

Scrum e o Legado Ágil:

Dimensões Jedi na Gestão de Projetos



Elizangela Soares



Introdução

Scrum é uma metodologia ágil usada para gerenciar e concluir projetos complexos. Diferente de métodos tradicionais, Scrum é flexível e foca em entregas rápidas e frequentes, permitindo ajustes contínuos.

01

O QUE
É SCRUM ?



O que é Scrum?

Scrum é uma abordagem ágil que divide um projeto em ciclos curtos e iterativos, chamados Sprints. Cada Sprint geralmente dura de uma a quatro semanas e resulta em um incremento do produto, algo tangível e utilizável.

Exemplo: Desenvolvimento de Software

Imagine uma equipe de desenvolvimento de software que precisa criar um novo aplicativo móvel. Em vez de planejar todo o projeto de uma vez, eles dividem o trabalho em Sprints de duas semanas. Cada Sprint entrega uma funcionalidade específica, como o sistema de login ou a tela inicial.

02

Papéis e Responsabilidades



Product Owner

O Product Owner é responsável por maximizar o valor do produto. Ele define as funcionalidades e prioriza o backlog do produto.

Exemplo: Startups

Em uma startup, o Product Owner pode ser o fundador que tem a visão do produto. Ele decide quais funcionalidades são mais importantes para atrair investidores e usuários.



Scrum Master

O Scrum Master é o facilitador do processo. Ele garante que a equipe siga os princípios Scrum e remove impedimentos.

Exemplo: Desenvolvimento de Jogos

No desenvolvimento de um jogo, o Scrum Master ajuda a equipe a focar nas tarefas, garantindo que nada atrapalhe a entrega das funcionalidades a cada Sprint.



Time de Desenvolvimento

O time de desenvolvimento é auto-organizado e multidisciplinar. Eles são responsáveis por entregar incrementos funcionais do produto a cada Sprint.

Exemplo: Construção de Websites

Em uma agência digital, o time de desenvolvimento pode incluir designers, programadores e testadores. Juntos, eles entregam partes funcionais do website a cada Sprint.

03

Artefatos do Scrum



Product Backlog

O Product Backlog é uma lista priorizada de tudo que é necessário no produto. O Product Owner é responsável por mantê-lo atualizado.

Exemplo : Aplicativos de Delivery

Para um aplicativo de delivery, o backlog pode incluir funcionalidades como busca de restaurantes, carrinho de compras e sistema de pagamento.



Sprint Backlog

O Sprint Backlog é a lista de tarefas que a equipe se compromete a concluir durante a Sprint.

Exemplo: Lançamento de Funcionalidades

Se a equipe está trabalhando em um sistema de pagamento, o Sprint Backlog pode incluir tarefas como "desenvolver integração com o PayPal" e "testar pagamento com cartão de crédito".



Incremento

O incremento é a soma de todos os itens do backlog concluídos durante uma Sprint e os incrementos de todas as Sprints anteriores. Cada incremento deve ser um produto utilizável e potencialmente lançável.

Exemplo: Atualizações de Software

Após cada Sprint, uma nova versão do software é lançada, adicionando funcionalidades como notificações push ou integração com redes sociais.

04

Eventos do Scrum



Sprint Planning

No Sprint Planning, a equipe define o que será feito na Sprint e como será feito.

Exemplo: Planejamento de Funcionalidades

Para uma nova funcionalidade de filtro em um e-commerce, a equipe decide que vão implementar os filtros de preço e categoria na próxima Sprint.



Daily Scrum

O Daily Scrum é uma reunião diária de 15 minutos onde a equipe sincroniza as atividades e planeja as próximas 24 horas.

Exemplo: Comunicação Eficaz

Em uma empresa de tecnologia, a equipe se reúne todas as manhãs para discutir o que fizeram ontem, o que farão hoje e identificar impedimentos.



Sprint Review

No Sprint Review, a equipe apresenta o que foi concluído na Sprint para os stakeholders e recebe feedback.

Exemplo: Demonstração de Produto

Após uma Sprint, a equipe de desenvolvimento de um novo aplicativo financeiro mostra a nova funcionalidade de orçamento para os stakeholders e recebe sugestões de melhorias.



Sprint Retrospective

Na Sprint Retrospective, a equipe analisa o que funcionou bem, o que pode ser melhorado e define ações para melhorar o próximo Sprint.

Exemplo: Aprendizado Contínuo

A equipe de um projeto de construção revisa os processos de segurança após cada Sprint para garantir que estão seguindo as melhores práticas e melhorando continuamente.



Conclusão

Scrum é uma metodologia poderosa que pode transformar a maneira como você e sua equipe trabalham. Com ciclos curtos, papéis bem definidos e eventos regulares, Scrum ajuda a entregar produtos de alta qualidade de forma eficiente e colaborativa.

Exemplo Real: Crescimento Contínuo

Empresas como Google e Spotify utilizam Scrum para gerenciar projetos complexos, adaptando-se rapidamente às mudanças e entregando valor contínuo aos seus usuários.

Agradecimentos



Obrigada por ter lido

O ebook foi gerado por uma IA ,
diagramado e revisado por uma
humana.

Espero que o conteúdo tenha
ajudado e que você leitor possa ter
percebido que a utilização do scrum
ajuda na sintonia de equipe e diminui
de forma considerável o tempo para
criação de projetos.