



## MAPA – Material de Avaliação Prática da Aprendizagem

<b>Acadêmico: MARCOS VINICIUS DE MORAIS</b>	<b>R.A. 20127542-5</b>
<b>Curso: ENGENHARIA DE SOFTWARE</b>	
<b>Disciplina: GESTÃO DE PROJETOS</b>	
<b>Valor da atividade:</b>	<b>Prazo:</b>

### Instruções Institucionais para Realização da Atividade

1. Todos os campos acima deverão ser devidamente preenchidos;
2. É obrigatória a utilização deste formulário para a realização do MAPA;
3. Esta é uma atividade individual. Caso identificado cópia de colegas, o trabalho de ambos sofrerá decréscimo de nota;
4. Utilizando este formulário, realize sua atividade, salve em seu computador, renomeie e envie em forma de anexo no campo de resposta da atividade MAPA;
5. Formatação exigida para esta atividade: documento Word, Fonte Arial ou Times New Roman tamanho 12, Espaçamento entre linhas 1,5, texto justificado;
6. Ao utilizar quaisquer materiais de pesquisa referência conforme as normas da ABNT;
7. Critérios de avaliação: Utilização do template; atendimento ao Tema; Constituição dos argumentos e organização das Ideias; Correção Gramatical e atendimento às normas ABNT.

**Em caso de dúvidas, entre em contato com seu Professor Mediador. Bons estudos!**



1) Caracterize o Scrum e aponte os seus três pilares principais:

**Scrum** é um conjunto de técnicas para desenvolvimento de projetos utilizando a metodologia ágil. Apesar de estar amplamente inserido em projetos de software, ele é compatível com qualquer segmento de projeto. Seu objetivo é racionalizar os processos e melhorar eficiência dos resultados, entregando mais valor de forma rápida e frequente. Para que isso seja possível, o Scrum consiste no trabalho em equipe, comunicação e colaboração, investindo em uma equipe auto-organizada e envolvendo o cliente em todas as fases do projeto.

A metodologia Scrum possui **3 pilares principais**:

**Transparência:** Toda a equipe deve se manter constantemente atualizada sobre o andamento das tarefas e em qual estágio o projeto se encontra, além de ter as tarefas muito bem definidas.

**Inspeção:** A inspeção tem a finalidade de compreender as tarefas e entender o impacto de cada ação executada dentro do projeto, analisando de forma crítica o trabalho realizado e o progresso alcançado. Como resultado, o trabalho se tornará mais objetivo e apresentará um menor número de falhas.

**Adaptação:** A equipe deve estar preparada para se adaptar a qualquer mudança que venha a acontecer durante o projeto, a fim de que os ajustes sejam feitos de forma natural, com rapidez e eficácia.

2) Quais são os três papéis principais e os três eventos do Scrum?

Normalmente, o framework Scrum trabalha com equipes menores, auto organizadas e multidisciplinares. Ele é estabelecido por um conjunto de papéis, eventos, e artefatos que são o alicerce para desenvolver um projeto de maneira iterativa e incremental. Os três papéis principais do Scrum são: Product Owner, o Time e o Scrum Master.

O Scrum possui alguns eventos ou cerimônias que são realizadas frequentemente a fim de garantir a transparência, inspeção e adaptação durante todo o processo de desenvolvimento. Cada evento possui características próprias como, frequência em que é realizada, duração, local e participantes. Além disso, cada uma delas possui um ponto focal a ser tratado pelos participantes, não



sendo permitido assuntos que desviem o foco ou que extrapolem o tempo estipulado em cada evento. Os principais eventos são: Sprint Planning (Planejamento da Sprint), Daily Scrum (Scrum Diário), Sprint Review (Revisão da Sprint), Sprint Retrospective (Retrospectiva da Sprint).

### 3) O que é SPRINT na metodologia Ágil?

A Sprint é a principal atividade realizada na metodologia Ágil, mais precisamente no Scrum. Para que um projeto seja desenvolvido, as atividades a serem executadas são divididas em partes, o que chamamos de backlog do produto, que nada mais é que dividir o projeto em partes, definindo critérios de relevância para determinar quais atividades serão realizadas primeiro.

A partir do backlog do produto, cada Sprint é planejada para executar um item do backlog de acordo com as prioridades preestabelecidas.

Cada Sprint possui uma duração entre duas e quatro semanas, que pode variar dependendo do esforço necessário para o desenvolvimento do atual backlog, não podendo exceder o prazo máximo de 4 semanas. O objetivo principal, é entregar um incremento funcional ao final de cada Sprint, que possa agregar valor ao cliente.

Para que as entregas sejam realizadas dentro do prazo, é necessário que todas as cerimônias sejam realizadas seguindo rigorosamente as regras do modelo, tendo em vista que a não realização de alguma delas, pode comprometer a transparência do projeto, assim como, a realização de uma cerimônia com um tempo maior que o programado, pode comprometer o prazo de entrega do produto.

Cada Sprint realizada, permite que a equipe aprenda e faça ajustes no processo de desenvolvimento, pois, o trabalho é realizado de maneira iterativa e incremental, entregando valor de forma regular ao longo do tempo, aproveitando os feedbacks para acumular experiência no projeto.



#### 4) Quais são os deveres do Scrum MASTER (SM)?

O Scrum Master exerce um papel fundamental dentro da metodologia Scrum. Ele deve exercer um papel de liderança frente a equipe, sendo responsável por diversas práticas que estabelecem o bom andamento e clareza do projeto. Um Scrum Master deve possuir habilidades em gerenciamento de equipe, processos e recursos, facilitando a comunicação entre os membros do time.

O Scrum Master deve ser um facilitador nas 4 cerimônias do Scrum, deve ajudar os membros da equipe a entenderem os objetivos e propósitos estabelecidos nas reuniões, identificando os obstáculos e orientando a melhor forma de solucioná-los, sejam eles técnicos ou comportamentais. A auto-organização da equipe, é um valor muito considerável dentro do Scrum, e isso se passa pela capacidade de liderança do Scrum Master, pois é ele quem implanta esse conceito na equipe, incentivando o time a tomar decisões, estipular metas e planejar o trabalho dentro dos parâmetros da metodologia.

Em suma, o Scrum Master deve ter um papel de facilitador no projeto, promovendo a comunicação entre time e Product Owner, garantindo máxima transparência no processo, e deve construir um ambiente colaborativo dentro da equipe, de forma a transformar a qualidade do time em um projeto bem executado, eficiente e que agregue valor ao produto final.