

Curso Scrum

Aula 1: Definição de Scrum: É um framework de execução para planejamento e entrega de produtos ou serviços, com foco em entregas iterativas e incrementais.

Conceito de Sprint:

- Entregas em ciclos de 2 a 4 semanas.
- Cada ciclo é chamado de Sprint.
- O cliente acompanha e valida cada entrega.

Ideia do cliente:

1. **Product Owner (PO)** fala como vão ser as especificações da aplicação
2. **Product Backlog** é criado pelo PO.
3. **Sprint Planning:** reunião para planejar a sprint.
4. **Sprint Backlog:** o time escolhe o que vai entregar na sprint.
5. **Daily Meetings (Daily Scrum):** reuniões diárias de 15 minutos.
6. **Sprint Review:** revisão da sprint com o cliente.
7. **Sprint Retrospective:** reflexão sobre como melhorar o processo.

Pilares do Scrum:

- Transparência
- Inspeção
- Adaptação
- Técnica mnemônica: TIA (Transparência, Inspeção, Adaptação).

Fluxo detalhado do Scrum:

- **Product Backlog → Sprint Planning → Sprint Backlog → Execução com Dailies → Sprint Review → Incremento → Retrospectiva.**

Aula 2: Papéis (Responsabilidades no time Scrum):

- **Product Owner (PO):** Responsável por maximizar o valor do produto. Define o que deve ser feito, priorizando os itens no *Product Backlog*.
- **Scrum Master:** Facilita o processo Scrum, removendo impedimentos e garantindo que a equipe siga as práticas ágeis corretamente.
- **Time (Equipe de Desenvolvimento):** Responsável por transformar os itens do backlog em incrementos de produto funcionais durante a Sprint.

Cerimônias (Eventos do Scrum):

- **Planejamento da Sprint (Sprint Planning):** Reunião no início da Sprint para definir o que será feito e como o trabalho será realizado.
- **Reunião Diária (Daily Scrum):** Encontro diário de até 15 minutos para alinhar o progresso e identificar obstáculos.
- **Revisão da Sprint (Sprint Review):** Reunião no fim da Sprint para apresentar o que foi entregue e obter feedback do cliente ou stakeholders.
- **Retrospectiva da Sprint (Sprint Retrospective):** Momento para o time refletir sobre o processo e propor melhorias para a próxima Sprint.

Artefatos:

- **Product Backlog:** Lista priorizada de tudo que deve ser feito no produto. É dinâmica e gerenciada pelo Product Owner.
- **Sprint Backlog:** é a lista de tarefas que o Scrum Team se compromete a realizar durante uma Sprint. Essas tarefas são selecionadas do Product Backlog, considerando as prioridades definidas pelo Product Owner e a capacidade da equipe para executá-las dentro do tempo disponível.
- **Gráfico Burndown:** Ferramenta visual que mostra o progresso da Sprint, monitorando o trabalho restante ao longo do tempo.

Aula 3: Quem é o Product Owner (PO)?

O Product Owner é um dos papéis mais importantes do Scrum. Ele é o responsável pelo sucesso do produto, pois é quem define o que deve ser feito, priorizando tarefas e garantindo que as entregas tragam valor real ao cliente e ao negócio.

Principais Responsabilidades do PO:

- **Ter visão clara do produto:** entende onde o produto deve chegar e o valor que ele gera para o usuário e para o negócio.
- **Representar o cliente e os stakeholders:** traduz as necessidades externas para o time técnico.
- **Gerenciar o Product Backlog:** organiza e prioriza os itens de acordo com o valor para o negócio.
- **Definir critérios de aceite:** verifica se as funcionalidades entregues estão de acordo com o esperado.
- **Participar ativamente da Sprint Review e da Retrospectiva:** inspeciona o produto entregue, fornece feedback e colabora com a melhoria contínua.

Importância da Competência do PO:

Um PO mal preparado pode comprometer todo o projeto. Se ele não souber o que é realmente importante, o time pode acabar entregando algo que não gera valor para o cliente, mesmo que tecnicamente bem feito. Por isso, o PO precisa ter firmeza, comunicação clara e, às vezes, até desafiar o cliente, caso este não saiba exatamente o que quer.

Outras Habilidades Esperadas:

- Ter conhecimento em marketing, UX/UI, negócio, e funcionalidades do produto.
- Trabalhar colaborativamente com o time de desenvolvimento.
- Definir escopo, prazos e prioridades de acordo com as necessidades do projeto.
- Avaliar constantemente se cada entrega realmente está agregando valor.

Aula 4: Scrum Master: Quem é e o que faz?

O Scrum Master é o guardião do processo Scrum. Sua missão é ajudar o time a entregar valor, removendo obstáculos, facilitando a comunicação e garantindo que o Scrum seja aplicado corretamente.

Principais Funções do Scrum Master:

- **Facilitar cerimônias Scrum:** organiza e conduz reuniões como Daily, Sprint Planning, Review e Retrospectiva.
- **Remover impedimentos:** identifica e resolve obstáculos que atrapalham o progresso do time, atuando com outras áreas da empresa, como infraestrutura, facilities etc.
- **Promover a cultura ágil:** dissemina os valores e práticas do ágil e do Scrum dentro da equipe e da organização.
- **Proteger o time:** evita interferências externas durante a Sprint e garante foco nas entregas combinadas.
- **Ensinar e apoiar o Product Owner:** ajuda na criação de histórias de usuário, critérios de aceite e no uso correto do Scrum.
- **Ser facilitador e motivador:** começa as reuniões com dinâmicas, incentiva a colaboração e mantém o time engajado e animado.
- **Ser líder servidor:** não é chefe, mas um apoio ativo que ajuda o time a atingir seus objetivos.
- **Praticar escuta ativa e coaching:** entende o que está afetando os membros do time, acompanha de perto o clima e dá suporte emocional e profissional.
- **Garantir a aplicação correta do Scrum:** certifica-se de que o framework está sendo seguido corretamente, mesmo quando há resistência.

Características esperadas de um bom Scrum Master:

- Proatividade e empatia.
- Boa comunicação e espírito colaborativo.
- Conhecimento profundo de Scrum e agilidade.
- Capacidade de ensinar, ouvir e atuar como agente de mudança.

Aula 5: Time Scrum:

O Time Scrum é o coração do desenvolvimento ágil. Ele é multidisciplinar, auto-organizado e comprometido com a entrega de valor contínuo. Para isso, precisa ter organização, comunicação clara, foco e senso de equipe.

Principais características de um time Scrum eficiente:

- **Auto-organização:** o time não espera ordens, toma iniciativa, puxa as tarefas e conduz as cerimônias.
- **Responsabilidade coletiva:** o resultado da Sprint é de todos. Se foi bom, parabéns ao time. Se foi ruim, o time também responde junto.
- **Comunicação frequente e aberta:** o time conversa o tempo todo. Quem sabe mais ensina quem sabe menos, sem julgamento.
- **Participação nas cerimônias:** todos devem estar presentes e ativos no Daily, Planning, Review e Retrospectiva.
- **Transparência:** fale o que deu certo, mas principalmente o que deu errado. Isso evita repetir erros e fortalece a confiança.
- **Tamanho ideal:** times muito grandes dificultam a comunicação. O ideal é até 9 pessoas.
- **Foco e comprometimento:** missão dada é missão cumprida. Todo mundo puxa no Kanban, todos se ajudam até a entrega acontecer.
- **Entrosamento:** times que se conhecem, se escutam e se ajudam rendem muito mais.
- **Ritmo sustentável:** trabalhar com equilíbrio. Nada de virar noites ou se sobrecarregar constantemente.
- **Atitude mosqueteira:** um por todos e todos por um. Não adianta entregar sozinho; ou o time entrega junto ou não entrega.
- **Multifuncionalidade:** o time precisa ter skills variadas (back, front, QA, infraestrutura etc.) e compartilhar conhecimento.
- **Senso de equipe:** vestir a camisa de verdade. Se está dentro, mergulhe de cabeça. Se não acredita, seja transparente com o time.

Aula 6: Cerimônias do Scrum:

As cerimônias do Scrum são momentos essenciais para organizar, acompanhar e melhorar o trabalho do time durante uma Sprint. Cada uma tem um objetivo claro e ajuda a manter transparência, foco e colaboração.

Sprint Planning (Planejamento da Sprint)

- **Objetivo:** Selecionar os itens do Product Backlog e definir como o trabalho será feito.

Daily Scrum (Reunião Diária)

- **Objetivo:** Alinhar o progresso, identificar impedimentos e planejar o dia.

Sprint Review (Revisão da Sprint)

- **Objetivo:** Mostrar o que foi entregue, colher feedback e alinhar expectativas.

Sprint Retrospective (Retrospectiva da Sprint)

- **Objetivo:** Identificar o que funcionou bem, o que pode melhorar e definir ações para a próxima Sprint.

Aula 7 - Planejamento da Sprint, Definition of Ready, Definition of Done e Critérios de Aceitação

Planejamento da Sprint: Cerimônia que abre a Sprint, onde o time define o que será feito e como será feito durante o ciclo, e o Product Owner (PO) apresenta o Product Backlog já priorizado.

Definição de Pronto: Lista de critérios mínimos para um item do Product Backlog ser considerado pronto para entrar na Sprint.

- Exemplo de critérios:
 - História refinada e compreendida.
 - Pequena e estimada (ex: até 8 pontos).
 - Com critérios de aceitação definidos.
 - Protótipo ou referência visual (quando necessário).
 - Sem bloqueios ou dependências externas.

Definição de Pronto para Entregar: Conjunto de critérios que define quando uma história está realmente concluída, padronizando o que “pronto” significa para todo o time. Podendo ser aplicada pela coluna no quadro do kanban

Exemplos de DoD:

- Código implementado.
- Testes unitários e de aceitação passando.
- Integrado com sistemas necessários.

- Manual de usuário atualizado.
- Review feita e critérios de aceitação atendidos.

Aula 8 - A Sprint Review é uma cerimônia essencial do Scrum, realizada ao final da sprint com o objetivo de verificar se a meta estabelecida foi atingida e apresentar tudo o que foi desenvolvido pelo time. Participam dessa cerimônia o Product Owner (PO), o Scrum Team (incluindo o Scrum Master e os desenvolvedores) e os stakeholders, que são todas as pessoas interessadas no produto, como clientes e gestores. Durante a review, é apresentado o backlog da sprint, os itens entregues (incrementos) e uma demonstração funcional das funcionalidades concluídas.

Resultado esperado da Review

- Validação do que foi entregue.
- Alinhamento com stakeholders.
- Atualização de prioridades.
- Preparação para o próximo planejamento.

Aula 9 - A Daily Scrum é uma reunião rápida, com duração máxima de 15 minutos, onde o time de desenvolvimento e o Scrum Master se reúnem para alinharem o que cada um fez ontem para ajudar a meta da sprint, o que fará hoje e se há algum impedimento. A reunião acontece sempre no mesmo local e horário, de preferência em frente ao quadro Kanban, e tem o objetivo de manter a comunicação transparente e o foco da equipe na meta da sprint. O Scrum Master deve garantir que todos sejam objetivos e respeitem o tempo, evitando que a reunião vire um status report individual. É importante que todos participem, compartilhem seus progressos e dificuldades, pois identificar obstáculos é essencial para que o time possa trabalhar junto na solução. Algumas equipes usam recursos lúdicos, como bonecos, para tornar a reunião mais leve e engajar o time, reforçando o senso de colaboração e comprometimento com a sprint.

Aula 10 - Retrospectiva da Sprint: Promove uma reflexão profunda sobre a sprint passada para identificar o que funcionou bem, o que não funcionou e como o time pode melhorar continuamente. É o momento de discutir aprendizados, sentimentos e aspectos técnicos, com foco na melhoria do processo e do ambiente de trabalho. Todo o time Scrum participa e o time de Desenvolvimento e Scrum Master. O Product Owner pode participar, mas o foco principal é o time refletir sobre o próprio processo.

Como funciona?

O time se reúne em um ambiente com um quadro dividido em três colunas: “O que foi bem”, “O que deve ser melhorado” e “Ações para melhoria”. Cada membro escreve suas percepções em post-its e os coloca nas colunas correspondentes, abrindo o coração para compartilhar pontos positivos e problemas.

Principais etapas e perguntas

- O que foi bem e deve ser mantido?
- O que não funcionou e deve ser melhorado?
- Quais ações podemos tomar para melhorar esses pontos?

O Scrum Master facilita a discussão, ajudando o time a identificar soluções e criar um plano de ação, mesmo que algumas melhorias dependam de outras áreas.

Resultado esperado da Retrospectiva

- Identificação clara dos pontos fortes e fracos da sprint.
- Plano de ações concreto para melhoria contínua.
- Fortalecimento do time com maior transparência, confiança e colaboração.
- Evolução constante do processo, gerando mais valor nas próximas sprints.

Ciclo contínuo de melhoria

A retrospectiva faz parte de um ciclo infinito de aprimoramento (PDCA: Planejar, Executar, Checar, Agir), onde o time planeja melhorias, implementa, verifica os resultados e ajusta o processo continuamente para ser cada vez mais eficiente e produtivo.

Aula 11 - Product Backlog: Organiza e prioriza tudo que precisa ser feito no produto, incluindo funcionalidades, correções, trabalhos técnicos e aprendizados, para garantir que o time saiba exatamente o que entregar e em que ordem. O Product Owner (PO) é o responsável por gerenciar o Product Backlog, definindo prioridades e detalhando os itens conforme o valor para o negócio.

O que compõe o Product Backlog?

Itens variados chamados PBIs (Product Backlog Items), que podem ser:

- Funcionalidades (features)
- Correções de bugs
- Trabalho técnico
- Conhecimento adquirido

Esses itens são representados principalmente por histórias de usuário, que devem ser pequenas e claras para facilitar o entendimento e a entrega.

Níveis de detalhamento no Product Backlog

- **Épicos:** histórias grandes e pouco detalhadas, que representam grandes funcionalidades ou partes do sistema.
- **Histórias de usuário:** pedaços menores, mais detalhados e específicos, que devem ser pequenos para facilitar o planejamento e desenvolvimento.

O ideal é sempre quebrar épicos em histórias menores antes de levá-los ao time para desenvolvimento.

Resultado esperado do Product Backlog bem gerenciado

- Clareza e alinhamento sobre o que será entregue.
- Facilidade para o time planejar e executar o trabalho.
- Incrementos de produto que agregam valor contínuo ao negócio.

Aula 12 - Sistema Puxado: É um modelo de produção onde nada é feito antes da demanda do cliente. Você só produz o que foi pedido, na hora certa, evitando estoques desnecessários.

Como funciona no sistema puxado?

- Cliente faz o pedido (demanda)
- Produção é iniciada só depois do pedido
- Produto é feito sob medida, sob demanda

Benefícios do sistema puxado:

- Menos estoque parado, menos desperdício
- Produção mais organizada, pois é “puxada” pela demanda
- Produtos fresquinhos e sob medida para o cliente

Exemplo prático: McDonald's

- Você pede seu lanche, que é feito na hora
- Não tem estoque de lanches prontos esperando cliente
- Produção é puxada pela demanda do cliente

Aula 13 - Criar boas histórias de usuário é essencial para guiar o time no desenvolvimento de funcionalidades que entreguem valor real, seguindo a estrutura: *"Como [tipo de usuário], eu quero [ação] para [objetivo/benefício]"*. Histórias devem ser claras, específicas e, quando grandes (épicas), fatiadas em partes menores, acompanhadas de critérios de aceite para validação.

Exemplos:

- "Como usuário do banco X, quero fazer login no aplicativo para acessar minha conta e ver meu saldo."
- "Como operador de hotel, quero ajustar taxas para maximizar a ocupação dos * quartos."
- Épico "Enviar e-mail" fatiado em: "Definir assunto", "Selecionar destinatários" e "Configurar importância".

Aula 14 – Kanban: É um quadro visual que ajuda o time a acompanhar o fluxo de trabalho das tarefas ou histórias.

Colunas comuns do Kanban:

- **A iniciar (Backlog / To Do):** tarefas esperando para começar
- **Em andamento (Doing):** tarefas que estão sendo trabalhadas no momento
- **Teste:** tarefas que estão em fase de testes
- **Concluído (Done):** tarefas finalizadas, desenvolvidas e testadas

Como usar?

- Cada tarefa ou história fica representada por um cartão (post-it, digital, etc).
- O time "puxa" a tarefa para a coluna "em andamento" quando começa a trabalhar nela.
- Depois que a tarefa passa pelo fluxo (desenvolvimento → teste → concluído), o cartão vai para a coluna final.

Limite de trabalho em progresso (WIP - Work In Progress)

- Importante limitar quantas tarefas podem estar "em andamento" ao mesmo tempo, para evitar gargalos.
- Exemplo: Se você tem 3 pessoas no time, pode ter no máximo 3 tarefas em andamento, porque cada pessoa deve focar em uma tarefa por vez.
- Isso evita multitarefas que causam perda de foco e produtividade.

Aula 15 - Planning Poker é uma técnica de estimativa colaborativa usada em times Scrum para definir o esforço (complexidade, tempo ou risco) de uma história de usuário ou tarefa. Ele ajuda a evitar vieses individuais e promove consenso no time.

Como funciona?

1. **Participantes:** Todo o time discute a história.
2. **Cartas:** Cada um recebe um baralho com valores da sequência de Fibonacci (1, 2, 3, 5, 8, 13...) ou números redondos (horas/dias).
3. **Discussão:** O Product Owner explica a história; o time tira dúvidas.
4. **Votação:** Todos escolhem uma carta *em segredo* e revelam simultaneamente.
5. **Consenso:** Se houver divergência (ex: 5 vs. 13), os extremos justificam suas escolhas e o time repete até chegar a um valor aceito.

Aula 16 - Definição de Pronto: É uma lista combinada pelo time que define o que significa uma tarefa ou história estar realmente pronta. Não basta dizer "só falta testar", porque isso gera dúvidas e atrasos. A definição deixa claro o que precisa ser concluído para considerar o trabalho finalizado.

Como criar?

- Junte o time todo: Scrum Master, PO, desenvolvedores, testadores, etc.
- Na primeira Sprint Planning, criem juntos esse documento.
- Definição pode evoluir com o projeto, mas precisa começar clara desde o início.

Exemplos de itens comuns na Definição de Pronto:

- Código revisado
- Testes unitários aprovados
- Testes de integração feitos

- Testes de aceitação realizados
- Cobertura mínima de código
- Plano de recuperação (se aplicável)
- Documentação atualizada

Aula 17 - Gráfico Burndown: É um gráfico que mostra o progresso da equipe ao longo da Sprint, medindo quantos pontos de esforço (ex: Story Points) ainda faltam para concluir o que foi planejado.

Estrutura do Gráfico:

- **Eixo X (horizontal)** → Dias da Sprint
- **Eixo Y (vertical)** → Pontos totais da Sprint (ex: 60 pontos)

Linhas no gráfico:

- **Linha Diagonal Tracejada (ideal)**
Representa o ritmo ideal de queima dos pontos. Se tudo fosse feito de forma linear, ela iria de 60 até 0 ao longo dos dias.
- **Linha de Progresso Real (linha cheia)**
Mostra quantos pontos realmente foram entregues por dia. Se essa linha está acima da linha ideal, você está atrasado. Se está abaixo ou igual, está no caminho certo.

Como interpretar:

- Se nos primeiros dias o time entregou vários pontos, a linha real desce rápido.
- Se o time para de entregar (ex: bloqueios, problemas), a linha estaciona e você vê que vai ficar longe da meta final.

Aula 18 – MVP: é uma versão simplificada de um produto que contém apenas as funcionalidades essenciais para validar uma ideia com usuários reais, coletar feedback e iterar rapidamente. No Scrum, o MVP é frequentemente associado a uma entrega incremental dentro de uma ou mais sprints.

Exemplo do carro: Imagine que o objetivo final seja construir um carro. Ao invés de entregar só peças (como uma roda), você entrega soluções completas e utilizáveis desde o início, como:

1. Skate → Já dá pra usar e se mover
2. Bicicleta
3. Motocicleta
4. Carro

