**1° Capítulo:**

Primeiro texto (O que é o Scrum?):

Inicialmente, o Scrum foi pensado para ser aplicado apenas em projetos de desenvolvimento de software, mas atualmente é aplicado também em planos de outras naturezas.

O Scrum trata-se de uma metodologia ágil criada com o intuito de auxiliar no processo de desenvolver projetos, produtos ou serviços. O principal objetivo por trás de seu uso é diminuir o tempo gasto, mas manter a qualidade do resultado.

O Scrum abrange um conjunto de eventos, ferramentas e cargos que contribuem para uma entrega final eficiente, o desenvolvimento do autogerenciamento, o aprendizado com base nas experiências e a adaptação às mudanças.

Segundo texto (Pilares e Valores do Scrum):

Adotar os pilares e valores fundamentais do Scrum é essencial. Times que praticam o Scrum são bem-sucedidos quando internalizam esses conceitos e os aplicam em seu trabalho diário.

Os pilares (transparência, inspeção e adaptação) são os princípios fundamentais sobre os quais o Scrum foi desenvolvido. São eles que fazem a diferença e criam um ambiente propício para um trabalho realmente ágil, marcado pela eficiência e adaptabilidade. Enquanto isso, os valores (comprometimento, coragem, foco, abertura e respeito) guiam as práticas e o comportamento das equipes que adotam essa metodologia ágil. Sem esses valores, trabalhar por meio do Scrum seria apenas executar movimentos sem a compreensão adequada do que é feito, sem agilidade e sem desfrutar dos benefícios da metodologia por completo.

Terceiro texto (Produto e Sprints):

O produto, no Scrum, refere-se ao resultado do trabalho da equipe de desenvolvimento, ou seja, à solução que a equipe está desenvolvendo para resolver um problema ou atender a uma necessidade específica do cliente. O tempo durante o qual a equipe trabalha para entregar um incremento do produto é chamado de Sprint, e cada uma costuma durar de uma a quatro semanas.

Quarto texto (Papéis):

O responsável por entender os requisitos e o que o cliente realmente deseja é o Proprietário do Produto, enquanto o ScrumMaster, com o Proprietário do Produto e o Time de Desenvolvimento, define o conteúdo e os objetivos de cada Sprint.

Quinto texto (Product Backlog):

O Product Backlog (ou Backlog do Produto) é uma lista de tarefas organizada e controlada pelo P.O, que prioriza o que mais importa para o produto. Durante a execução das Sprints, a equipe trabalha nesses afazeres conforme as prioridades definidas. As Sprints são repetidas até que o Product Backlog seja concluído e o Proprietário do Produto decida que o projeto está pronto.

**2° Capítulo:**

Primeiro texto (Introdução ao assunto “papéis”):

Os papéis são cruciais no Scrum, pois definem as principais responsabilidades dos membros da equipe, garantindo uma distribuição clara de tarefas e promovendo a colaboração eficaz. Os três papéis principais dessa metodologia ágil são o Scrum Master, o Product Owner e o Dev Team, e cada um deve desempenhar funções específicas para impulsionar o sucesso do projeto.

Segundo texto (Foco no Scrum Master):

O Scrum Master atua como um facilitador, lidando com obstáculos que possam impedir o progresso da equipe, promovendo a comunicação eficaz entre os membros do time e assegurando que as cerimônias do Scrum sejam realizadas corretamente. Além disso, o S.M ajuda a proteger a equipe de interferências externas e pressões que possam comprometer a produtividade e a qualidade do produto. Apesar de poder ser chamado de “Coordenador do Projeto”, é importante ressaltar que o Scrum Master não pode assumir certas funções, como determinar o modo propício de cumprir o que deve ser feito e cobrar as entregas de final de ciclo do time.

Terceiro texto (Foco no Product Owner):

O Product Owner, Proprietário do Produto, ou P.O, por sua vez, representa o responsável por maximizar o valor do produto e gerenciar o backlog dele. Suas principais funções são atuar como a voz do cliente, garantindo que a equipe de desenvolvimento esteja sempre alinhada com suas necessidades e prioridades, definir e priorizar os itens do backlog, assegurando que o time trabalhe nas tarefas mais importantes e entregue o maior valor possível em cada Sprint, esclarecer a visão do produto ao time e tomar decisões rápidas para ajustar o curso do desenvolvimento conforme o necessário.

Quarto texto (Foco no Dev Team):

O Time de Desenvolvimento, Development Team, ou Dev Team, é um componente essencial do Scrum, formado pelos responsáveis por transformar as ideias e requisitos do P.O em um produto funcional. Com um tamanho ideal de 3 a 9 membros, o Dev Team trabalha de forma eficiente e coordenada, com o objetivo de garantir qualidade e valor nas entregas.

O Dev Team participa ativamente das reuniões de planejamento, desenvolvimento e revisão, comprometendo-se a entregar incrementos de produto que atendam aos padrões de qualidade e às expectativas do cliente. A dedicação à entrega contínua de valor é a principal característica do Dev Team, que busca constantemente melhorar processos e resultados de revisões e adaptações regulares.

Quinto texto (Utilidade dos papéis e stakeholders e clientes):

Dentro do ecossistema do Scrum, os papéis são como as engrenagens de uma máquina bem ajustada, cada um contribuindo para o funcionamento adequado dela com seus deveres específicos. Embora o Scrum Master, o Product Owner e o Dev Team sejam figuras centrais, há outros papéis que desempenham funções cruciais, como stakeholders e clientes. Os stakeholders fornecem insights valiosos e feedback ao longo do processo, garantindo que as necessidades e expectativas sejam atendidas. Os clientes, por sua vez, definem os requisitos do produto e validam o trabalho concluído. Esses papéis, embora menos proeminentes, são igualmente essenciais para o sucesso geral do Scrum.

**3° Capítulo:**

Primeiro texto (O que é Sprint Planning):

O Scrum propõe uma série de cerimônias que facilitam a comunicação, o planejamento, a inspeção e a adaptação ao longo do processo. Começando pelo Sprint Planning, esse evento marca o início de cada Sprint e define o trabalho a ser realizado nela. A equipe Scrum, composta pelo P.O, pelo S.M e pelo time de desenvolvimento, participa desse planejamento.

Segundo texto (O que ocorre no Sprint Planning):

Durante o Sprint Planning, o P.O apresenta e detalha os itens prioritários do backlog do produto, respondendo a dúvidas e fornecendo contexto sobre os objetivos da Sprint. A equipe de desenvolvimento discute esses itens, estima o esforço necessário e seleciona aqueles que podem ser completados na Sprint, criando o Sprint Backlog.

A equipe de desenvolvimento também decompõe os itens do Sprint Backlog em tarefas específicas, identificando dependências e desafios potenciais. O S.M deve garantir a participação ativa de todos, resultando em um plano concreto e consensual.

Terceiro texto (O que é a Daily):

A Daily é uma reunião diária de até 15 minutos destinada a sincronizar as atividades da equipe e ajustar o plano de ação para o dia. No decorrer da reunião, cada membro do time de desenvolvimento responde a três perguntas: o que fez no dia anterior, o que planeja fazer hoje e se há algum impedimento.

Quarto texto (Benefícios da Daily):

A Daily Scrum promove transparência, possibilita a identificação rápida de problemas e garante que todos estejam alinhados com os objetivos da Sprint. Essa prática fomenta a auto-organização e a responsabilidade coletiva, permitindo que a equipe mantenha-se ágil e eficiente diante dos desafios diários.

Quinto texto (O que é Sprint Review):

A Sprint Review é realizada ao final de cada Sprint. Seu objetivo é inspecionar o incremento do produto e adaptar o Product Backlog conforme necessário. Esse evento proporciona uma oportunidade valiosa para feedback imediato, permitindo que a equipe ajuste o curso do projeto conforme necessário. Além disso, é uma ocasião para celebrar as conquistas e identificar oportunidades de melhoria contínua. Ao promover a transparência e a colaboração, a Sprint Review garante que o produto siga atendendo às necessidades e expectativas dos usuários finais.

Sexto texto (O que ocorre na Sprint Review):

Ao longo da Sprint Review, a equipe de desenvolvimento apresenta o trabalho concluído para o P.O e possíveis convidados, como o cliente ou acionistas do projeto, demonstrando as novas funcionalidades e coletando feedbacks. O P.O avalia o incremento em relação aos critérios de aceitação e à meta do Sprint, enquanto os convidados fornecem suas perspectivas sobre o produto e suas necessidades futuras. Essa interação dinâmica permite ajustes no backlog do produto e a definição de novas prioridades, assegurando que o desenvolvimento esteja sempre alinhado com as expectativas do mercado e as necessidades dos usuários.

Sétimo texto (O que é Product Backlog Refinement):

O Product Backlog Refinement, ou Refinamento do Backlog do Produto, é um evento recorrente no Scrum, onde o P.O e a equipe revisam, priorizam e ajustam os itens do backlog do produto. Durante esta atividade, os itens do backlog são detalhados, estimados e refinados, garantindo que estejam prontos para serem selecionados para as próximas sprints. É uma oportunidade para garantir que o backlog do produto esteja sempre atualizado e alinhado com as necessidades e objetivos do negócio, permitindo uma melhor previsibilidade e planejamento das entregas.

Oitavo texto (O que é Sprint Retrospective):

A Sprint Retrospective é um evento chave dentro da estrutura do Scrum, projetado para permitir que as equipes revisem e melhorem continuamente seu desempenho. Realizada no final de cada sprint, essa reunião proporciona um espaço seguro para que os membros da equipe compartilhem suas observações, identifiquem desafios enfrentados durante a sprint e discutam maneiras de superá-los no futuro. Ao abordar tanto os aspectos positivos quanto os negativos do processo, a Sprint Retrospective estimula a colaboração, o aprendizado e a inovação dentro da equipe. Essa reflexão regular não apenas fortalece o compromisso da equipe com a excelência, mas também promove um ambiente de trabalho mais eficaz e gratificante.

Nono texto (O que ocorre na Sprint Retrospective):

Durante a Sprint Retrospective, a equipe Scrum revisa o que funcionou bem e pode ser mantido e o que pode ser aprimorado nas Sprints futuras. É o momento de discutir práticas, ferramentas e interações, com foco em encontrar soluções para problemas e implementar mudanças que aumentarão a eficiência e a qualidade do trabalho.

Décimo texto (Eventos adicionais):

Além dos eventos principais do Scrum, equipes ágeis, muitas vezes, organizam eventos adicionais para atender às necessidades específicas do projeto ou da organização. Esses eventos podem incluir workshops de estimativa, sessões de revisão técnica ou encontros para discutir questões emergentes. Sua principal vantagem é o fato de sua realização ser flexível e adaptável, ou seja, as equipes podem ajustar sua abordagem de acordo com os desafios enfrentados durante o desenvolvimento do produto.

**4° Capítulo:**

Primeiro texto: (Foco no Product Backlog):

No Scrum, o Product Backlog é uma lista de funcionalidades do produto elaborada pelo P.O junto ao cliente, com contribuições da equipe Scrum para estimar os custos de desenvolvimento. Deve incluir tanto funções visíveis ao cliente quanto requisitos técnicos.

Segundo texto (User Stories e Meta do Produto):

Um Product Backlog é composto por um conjunto de “Histórias do Usuário” (ou “User Stories”, em inglês). Uma História do Usuário é uma forma sucinta e precisa de escrever os requisitos do produto, compreendida facilmente por consumidores e membros da equipe. Cada História do Usuário representa um item do Product Backlog e segue o formato: "Como < ator >, quero/preciso/gostaria de < ação > para que < objetivo >."

O compromisso do Product Backlog é a Meta do Produto. Ela refere-se ao objetivo de longo prazo que o Time Scrum pretende alcançar, um olhar para o produto como um todo.

Terceiro texto (Focado no Sprint Backlog):

O Sprint Backlog é criado quando a equipe Scrum escolhe e define os itens do Product Backlog, dividindo-os em tarefas menores para criar as User Stories que deverão ser cumpridas durante a Sprint. A Meta da Sprint, compromisso do Sprint Backlog, é definida pelos Desenvolvedores e pelo P.O durante o Sprint Planning. Ela abrange as metas do Product Backlog que estiverem inclusas na Sprint atual e um plano para entregar o Incremento do Produto (soma de todos os itens completos em uma Sprint), representando o propósito da Sprint dentro do prazo determinado.

Quarto texto (Focado no Burndown):

O Burndown Chart é uma ferramenta do Scrum usada para medir o desempenho durante as Sprints. Administrado pelo S.M, esse gráfico mostra se o grupo está adiantado, atrasado ou no prazo. Ele exibe a quantidade de trabalho restante diariamente, com a altura representando tarefas não completadas e o comprimento representando os dias da Sprint. A queda das colunas indica progresso.

Quinto texto (Como o Burndown é utilizado):

Durante as reuniões diárias, o S.M atualiza o Burndown Chart de acordo com o progresso do time, podendo mostrar o gráfico ao P.O. Isso permite uma visualização clara do andamento do trabalho e ajuda a garantir o sucesso da Sprint, o que torna o Burndown Chart um diferencial positivo do Scrum.

Sexto texto (Focado na DoD):

No Scrum, as tarefas são consideradas "prontas" quando atendem à Definition of Done (DoD) estabelecida. A DoD é um acordo firmado entre a equipe que define os critérios para que uma tarefa seja considerada “finalizada”. Ela pode variar por produto, item de backlog, sprint, equipe ou projeto. Isso depende do contexto do desenvolvimento.

Sétimo texto (Membros da equipe e DoD):

Todos os membros da equipe são responsáveis por assegurar a aplicação eficaz da DoD. O P.O deve aceitar somente itens que cumpram os critérios da DoD, o Dev Team deve sempre entregar itens que estejam de acordo com a DoD, o S.M deve garantir que a equipe compreenda e utilize a DoD corretamente e todo o time deve revisar a DoD a cada sprint para realizar os ajustes necessários.

Oitavo texto (Focado na DoR):

A Definition of Ready (DoR) é um conjunto de requisitos que um item do backlog deve atender para que esteja adequado para ser realizado durante a Sprint. Sua função é assegurar que a equipe de desenvolvimento tenha todas as informações necessárias sobre determinada tarefa e possa começar a realizá-la.

A DoR ajuda a evitar ambiguidades e bloqueios durante a Sprint, garantindo que a equipe possa trabalhar de forma eficiente e sem interrupções. Assim como a Definition of Done, a DoR deve ser revisitada e ajustada conforme necessário.

Nono texto (Focado no Planning Poker):

Conhecida também como Scrum Poker, é uma técnica ágil cuja finalidade é priorizar tarefas e estimar o esforço necessário para cumpri-las. Para utilizá-la, cada membro da equipe recebe cartas com valores de uma sequência específica, geralmente baseada na sequência de Fibonacci (ex.: 1, 2, 3, 5, 8, 13). Esses valores, ao final, fornecem uma estimativa do esforço necessário para cumprir todas as fases do Product Backlog.

Décimo texto (Como utilizar o Planning Poker):

Os membros podem usar baralhos impressos ou aplicativos de Planning Poker. Algumas cartas possuem símbolos especiais:

- Xícara de café: Indica a necessidade de uma pausa.

- Interrogação (?): Expressa dúvidas.

- 0.5 ou ⅕: Indica uma user story muito pequena.

O P.O lê uma user story por rodada e os desenvolvedores avaliam sua complexidade, apresentando suas pontuações, suas dúvidas ou seus pedidos de pausa.

**5° Capítulo:**  
Primeiro texto (Introdução):

Para entregar valor de forma contínua, é muito importante manter os backlogs do produto e da sprint organizados, e, para isso, existem diversos modos de classificar as tarefas a serem realizadas.

Um exemplo de técnica comumente aplicada para esse objetivo é a priorização, que pode ser baseada em valor, esforço, riscos ou dependências. Cada priorização possui sua relevância e deve ser utilizada de acordo com as necessidades e características do projeto em questão. Portanto, é importante que toda a equipe esteja alinhada na escolha e aplicação do tipo de priorização, visando sempre a eficiência e a obtenção dos melhores resultados para o produto e para o cliente.

Segundo texto (Focado na priorização baseada em valor):

No Scrum, a priorização baseada em valor foca em entregar o máximo de valor ao cliente no menor tempo possível. Para determinar o valor de cada tarefa, o P.O considera diversos fatores, como benefícios para o usuário, retorno financeiro e alinhamento estratégico. As tarefas com maior valor são priorizadas para serem desenvolvidas primeiro, garantindo que a equipe esteja sempre focada nas funcionalidades mais importantes e impactantes.

Terceiro texto (Focado na priorização baseada em riscos):

Por sua vez, a priorização baseada em riscos visa identificar e abordar os maiores riscos de um projeto o mais cedo possível. Os riscos podem incluir incertezas técnicas, complexidades de implementação ou mudanças frequentes nos requisitos. Ao priorizar tarefas de alto risco, a equipe pode resolver esses desafios antecipadamente, reduzindo a probabilidade de problemas significativos mais tarde no projeto.

Quarto texto (Focado na priorização baseada em esforço):

A priorização baseada em esforço, como o próprio nome sugere, foca na avaliação do esforço necessário para completar cada tarefa ou atividade do backlog. Nessa técnica de priorização, tarefas mais simples e que exigem menos esforço são priorizadas para serem desenvolvidas primeiro, permitindo que a equipe alcance rápidas vitórias e mantenha um ritmo constante de progresso. Essa abordagem ajuda a equipe a gerenciar melhor sua carga de trabalho e a evitar sobrecargas.

Quinto texto (Focado na priorização baseada em dependências):

A priorização baseada em dependências é uma abordagem que considera as relações existentes entre as tarefas do backlog para determinar a ordem em que devem ser executadas. Ela é aplicada quando há atividades que têm pré-requisitos ou dependem de outras para serem realizadas. Nesse contexto, a equipe examina as relações entre as atividades e dá prioridade àquelas que são dependentes de outras.

Ao identificar e priorizar essas dependências, a equipe de desenvolvimento pode evitar bloqueios e garantir um fluxo de trabalho mais eficiente, permitindo um progresso contínuo e evitando gargalos que comprometam o trabalho.

**6° Capítulo:**

Primeiro texto (Vantagens do scrum parte 1):

O Scrum oferece várias vantagens que podem transformar as equipes de desenvolvimento e que fazem dele uma escolha poderosa para gerenciar projetos complexos. Uma dessas vantagens é a sua maior adaptabilidade. Equipes que adotam o Scrum têm a capacidade de se ajustar e responder de forma eficiente às mudanças que surgem durante o desenvolvimento do projeto. Isso é essencial em um ambiente em constante evolução, onde os requisitos e as prioridades podem mudar rapidamente.

Além disso, o Scrum promove a entrega incremental de valor por meio das Sprints. Ao dividir o trabalho em ciclos de desenvolvimento curtos e mensuráveis, partes do produto são entregues ao longo do tempo. Isso permite que os stakeholders tenham acesso a funcionalidades utilizáveis do produto de forma regular, possibilitando feedback contínuo e ajustes ao longo do caminho.

Segundo texto (Vantagens do scrum parte 2):

Além das vantagens mencionadas anteriormente, o Scrum promove colaboração e comunicação eficazes entre os membros da equipe por meio de práticas como as reuniões diárias, que facilitam a identificação de problemas e a tomada de decisões. Além disso, a metodologia enfatiza a melhoria contínua, permitindo que a equipe aprenda com seus erros praticando e identifique maneiras de aprimorar o processo de desenvolvimento.

Por fim, também é possível citar a visibilidade e a transparência que o Scrum proporciona ao processo de desenvolvimento. Todos os membros da equipe têm acesso claro ao que foi concluído, ao que está em andamento e ao que ainda não foi iniciado, promovendo um ambiente de trabalho colaborativo e alinhado com os objetivos do projeto.

Terceiro texto (Desvantagens do scrum parte 1):

No entanto, é crucial manter em mente que qualquer sistema, método, framework ou ferramenta possui suas limitações. No caso do Scrum, uma delas refere-se ao fato de que os desafios na definição de prazos são evidentes. A flexibilidade do Scrum torna difícil prever prazos de conclusão, uma vez que as necessidades e requisitos podem mudar ao longo do tempo. Além disso, a exigência de autogestão é uma característica central do Scrum, o que pode representar um obstáculo para equipes sem experiência ou maturidade suficientes para lidar com essa responsabilidade.

Quarto texto (Desvantagens do scrum parte 2):

Além das desvantagens anteriormente mencionadas, outras questões importantes precisam ser consideradas ao implementar o Scrum. A intensa colaboração necessária entre os membros da equipe é um aspecto fundamental dessa metodologia, porém pode ser desafiador para equipes dispersas geograficamente ou com rotinas muito diferentes. Além disso, os ciclos curtos de desenvolvimento do Scrum podem gerar pressão adicional sobre a equipe, aumentando o risco de sobrecarga. E, por fim, é necessário o comprometimento total de todos os membros da equipe para o sucesso do Scrum, já que a falta de dedicação de qualquer integrante pode afetar significativamente o progresso e a eficácia do trabalho em equipe.

Quinto texto (Outros aspectos do Scrum):

O Scrum não apenas fornece um framework para o desenvolvimento ágil de produtos, mas também promove uma cultura de melhoria contínua e aprendizado nas equipes. Ao adotar o Scrum, as equipes são encorajadas a buscar constantemente maneiras de otimizar seus processos, o que pode resultar em maior eficiência. Além disso, ao oferecer mais autonomia e responsabilidade aos membros da equipe, o Scrum pode contribuir para um ambiente de trabalho mais engajado. No entanto, é importante ressaltar que sua eficácia pode variar dependendo do contexto específico de cada equipe e organização. Nem sempre é uma solução universal e pode exigir ajustes e adaptações para se adequar às necessidades e desafios de cada projeto.