



SCRUM MASTER PROFESSIONAL CERTIFICATE (SMPC)



CertiProf®
Professional Knowledge

www.certiprof.com

CERTIPROF® é uma marca registrada da CertiProf, LLC nos Estados Unidos e/ou outros países.

Objetivos

- Escopo, propósito, termos e definições principais para o Scrum Master Professional Certificate (SMPC) e como ele pode ser usado.
- Certificação Profissional.

Quem é a CertiProf®?

CertiProf® oferece uma ampla gama de certificados profissionais para indivíduos e empresas. Nossa missão é preparar profissionais da mais alta qualidade e reconhecidos internacionalmente.

Com uma equipe internacional que é especializada na implementação de materiais, nosso instituto é um dos principais fornecedores que não apenas oferece uma educação excepcional no mercado dos EUA, como também está expandindo suas atividades para regiões da América Latina.

Capacitamos e ajudamos pessoas a alcançarem seu máximo, fornecendo as ferramentas e o treinamento necessários para aumentar seu desempenho, habilidades e melhorar seu desenvolvimento profissional.

Quem deve participar deste workshop de certificação?

Qualquer pessoa que esteja interessada em expandir seus conhecimentos em Scrum Master.

Apresentações

Bem vindos!

Apresente-se no seguinte formato:

- Nome.
- Empresa.
- Cargo e experiência profissional.
- Familiaridade com os conceitos e a prática Scrum.
- Expectativas para este curso.

©2019 Ken Schwaber e Jeff Sutherland. Oferecido para licença sob a licença Atribuição Compartilhável do Creative Commons, acessível em <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode> (em inglês) e também descrita de forma resumida em <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> (em inglês). Ao utilizar este Guia do Scrum, você reconhece e concorda que leu e concorda que está sujeito aos termos da licença Atribuição Compartilhável da Creative Commons.

Agenda

Introdução	5
Tipos de Projetos	6
Manifesto Ágil	6
Aspectos e Pilares do Manifesto	7
Princípios Por trás do Manifesto Ágil	7
Declaração de Interdependência	9
Os 6 Valores da Declaração de Interdependência	9
O que é Agilidade?	9
Como devemos ver a Agilidade?	10
Por que Agile?	10
Gerenciamento de Projetos Tradicional	10
O que é Scrum?	11
Usos do Scrum	11
Teoria do Scrum	12
Interatividade	13
Três Pilares do Scrum	13
Transparência	14
Inspeção	14
Adaptação	14
Valores do Scrum	15
A Essência do Scrum	16
Papéis	17
O Time do Scrum	18
Product Owner	18
Responsabilidades do Product Owner	19
Características do Product Owner	20
Scrum Master	20
Responsabilidades do Scrum Master para o Product Owner	21
Responsabilidades do Scrum Master para a Organização	21
Responsabilidades do Scrum Master para o Time de Desenvolvimento	22
Time de Desenvolvimento	22
Responsabilidades do Time de Desenvolvimento	23
Características do Time de Desenvolvimento	24
Partes interessadas	24
Principais Conceitos	26
Nível de Detalhamento	28
Como é estruturada uma User Story?	28

Estrutura de User Story	29
Tarefa	29
Como uma Tarefa é estruturada?	30
Definição de “Pronto”	30
Time-Boxing	31
Vantagens do Time-Boxing	31
Onde é utilizado o Time-Boxing?	32
Eventos Formais	32
Sprint	33
Cancelando uma Sprint	34
Reuniões do Scrum	34
Reunião Diária do Scrum	35
Reunião de Planejamento da Sprint	36
O que pode ser “Pronto” nesta Sprint?	36
Meta da Sprint	37
Como o trabalhado escolhido será «Pronto»?	37
Planning Poker	37
Reunião de Revisão da Sprint	38
Retrospectiva da Sprint	39
Os 5 Estágios de uma Retrospectiva	39
Artefatos	40
Backlog do Produto	40
Refinamento do Backlog do Produto	41
Backlog da Sprint	41
Prioridade	42
Monitoramento	42
Incremento	43



Introdução

CertiProf®
Professional Knowledge

www.certiprof.com

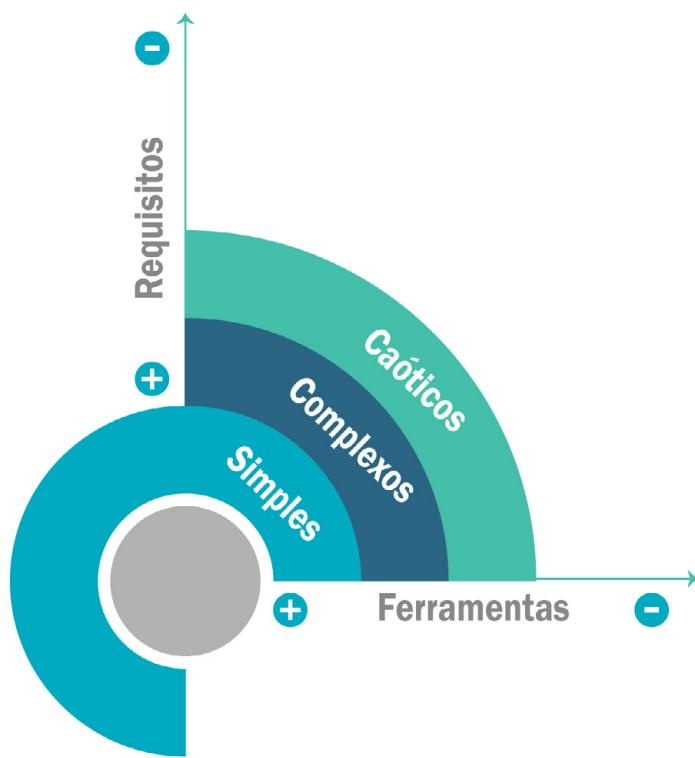
CERTIPROF® é uma marca registrada da CertiProf, LLC nos Estados Unidos e/ou outros países.

Introdução

Os projetos são afetados por limitações de tempo, custo, escopo, qualidade, recursos, capacidade organizacional e outras obstáculos que os tornam difíceis de planejar, implementar, gerenciar e finalmente obter sucesso.

Tipos de Projetos

No eixo horizontal, temos a experiência e o conhecimento de uma ferramenta; no eixo vertical, há a clareza dos requisitos.



Manifesto Ágil

O Manifesto Ágil surgiu em 17 de fevereiro de 2001, quando dezessete críticos de desenvolvimento de software se reuniram e definiram o termo «metodologia Ágil» para definir os métodos que estavam surgindo como uma alternativa às metodologias formais.

O Manifesto Ágil consiste em 12 princípios associados a 4 aspectos ou pilares.

REF: <http://agilemanifesto.org/>

Aspectos e Pilares do Manifesto

- Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas.
- Software em funcionamento mais que documentação abrangente.
- Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos.
- Responder a mudanças mais que seguir um plano.

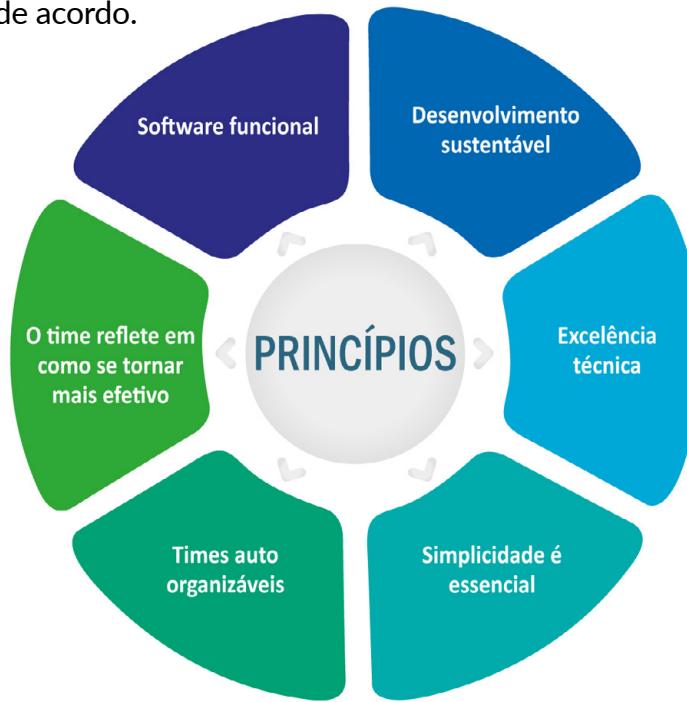


Princípios Por trás do Manifesto Ágil

- Nossa maior prioridade é satisfazer o cliente, através da entrega adiantada e contínua de software de valor.
- Aceitar mudanças de requisitos, mesmo no fim do desenvolvimento. Processos ágeis se adequam a mudanças, para que o cliente possa tirar vantagens competitivas.
- Entregar software funcionando com frequência, na escala de semanas até meses, com preferência aos períodos mais curtos.
- Pessoas relacionadas à negócios e desenvolvedores devem trabalhar em conjunto e diariamente, durante todo o curso do projeto.
- Construir projetos ao redor de indivíduos motivados. Dando a eles o ambiente e suporte necessário, e confiar que farão seu trabalho.
- O Método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para, e por dentro de um time de desenvolvimento, é através de uma conversa cara a cara.



- Software funcional é a medida primária de progresso.
- Processos ágeis promovem um ambiente sustentável. Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários, devem ser capazes de manter indefinidamente, passos constantes.
- Contínua atenção à excelência técnica e bom design, aumenta a agilidade.
- Simplicidade: a arte de maximizar a quantidade de trabalho que não precisou ser feito.
- As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de times auto organizáveis.
- Em intervalos regulares, o time reflete em como ficar mais efetivo, então, se ajustam e otimizam seu comportamento de acordo.



Declaração de Interdependência

A Declaração de Interdependência no gerenciamento de projetos foi escrita no início de 2005 por um grupo de 15 líderes de projetos como um complemento ao «Manifesto Ágil». Ele lista seis valores de gerenciamento necessários para fortalecer o desenvolvimento ágil da mentalidade, particularmente no gerenciamento de projetos complexos e incertos.

[©2005 David Anderson, Sanjiv Augustine, Christopher Avery, Alistair Cockburn, Mike Cohn, Doug DeCarlo, Donna Fitzgerald, Jim Highsmith, Ole Jepsen, Lowell Lindstrom, Todd Little, Kent McDonald, Pollyanna Pixton, Preston Smith and Robert Wysocki.]
<http://pmdoi.org>

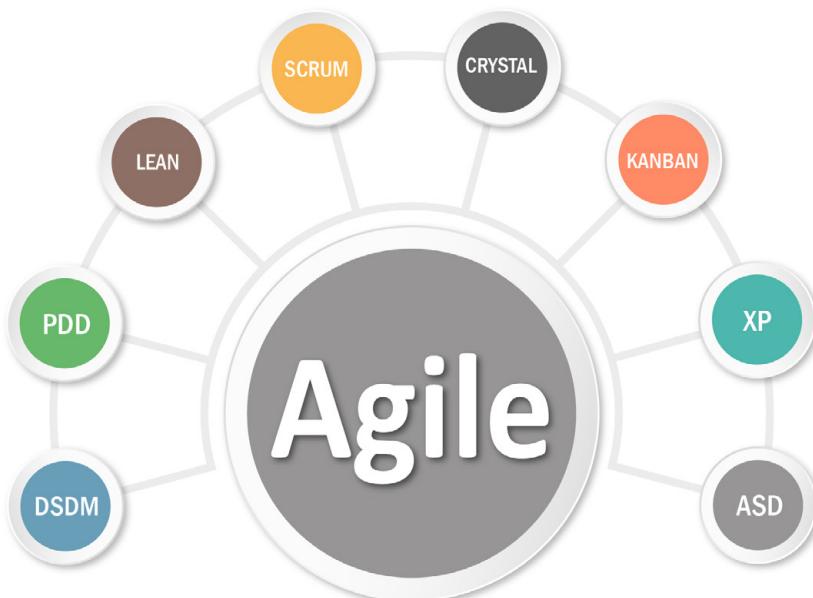
Os 6 Valores da Declaração de Interdependência

1. Aumentamos o retorno do investimento, tornando o fluxo contínuo de valor o nosso foco.
2. Entregamos resultados confiáveis, engajando os clientes em iterações frequentes e propriedade compartilhada.
3. Esperamos incertezas e gerenciamos levando-as em conta, por meio de iterações, antecipação e adaptação.
4. Promovemos criatividade e inovação reconhecendo que os indivíduos são a fonte última de valor e criamos um ambiente em que eles fazem a diferença.
5. Impulsionamos o desempenho por meio do compromisso do grupo em obter resultados e da responsabilidade compartilhada pela eficácia do grupo.
6. Melhoramos a eficácia e a confiabilidade por meio de estratégias situacionais específicas, processo e práticas.

O que é Agilidade?

“Agilidade é a capacidade de criar e responder a mudanças para lucrar em um ambiente de negócios turbulento”.

“Agilidade é a capacidade de equilibrar flexibilidade e estabilidade”.



Como devemos ver a Agilidade?

Em qualquer tipo de disciplina de gestão, ser ágil é uma qualidade, portanto, essa deve ser uma meta que devemos alcançar.

O gerenciamento ágil de projetos envolve adaptabilidade ao criar um produto, serviço ou qualquer outro resultado.

Por que Agile?

A Gartner previu que 80 % de todos os projetos de software estarão usando o Agile.

Quase três quartos (71 %) das organizações relatam o uso de abordagens ágeis às vezes, frequentemente ou sempre.

Fonte: Project Management Institute.



Gerenciamento de Projetos Tradicional

Vantagens: Ordem lógica.

Desvantagem: Pressupõe previsibilidade.



O que é Scrum?

Scrum (n): Uma estrutura na qual as pessoas podem abordar problemas adaptativos complexos, entregando, de forma produtiva e criativa, produtos do mais alto valor possível.

Scrum é:

- Leve.
- Simples de entender.
- Difícil de dominar.

Usos do Scrum

O Scrum foi originalmente desenvolvido para gerenciar e desenvolver produtos. Desde o início dos anos 90.

O Scrum tem sido usado para desenvolver softwares, hardwares, softwares embarcados, redes de função de interação, veículos autônomos, nas escolas, nos governos, no marketing, no gerenciamento do funcionamento de organizações e em quase tudo que usamos em nosso dia a dia, como indivíduos e sociedades.

O Scrum provou ser especialmente efetivo na transferência de conhecimento iterativa e incremental. O Scrum agora é amplamente usado para produtos, serviços e gerenciamento de matrizes de empresas.



Teoria do Scrum

CertiProf®
Professional Knowledge

www.certiprof.com

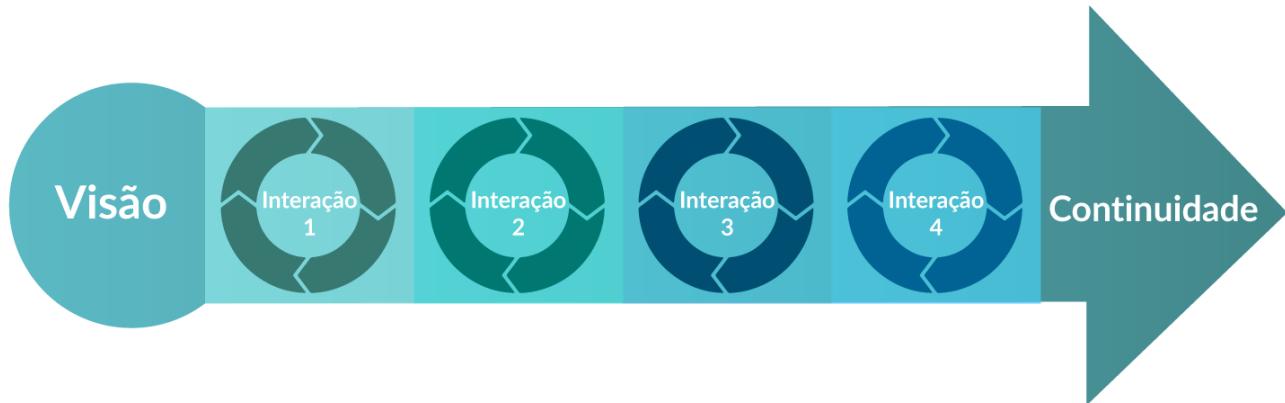
CERTIPROF® é uma marca registrada da CertiProf, LLC nos Estados Unidos e/ou outros países.

Interatividade

O Scrum é baseado na teoria empírica de controle de processos, ou empirismo.

O empirismo afirma que o conhecimento vem da experiência e da tomada de decisões com base no que é conhecido.

O Scrum emprega uma abordagem incremental e iterativa para otimizar a previsibilidade e controlar o risco.



Três Pilares do Scrum

- Transparência.
- Inspeção.
- Adaptação.



Transparência

Aspectos significativos do processo devem ser visíveis para os responsáveis pelo resultado.

A Transparência exige que esses aspectos sejam definidos por um padrão comum, de forma que os observadores compartilhem um entendimento comum do que está sendo visto.



Inspeção



Os usuários do Scrum frequentemente devem inspecionar os artefatos do Scrum e progredir em direção a uma meta da Sprint para detectar variações indesejáveis.

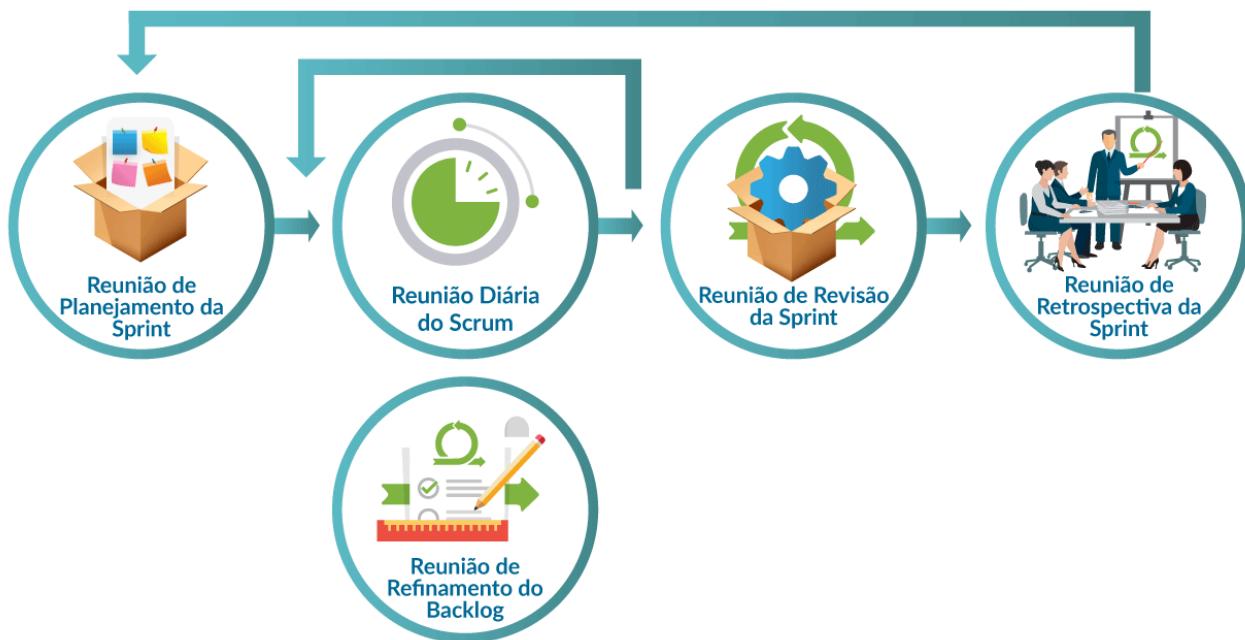
Sua inspeção não deve ser tão frequente de forma que atrapalhe o trabalho.

Inspeções são mais benéficas quando executadas diligentemente por inspetores qualificados no ponto de trabalho.

Adaptação

Um dos três pilares do controle do processo empírico; O feedback é usado para fazer um ajuste no produto de trabalho que está sendo desenvolvido ou no processo pelo qual ele está sendo desenvolvido.





Valores do Scrum

- Comprometimento.
- Coragem.
- Foco.
- Transparência.
- Respeito.

Os membros do Time do Scrum aprendem e exploram esses valores enquanto trabalham com os papéis, eventos e artefatos do Scrum.

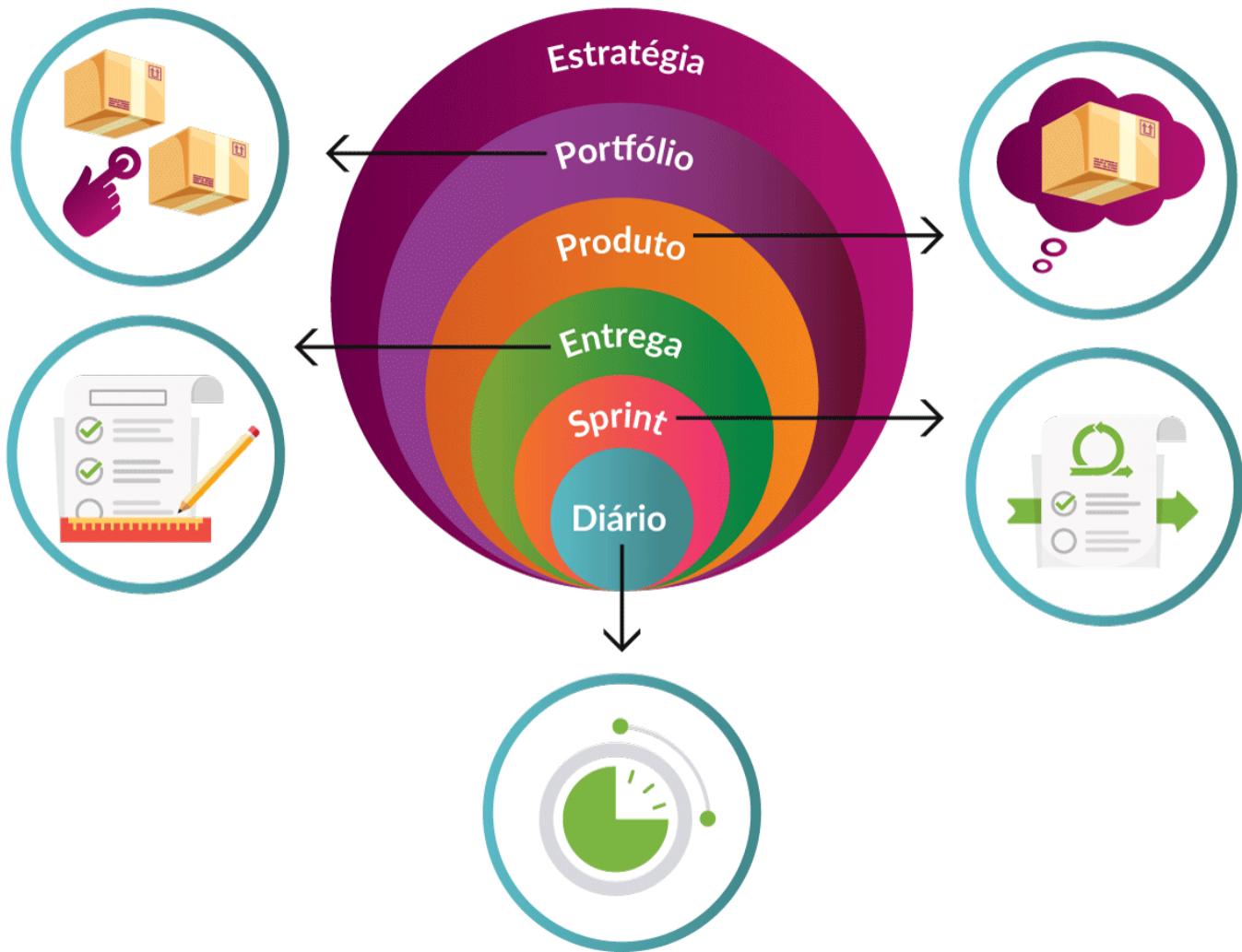


A Essência do Scrum

A essência do Scrum é um pequeno time de pessoas. O time individual é altamente flexível e adaptável. Eses pontos fortes continuam operando seja em uma única equipe, em várias, ou até mesmo em redes de equipes que desenvolvem, liberam, operam e sustentam o trabalho e os produtos de trabalho de milhares de pessoas.

Quando as palavras «desenvolver» e «desenvolvimento» são usadas no Guia do Scrum, elas se referem a um trabalho complexo, como os identificados acima.

Planejamento Ágil





Papéis

CertiProf®
Professional Knowledge

www.certiprof.com

CERTIPROF® é uma marca registrada da CertiProf, LLC nos Estados Unidos e/ou outros países.

Papéis

Um conjunto coeso de responsabilidades que pode ser cumprido por uma ou mais pessoas. Os três papéis do Scrum são Product Owner, Scrum Master e Time de Desenvolvimento.



O Time do Scrum

- O Time do Scrum consiste em um Product Owner, o Time de Desenvolvimento e um Scrum Master.
- Os Times do Scrum são auto organizados e multifuncionais.
- O modelo de Time no Scrum foi desenvolvido para otimizar a flexibilidade, a criatividade e a produtividade.
- O Time do Scrum provou ser eficaz para todos os usos declarados acima e para qualquer trabalho complexo.
- Os Times do Scrum oferecem produtos de forma iterativa e incremental, maximizando as oportunidades de feedback. Entregas incrementais de produtos «Prontos» garantem que uma versão potencialmente útil do produto em desenvolvimento esteja sempre disponível.

Product Owner

O Product Owner (PO) representa a voz do cliente e é responsável por maximizar o valor do produto.



- Um PO deve sempre manter uma visão dupla.
- Deve entender e apoiar as necessidades e interesses de todas as partes interessadas.
- Deve compreender as necessidades.

Responsabilidades do Product Owner

Determinar as atividades gerais do início do projeto

Foco na criação de valor e geração de ROI

Auxiliar na definição da visão do projeto

Avaliar a viabilidade e garantir a entrega do produto ou serviço

Assegurar os recursos financeiros do projeto

Representar o usuário ou cliente

Ajudar na escolha do Scrum Master e outros membros

Ser responsável pela gestão do Backlog do Produto

Auxiliar a criar e aprovar as User Stories

Explicar as User Stories para o Time de Desenvolvimento

Definir os critérios de aceitação

Participar do projeto e da Retrospectiva da Sprint

Características do Product Owner



Scrum Master

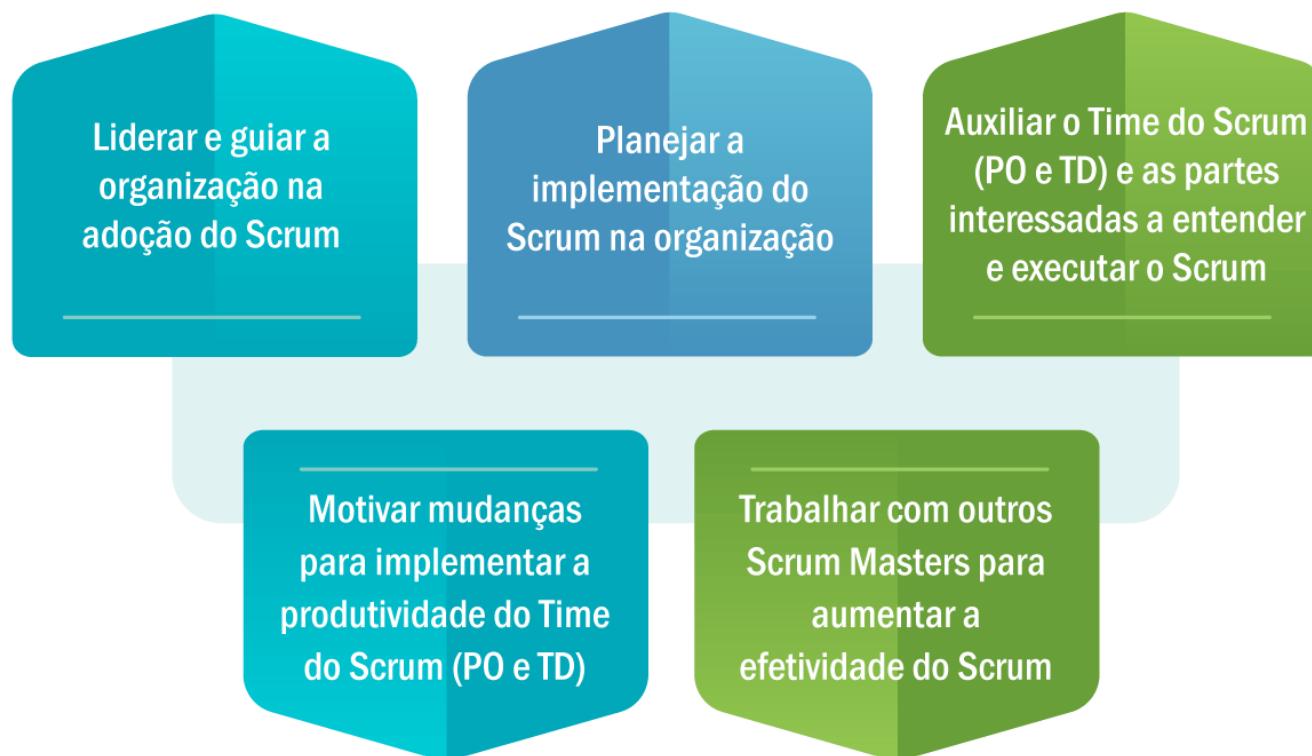
- O Scrum Master é responsável por promover e apoiar o Scrum, conforme definido no Guia do Scrum.
- Os Scrum Masters fazem isso ajudando todos a entender a teoria, as práticas, as regras e os valores do Scrum.
- O Scrum Master é um líder-servo do Time do Scrum. O Scrum Master ajuda aqueles que estão fora do Time do Scrum a entender quais de suas interações com o Time do Scrum são úteis e quais não são.
- O Scrum Master ajuda todos a mudar essas interações para maximizar o valor criado pelo Time do Scrum.



Responsabilidades do Scrum Master para o Product Owner



Responsabilidades do Scrum Master para a Organização



Responsabilidades do Scrum Master para o Time de Desenvolvimento



Time de Desenvolvimento

O Time de Desenvolvimento é formado por profissionais que realizam o trabalho de entregar um Incremento potencialmente liberável do produto «Pronto» ao final de cada Sprint. Um incremento «Pronto» é necessário na Revisão da Sprint. Somente membros do Time de Desenvolvimento criam o Incremento. Times de Desenvolvimento são estruturados e capacitados pela organização para organizar e gerenciar seu próprio trabalho. A sinergia resultante otimiza a eficiência e a eficácia gerais do Time de Desenvolvimento.

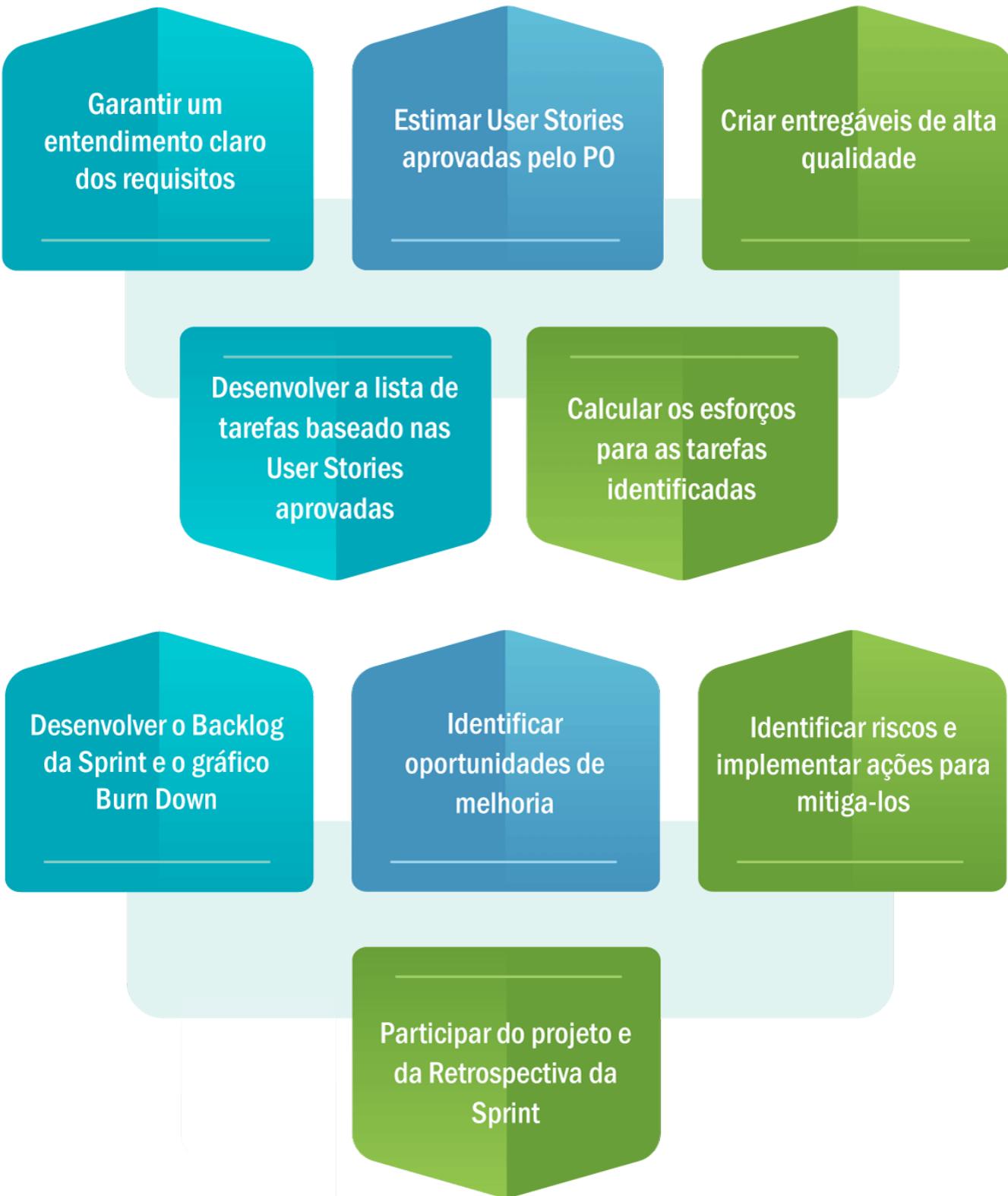
O tamanho ideal do Time de Desenvolvimento é pequeno o suficiente para permanecer ágil e grande o suficiente para concluir um trabalho significativo dentro de um Sprint. Menos de três membros no Time de Desenvolvimento diminuem a interação e resultam em menores ganhos de produtividade.

Times de Desenvolvimento menores podem encontrar restrições de habilidades durante o Sprint, fazendo com que o Time de Desenvolvimento não consiga entregar um Incremento potencialmente liberável.

Ter mais de nove membros requer muita coordenação.



Responsabilidades do Time de Desenvolvimento



Características do Time de Desenvolvimento

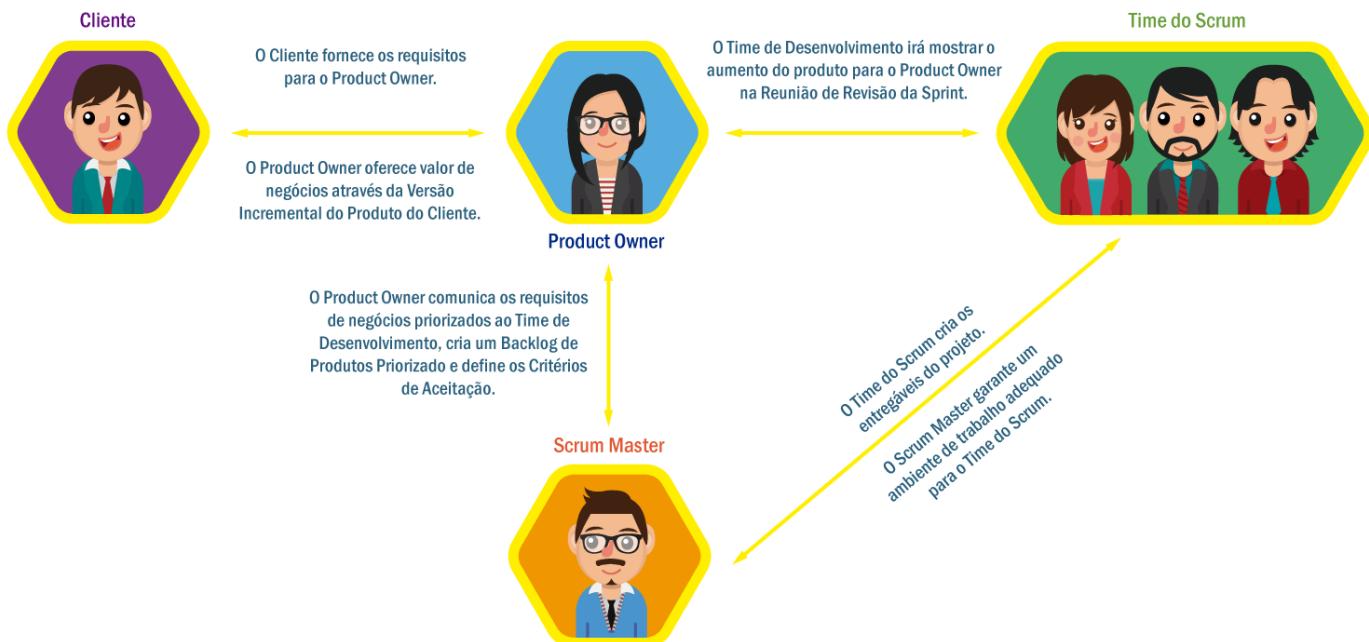


Partes interessadas

Uma pessoa, grupo ou organização que afeta ou pode ser afetada pelas ações de uma organização.

Partes Interessadas são divididas em:

- **Cliente:** O cliente é a pessoa ou organização que adquire o produto, serviço ou qualquer outro resultado do projeto.
- **Usuário:** O usuário é o indivíduo ou organização que usa diretamente o produto, serviço ou qualquer outro resultado do projeto; Além disso, em alguns setores, o cliente e os usuários podem ser os mesmos.
- **Patrocinador:** O patrocinador é a pessoa ou organização que fornece recursos e apoio para o projeto, o patrocinador é também a parte interessada para quem todos nós devemos reportar no final.





Principais Conceitos

CertiProf®
Professional Knowledge

www.certiprof.com

CERTIPROF® é uma marca registrada da CertiProf, LLC nos Estados Unidos e/ou outros países.

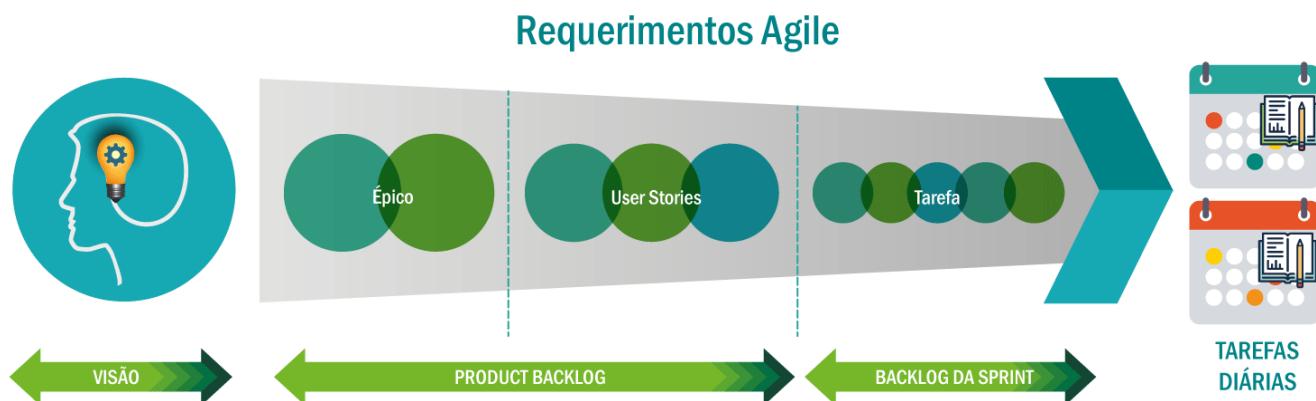


Principais Conceitos

- **Épico:** Uma grande história de usuário, talvez com muitos meses em tamanho, que pode abranger uma versão inteira ou vários lançamentos. Épicos são úteis como espaços reservados para grandes requisitos. Épicos são progressivamente refinados em um conjunto de histórias de usuários menores no momento apropriado.
- **User Stories:** As histórias são descrições curtas de uma pequena parte da funcionalidade desejada, escritas no idioma do usuário.
- **Tarefa:** Essa é uma representação do requisito que está no idioma do usuário, mas definido tecnicamente sobre como ele funcionará e quem participará.



Nível de Detalhamento



Como é estruturada uma User Story?

Uma história de usuário deve consistir em 3 C's:

- **Cartão:** Descrição escrita sobre o que o usuário precisa.
- **Conversa:** O PO e o TD esclarecem os detalhes.
- **Confirmação:** Permite que você determine o que é esperado.

Recursos: modelo **INVEST**.

- Independence (Independência).
- Negotiable (Negociável).
- Valuable (Valioso).
- Estimable (Estimável).
- Small (Pequeno).
- Tangible (Tangível).

Estrutura de User Story



Tarefa

O trabalho técnico que um Time de Desenvolvimento executa para concluir um item do Backlog do Produto.

A maioria das tarefas é definida como pequena, representando não mais do que de poucas horas até um dia de trabalho.

Como uma Tarefa é estruturada?

Características do modelo SMART:

S: Specific (Específico).

M: Measurable (Mensurável).

A: Achievable (Atingível).

R: Relevant (Relevante).

T: Time-boxed (Temporal).

ID:

Responsável:

Descrição:

Estimativa:

Definição de “Pronto”

Trata-se de acordos do PO com partes interessadas que contêm todas as condições que devem obedecer aos itens do Backlog do Produto para considerar uma Sprint concluída ou terminada.

Critérios de Aceitação

É sobre os componentes desejados para a qual a funcionalidade de uma User Story é julgada.

Pronto

Pronto é um conjunto de regras que se aplicam a todas as User Stories em uma determinada Sprint.

Time-Boxing

Todos os eventos são time-boxed (duração máxima de tempo), de modo que todos tenham uma duração máxima.



Vantagens do Time-Boxing

Time-Boxing é uma prática crítica no Scrum e deve ser cuidadosamente aplicada.

Um Time-Boxing arbitrário pode levar a uma desmotivação da equipe e pode resultar na criação de um ambiente apreensivo, por isso o Time-Boxing deve ser usado apropriadamente.

Benefícios:

- Processos de desenvolvimento eficientes.
- Menos sobrecarga.
- Alta velocidade para as equipes.
- Ajuda a gerenciar com eficácia o planejamento e a implementação de projetos.

Onde é utilizado o Time-Boxing?



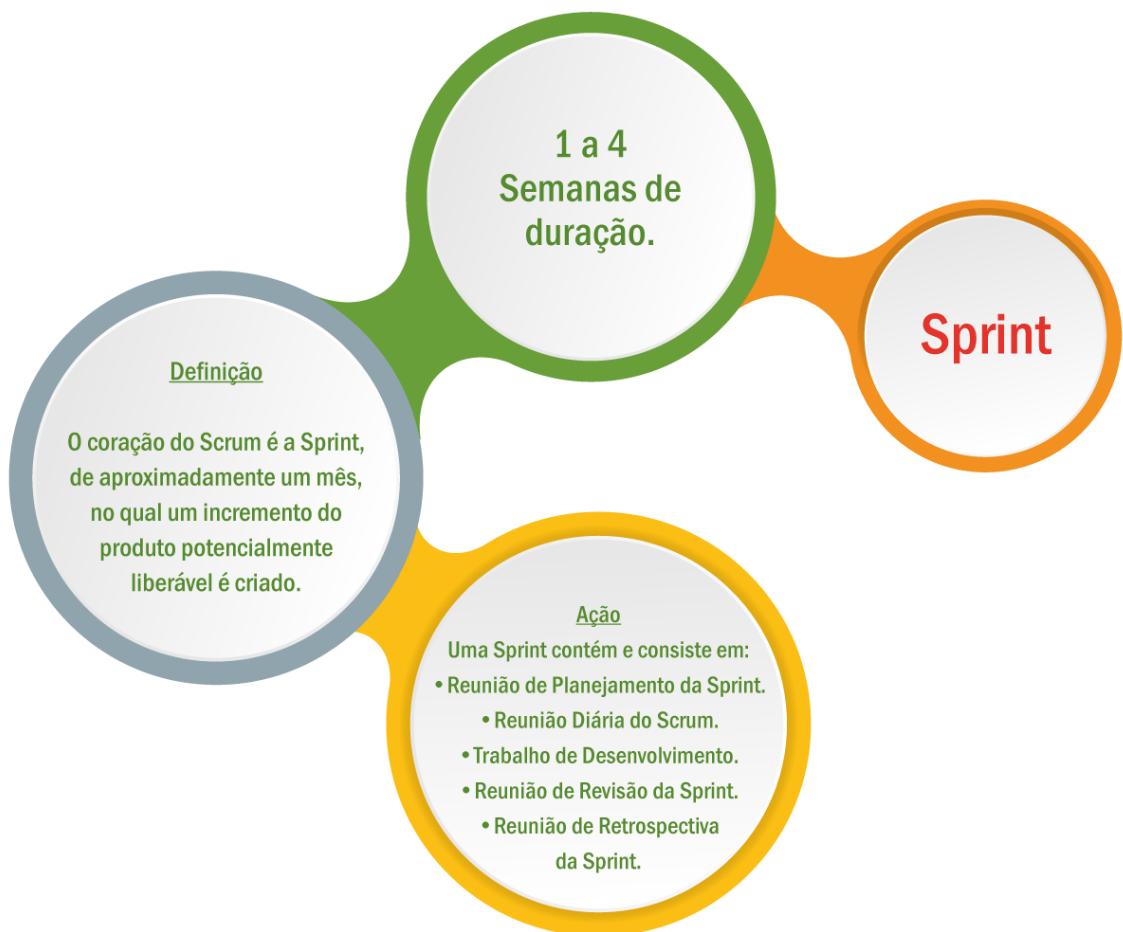
Eventos Formais

O Scrum prescreve quatro eventos formais, contidos na Sprint, para inspeção e adaptação:

- Planejamento da Sprint.
- Reunião Diária do Scrum.
- Revisão da Sprint.
- Retrospectiva da Sprint.

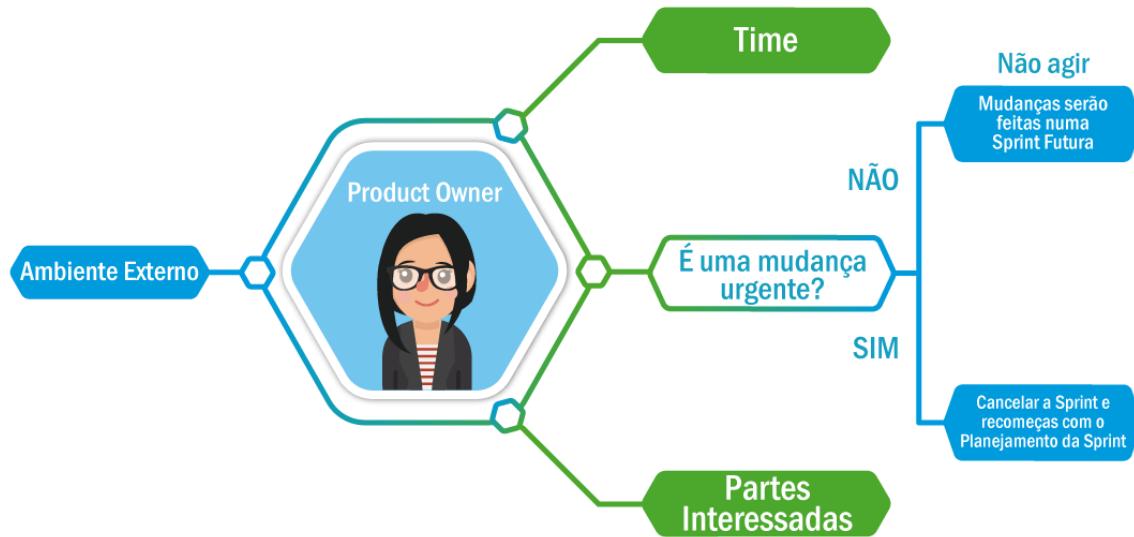
Evento Scrum	Time-Box (para Sprint de 1 mês)	Participantes
Planejamento da Sprint	8 horas	Scrum Master, Product Owner e Time de Desenvolvimento.
Reunião Diária do Scrum	15 Minutos	Scrum Master (opcional), Product Owner (opcional) e Time de Desenvolvimento.
Revisão da Sprint	4 Horas	Scrum Master, Product Owner, Time de Desenvolvimento e todas partes interessadas chave.
Retrospectiva da Sprint	3 Horas	Scrum Master, Product Owner e Time de Desenvolvimento.

Sprint



Cancelando uma Sprint

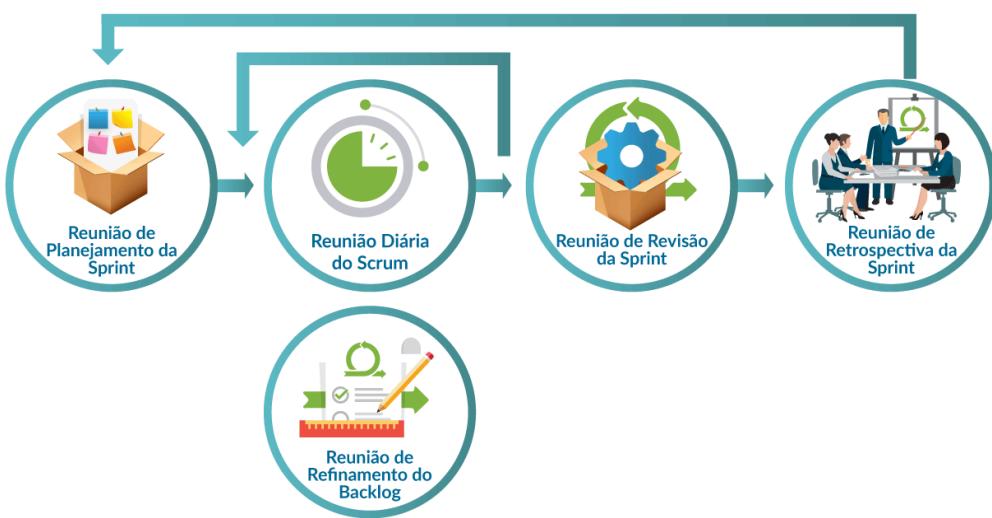
Uma Sprint pode ser cancelada antes do final do Time-Box da Sprint. Apenas o Product Owner tem autoridade para cancelar a Sprint, embora ele possa fazê-lo sob influência das partes interessadas, do Time de Desenvolvimento ou do Scrum Master.



Reuniões do Scrum

Para qualquer projeto ser bem sucedido, a comunicação é importante. As equipes do Scrum empregam várias reuniões importantes para estruturar o trabalho da equipe:

- Reunião Diária do Scrum.
- Reunião de Planejamento da Sprint.
- Reunião de Revisão da Sprint.
- Reunião de Retrospectiva da Sprint.



Reunião Diária do Scrum



- Inspeção e ponto de ajuste no Scrum. Max. 15 minutos.
- A equipe se reúne para comunicar e entender os estados.
- Essencial para conhecer o progresso contínuo e evitar bloqueios.
- Ele não tem como objetivo relatar o progresso ao Product Owner, Scrum Master ou a qualquer outra parte interessada.
- O Product Owner pode participar desde que sua participação seja passiva.
- O Scrum Master certifica-se de que o Time de Desenvolvimento mantém a reunião, mas o Time de Desenvolvimento é responsável por dirigir a Reunião Diária do Scrum.



Reunião de Planejamento da Sprint



O que pode ser “Pronto” nesta Sprint?

Esta questão nos ajuda para o Time de Desenvolvimento (TD) projetar a funcionalidade que será desenvolvida durante a Sprint, onde o objetivo da Sprint é definido.

O número de itens do Backlog do Produto selecionado para a Sprint depende apenas do Time de Desenvolvimento (TD).



Meta da Sprint

- A Meta da Sprint é um conjunto de objetivos para a Sprint que pode ser alcançada através da implementação do Backlog do Produto.
- A Meta da Sprint dá ao Time de Desenvolvimento alguma flexibilidade em relação à funcionalidade implementada na Sprint.
- A Meta da Sprint pode ser qualquer outra coerência que faça com que o Time de Desenvolvimento trabalhe em conjunto e não em iniciativas separadas.



META DA SPRINT

Por que você está realizando
essa interação?

Como o trabalho escolhido será «Pronto»?

Tendo definido a Meta da Sprint e selecionado os itens do Backlog do Produto para a Sprint, o Time de Desenvolvimento decide como ele irá tornar essa funcionalidade em um Incremento do Produto “Pronto” durante a Sprint.

Os itens do Backlog do Produto selecionados para esta Sprint, mais o plano para entregá-los, são chamados de Backlog da Sprint.

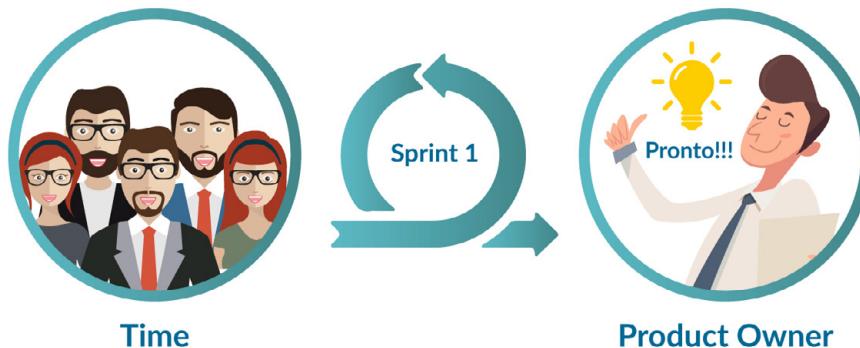


Planning Poker

Esta é uma das técnicas Scrum mais reconhecidas, porque é simples, divertida e eficaz, é onde o Time de Desenvolvimento (TD) estima, como um grupo, o esforço para fazer na Sprint.



Reunião de Revisão da Sprint



- Os participantes incluem o Time do Scrum e as principais interessados convidados pelo Product Owner.
- O Product Owner explica quais itens do Backlog do Produto foram «Prontos» e o que não foi «Pronto».
- O Time de Desenvolvimento discute o que deu certo durante o Sprint, que problemas enfrentou e como esses problemas foram resolvidos.
- O Time de Desenvolvimento demonstra o trabalho que realizou e responde a perguntas sobre o Incremento.
- O Product Owner discute a situação atual do Backlog do Produto. Ele projeta datas desejadas e de entrega prováveis com base no progresso até o momento (se necessário).
- O grupo inteiro colabora no que fazer a seguir, para que a Revisão da Sprint forneça informações valiosas para o Planejamento da Sprint subsequente.
- Revisão de como o mercado ou o usuário potencial do produto pode ter mudado o que seria a coisa mais importante de se fazer em seguida.
- Revisão do cronograma, orçamento, potencialidades e mercado para as próximas versões antecipadas de funcionalidade ou capacidade do produto.



Retrospectiva da Sprint

- A Retrospectiva da Sprint é uma oportunidade para o Time do Scrum se inspecionar e criar um plano para melhorias a serem implementadas durante a próxima Sprint.
- A Retrospectiva da Sprint ocorre após a Revisão da Sprint e antes do próximo Planejamento da Sprint.
- É uma reunião de no máximo três horas para Sprints de um mês. Para sprints mais curtas, o evento geralmente é mais curto.

O propósito da Retrospectiva da Sprint é:

- Iinspecionar como a última Sprint foi em relação às pessoas, aos relacionamentos, aos processos e às ferramentas;
- Identificar e ordenar os principais itens que foram bem e as potenciais melhorias; e,
- Criar um plano para implementar melhorias no modo que o Time Scrum faz seu trabalho.



Os 5 Estágios de uma Retrospectiva



Artefatos

Os artefatos do Scrum representam trabalho ou valor para fornecer transparência e oportunidades de inspeção e adaptação.

Os artefatos definidos pelo Scrum são projetados especificamente para maximizar a transparência das principais informações, para que todos tenham o mesmo entendimento do artefato.

- Backlog do Produto.
- Backlog do Sprint.
- Incremento.

Backlog do Produto

- O Backlog do Produto é uma lista ordenada de tudo o que é conhecido como necessário no produto.
- É a única fonte de requisitos para quaisquer alterações a serem feitas no produto. O Product Owner é responsável pelo Backlog do Produto, incluindo seu conteúdo, disponibilidade e ordenação.
- O Backlog do Produto é dinâmico; Ele muda constantemente para identificar o que o produto precisa para ser apropriado, competitivo e útil.
- O Backlog do Produto lista todos os recursos, funções, requisitos, aprimoramentos e correções que constituem as alterações a serem feitas no produto em versões futuras.



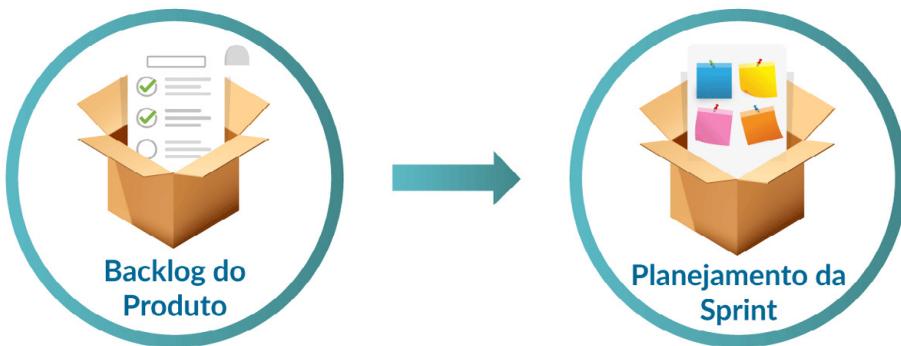
Refinamento do Backlog do Produto

- O refinamento do Backlog do Produto é o ato de adicionar detalhes, estimativas e pedidos aos itens no Backlog do Produto.
- Durante o refinamento do Product Backlog, os itens são revistos e revisados.
- O Time do Scrum decide como e quando o refinamento é feito.
- O refinamento geralmente não consome mais de 10 % da capacidade do Time de Desenvolvimento. No entanto, os itens do Backlog do Produto podem ser atualizados a qualquer momento pelo Product Owner ou a critério dele.



Backlog da Sprint

- O Backlog da Sprint é o conjunto de itens do Backlog do Produto selecionado para a Sprint, juntamente com um plano para entregar o Incremento do produto e realizar a Meta da Sprint.
- O Backlog da Sprint é uma previsão do Time de Desenvolvimento sobre qual funcionalidade estará no próximo Incremento e o trabalho necessário para entregar essa funcionalidade em um Incremento «Pronto».
- O Backlog da Sprint torna visível todo o trabalho que o Time de Desenvolvimento identifica como necessário para atingir a Meta da Sprint.



Prioridade

- O Product Owner é uma pessoa, não um comitê.
- O Product Owner pode representar os desejos de um comitê no Backlog do Produto, mas aqueles que desejam alterar a prioridade de um item de Backlog do produto devem se dirigir ao Product Owner.
- Para o Product Owner ter sucesso, toda a organização deve respeitar suas decisões.
- As decisões do Product Owner são visíveis no conteúdo e na ordem do Backlog do Produto.
- Ninguém pode forçar o Time de Desenvolvimento a trabalhar a partir de um diferente conjunto de requisitos.



Backlog do Produto	
Solicitação	Prioridade
	1
	2
	3
	4

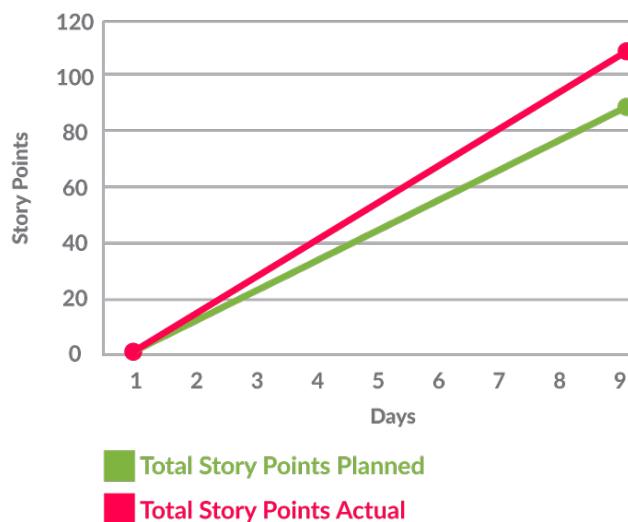
Monitoramento

- Monitoramento do Progresso a Caminho dos Objetivos.
- Monitoramento do Progresso da Sprint.

Sprint Burn Down Chart



Sprint Burn Up Chart



Incremento

O Incremento é a soma de todos os itens do Backlog do Produto concluídos durante uma Sprint e o valor dos incrementos de todas as Sprints anteriores.

No final de um Sprint, o novo Incremento deve ser «Pronto».

Um incremento é um corpo de trabalho pronto possível de ser inspecionado, que suporta o empirismo no final da Sprint.

O incremento deve estar em condições utilizáveis, independentemente de o Product Owner decidir liberá-lo.





Colaboradores na revisão do
SCRUM MASTER
PROFESSIONAL CERTIFICATE
(SMPC)

Konsutera



CA.
®



Com sua ajuda nós
sempre alcançamos
resultados extraordinários.

Obrigado!





SCRUM MASTER PROFESSIONAL CERTIFICATE (SMPC)

CertiProf®
Professional Knowledge



certiprof.com



@Certiprof



@CertiProf



CertiProf



Certiprof_llc

www.certiprof.com

CERTIPROF® é uma marca registrada da CertiProf, LLC nos Estados Unidos e/ou outros países.