

# 06-08.04.24 | 09-10.04.24

## 1) DEFINIÇÕES E ORIGEM DO SCRUM

- **Introdução:**

Nos últimos anos, o desenvolvimento de software passou por uma transformação significativa. Em um mercado cada vez mais dinâmico e competitivo, as abordagens tradicionais de gestão de projetos muitas vezes se mostraram inadequadas para lidar com as demandas de clientes e as mudanças frequentes nos requisitos. É nesse contexto que surgem os Métodos Ágeis, uma abordagem flexível e adaptativa que busca maximizar o valor entregue ao cliente através de colaboração, feedback contínuo e entrega incremental.

Um dos métodos ágeis mais populares e amplamente adotados é o SCRUM. Criado por Jeff Sutherland e Ken Schwaber no início dos anos 90, o SCRUM oferece uma estrutura simples, mas poderosa, para gerenciar projetos complexos. Baseado em princípios como transparência, inspeção e adaptação, o SCRUM permite que as equipes entreguem software de alta qualidade de forma rápida e eficiente.

Neste artigo, vamos explorar em detalhes os fundamentos do SCRUM, desde seus princípios básicos até suas práticas mais avançadas. Ao final desta leitura, você terá uma compreensão sólida do SCRUM e estará preparado para aplicar esses conceitos em seu próprio ambiente de trabalho.

- **Fundamentos do SCRUM: Adaptabilidade e Valor**

Os fundamentos do Scrum proporcionam às equipes a flexibilidade necessária para enfrentar os desafios e as mudanças inerentes ao desenvolvimento de projetos. Em vez de seguir um plano rígido, o Scrum permite às equipes se ajustarem e responderem de forma ágil às necessidades e demandas do cliente.

- 1. Objetivo do Scrum:**

O Scrum é mais do que apenas um processo - é um framework que capacita as equipes a resolverem problemas complexos e adaptáveis, entregando produtos de forma produtiva e criativa, maximizando seu valor. Embora seja leve e simples de entender em sua essência, sua aplicação eficaz pode ser desafiadora.

- 2. Princípios do Scrum:**

O Scrum é baseado em três pilares fundamentais: transparência, inspeção e adaptação. Estes pilares guiam o relacionamento e interação entre os membros da equipe, bem como a forma como o trabalho é realizado.

- 3. Aplicação do Scrum:**

Embora tenha sido originado no desenvolvimento de software, o Scrum é aplicável a uma variedade de projetos, desde que haja complexidade e incerteza. Seu enfoque no controle empírico de processos, ou empirismo, permite que as equipes melhorem continuamente seu trabalho à medida que avançam. Diferente de processos pré definidos, onde cada passo é previsível, o Scrum reconhece a natureza imprevisível dos projetos complexos e abraça a mudança como uma vantagem competitiva.

- 4. Benefícios do Scrum:**

Os benefícios do Scrum são vastos, incluindo maior colaboração entre os membros da equipe, foco no valor entregue ao cliente, e capacidade de adaptação às mudanças do mercado. Esses aspectos combinados permitem que as equipes entreguem produtos de alta qualidade de forma rápida e eficiente.

- Valores e princípios do Scrum: Fundamentos para o Sucesso
  - Manifesto Ágil, Princípios Ágeis e Valores do Scrum

Os princípios do SCRUM são essenciais para o sucesso de projetos ágeis. Através da transparência, inspeção e adaptação, comunicação, autogerenciamento e entrega contínua de valor, as equipes podem melhorar a eficiência, qualidade e satisfação do cliente. Aplicar os princípios do SCRUM exige comprometimento, disciplina e capacitação, mas os resultados obtidos valem o esforço.

#### 1) Manifesto Ágil:

O Manifesto Ágil foi criado em 2001 por um grupo de profissionais e pensadores, incluindo Jeff Sutherland e Ken Schwaber, os criadores do SCRUM. Este manifesto serve como a base dos métodos ágeis, valorizando indivíduos e interações, software em funcionamento, colaboração com o cliente e resposta a mudanças.

(Nota: Uma imagem representando o Manifesto Ágil pode ser útil para ilustrar os valores e princípios fundamentais do SCRUM.)

#### 2) Princípios Ágeis:

Os princípios ágeis são diretrizes que orientam a prática ágil, visando a entrega contínua de valor ao cliente e a adaptação às mudanças. Eles incluem priorizar a satisfação do cliente, acolher mudanças nos requisitos, entregar software funcionando frequentemente, promover a colaboração entre equipes multidisciplinares e incentivar a excelência técnica.

#### 3) Valores de Scrum:

Além de seguir o Manifesto Ágil e seus Princípios, o SCRUM possui cinco valores fundamentais que guiam o comportamento das equipes. São eles: Foco, Coragem, Sinceridade, Comprometimento e Respeito. Estes valores são essenciais para promover a colaboração, o trabalho em equipe e a busca pela excelência.

### ● Os pilares do SCRUM

#### ○ Transparência, Inspeção e Adaptação

O SCRUM se baseia em três pilares essenciais: transparência, inspeção e adaptação. Esses princípios fundamentais garantem a eficácia do framework ágil e permitem que as equipes se adaptem rapidamente às demandas do projeto.

#### 1) Transparência:

A transparência é um dos pilares centrais do SCRUM, promovendo a comunicação aberta e a visibilidade do processo para todas as partes interessadas. No SCRUM, a transparência se manifesta em diversos aspectos, como o backlog do sprint, o backlog do produto e as reuniões de revisão de sprint. Manter a transparência é fundamental para promover a confiança e a colaboração dentro da equipe.

#### 2) Inspeção:

A inspeção é outro pilar importante do SCRUM, envolvendo a avaliação regular do progresso do projeto e do produto. Pontos de inspeção ocorrem durante o planejamento do sprint, as reuniões diárias, a análise de sprint e a retrospectiva do sprint. Essas avaliações regulares permitem que as equipes identifiquem desvios e façam ajustes necessários para garantir o sucesso do projeto.

### 3) Adaptação:

A adaptação, o terceiro pilar do SCRUM, está intimamente ligada à inspeção. Depois de inspecionar o processo e o produto, as equipes podem fazer adaptações com base nos dados obtidos. Isso pode incluir ajustes no backlog do sprint, adaptações nas reuniões diárias e mudanças no plano geral do projeto. A adaptabilidade é fundamental para lidar com mudanças e garantir que o projeto permaneça no caminho certo.

Em resumo, os pilares do SCRUM - transparência, inspeção e adaptação - são os alicerces que sustentam o sucesso do framework ágil. Ao promover a comunicação aberta, a avaliação regular do progresso e a capacidade de adaptação às mudanças, o SCRUM capacita as equipes a enfrentar os desafios do desenvolvimento de software de forma eficaz. Ao seguir esses princípios fundamentais, as equipes podem alcançar maior colaboração, produtividade e satisfação do cliente, tornando-se mais ágeis e adaptáveis em um ambiente de desenvolvimento em constante evolução.

## 2) RESPONSABILIDADES E PAPÉIS

### ● Time SCRUM

As funções que compõem uma equipe Scrum são limitadas, mas extremamente bem definidas. No entanto, é crucial compreender que essas são funções específicas, não posições fixas. Isso pode gerar certa confusão em organizações que tentam alinhar os cargos existentes com as funções do Scrum. As equipes Scrum são auto-gerenciadas e versáteis. Sendo autogeridas, elas determinam o melhor caminho para realizar suas tarefas, sem a necessidade de supervisão externa. Equipes multifuncionais possuem habilidades que as tornam independentes, não precisando de recursos externos para completar suas atribuições. Esse modelo foi concebido para aumentar a adaptabilidade, inovação e eficiência.

#### ○ Product Owner (P.O.)

A função do Product Owner requer que a pessoa seja encarregada de gerenciar o Product Backlog, garantir o ROI – Retorno sobre o Investimento – definir a visão do produto, gerenciar a entrada de novos requisitos e determinar sua ordem, supervisionar o plano de lançamentos e aceitar ou rejeitar o que for entregue ao final de cada iteração.

O Product Owner é o encarregado de administrar o produto de maneira a garantir o valor do trabalho realizado pela Equipe de Desenvolvimento. Portanto, é de sua responsabilidade transmitir à equipe a visão do produto, além de especificar o significado de cada item do backlog e as metas a serem alcançadas. O sucesso do produto, por parte do Product Owner, reside em sua habilidade para compreender as demandas do mercado e do negócio, de modo que o Product Backlog reflita a importância de seus itens e na eficácia em comunicar essas informações ao restante da equipe Scrum.

Uma empresa pode contar com um comitê para identificar novas funcionalidades para o produto. No entanto, como prática recomendada, deve haver apenas um Product Owner para determinar se uma nova funcionalidade será incluída no Product Backlog e quando será priorizada.

Somente o Product Owner possui autoridade para cancelar uma Sprint. Embora não seja uma ação que deva ser realizada com frequência, pois pode afetar negativamente o restante da equipe Scrum, é uma possibilidade quando a equipe Scrum conclui que os objetivos da iteração já não são relevantes, devido a mudanças nas condições do mercado.

## ○ Development Team

No contexto do Scrum, todo o processo de desenvolvimento é conduzido pelo Development Team. Para essa finalidade, é crucial que o time seja composto por profissionais de diversos perfis, tais como arquitetos, analistas, designers, desenvolvedores, testadores, entre outros. Em resumo, um Development Team deve possuir autonomia suficiente para atingir as metas estabelecidas nas Sprints. Ao contar com uma composição diversificada, o time pode se beneficiar de diferentes perspectivas e experiências, o que promove uma maior criatividade na transformação de itens de negócio em incrementos do produto.

A responsabilidade primordial do Development Team é gerar incrementos do produto que sejam potencialmente entregáveis, conforme definido pela Definition of Done, ao término de cada iteração. Além disso, são encarregados de estimar o tamanho dos itens do Product Backlog e de alinhar-se com a meta da iteração.

Um Development Team deve ser auto-organizado e autogerenciado, sem interferências externas, inclusive do Scrum Master, na definição de como os itens do Product Backlog serão transformados em incrementos de funcionalidades potencialmente entregáveis. A auto-organização é um reflexo da interação entre os membros do time, que pode ser imprevisível, resultando em adaptações naturais ao convívio, sem imposições externas.

Ser autogerenciado implica que o Development Team detém autoridade sobre seu trabalho e é responsável por ele. Ao lidar diariamente com as tarefas da iteração, o time assume o microgerenciamento, supervisionando o andamento, qualidade e prazo das atividades. Ademais, o sucesso ou fracasso da iteração é atribuído ao time como um todo, independente do desempenho individual dos membros. O resultado final é sempre uma responsabilidade coletiva.

É essencial que os Development Teams sejam dimensionados adequadamente, sendo pequenos o suficiente para permanecerem ágeis e produtivos, porém, grandes o bastante para evitar problemas de coordenação entre os membros. Com menos de três pessoas, o time pode enfrentar dificuldades de interação e compartilhamento de conhecimento durante a execução da Sprint. Por outro lado, com mais de nove pessoas, a complexidade do gerenciamento aumenta consideravelmente em um processo empírico.

Geralmente, um time auto-organizado passa por quatro estágios: formação, quando os membros ainda estão se conhecendo; conflito, quando há ajustes entre os membros; normalização, quando são estabelecidas normas ou regras implícitas; e desempenho, quando o time opera de forma sincronizada, aprimorando significativamente seu desempenho. Alcançar o estágio de desempenho requer tempo, paciência e a atuação diligente do Scrum Master como facilitador.

## ○ Scrum Master (S.M.)

Ao consultar diversos dicionários em busca do significado da palavra "mestre" (master), encontramos as definições de "Pessoa que ensina ou orienta, professor, orientador" e "Pessoa que sabe muito, sábio".

O Scrum Master é o profissional que possui o maior conhecimento sobre Scrum dentre todos os papéis. No entanto, seu papel não é simples: como especialista em Scrum, ele assume a responsabilidade de guiar o Product Owner na elaboração e organização do Product Backlog; garantir a conformidade com as regras e valores do Scrum; facilitar os eventos do Scrum; e auxiliar na remoção de obstáculos enfrentados pelo time. Tudo isso sem exercer qualquer forma de autoridade.

A relação entre o Scrum Master e os demais membros do Time Scrum é de liderança no que diz respeito ao processo. Embora desempenhe um papel crucial nas práticas do Scrum, ele não interfere ativamente no desenvolvimento do processo de engenharia do time. Em vez disso, utiliza técnicas de facilitação e coaching para ajudar os membros do time a identificar e resolver problemas, desafiando-os constantemente a melhorar. Além disso, colabora com os membros do time para que cada um alcance sua máxima eficiência, sempre em conformidade com os valores e princípios do Agile e do Scrum.

Durante os eventos do Scrum, o Scrum Master tem a responsabilidade de garantir que a reunião ocorra de maneira adequada, utilizando técnicas de facilitação, embora não seja o responsável por conduzi-las. Dado que os eventos têm uma duração definida, é crucial resolver rapidamente quaisquer divergências que surjam.

Para o restante da organização, o Scrum Master atua como interface e especialista em Scrum. No início da adoção do Scrum, ele desempenha o papel de agente de mudança, ajudando o restante da organização a adotar o Scrum. Dessa forma, para a empresa como um todo, o Scrum Master é uma referência em Scrum para o planejamento de uma eventual adoção em outros times.

Portanto, é importante ressaltar que o papel do Scrum Master é fundamental na adoção do Scrum. A pessoa que assume esse papel deve estar ciente de que, embora seja importante, seu papel pode não receber o mesmo destaque que outros papéis - uma relação típica de líder e servidor.

### 3) EVENTOS E ARTEFATOS

- Eventos de SCRUM
  - Sprint
  - Sprint Planning Meeting
  - Daily SCRUM
  - Sprint Review
  - Sprint Retrospective
  - Release Planning Meeting
- Artefatos de SCRUM
  - Product Backlog
  - Sprint Backlog
  - Product Increment
  - Definition of Done (DoD)
  - Burndown Charts

### 4) APÊNDICE

- Auto-Organização

blablablablablabla

- Facilitação

blablablablablabla

- Visão

blablablablablabla

- User Stories

ai que nao sei oq nao sei oq la

- Estimativa

- “Planning Poker”

- Por que “Planning Poker” funciona?
- Sequência de Fibonacci
- Velocidade