Leitura Scrum Guide 05/04/22

Scrum no início dos anos 90

Usamos a palavra "criadores" no Scrum não para excluir mas para simplificar. Se obtiver valor

do Scrum, considere‐se incluído.

ajuda as pessoas, equipes e organizações a gerar valor através de

soluções adaptativas para problemas complexos.

1. Um Product Owner encomenda o trabalho para um problema complexo num Product Backlog.

2. A Scrum Team transforma uma seleção do trabalho num Increment de valor durante um Sprint.

3. A Scrum Team e os seus stakeholders inspecionam os resultados e ajustam‐se para o próximo

Sprint.

4. Repete.

Scrum é construído com base na inteligência coletiva das pessoas que o utilizam, guiam as suas relações e interações.

O Scrum torna visível a eficácia relativa da gestão, ambiente e técnicas de trabalho atuais, de modo a que se possam fazer melhorias.

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

os pilares empíricos Scrum de transparência, inspeção e adaptação.

devem ser inspecionados frequente e diligentemente para detectar variâncias ou problemas potencialmente indesejáveis.

O ajustamento deve ser feito o mais rapidamente possível para minimizar novos desvios.

cinco valores: ***Compromisso, Foco, Abertura, Respeito e Coragem***

Sprint para fazer o melhor progresso possível em direção a estes objetivos.

Os membros da Scrum Team aprendem e exploram os valores enquanto trabalham com os eventos e os artefatos do Scrum.

A Scrum Team é composta por um Scrum Master, um Product Owner e Developers, não

existem subequipas ou hierarquias. São autogeridas, tipicamente 10 ou menos pessoas, devem partilhar o mesmo Product Goal, Product Backlog e Product Owner.

Developers:

● Criar um plano para o Sprint, o Sprint Backlog;

● Incutir qualidade, aderindo a uma Definition of Done;

● Adaptar o seu plano todos os dias na direção do Sprint Goal; e,

● Responsabilizarem‐se uns aos outros como profissionais.

O Product Owner é também responsável pela gestão eficaz do Product Backlog, que inclui:

● Desenvolver e comunicar explicitamente o Product Goal;

● Criar e comunicar claramente os itens do Product Backlog;

● Ordenar os itens do Product Backlog; e,

● Assegurar que o Product Backlog é transparente, visível e compreendido.

O Scrum Master serve a Scrum Team de várias formas, incluindo:

● Treinar os membros da equipa na auto‐gestão e na multifuncionalidade;

● Ajudando a Scrum Team a concentrar‐se na criação de Incrementos de alto valor que vão ao

encontro da Definition of Done;

● Causar a remoção de impedimentos ao progresso da Scrum Team; e,

● Assegurar que todos os eventos do Scrum têm lugar e são positivos, produtivos e mantidos

dentro tempo previsto.

O Scrum Master serve o Product Owner de várias formas, incluindo:

● Ajudando a encontrar técnicas para uma definição eficaz do Product Goal e para a ;

● Ajudando a Scrum Team a compreender a necessidade de itens claros e concisos no Product

Backlog;

● Ajudar a estabelecer o planeamento empírico do produto para um ambiente complexo; e,

● Facilitar a colaboração dos stakeholders conforme solicitado ou necessário.

O Scrum Master serve a organização de várias formas, incluindo:

● Liderar, formar e treinar a organização na sua adopção do Scrum;

● Planear e aconselhar implementações de Scrum dentro da organização;

● Ajudar funcionários e stakeholders a compreender e adoptar uma abordagem empírica para

trabalhos complexos; e,

● Remover barreiras entre stakeholders e Scrum Teams.

Os Sprints são o bater de coração do Scrum, onde as ideias são transformadas em valor.

São eventos de duração fixa de um mês ou menos para criar consistência. Um novo Sprint começa imediatamente após a conclusão do Sprint anterior.

Product Goal, incluindo ol Sprint Planning, as Daily Scrums, a Sprint Review e a Sprint Retrospective, acontece dentro dos Sprints.

Durante o Sprint:

● Não são feitas alterações que possam pôr em perigo o Sprint Goal;

● A qualidade não diminui;

● O Product Backlog é refinado conforme necessário; e,

● O âmbito pode ser clarificado e renegociado com o Product Owner à medida que mais se for

aprendendo.

Apenas o Product Owner tem autoridade para cancelar o Sprint.

O Sprint Goal deve ser definido antes do fim do Sprint Planning.

Para cada item de Product Backlog selecionado, os Developers planeiam o trabalho necessário para criar um Incremento que corresponda à Definition of Done, fica ao critério exclusivo dos Developers.

O objetivo da Daily Scrum é inspecionar o progresso rumo ao Sprint Goal e adaptar o Sprint Backlog conforme necessário, ajustando o trabalho planeado que se aproxima.

Se o Product Owner ou o Scrum Master estiver a trabalhar ativamente nos itens do Sprint Backlog, eles participam como Developers.

Sprint Review é inspecionar o resultado do Sprint e determinar adaptações futuras, é o penúltimo evento do Sprint. Scrum Team discute o que correu bem durante o Sprint, que problemas encontrou e como esses problemas foram (ou não) resolvidos.

Os Developers que irão fazer o trabalho são responsáveis pelo dimensionamento.