# O que é o SCRUM?

Não pense que SCRUM é apenas para desenvolvedores, muito mais que restrito à área de Tecnologia essa metodologia sugere um conjunto de valores, princípios e práticas para gerenciamento de projetos, focando principalmente naqueles projetos em que não se sabe muito bem os caminhos que poderão ser percorridos ou tarefas que deverão ser executadas.

Criado por Jeff Sutherland e Ken Schwaber, é um framework simples, ágil e interativo que possibilita otimização no processo de desenvolvimento e manutenção de qualquer tipo de projeto complexo, nos quais é impossível predizer tudo o que irá ocorrer.

Vários processos, técnicas e métodos podem ser empregados com o framework. Ele se acopla as práticas existentes ou as torna desnecessárias. O Scrum torna visível a eficácia relativa da gestão atual, meio ambiente e técnicas de trabalho, para que melhorias possam ser feitas.

Scrum é baseado no empirismo e Lean Thinking. O empirismo afirma que o conhecimento vem da experiência e da tomada de decisões com base no que é observado. O Lean Thinking reduz o desperdício e se concentra no essencial combinando três eventos formais (Transparência, Inspeção, Adaptação) e cinco Valores de proficiência (Comprometimento, Foco, Abertura, Respeito e Coragem.

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

## Papéis

### Product Owner (Dono do Produto)

Ele representa o cliente e é responsável por garantir que a equipe atenda à necessidade do cliente e agregue valor ao negócio. Equipes de Scrum devem ter um Product Owner, e, embora esse possa também ser um membro da equipe de desenvolvimento, recomenda-se que este papel não seja combinado com o de ScrumMaster.

Ele é o único responsável por decidir quais recursos e funcionalidades serão construídos e sua priorização. É responsabilidade dele manter e comunicar a todos os outros participantes uma visão clara do que a equipe SCRUM está buscando alcançar no projeto. Como tal, ele é responsável pelo sucesso global da solução.

### Development Team (Equipe de Desenvolvimento)

Ela é responsável pela execução e entrega do produto. A equipe é tipicamente composta de 5-9 pessoas com habilidades multifuncionais (áreas de TI, comunicação, marketing, gestão, administração, operação, …), que realizam o trabalho (analisar, projetar, desenvolver, testar técnicas de comunicação, documentos, etc.) Recomenda-se que a equipe seja auto-organizada e auto conduzida, mas que muitas vezes trabalhem com alguma forma de projeto ou gestão de equipe.

### Scrum Master

É o responsável por resolver os problemas de alto nível ou que envolvam outras áreas ou o board. O Scrum Master não é o líder da equipe, mas age como um tampão entre a equipe e qualquer influência ou distração. Ele garante que o processo SCRUM seja usado como pretendido. O Scrum Master é o responsável pela aplicação das regras. Uma parte fundamental do papel do Scrum Master é proteger a equipe e mantê-la focada nas tarefas em mãos. O papel também tem sido referido como um líder-servo para reforçar essa dupla perspectiva.

Diagrama, Diagrama de Venn

Descrição gerada automaticamente

## Eventos

* **Sprint Planning Meeting:** são as reuniões que acontecem no início de cada sprint, para planejar e priorizar os itens do Product Backlog que serão desenvolvidos naquele período;
* **Sprints:** é o nome dado para os ciclos de cada projeto. Em geral, são ciclos mensais e são determinados para que as tarefas sejam realizadas neste período;
* **Daily Scrum:** é a reunião diária para acompanhamento do projeto. A ideia é que toda a equipe se reúna diariamente para discutir as atividades desenvolvidas, disseminem conhecimento, identifiquem impedimentos e priorizem o trabalho daquele dia;
* **Kanban Scrum:** um registro visual para demonstrar o andamento das tarefas. As empresas perdem muito tempo e de seus funcionários com reuniões de apontamentos sobre o que está sendo feito, o que foi concluído e o que está parado. Com isso, é recomendado criar um painel com todas as atividades e o status de cada uma;
* **Burndown Chart:** um gráfico de restante de trabalho a ser feito que auxilia na organização do trabalho das equipes, desenvolvido para representar o progresso diário do projeto onde relaciona os itens a serem realizados com o tempo de entrega;
* **Sprint Review Meeting**: é a reunião que acontece ao final de cada sprint para que a equipe apresente o que foi realizado e os resultados do trabalho daquele ciclo. A ideia é que depois dessa etapa, todos sigam para o próximo ciclo;
* **Sprint Retrospective**: todos os membros da equipe refletem sobre a sprint passada e fazem/pensam melhorias contínuas de processos.

Duas questões principais são feitas na retrospectiva da sprint: O que correu bem durante o ciclo? O que poderia ser melhorado para o próximo?

## Artefatos

* **Product Backlog:** é o nome dado para o conjunto de objetivos de um projeto. É uma lista organizada por prioridades com as funcionalidades a serem desenvolvidas ou desejadas no produto;
* **Sprint Backlog**: é como se chama a listagem das tarefas específicas que serão realizadas e desenvolvidas em cada sprint;
* **Incremento:** é um passo em direção ao objetivo do produto. Cada incremento é a soma de um novo incremento a todos os incrementos anteriores completamente verificados, garantindo assim que todos os incrementos funcionem juntos.
  + **Definição de pronto**: Na metodologia Scrum, "DONE" se refere ao estado em que um item de backlog está completamente concluído e pode ser entregue ao cliente ou usuário final. A definição de "pronto" é uma compreensão clara e comum de como um item de backlog deve ser, garantindo que todos os membros da equipe tenham uma compreensão compartilhada da qualidade e funcionalidade. É criada pela equipe de desenvolvimento e regularmente revisada e atualizada. Pode variar de equipe para equipe e de projeto para projeto, mas geralmente inclui critérios específicos que devem ser atendidos como requisitos de qualidade, testes, documentação, integração e aceitação pelo cliente. Quando todos os critérios definidos são atendidos, o item está pronto e pode ser entregue.

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

## Os benefícios desse framework

* Todos os envolvidos no projeto passaram a serem mais importantes que os processos em si;
* O cliente está muito mais presente no desenvolvimento que nas formas tradicionais, vendo o resultando aparecendo com mais agilidade;
* Restringe as entregas em resultados que atendam às necessidades do cliente;
* O produto final tem mais importância do que uma documentação abrangente;
* Projeto flexível é aquele onde é mais importante responder às mudanças do que ao planejamento;
* Frequentes entregas de parte do produto funcionando.

## Por que usar?

**Foco no negócio:** O SCRUM prioriza a entrega de requisitos de maior valor de negócio, ou que apresentam maior risco estratégico para a empresa. Isso significa que o dono do produto (product owner) sempre manterá uma lista priorizada (Backlog), com todas as funcionalidades que deverão ser implementadas antes pelo time de desenvolvimento. Dessa forma, garantimos que tudo aquilo que for mais importante para o negócio, será desenvolvido, testado e entregue primeiro. Isso permite agregar mais valor ao negócio, em menos tempo, diminuindo custos de operação e aumentando o Retorno Sobre o Investimento (ROI) destes projetos.

**Flexibilidade:** como a maioria das metodologias ágeis de desenvolvimento, incentiva o desenvolvimento incremental e entregas parciais do produto que está sendo desenvolvido. Estas entregas (chamadas de sprints), contemplam o ciclo completo de desenvolvimento do produto, com as fases de planejamento, design, implementação e testes de aceitação de cada item que está sendo desenvolvido. Se o cliente mudar, se o mercado mudar, se o que ontem era tão importante hoje não fazer mais sentido então pode-se mudar o planejamento e repriorizar o backlog já no próximo sprint.

**Mínimo produto viável:**o SCRUM permite que produtos sejam lançados e validados no mercado muito rapidamente, reduzindo drasticamente o time-to-market de produtos, e atendendo prazos de forma mais eficaz.