

#### Cenário atual

- Mundo VUCA
  - volatility
  - uncertainty
  - complexity
  - ambiguity
- Mundo BANI
  - brittle [frágil]
  - anxious
  - nonlinear
  - incomprehensible

Takeuchi e Nonaka 1986 - “O novo jogo de desenvolvimento de produtos”

Sutherland e Schwaber 1995 - Conferência OOPSLA

- [Object-Oriented Programming Systems, Languages Applications]

#### Princípios do SCRUM

- Controle empírico do processo
- Auto organização
- colaboração
- Priorização baseada em valor
- Time-boxing [prazo]
- Desenvolvimento iterativo

#### Manifesto ágil 2001 - 4 valores e 12 princípios

- Indivíduos mais que processos e ferramentas
- Software funcionando mais que documentação abrangente
- Colaboração do cliente mais que negociação de contratos
- Responder a mudanças mais que seguir um plano
- <https://agilemanifesto.org/iso/ptbr/manifesto.html>

#### Pilares do SCRUM

- Transparência
- Inspeção
- Adaptação

#### Formado por **[3 papéis]**

- Product Owner
  - organiza o backlog
  - faz o contato com os stakeholders
- Scrum Master
  - focado em apoiar o time
- Time

#### Eventos **[5 eventos]**

- Sprint
  - de 1 a 4 semanas
- Daily scrum [15 min em pé]
  - O que fez ontem
  - O que vai fazer hoje

- Qual os impedimentos
- Sprint Planning
  - Define os itens do backlog
  - Definir What? e How?
- Sprint review [avalia o produto]
  - Inspecciona os resultados, realiza ajustes
- Sprint retrospective [avalia o time]
  - Inspecciona indivíduos, interações, processos e ferramentas

#### Artefatos [3 artefatos]

- Backlog do produto
  - Lista ordenada do que é necessário para o produto
  - Histórias do usuário - o que, pra quem, etc [detalhamento]
  - storytelling
- Backlog da sprint
- Incremento [saída]
  - vários incrementos podem ser entregues em uma sprint
  - A soma de todos os incrementos contribuem para a meta do produto
  - **definição de pronto** - conceito que deve ser entendido por todos
    - Deve atender o critério INVEST
      - Independente
      - negociável
      - valiosa
      - estimável
      - sucinto
      - testável

#### Priorização e estimativa

- Método MoSCoW
  - Must have
  - Should have
  - Could have
  - Won't have
- Planning Poker
- Método Delphi