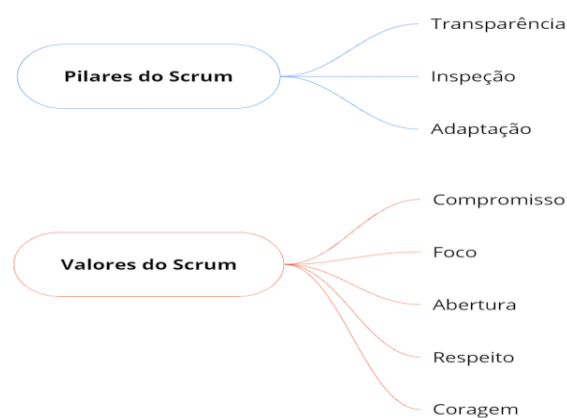


## Introdução ao Scrum:

Criado por Jeff Sutherland e Ken Schwaber na década de 1990, o framework ágil de gerenciamento de projetos conhecido como Scrum tornou-se cada vez mais conhecido mundialmente como uma alternativa às técnicas tradicionais de gerenciamento de projetos que antes eram vistas como lentas e ineficazes. Eles criaram o Scrum como uma abordagem mais ágil e iterativa que enfatiza fortemente as entregas frequentes de valor e o trabalho em equipe próximo entre as equipes de desenvolvimento. Desde então, a estrutura Scrum tem sido amplamente utilizada em todo o mundo, não apenas para desenvolvimento de software, mas também para a entrega de bens e serviços em diversos setores.

O Scrum é construído sobre três pilares: transparência, inspeção e adaptação. Transparência significa que todos os aspectos do processo devem ser visíveis e compreensíveis para todas as partes envolvidas. A implicação é que o Scrum é um processo facilmente observável, onde as equipes avaliam continuamente seu progresso e fazem ajustes conforme necessário. A capacidade de adaptação significa que o Scrum é flexível e permite que as equipes se ajustem rapidamente às mudanças do mercado e dos clientes.

Esses três pilares são complementados por cinco valores: Coragem, foco, comprometimento, respeito e abertura. Coragem significa que as equipes devem ter coragem para realizar as ações certas, mesmo quando é difícil. Foco é o valor que permeia o estabelecimento de metas, que farão o time olhar para o mesmo objetivo. Estar comprometido significa que as equipes devem estar investindo no sucesso do projeto. O respeito é inerente a qualquer local de trabalho e o scrum reforça que todos os membros devem se respeitar. Por último a abertura, que uma vez implementada faz com que o time esteja aberto para novos desafios e para aperfeiçoamento através do feedback.



## O Scrum Team:

Três papéis principais no scrum são cruciais para o sucesso do projeto: o Product Owner, o scrum Master e o time de Desenvolvimento (mais conhecidos como Dev Team). Para garantir que tudo funcione corretamente, certas tarefas para cada função devem ser concluídas.

O Product Owner é responsável por gerenciar o Product Backlog e maximizar o valor do produto. Para fazer isso, ele colabora com as partes interessadas e prioriza as histórias de usuários com base no valor que elas fornecem ao produto final.

Já o Scrum Master é responsável por garantir que o processo seja seguido corretamente e auxiliar na remoção de quaisquer obstáculos que possam estar impedindo o desenvolvimento da equipe. Ele facilita as reuniões do Scrum e ajuda a equipe a melhorar cada vez mais.

Por último, mas não menos importante, o Time de Desenvolvimento é responsável por entregar o Incremento do Produto ao final de cada Sprint enquanto colabora para completar as histórias do usuário listadas no Backlog do Produto. Eles são auto-organizados, possuem as habilidades necessárias para entregar o produto, estão comprometidos com o objetivo do Sprint e estão cooperando para alcançá-lo.

Não há hierarquia dentro do scrum team, de forma que os profissionais que exercem esses três papéis trabalham juntos para garantir que o Scrum seja bem-sucedido e que o produto atenda às necessidades de todas as partes interessadas.

## Eventos e artefatos do Scrum:

Os eventos e os artefatos garantem que o trabalho seja feito de forma eficiente e transparente, e devem ser aderidos integralmente se utilizando das regras definidas para o melhor resultado possível. O primeiro e maior evento do scrum é a sprint, que é o receptor de todo framework no Scrum. Todos os eventos e artefatos ocorrerão dentro do cronograma da sprint.

O segundo evento é a reunião de planejamento da sprint, quando o time de desenvolvimento colabora com o Product Owner para definir as metas do sprint e planejar o trabalho a ser feito. O trabalho deriva do artefato product backlog, que é uma lista criada e organizada pelo Product Owner que contém todas as funcionalidades futuras do produto, o fruto desse evento é o segundo artefato chamado sprint backlog.

Após os desenvolvedores planejarem a sprint, é feita uma reunião todo dia na mesma hora e lugar para ser esclarecidos pontos importantes de progresso e possíveis dificuldades da sprint, esse é o terceiro evento, chamado de daily scrum.

O quarto evento é a revisão da sprint, que ocorre ao final da sprint e tem como objetivo demonstrar o incremento do produto desenvolvido durante a sprint e obter feedback do Product Owner e dos demais stakeholders.

Por fim, há o quinto e último evento do Scrum: A retrospectiva da sprint, que é uma reunião realizada após a Revisão da Sprint para avaliar o processo de trabalho da sprint anterior e definir melhorias para as próximas sprints.

Por fim, o terceiro artefato é o incremento do produto, que é o resultado do trabalho realizado durante a sprint e que deve estar em conformidade tanto com as metas definidas na Reunião de Planejamento da Sprint, como com a definição prévia do time de desenvolvimento de quais pontos o resultado de uma sprint deve conter para ser considerado um incremento de valor, a chamada "definição de pronto".

O Incremento do Produto deve estar em um estado de qualidade que permita sua utilização imediata e deve conter todas as funcionalidades definidas no Product Backlog.

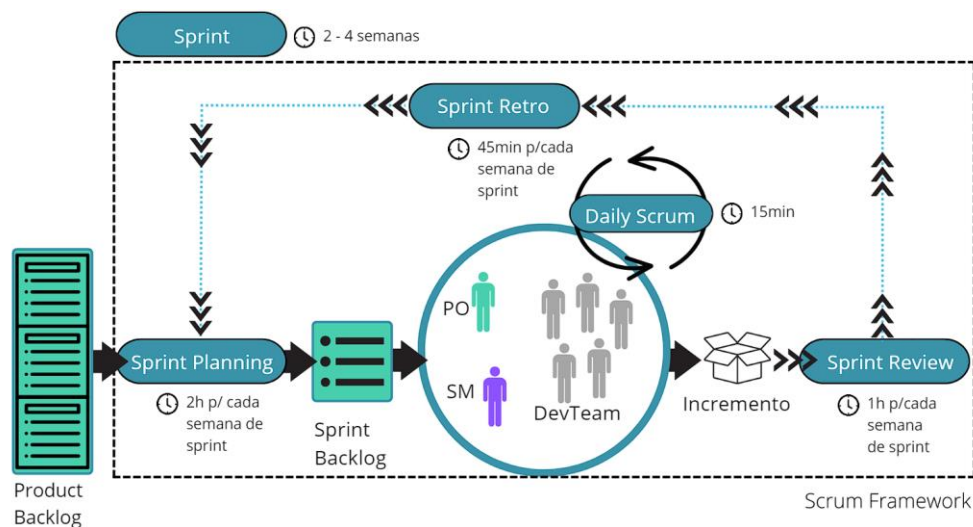


## Time-box:

O time-box é um período definido para a realização de um determinado evento, com o objetivo de garantir que as atividades sejam realizadas de forma eficiente e eficaz

Em seguida, examinaremos cada evento time-box do Scrum:

- **Sprint:** A duração de um Sprint é determinada no início do projeto e depende da quantidade de tempo que o time precisa para agregar valor, com tempo de no mínimo 1 semana e no máximo 4 semanas.
- **Sprint Planning:** A sprint planning tem duração máxima de 8 horas para um Sprint mensal e deve ser proporcionalmente menor para Sprints mais curtos.
- **Daily Scrum:** Independente do tamanho da sprint, deve ter no máximo 15 minutos diários.
- **Sprint Review:** Revisão da Sprint não dura mais do que quatro horas para uma Sprint mensal e deve ser proporcionalmente menor para sprints mais curtos.
- **Sprint Retrospective:** A Retrospectiva da Sprint não dura mais do que três horas para uma sprint de um mês e deve ser proporcionalmente menor para sprints mais curtos.



## Conclusão:

Com base no conteúdo apresentado, podemos concluir que o scrum é um framework flexível que fornece um método iterativo e incremental para o desenvolvimento de projetos complicados. Os membros do time scrum assumem papéis diferentes e não-hierárquicos, cada um com responsabilidades específicas, para garantir a entrega de um produto de alta qualidade.

Os valores e princípios do Scrum são críticos para o sucesso do projeto, permitindo que a equipe esteja comprometida com os objetivos e princípios do framework. A Sprint é a unidade básica de

desenvolvimento no scrum e é composta de 5 eventos que permitem que a equipe inspecione e ajuste o produto regularmente.

Os artefatos Scrum são as principais informações que a equipe precisa para atingir os objetivos do projeto. O Product Backlog, Sprint Backlog e Incremento são artefatos que fornecem transparência, inspeção e adaptação ao longo do desenvolvimento do produto.

Os time-boxes do Scrum são limites de tempo definidos para cada evento, permitindo que a equipe foque em seus objetivos e otimize sua produtividade. Cada evento tem um propósito específico e contribui para a entrega de um produto de alta qualidade ao final da Sprint.

Em resumo, o Scrum fornece uma abordagem iterativa e incremental, baseada no empirismo e para o desenvolvimento de projetos complicados, com modelos distintos, valores e princípios fundamentais além de eventos bem definidos e artefatos que fornecem transparência e visibilidade para todos os envolvidos no processo.