

Desafio SCRUM

1) Preencher o mapa mental com os pilares e valores do Scrum

Pilares do Scrum

Transparência: Todos os aspectos significativos do processo devem ser visíveis para aqueles responsáveis pelo resultado. Isso envolve a clareza sobre o trabalho em andamento e a definição de "pronto".

Inspeção: O time deve inspecionar frequentemente os artefatos e o progresso em direção ao objetivo da Sprint, para detectar possíveis desvios.

Adaptação: Se um aspecto do processo desviar do esperado, o time deve adaptar o seu comportamento e o processo, ajustando conforme necessário.

Valores do Scrum

Compromisso: Os membros da equipe se comprometem a alcançar os objetivos do time e a apoiar uns aos outros.

Coragem: Os membros do time têm coragem para fazer o que é certo e falar sobre o que precisa ser feito.

Foco: O time foca no trabalho do Sprint e nos objetivos acordados.

Abertura: Os membros do time são abertos sobre seu trabalho e desafios, facilitando uma comunicação honesta.

Respeito: Cada membro da equipe é respeitado como um indivíduo e como parte do time, valorizando suas contribuições.

2) Movimentar os cards da mesa para a coluna correta:

Termo	Coluna	Justificativa
Scrum Master	Scrum Team	É um dos papéis principais dentro do time Scrum, responsável por facilitar o processo e remover impedimentos.
Sprint Review	Eventos	É uma reunião formal onde o time demonstra o incremento do produto ao stakeholders.
Stakeholders	Scrum Team	São as pessoas ou grupos com interesse no projeto, como clientes e patrocinadores.
Project Release	Artefatos	Representa o resultado final de um projeto ou de um conjunto de Sprints.
Daily Scrum	Eventos	É uma reunião diária curta onde o time sincroniza o trabalho e planeja as próximas 24 horas.
Sprint Backlog	Artefatos	É uma lista ordenada de itens a serem concluídos durante um Sprint.
Sprint Planning	Eventos	É uma reunião onde o time planeja o trabalho a ser realizado durante o próximo Sprint.
Product Backlog	Artefatos	É uma lista priorizada de todos os itens que o produto precisa para fornecer valor ao cliente.

Rugby	Não se encaixa	Rugby não é um termo relacionado ao Scrum. Pode ser uma confusão ou um termo específico do contexto do exercício.
Project Manager	Scrum Team ou Não se encaixa	Em um contexto puramente Scrum, o Scrum Master assume muitas das responsabilidades de um Project Manager tradicional. No entanto, em algumas organizações, ambos os papéis podem coexistir.
Developers	Scrum Team	São os membros do time responsáveis por desenvolver o produto.
Sprint Retrospective	Eventos	É uma reunião onde o time reflete sobre o Sprint passado e identifica oportunidades de melhoria.
Product Owner	Scrum Team	É o responsável por maximizar o valor do produto e definir a ordem de prioridade dos itens no Product Backlog.
Incremento	Artefatos	Representa o resultado funcional do trabalho realizado durante um Sprint.
Sprint	Artefatos ou Eventos	Pode ser considerado tanto um artefato (a caixa de tempo) quanto um evento (o período de tempo).

3) Preencha o Framework Scrum com todos os Eventos, Artefatos e Papeis.

Eventos (Events):

Sprint: Ciclo de desenvolvimento.

Sprint Planning: Planejamento do Sprint.

Daily Scrum: Reunião diária.

Sprint Review: Revisão do Sprint.

Sprint Retrospective: Retrospectiva do Sprint.

Artefatos (Artifacts):

Product Backlog: Lista de requisitos do produto.

Sprint Backlog: Lista de tarefas do Sprint.

Increment: Resultado do Sprint.

Papéis (Roles):

Product Owner: Responsável pelo produto.

Scrum Master: Facilitador do processo.

Development Team: Equipe de desenvolvimento.