O que é o scrum?

O Scrum é uma estrutura de [gerenciamento ágil de projetos](https://www.atlassian.com/br/agile/project-management) que ajuda as equipes a elaborarem e gerenciarem o trabalho delas por meio de um conjunto de valores, princípios e práticas. Assim como um time de rúgbi (de onde vem o nome) que treina para uma grande partida, o Scrum incentiva as equipes a aprenderem com as experiências, a se organizarem na hora de resolver um problema e a refletirem sobre os êxitos e fracassos para melhorar sempre.

Embora o Scrum seja mais usado pelas equipes de desenvolvimento de software, os princípios e as lições dessa estrutura podem ser aplicados a todos os tipos de trabalho em equipe. Esse é um dos motivos que torna o Scrum tão conhecido. Muitas vezes considerado como uma estrutura ágil de gerenciamento de projetos, o Scrum descreve um conjunto de reuniões, ferramentas e papéis que funcionam juntos para que as equipes organizem e gerenciem o próprio trabalho.

O que é uma Sprint?

Sprint seria cada uma das fases de um projeto, estipuladas em espaços determinados de tempo que podem variar de duas a quatro semanas.

Pode-se dizer que o Sprint é o conceito principal do método Scrum, sendo, inclusive, um de seus pontos-chave. Nos Sprints é que serão aplicados os demais eventos, discutidos os avanços do projeto e empregadas as melhores soluções para, então, chegar ao produto final ou parte dele.

Os Sprints devem conter orientações e um conjunto de requisitos básicos a serem implementados pelos desenvolvedores. Além disso, o processo deve se pautar pelo estabelecimento de metas e impor um ritmo mais acelerado nas execuções, engajando e aumentando a produtividade dos envolvidos.

## Membros de uma equipe do Scrum

Uma equipe de Scrum é pequena, ágil e dedicada a oferecer incrementos de produtos comprometidos.O tamanho da equipe de Scrum no geral é pequeno, com cerca de 10 pessoas, mas é grande o suficiente para concluir uma parte substancial do trabalho com um sprint. A equipe de Scrum precisa de três funções específicas: proprietário do produto, Scrum Mastwr e equipe de desenvolvimento. Como as equipes de Scrum são multifuncionais, a equipe de desenvolvimento inclui testadores, designers, especialistas em experiência do usuário e engenheiros de operações, além de desenvolvedores.

Scrum Master

Um scrum master é o facilitador do scrum, uma estrutura ágil e leve focada em iterações com prazos definidos chamadas de sprints. Os scrum masters são os treinadores do restante da equipe, ou líderes servidores, segundo o guia do scrum.

Os bons scrum masters são comprometidos com os elementos básicos do scrum, mas também cultivam a flexibilidade e a mente aberta a oportunidades de melhoria nos fluxos de trabalho da equipe.

## Responsabilidades do Scrum Master:

1. **Reuniões rápidas:** viabilizam reuniões rápidas diárias (ou o scrum diário), conforme o necessário.
2. **Reuniões de planejamento de sprint/iteração:** evitam que a equipe assuma compromissos em excesso e aumente demais o escopo. Ajudam a estimar e criar subtarefas.
3. **Revisões do sprint:** participam da reunião e registram feedbacks.
4. **Retrospectivas:** identificam as áreas que precisam melhorar e itens de ação para sprints futuros.
5. **Administração do quadro:** trabalham como administradores do [quadro Scrum](https://www.atlassian.com/br/agile/tutorials/creating-your-agile-board). Garantem que os cartões estejam sempre atualizados e que as ferramentas de Scrum, como o [Jira](https://www.atlassian.com/br/software/jira), estejam funcionando bem.
6. **Conversas individuais:** fazem reuniões individuais com os membros da equipe e com as partes interessadas conforme o necessário. Esclarecem discordâncias sobre processos e estilo de trabalho. Muitos profissionais de scrum são contra as conversas individuais por acharem que esse tipo de comunicação deve acontecer durante as reuniões rápidas. Porém, as novas equipes quase sempre preferem fazer essas interações individuais regulares com membros específicos da equipe. O scrum master pode decidir se essas interações individuais são essenciais para o desenvolvimento da equipe e para que uns conheçam os outros.
7. **Consultas internas:** os scrum masters devem perguntar aos membros da equipe e às partes interessadas internas sobre qual é a melhor forma de trabalhar com a equipe de scrum.
8. **Relatórios:** analisam com regularidade os [gráficos de burndown](https://www.atlassian.com/br/agile/tutorials/burndown-charts) de outras ferramentas de planejamento de portfólio para entender o que está sendo feito e qual é o ritmo.

## Product Owner

Os proprietários são os principais defensores de seus respectivos produtos. Eles têm como foco compreender os requisitos da empresa, dos clientes e do mercado, para então priorizar e adequar o trabalho a ser feito pela equipe de engenharia. Proprietários do produto eficientes:

* criam e gerenciam o backlog do produto
* estabelecem uma parceria estreita com a empresa e a equipe para garantir que todos compreendam os itens de trabalho no backlog do produto
* orientam claramente a equipe sobre quais funções entregar em seguida
* decidem quando lançar o produto com uma predisposição para entregas mais frequentes

Nem sempre o proprietário do produto é o gerente do produto . Os proprietários do produto têm como prioridade garantir que a equipe de desenvolvimento agregue o máximo de valor aos negócios. Além disso, é importante que o proprietário do produto seja apenas uma pessoa. Além disso, é importante que exista apenas um proprietário do produto. Até porque nenhuma equipe de desenvolvimento quer orientações discrepantes de vários proprietários.

### **A equipe de desenvolvimento do Scrum**

As equipes de Scrum fazem acontecer. Elas são as defensoras das práticas de desenvolvimento sustentáveis. As equipes de Scrum mais eficientes são unidas, compartilham o mesmo local e costumam ser compostas por cinco a sete membros. Uma maneira de decidir o tamanho da equipe é usar a famosa "regra das duas pizzas" cunhada por Jeff Bezos, CEO da Amazon (a equipe deve ser pequena o suficiente para dividir duas pizzas).

Os membros da equipe têm diferentes conjuntos de habilidades, que são passadas de um para o outro para que nenhum deles se torne um obstáculo para a entrega do trabalho. Equipes de Scrum fortes se organizam e abordam os projetos com uma nítida atitude coletiva. Todos os membros da equipe se ajudam para garantir a conclusão bem-sucedida do sprint.

A equipe de Scrum conduz o plano de cada sprint. Ela prevê quanto trabalho acredita que pode concluir durante a iteração se guiando pelo próprio histórico de velocidade. Ao manter fixa a duração da iteração, a equipe de desenvolvimento tem um feedback importante sobre seu processo de estimativa e entrega, o que, por sua vez, torna suas previsões cada vez mais precisas com o passar do tempo.

## Artefatos do Scrum

## Os artefatos scrum são informações importantes usadas pela equipe de Scrum que ajudam a definir o produto e o trabalho a ser feito para criar o produto. No Scrum, os três artefatos são o backlog do produto, o backlog do sprint e o incremento com a definição de "concluído". São as três constantes sobre as quais a equipe de Scrum deve refletir durante os sprints e ao longo do tempo.

* **Backlog do produto** é a lista principal de trabalho que precisa ser feito e administrado pelo proprietário ou gerente do produto. É uma lista dinâmica de recursos, requisitos, melhorias e correções que serve como fonte para o backlog do sprint. É, acima de tudo, a lista de "tarefas a fazer" da equipe. O backlog do produto é revisitado, tem suas prioridades alteradas e é administrado pelo proprietário do produto com frequência porque, conforme a equipe aprende mais ou de acordo com as mudanças do mercado, os itens podem não ser mais relevantes ou os problemas podem ser resolvidos de outras maneiras.
* **Backlog do sprint** é a lista de itens, histórias de usuários ou correções de bugs, selecionada pela equipe de desenvolvimento para implementação no ciclo de sprint atual. Antes de cada sprint, na reunião de planejamento de sprint (que vai ser discutida mais adiante), a equipe escolhe em quais itens do backlog do produto vai trabalhar nesse sprint. O backlog do sprint pode ser flexível e evoluir durante um sprint. No entanto, o objetivo fundamental do sprint, ou seja, aquilo que a equipe quer conseguir com o sprint atual, não pode ser prejudicado.
* **Incremento** (ou objetivo do sprint) é o produto final útil de um sprint. Na Atlassian, o "incremento" costuma ser apresentado durante a demonstração do final do sprint, quando a equipe mostra o que foi feito no sprint. Você pode não ouvir a palavra "incremento" por aí, já que ela é mencionada muitas vezes como a definição da equipe de "concluído", um marco, o objetivo do sprint ou mesmo a versão completa ou um epic enviado. Depende apenas de como sua equipe define "concluído" e como você define seus objetivos do sprint. Por exemplo, algumas equipes optam por entregar um produto a seus clientes no final de cada sprint. Então, sua definição de "concluído" seria "entregue". No entanto, isso pode não ser viável para outros tipos de equipes. Digamos que você trabalhe em um produto hospedado em servidor que só pode ser enviado a seus clientes a cada três meses. Você ainda pode escolher trabalhar em sprints de duas semanas, mas sua definição de "concluído" pode ser finalizar parte de uma versão maior que você planeja entregar completa. Mas, sem dúvida, quanto maior a demora para lançar o software, maior o risco de ele perder seu propósito.

## Cerimônias ou eventos do Scrum

A estrutura do Scrum inclui práticas, cerimônias e reuniões de Scrum que as equipes fazem com regularidade. É nas cerimônias ágeis que a gente vê as maiores diferenças entre as equipes. Por exemplo, algumas consideram todas essas cerimônias como tarefa complexa e repetitiva. Em outras, são usadas como verificação necessária. A gente aconselha a, no começo, usar todas as cerimônias em dois sprints e, então, ver no que deu. Você pode fazer uma retrospectiva rápida e ver o que precisa ser ajustado.

1. **Organização do backlog**: às vezes chamado de revisão de tarefas, este evento é de responsabilidade do proprietário do produto. As principais funções do proprietário são alinhar o produto à sua visão e estar sempre de olho no mercado e no cliente. Por isso, ele se baseia no feedback dos usuários e da equipe de desenvolvimento para ajudar a priorizar a lista e a manter organizada e pronta para ser trabalhada a qualquer momento. Leia mais sobre como manter um bom backlog aqui.
2. **Planejamento de sprint**: durante esta reunião, toda a equipe de desenvolvimento planeja o trabalho a ser executado (escopo) no sprint atual. Ela é conduzida pelo Scrum Master e é onde a equipe decide a meta do sprint. Histórias de usuários específicas são então adicionadas ao sprint a partir do backlog do produto.  Essas histórias sempre se alinham à meta e são acordadas pela equipe de Scrum para viabilizar a implementação durante o sprint.

No final da reunião de planejamento, o que pode ser entregue no sprint e como o incremento pode ser entregue precisa estar claro para todos os membros do Scrum.

1. **Sprint**: um sprint é o período real em que a equipe de Scrum trabalha em conjunto para concluir um incremento. Duas semanas é uma duração bastante comum para um sprint, embora algumas equipes considerem mais fácil analisar em uma semana e oferecer um incremento valioso em um mês. Dave West, do Scrum.org, diz que quanto mais complexo o trabalho e quanto mais incógnitas, menor deve ser o sprint. Mas fica a cargo da sua equipe, e você não precisa ter medo de mudar isso se não estiver dando certo. Durante esse período, o escopo pode ser renegociado entre o proprietário do produto e a equipe de desenvolvimento, se necessário. Isso é a base da natureza empírica do Scrum.

Todos os eventos, do planejamento à retrospectiva, acontecem durante o sprint. Uma vez estabelecido um determinado intervalo para um sprint, ele deve permanecer consistente durante todo o período de desenvolvimento. Isso ajuda a equipe a aprender com experiências passadas e aplicar essa visão em sprints futuros.

1. **Scrum diário ou reunião rápida diária:** esta é uma reunião diária bem curta que acontece sempre no mesmo horário (geralmente de manhã) e tem por objetivo simplificar as coisas. Muitas equipes tentam concluir a reunião em 15 minutos, mas isso é apenas uma referência. Como o próprio nome já diz, ela deve ser rápida. O objetivo do Scrum diário é que todos na equipe estejam na mesma página, alinhados com a meta do sprint, e elaborem um plano para as próximas 24 horas.

**Esta é a hora de expressar qualquer preocupação relacionada ao cumprimento da meta do sprint ou a algum obstáculo.**

Uma forma comum de conduzir uma reunião diária é pedir que cada membro da equipe responda a três perguntas sobre a conquista da meta do sprint:  
  
• O que eu fiz ontem?  
• O que pretendo fazer hoje?  
• Há algum obstáculo?  
  
Porém, reparamos que a reunião logo se transforma em uma recitação do que está na agenda do dia anterior e do seguinte. Na teoria, o objetivo dessa reunião é jogar conversa fora para que a equipe possa se concentrar no trabalho pelo resto do dia.  Então, se ela se transformar em uma leitura diária da agenda, não tenha medo de mudá-la. Solte a criatividade!

1. **Revisão de sprint**: no final do sprint, a equipe se reúne em uma sessão informal para ver uma demonstração do incremento ou inspecioná-lo. A equipe de desenvolvimento mostra os itens do backlog que agora estão concluídos às partes interessadas e colegas de equipe para obter feedback. O proprietário do produto pode decidir se quer ou não lançar o incremento, mas na maioria dos casos ele é lançado.

Essa reunião de revisão também ocorre quando o proprietário do produto retrabalha o backlog com base no sprint atual, o que pode contribuir para a próxima sessão de planejamento do sprint. Para um sprint de um mês, considere ajustar o tempo da revisão de sprint para no máximo quatro horas.

1. **Retrospectiva do sprint**: na retrospectiva, a equipe se reúne para documentar e discutir o que funcionou ou não em um sprint, um projeto, pessoas ou relacionamentos, ferramentas ou até mesmo determinadas cerimônias. A ideia é criar um ambiente onde a equipe possa se concentrar mais no que foi bem e no que precisa melhorar na próxima vez, e menos no que deu errado.