



SUMÁRIO

01. APRESENTAÇÃO	1
02. PRIMEIRO DESAFIO	2
02.1 POR QUE A ABORDAGEM ÁGIL FOI UTILIZADA E NÃO A TRADICIONAL PARA O PROJETO?	2
02.2 O SCRUM FOI UTILIZADO NO PROJETO DA SONY POR VÁRIAS RAZÕES:	3
02.3 O RESULTADO FINAL FOI INOVADOR?	3
02.4 DEIXO ALGUMAS SUGESTÕES DE LIVROS:	4
03. DESAFIO DE PROJETO: COMPLETANDO O FRAMEWORK SCRUM	5
03.1 PREENCHA O MAPA MENTAL ABAIXO COM OS PILARES E VALORES DO SCRUM:	5
03.2 MOVIMENTE OS CARDS DA "MESA" PARA AS COLUNAS CORRETAS.	6
03.3 Preencha o Framework Scrum com todos os Eventos, Artefatos e Papéis.	6
CONCLUSÃO	7

01. APRESENTAÇÃO

O presente artigo objetiva realizar uma das etapas da formação: “Formação Scrum Master Certification”, da Digital Innovation One - DIO.

A formação é composta por cinco módulos:

Scrum Fundamentals [Total de atividades 03]

Tudo que Cai na Prova PSM I [Total de atividades 03]

Hands-on: Compreendendo o Scrum na Prática [Total de atividades 04]

Como se Preparar Para a Certificação de Profissional [Total de atividades 04]

Simulados Preparatórios [Total de atividades 02]

Os desafios, total de 02 [dois], são respectivamente:

1. Analisar um case que utilizou o Framework Scrum e realizar uma crítica com resenha sobre o escolhido, foram o seguinte caso apresentados:

- a. Case 1: Sony - Success Story - ágil42 (agile42.com), <https://www.agile42.com/en/success-stories/success-story-sony>.
 - b. Case 2: Intel, Artigo: Agile Project Development at Intel: A Scrum Odyssey, <http://www.michaeljames.org/Intel-case-study.pdf>
 - c. Case 3: Agile Case, Study – H&R Block, <https://www.braintrustgroup.com/case-study/hr-block-case-study/>
2. Desenvolver três mapas mentais ou quadros, sendo:
 - a. Pilares e valores Scrum;
 - b. Movimentar os cards; e
 - c. Framework Scrum.

A resenha crítica foi baseada no case número 01 da “SONY”, disponibilizado em: <https://www.agile42.com/en/success-stories/success-story-sony>. Acessado em 19 de setembro de 2023.

Será considerado os seguintes pontos para o análise do case escolhido:

1. Por que a abordagem ágil foi utilizada e não a tradicional para o projeto?
2. Por que o Scrum foi utilizado?
3. O resultado final foi inovador?

02. PRIMEIRO DESAFIO

02.1 POR QUE A ABORDAGEM ÁGIL FOI UTILIZADA E NÃO A TRADICIONAL PARA O PROJETO?

Complexidade do projeto:

O projeto envolvia uma arquitetura de GPU com qualidade de vídeo exclusiva e a pesquisa de algoritmos avançados de melhoria de imagem. Projetos altamente complexos, como esse, muitas vezes se **BENEFICIAM** da abordagem ágil porque ela permite uma maior **FLEXIBILIDADE E CAPACIDADE DE ADAPTAÇÃO ÀS MUDANÇAS CONSTANTES** e desafios imprevisíveis.

Necessidade de colaboração próxima:

O projeto exigia uma colaboração próxima com o fornecedor de placas gráficas e a Sony Japan. A metodologia ágil, como o Scrum, **ENFATIZA A COMUNICAÇÃO CONSTANTE E A COLABORAÇÃO ENTRE AS EQUIPES**, o que pode ser fundamental em projetos que envolvem várias partes interessadas e parceiros.

Foco na qualidade e melhoria contínua:

A abordagem ágil valoriza a entrega de **VALOR AO CLIENTE EM INTERVALOS REGULARES E INCENTIVA A MELHORIA CONTÍNUA**.

A abordagem ágil permite que as equipes revisem e aprimorem constantemente seu trabalho para atender aos altos padrões de qualidade.

Flexibilidade e adaptação:

Permite que as equipes se **ADAPTEM ÀS MUDANÇAS DE REQUISITOS E PRIORIDADES À MEDIDA QUE SURGEM**. Isso é crucial em projetos de alta complexidade, nos quais os requisitos podem evoluir à medida que a equipe ganha mais conhecimento sobre o problema e as soluções.

Envolvimento da equipe:

No início, nem todos os membros da equipe estavam convencidos da abordagem ágil. No entanto, o coaching da **ÁGIL42 AJUDOU A EQUIPE A ENTENDER OS PRINCÍPIOS BÁSICOS E A FLEXIBILIDADE DO SCRUM**. A abordagem ágil geralmente envolve os membros da equipe na tomada de decisões e no processo de melhoria, o que pode aumentar o comprometimento da equipe.

A escolha da abordagem ágil, especificamente o Scrum, foi provavelmente motivada pela necessidade de lidar com a **COMPLEXIDADE** do projeto, colaborar de perto com parceiros, focar na qualidade e na **MELHORIA CONTÍNUA**, ser **FLEXÍVEL** diante de mudanças e envolver a equipe de forma eficaz.

Esses são alguns dos **BENEFÍCIOS** que a metodologia ágil pode oferecer em projetos desafiadores como esse.

02.2 O SCRUM FOI UTILIZADO NO PROJETO DA SONY POR VÁRIAS RAZÕES:

1. Flexibilidade e Adaptabilidade;
2. Entrega Iterativa;
3. Colaboração Intensa;
4. Melhoria Contínua;
5. Engajamento da Equipe; e
6. Mudança Cultural.

O Scrum foi escolhido para o projeto da Sony devido à sua capacidade de fornecer flexibilidade, entrega iterativa, colaboração intensiva, melhoria contínua, engajamento da equipe e suporte para uma mudança cultural em direção a métodos ágeis. Essas características o tornam uma escolha eficaz para projetos de **ALTA COMPLEXIDADE** e **INOVAÇÃO**.

02.3 O RESULTADO FINAL FOI INOVADOR?

O resultado final do projeto da Sony foi altamente **BEM-SUCEDIDO** e que a equipe de software foi reconhecida como uma das equipes de projeto mais **EFICAZES** em seu departamento.

RESULTADO:

1. Arquitetura de GPU com qualidade de vídeo exclusiva;
2. Pesquisa de algoritmos avançados de melhoria de imagem;
3. Colaboração com a Sony Japan; e
4. Reconhecimento como uma das equipes de projeto mais eficazes.

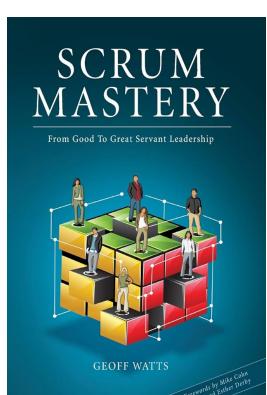
Concluímos que o resultado final do projeto da Sony era inovador devido à criação de uma arquitetura de GPU **EXCLUSIVA**, algoritmos **AVANÇADOS DE MELHORIA** de imagem e à **COLABORAÇÃO** eficaz com parceiros externos, resultando em um reconhecimento positivo dentro da organização.

02.4 DEIXO ALGUMAS SUGESTÕES DE LIVROS:



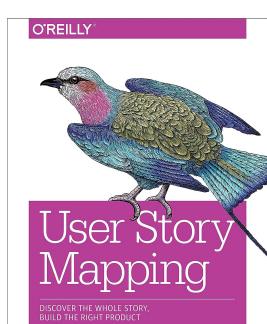
"Scrum: A Arte de Fazer o Dobro do Trabalho na Metade do Tempo" por Jeff Sutherland

Este livro foi escrito por Jeff Sutherland, um dos co-criadores do Scrum. Ele oferece uma visão única e autêntica do Scrum, baseada na experiência de Sutherland. Ele descreve os princípios fundamentais do Scrum e como aplicá-los para melhorar a eficiência e a produtividade da equipe.



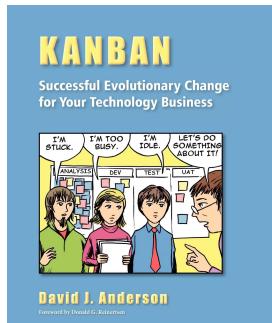
"Scrum Mastery: From Good to Great Servant-Leadership" por Geoff Watts

Porquê: Geoff Watts é um renomado treinador Scrum, e este livro explora o papel crucial do Scrum Master em liderar e apoiar eficazmente uma equipe Scrum. Ele fornece insights práticos sobre como se tornar um Scrum Master altamente eficaz e superar os desafios comuns.



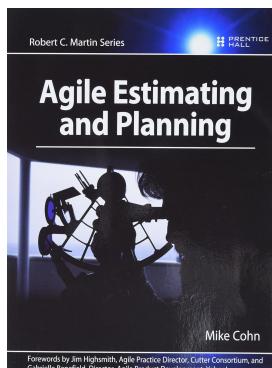
"User Story Mapping: Discover the Whole Story, Build the Right Product" por Jeff Patton

Porquê: Embora não seja especificamente sobre Scrum, este livro é altamente relevante para o gerenciamento de requisitos ágeis. Jeff Patton explora a técnica de mapeamento de histórias de usuário, que é uma parte importante da prática ágil de dividir requisitos em histórias de usuário gerenciáveis.



"Kanban: Successful Evolutionary Change for Your Technology Business" por David J. Anderson

Porquê: Embora o Kanban seja uma metodologia diferente do Scrum, ele é frequentemente usado em conjunto com o Scrum. Este livro oferece uma compreensão aprofundada do Kanban e como ele pode ser aplicado para melhorar a eficiência, visibilidade e flexibilidade no gerenciamento de projetos ágeis.



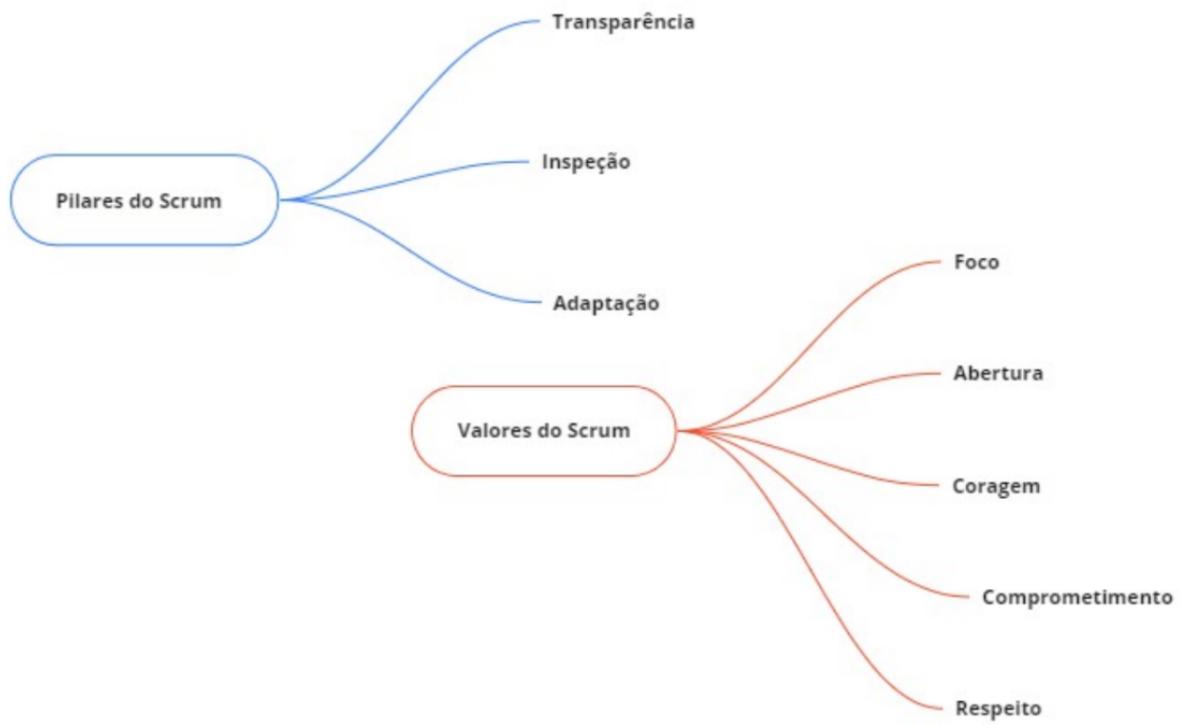
"Agile Estimating and Planning" por Mike Cohn

Porquê: Este livro aborda um aspecto crítico do gerenciamento de projetos ágeis: a estimativa e o planejamento. Mike Cohn fornece orientações práticas sobre como estimar o esforço, planejar iterações e releases, e gerenciar eficazmente o progresso em projetos Scrum e ágeis.

Os livros citados oferecem conhecimentos sobre Scrum, desde princípios fundamentais até habilidades práticas de implementação. Eles são recomendados para quem deseja aprofundar seu entendimento e habilidades em Scrum e em métodos ágeis de gerenciamento de projetos.

03. DESAFIO DE PROJETO: COMPLETANDO O FRAMEWORK SCRUM

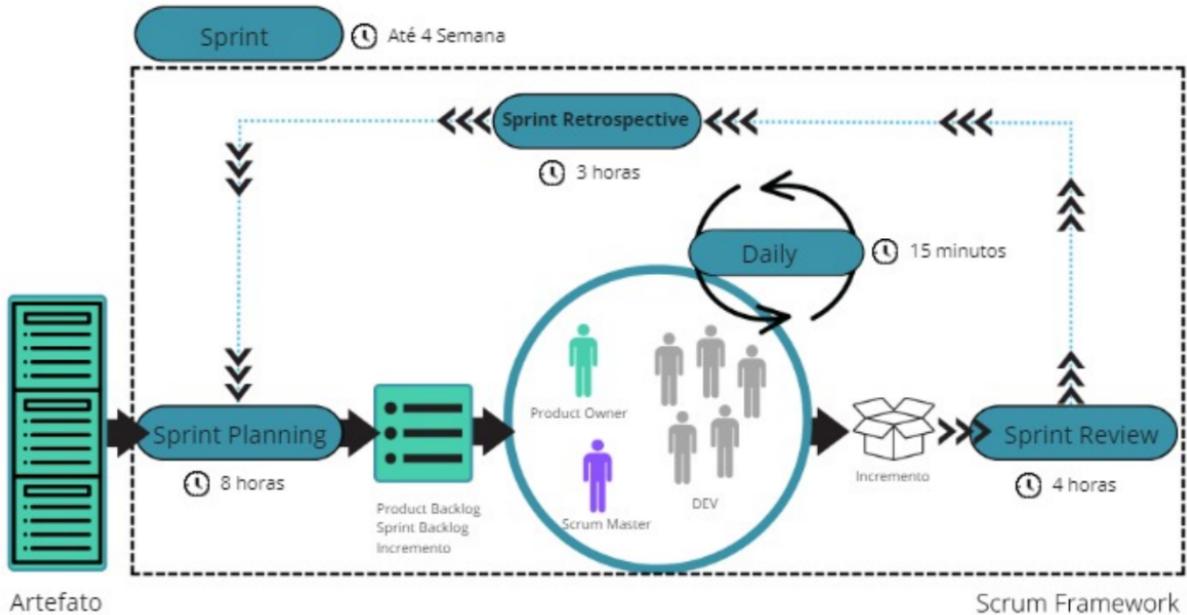
03.1 PREENCHA O MAPA MENTAL ABAIXO COM OS PILARES E VALORES DO SCRUM:



03.2 MOVIMENTE OS CARDS DA "MESA" PARA AS COLUNAS CORRETAS.

O que temos na mesa?	Scrum Team	Eventos	Artefatos
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>To do List</div> <div>Rugby</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>Stakeholders</div> <div>Project Release</div> <div>Project Manager</div> </div>	<div>Scrum Master</div> <div>Product Owner</div> <div>Developers</div>	<div>Daily Scrum</div> <div>Sprint Review</div> <div>Sprint Planning</div> <div>Sprint Retrospective</div>	<div>Product Backlog</div> <div>Sprint Backlog</div> <div>Incremento</div>

03.3 Preencha o Framework Scrum com todos os Eventos, Artefatos e Papéis.



AGRADECIMENTO

Gostaria de fazer meus agradecimentos a duas pessoas que colaboraram para minha jornada no mundo ágil, seja incentivando com suas postagens ou fazendo meet e pegando na minha mão.

O meu muito obrigado é para:



Jackson Roberio Silva dos Santos • 1º

Analista de Sistemas Sênior no Governo do Estado do Rio Grande...
Natal, RN

Experiência: Governo do Estado do Rio Grande do Norte,
Estácio EAD e mais 8



David Montalvão Junior • 1º

Aprendiz e Professor pelo Instituto Atlântico | Gestor de Projetos ...
Natal, RN

Experiência: Avanti, Judiciário Exponencial e mais 10

CONCLUSÃO

Estou entusiasmado para explorar POSSIBILIDADES de COLABORAÇÃO e CONTRIBUIR para seus projetos e metas.

Sinta-se à vontade para entrar em contato comigo, estou à disposição para esclarecer qualquer dúvida ou para dar continuidade em uma conversa inbox.



VAMOS CONVERSAR?

[#AluraCursos](#)

[#Scrum](#)

[#Kanban](#)

[#ProductOwnerJR](#)

[#LifelongLearning](#)

[#MetodologiaÁgeis](#)