

GLOSSÁRIO DE TERMOS

Scrum Master (SM)

É um dos três principais papéis exercidos dentro do Framework Scrum. O Scrum Master atua ao mesmo tempo como um facilitador da equipe de desenvolvimento juntamente com o Product Owner (responsável pelo produto, Analista de negócio Ágil), ajudando na manutenção do product backlog.

Sua maior responsabilidade consiste em remover impedimentos que possam interferir nos trabalhos da equipe de desenvolvimento no dia-a-dia.

Agile Master, Facilitador, Agilista, Gestor Ágil, Team lead etc...

Estes são outros cargos utilizados no mercado de trabalho. Existem variações deste nome principalmente quando o profissional conhece outras ferramentas ágeis ALÉM do Scrum, exemplo: Kanban, XP, Lean Software Development, etc.

Agile Coach

O Agile Coach é o nome que se dá para um profissional que tem muito conhecimento e experiência sobre Metodologias Ágeis (Scrum, Kanban, XP, Indicadores ágeis) Lean e Coaching. É um profissional que pode ter exercido diferentes papéis dentro do processo ágil. Provavelmente ele já foi um Agile Master ou Scrum Master ou até um Product Owner.

Normalmente, é preciso contratar um Agile Coach quando a organização já possui diversos times ágeis (ou seja com diversos Agilistas trabalhando lá). O Agile Coach atua de uma forma mais estratégica, e sua evolução é se tornar Enterprise Agile Coach.

Product Owner (PO) / Analista de negócios

O Product Owner é a pessoa responsável pelas demandas do produto (product backlog) dentro do Scrum. Ele também conversa com o cliente, define e prioriza o próximo trabalho que vem a seguir em formato de atividades/histórias de usuário.

Desenvolvedores (antigo Dev Team)

Tirando o Product Owner e o Scrum Master no Scrum, todo o restante do time é chamado de time de desenvolvedores, independente do cargo. Mas a responsabilidade da entrega do projeto/produto é de todo o time.

HISTÓRIAS DE USUÁRIO

São atividades de trabalho, de fácil entendimento. As histórias devem conter uma descrição daquilo que deve ser efetivamente concluído. Geralmente essas histórias são colocadas em um quadro Kanban (digital ou quadro físico)

KANBAN / Quadro de atividades

Recurso usado para apresentar o trabalho que deve ser implementado pela equipe de

desenvolvimento. A divisão mais popular desse quadro se dá como uma matriz de 4 colunas, com backlog, tarefas a fazer, tarefas em andamento e tarefas concluídas.

BACKLOG: São histórias que precisam ser refinadas/quebradas para o time colocar na fila do To do (A fazer).

As etapas: A fazer, fazendo e feito, são as colunas de um quadro de tarefas.

As vantagens de usar um Kanban é a visibilidade e transparência do trabalho de um time, com isso você consegue ajudar o time a obter uma maior produtividade, foco e evita que ele paralelize o trabalho.

WIP - WORK IN PROGRESS = Trabalho em progresso

O trabalho em progresso é a quantidade de histórias que estão em andamento no quadro de tarefas Kanban.

Kanban UPSTREAM OU DISCOVERY

São as etapas do fluxo de trabalho que tem o objetivo de amadurecer e validar ideias antes de aplicá-las no mundo real. Esta visão fica na parte mais a esquerda de um Kanban. É a parte onde fica a prototipagem de um produto, antes da fase de Produção/desenvolvimento.

Quando você faz rodadas de Design de Sprint ou Lean inception por exemplo, evita que o time desenvolva um produto que não será utilizado pelo mercado ou que não teve seu escopo (objetivo) bem definido.

Kanban DOWNSTREAM OU DELIVERY

São todas as etapas seguintes do fluxo de trabalho a partir do Backlog de itens ou ideias geradas no Upstream. Em um Kanban de ponta a ponta, ele pode ter as duas partes, Upstream e Downstream. O Scrum Master cuida mais do Delivery, enquanto o PRODUCT OWNER cuida mais do Discovery. Já o Agile Coach pode cuidar do fluxo de ponta a ponta!

KMM - Kanban Maturity Model

O modelo de maturidade Kanban foi criado em 2017 pelo David J. Anderson e Teodora Bozheva é uma ferramenta nova e poderosa para Agile Coaches e consultores que assessoram empresas de médio e grande porte na transformação e melhoria usando o Método Kanban.

Ele mapeia sete níveis de maturidade organizacional contra as seis práticas gerais do Kanban para assegurar a aplicação apropriada do Kanban práticas e adoção bem-sucedida da abordagem. O KMM descreve um roteiro e ações concretas que permitem que as organizações atinjam a agilidade de negócios.

ESTIMATIVA

A estimativa nada mais é que a pontuação ou previsão sobre o esforço requerido para a implementação de uma história (Atividade). Ela pode ser em Story Points, de acordo com o placar usado no planning poker. Mas você também pode ajudar o time a “prever” as atividades em horas, ou analisar qual é o histórico de entregas.

Sprint

O sprint representa um ciclo de trabalho no Framework Scrum, que pode ser de 1 a 4 semanas (timebox dos sprints). E vale ressaltar que os sprints devem ter sempre a mesma duração.

Timebox

Corresponde à escala de tempo definido para a sprint do projeto.