**SCRUM**

**Scrum:** É um framework simples para gerenciar projetos complexos, ou seja é mais usados pelas equipes de desenvolvimento de software, tendo o motivo de estimular as equipes a aprender com as experiências e se organizarem, enquanto resolvem um problema e a refletirem sobre os êxitos e fracassos para melhorarem sempre, e é centrado nas melhorias contínuas, e quanto mais se conhece os requisitos do projeto mais previsíveis são as atividades necessárias para realiza-lo.

**O scrum possui três pilares fundamentais sendo eles:**

**Transparência:** É bem evidente tendo o conhecimento dos requisitos e processos e do andamento do projeto.

**Inspeção:** Será inspecionado durante todo o tempo do andamento do projeto, ou seja nas reuniões diárias.

**Adaptação:** Tem duas formas de adaptação sendo ela o produto que está sendo feito ou sendo alterado durante o seu andamento, e desde que seja preservado o projeto, o scrum pode fazer parte da realidade da empresa.

**Principais papeis no scrum:**

**Product owner:** É considerado o representante do cliente dentro do projeto de tecnologia da informação, ele é responsável por montar as demandas e verificar as entregas junto com o time, sendo assim ele é o ponto central da liderança do produto, ele vai criar uma comunicação entre o cliente, e direto e o time de desenvolvimento, trazendo a visão do produto a o todo, e é ele que determina quais são as demandas priorizadas.

**Scrum Master:** O scrum master é responsável por ajudar a todos os envolvidos. O papel dele é ser um coaching na equipe, executando a liderança do processo mantendo a flexibilidade e a abertura de oportunidades para melhorar o fluxo do trabalho da equipe, sendo assim o papel dele é facilitar e dar total a poio a sua equipe. Tendo assim as suas responsabilidades que é ter as reuniões rápidas e diárias conforme o necessário, tem também a reuniões de planejamento de Sprint/iteração que evita que a equipe se comprometa com mais do que pode fazer, e ajuda na estimativa e na criação de subtarefas, e tendo mais a revisões de Sprint que seria participar da reunião e registrar feedbacks, e tendo como uma retrospectiva para anotar as áreas que precisam melhorar para ações de sprints futuras, ele também faz conversas individuais com os membros da equipe que facilita e ajuda bastante no desenvolvimento do projeto, e com isso acaba agregando melhorias na equipe. O scrum máster deve estar bem preparando para consultar os membros da equipe e partes interessadas internas sobre a qual é a melhor forma de trabalhar com o a equipe scrum. O scrum máster também trabalha com relatórios de análise regular de ferramentas de planejamento para atender o que está sendo feito e em qual ritmo, e tendo os bloqueadores que com isso o mestre scrum ajuda a equipe eliminar bloqueadores externos e gerenciando obstáculos internos com a melhoria de processo ou fluxo do trabalho, e por fim o trabalho ativo que é estar ativo e ajudar de qualquer forma a sua equipe.

**A equipe de desenvolvimento do Scrum:** São de fato as pessoas que concluem tudo o que vai ser feito no projeto, e quando vai ser entregue, elas são mais eficazes quando unidas e compartilham o mesmo local normalmente, são compostas por cinco a sete membros, os membros da equipe têm diferentes conjuntos de competência, que são passadas de um para o outro para que nenhum deles se torne um obstáculo para entrega do trabalho.

Sendo assim equipe do scrum direciona o plano para cada Sprint e faz a previsão de quando o trabalho será concluído durante a interação.

**Eventos:**

**Sprints:** É um período real em que a equipe do scrum trabalha em conjunto para concluir o incremento, geralmente tem o período de duas a quatro semanas, nos quais são realizadas todas as atividades descritas do planejamento, isso ajuda a equipe a aprender com experiências passadas e a aplicar esse entendimento aos sprints futuros.

**Daily scrum:** É uma reunião diária bem rápida que ocorre na mesma hora em geral, é feita na parte da manhã de aproximadamente 15 minutos, sendo assim uma reunião rápida para discutir sobre as atividades que estão sendo ou vão ser desenvolvidas e quais as dificuldades enfrentadas. Tendo como meta que todos os integrantes da equipe estejam atualizados com a mesma informação.

Uma forma comum de conduzir uma reunião é solicitar que cada membro da equipe responda a três perguntas sobre o cumprimento da meta Sprint:

O que eu fiz ontem?

O que eu planejo fazer hoje?

Há algum obstáculo?

**Revisão de Sprint:** É um momento em que a equipe se reúne para documentar e discutir o que funcionou e o que não funcionou em um Sprint, além de servir para recolher feedbacks acerca da performance do time e o que pode esperar do próximo Sprint.

**Product Backlog:** É a principal lista do trabalho que precisa ser feita e é mantida pelo proprietário do produto ou gerente de produtos, sendo uma lista dinâmica contendo recursos, requisitos e aprimoramentos e correções que atua para entrada para o backlog do Sprint. O produto é sempre revisto e repriorizado e mantido pelo proprietário do produto, porque conforme aprimoramos o conhecimento o mercado muda e terá itens que não podem ser mais relevantes ou os problemas podem ser resolvidos de outra forma.

**Sprint Backlog:** É uma lista de itens ou histórias de usuários ou correções de bugs selecionada pela equipe de desenvolvimento para a implementação no ciclo atual de Sprint, tendo como resultados das reuniões de planejamento nas quais o product owner prioriza quais são as tarefas que devem ser realizadas pela equipe. No entanto a meta fundamental do Sprint, ou seja, o que a equipe deseja alcançar como Sprint atual, não pode ser comprometida.