

# Aula 2 – 12 Princípios do Manifesto Ágil e Papéis no Scrum

Professora: Karize Viecelli

UC: Metodologia Ágil

**Prof. Karize Viecelli**



# 1. Entregar software com valor ao cliente rapidamente

## **Exemplo prático:**

Exemplo: Entregar um app funcional simples antes de adicionar muitas funcionalidades.

## 2. Mudanças são bem-vindas, mesmo no fim do projeto

### **Exemplo prático:**

Exemplo: Cliente pediu mudança de layout no final – time ágil se adapta.

# 3. Entregas frequentes de software funcional

## **Exemplo prático:**

Exemplo: Subir novas versões toda semana, com pequenas melhorias.

# 4. Colaboração diária entre negócios e desenvolvedores

## **Exemplo prático:**

Exemplo: Reuniões diárias com o cliente para alinhar prioridades.

# 5. Motivar indivíduos e oferecer ambiente de suporte

## **Exemplo prático:**

Exemplo: O time escolhe sua própria forma de trabalhar, com autonomia.

# 6. Conversa cara a cara é a melhor forma de comunicação

## **Exemplo prático:**

Exemplo: Em vez de longos e-mails, times fazem reuniões rápidas presenciais ou online.

# 7. Software funcionando é a principal medida de progresso

## **Exemplo prático:**

Exemplo: Não importa o planejamento se não houver entregas reais.



# 8. Sustentabilidade no ritmo de trabalho

## **Exemplo prático:**

Exemplo: Sprints regulares de 2 semanas, sem sobrecarga.

# 9. Excelência técnica e bom design aumentam a agilidade

## **Exemplo prático:**

Exemplo: Código bem estruturado facilita manutenção e entregas.

# 10. Simplicidade é essencial

## **Exemplo prático:**

Exemplo: Entregar só o necessário, sem recursos desnecessários.

# 11. Times auto-organizáveis criam melhores soluções

## **Exemplo prático:**

Exemplo: O time decide como dividir as tarefas.

# 12. Reuniões frequentes para ajuste e melhoria contínua




## **Exemplo prático:**

Exemplo: Retrospectivas ao final de cada sprint para melhorar processos.

# O Circo do Scrum

<https://o-circo-do-scrum-agile-n-y6znrss.gamma.site/>

# Papéis no Scrum




-  Product Owner – responsável por maximizar o valor do produto.
-  Scrum Master – facilitador que garante o uso correto do Scrum.
-  Time de Desenvolvimento – profissionais que criam o produto.

# Dinâmica: Mini Sprint Planning

- ◆ Formem squads com 3 papéis definidos (PO, SM, Devs).
- ◆ Recebam cartões com tarefas simuladas (ex: organizar festa).
- ◆ Planejem como seria a Sprint 1.
- ◆ Apresentem a estratégia e decisões tomadas.



# Atividade Escrita em Dupla

-  Escolha um princípio ágil e um papel do Scrum.
-  Relacione com sua vida pessoal, curso ou trabalho.
-  Explique como esse princípio pode melhorar seu projeto ou rotina.

# Check-out da Aula

- ✅ Hoje eu percebi que...
- 🧠 O que mais te surpreendeu nos princípios ou papéis?
- 📌 Entregar a ficha individual de reflexão.