

Scrum

Uma primeira abordagem



VOCÊ SABE O QUE É
SCRUM?

Introdução

Introdução

É a metodologia
ágil para
gerenciamento
de projetos mais
popular.

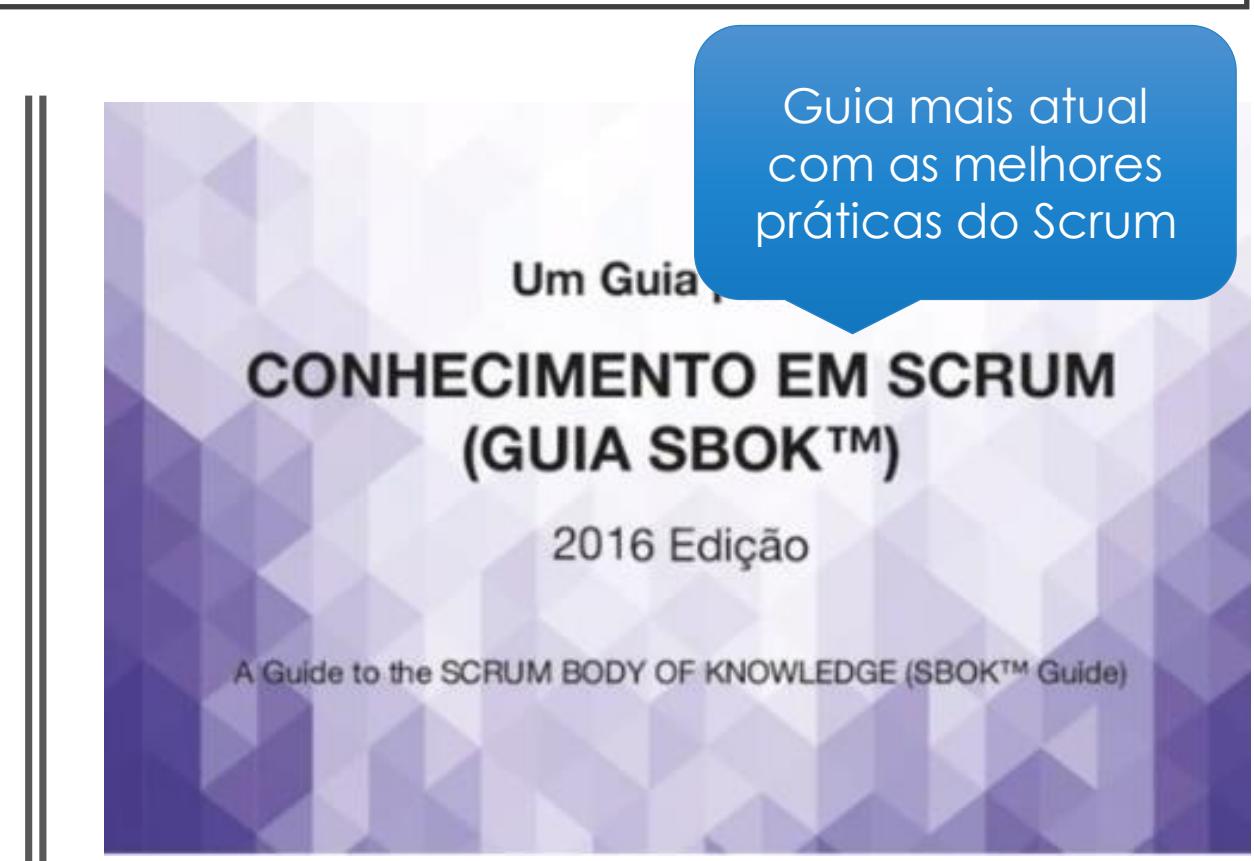
É também a
metodologia
número um
quando se trata
do
desenvolvimento
de produtos.



Introdução



E VOCÊ SABE O QUE É O
GUIA SBOK?



Guia mais atual
com as melhores
práticas do Scrum

O que
podemos
encontrar no
SBOK

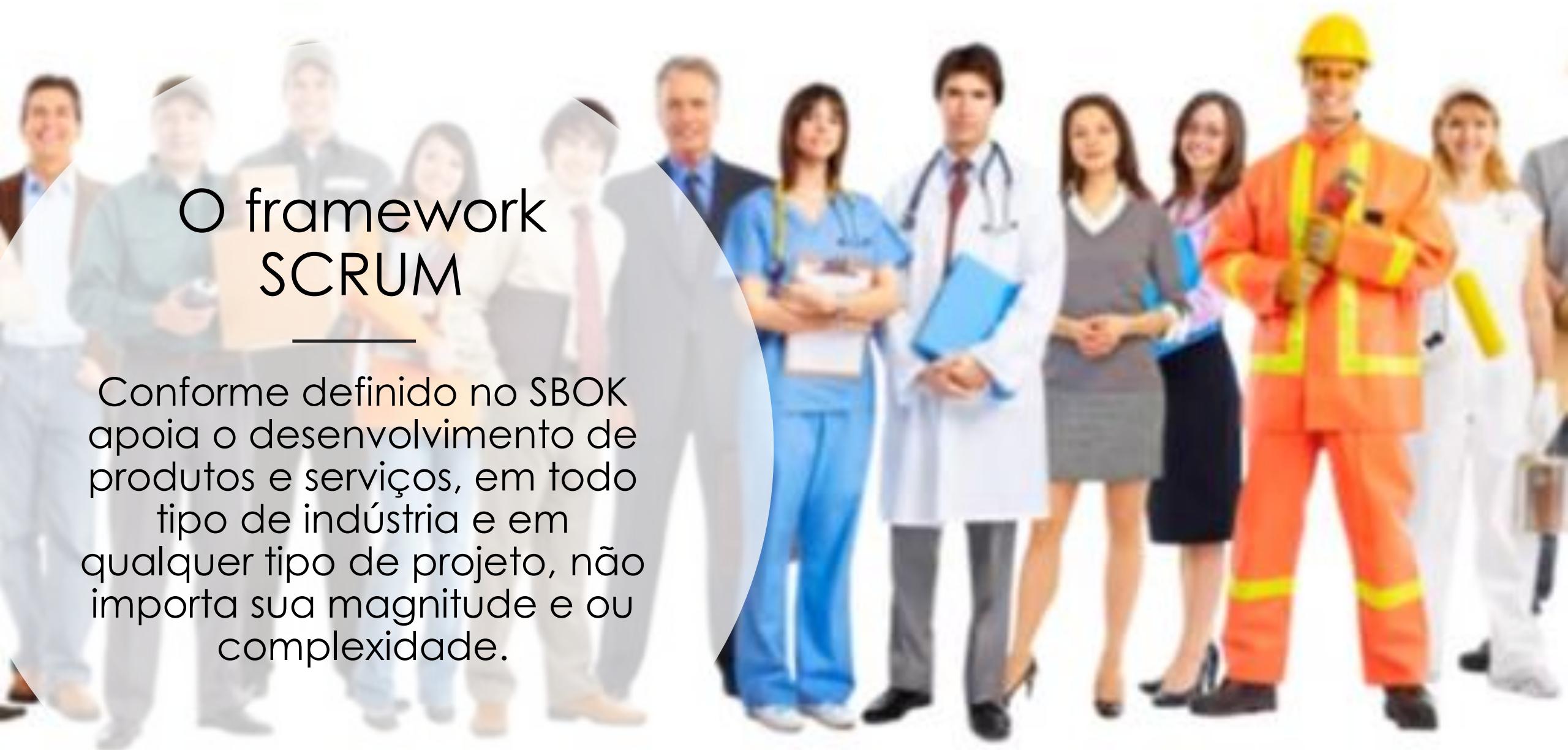
Os princípios

Os Aspectos e

Os processos

O framework SCRUM

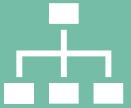
Conforme definido no SBOK apoia o desenvolvimento de produtos e serviços, em todo tipo de indústria e em qualquer tipo de projeto, não importa sua magnitude e ou complexidade.



O SBOK

“

No capítulo 1 – descreve a finalidade e a estrutura do SBOK, além disso fornece uma descrição dos conceitos chaves do SCRUM.



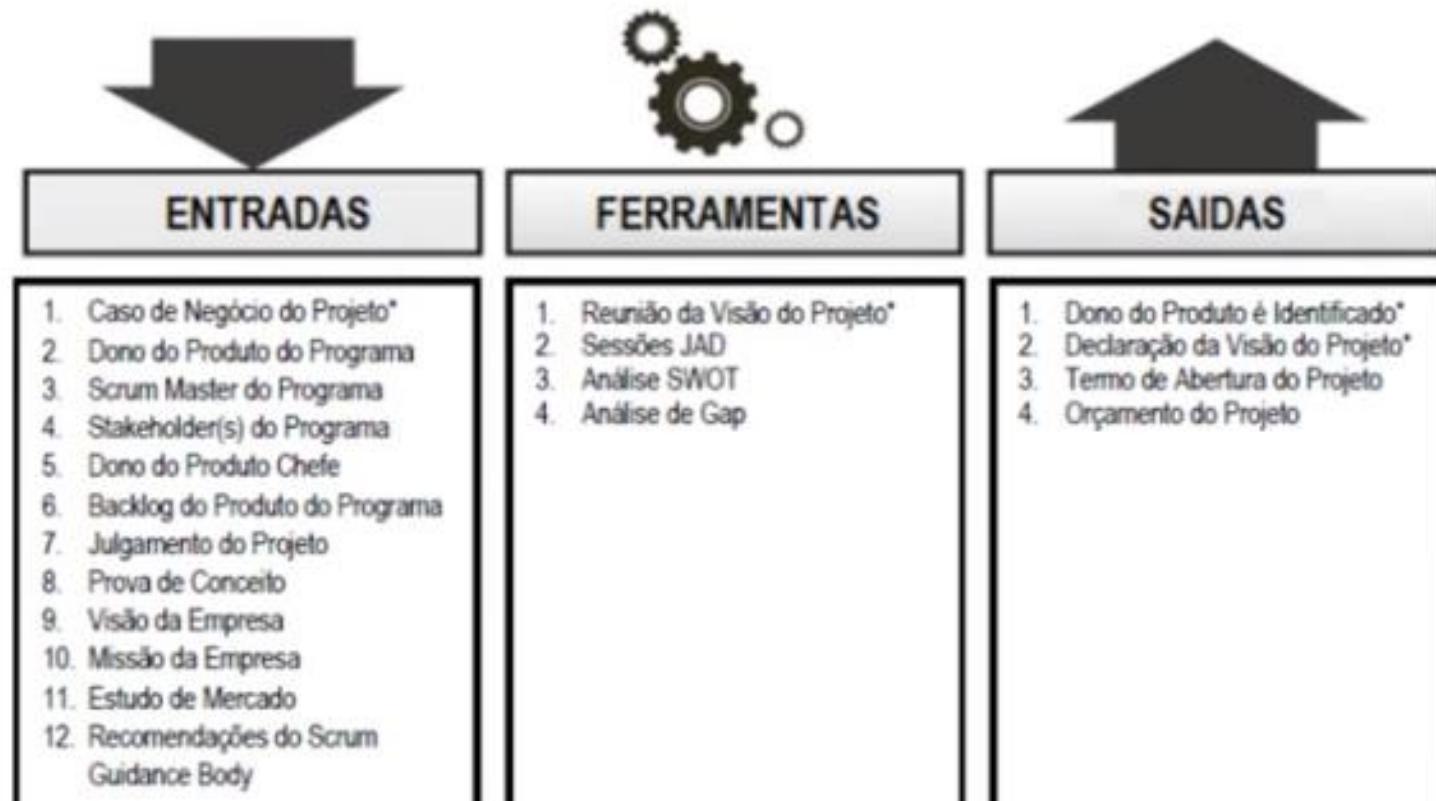
No capítulo 2: aborda os 6 princípios que são os pilares nos quais o framework SCRUM se baseia.



Os capítulos de 3 a 7: descreve os cinco aspectos que são considerados importantes em todo projeto SCRUM. São eles:

Organização, justificativa de negócio, qualidade, mudança e RISCO.

Identificar o Scrum Master e o(s) Stakeholder(s)

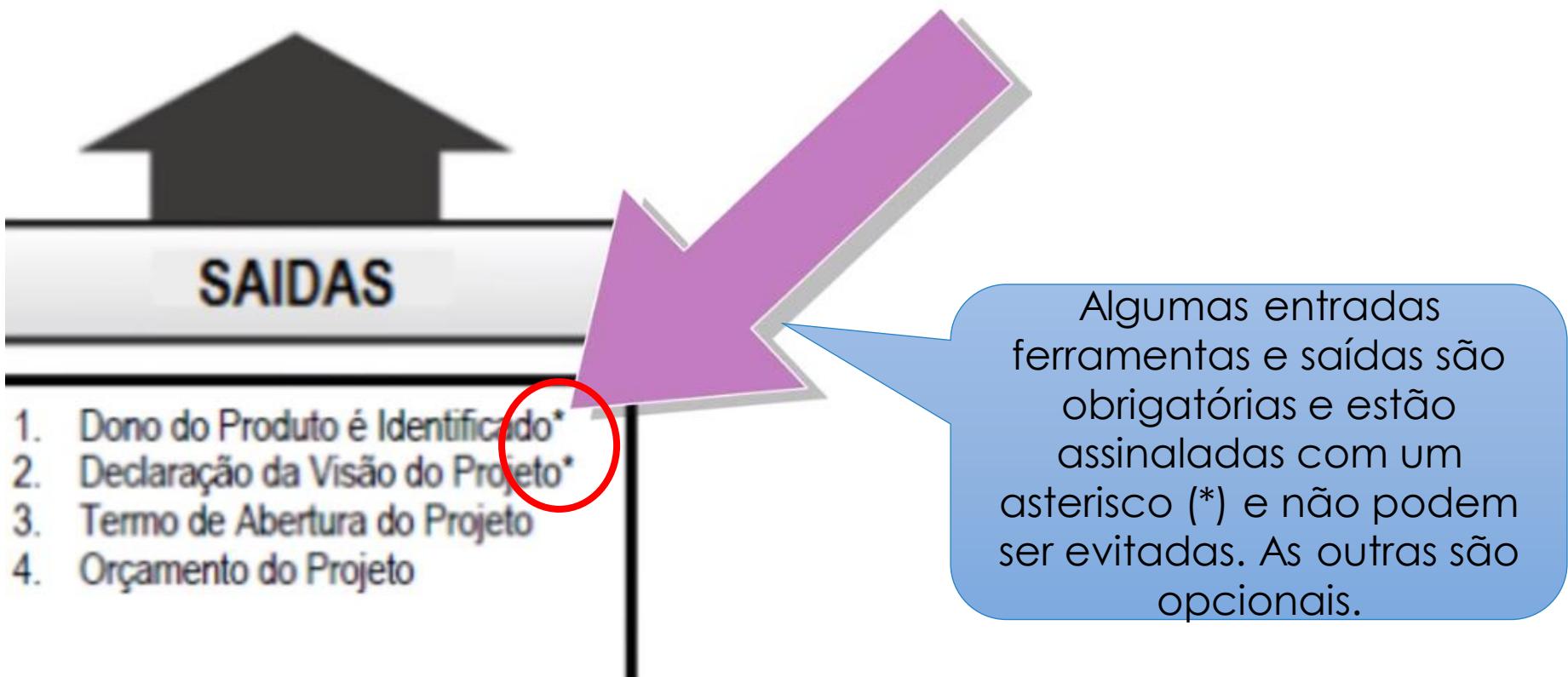


O SBOK

Os capítulos de 8 a 12: cobrem os 19 processos do SCRUM envolvidos na realização de um projeto, estes processos por sua vez fazem parte das cinco fases do SCRUM, que são:

Iniciar, Planejar e Estimar, Implementar, Revisão e Retrospectiva e por fim o Release.

O SBOK



Planned

O SBOK

O Apêndice A: visão geral do manifesto Ágil (origem do SCRUM), bem como uma análise dos diversos métodos Ágeis.

in Progress

Done

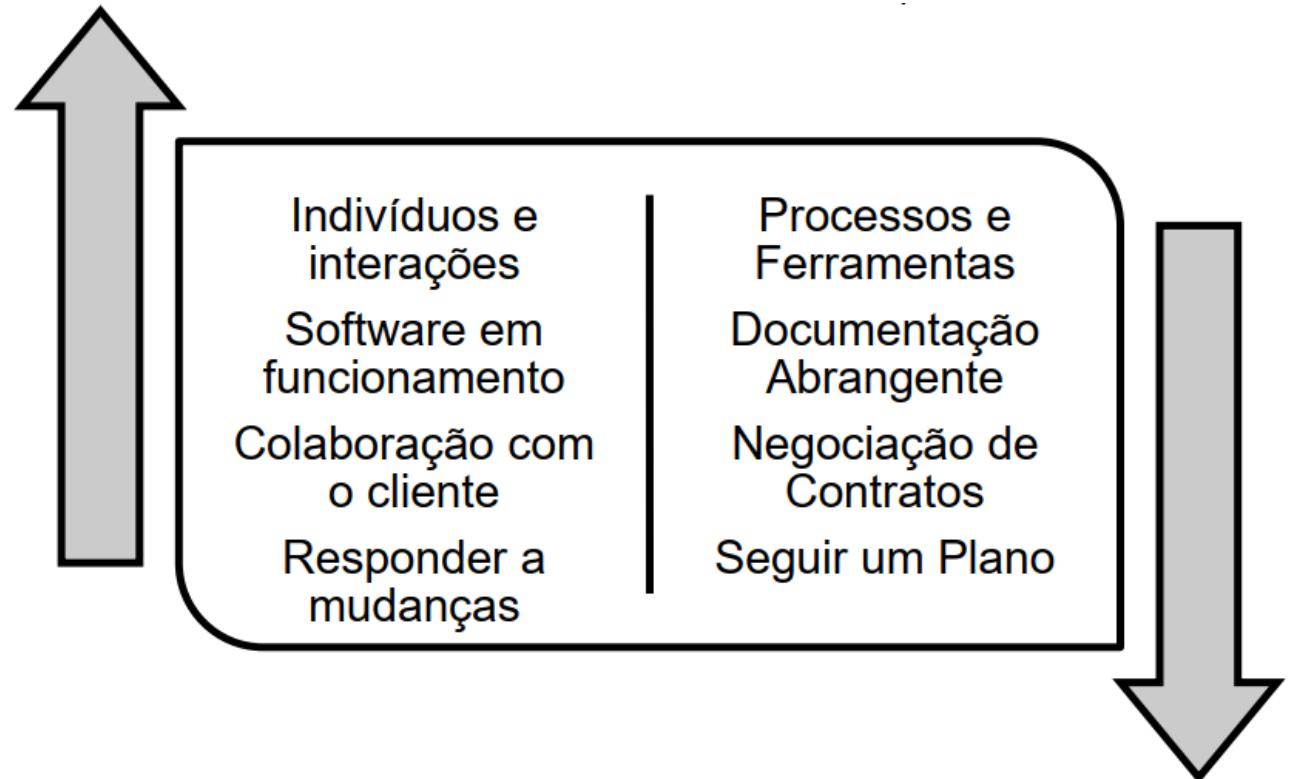


O manifesto Ágil

Em fevereiro de 2001 Utah USA, um grupo de 17 gurus da computação, desenvolvedores de softwares e gerentes, realizaram um retiro para discutir métodos leves de desenvolvimento de software. Eles formaram a *Aliança Ágil* e as deliberações dessas reuniões mais tarde resultaram no surgimento do *Manifesto do Desenvolvimento Ágil de Software*. O Manifesto foi escrito por Fowler e Highsmith (2001) e, em seguida, assinado por todos os participantes para estabelecer as diretrizes básicas para qualquer metodologia Ágil.

A finalidade do Manifesto Ágil foi definida da seguinte forma...

Estamos descobrindo maneiras melhores de desenvolver software, fazendo-o nós mesmos e ajudando outros a fazerem o mesmo. Através deste trabalho, passamos a valorizar:



A finalidade do *Manifesto Ágil* foi definida da seguinte forma...

Ou seja, mesmo havendo valor nos itens à direita, valorizamos mais os itens à esquerda.

Kent Beck

Mike Beedle

Arie van Bennekum

Alistair Cockburn

Ward Cunningham

Martin Fowler

James Grenning

Jim Highsmith

Andrew Hunt

Ron Jeffries

Jon Kern

Brian Marick

Robert C. Martin

Steve Mellor

Ken Schwaber

Jeff Sutherland

Dave Thomas

Conceitos

Conceitos



**Entregas
Rápidas**

Ritmo
constante

Tirar vantagem
das mudanças

**Foco na
Satisfação
do cliente**



Pessoal:
Integração entre as
pessoas envolvidas



Pessoal:
Quebra de
autoritarismo



Pessoal:
Prioridade na
comunicação pessoal

Overview do framework SCRUM

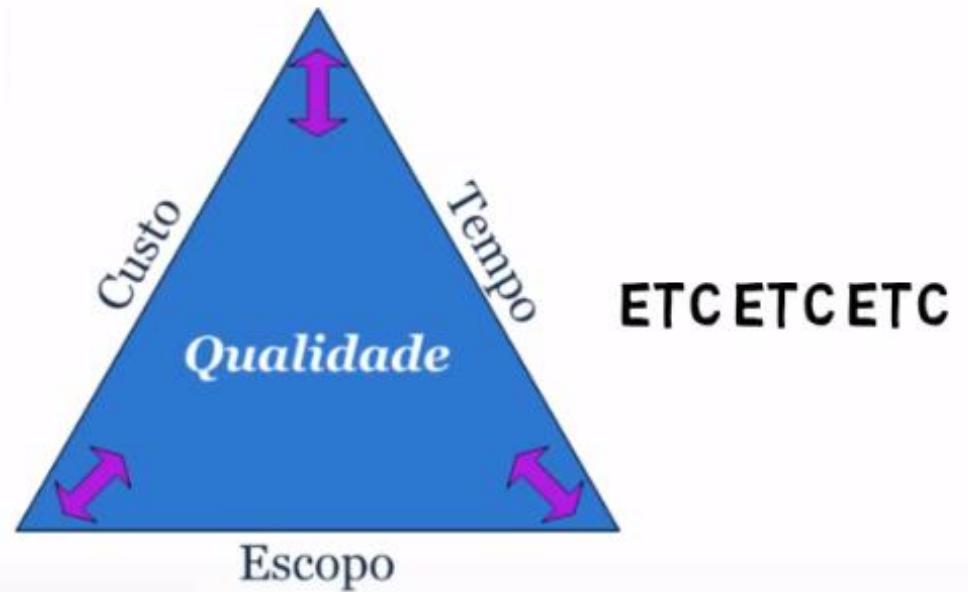
Todo projeto SCRUM envolve um esforço de colaboração para criar um novo produto, serviço ou qualquer coisa que esteja descrita num documento chamado **DECLARAÇÃO DA VISÃO DO PROJETO.**



Overview do framework SCRUM

Os Projetos são afetados por:

Todas estas restrições são motivação para se adotar o SCRUM.



Overview do framework SCRUM

Porque usar SCRUM?

O SCRUM é adaptável

Iterativo

Rápido

Flexível e

Eficientemente projetado
para fornecer valor de forma
rápida durante todo tempo
do projeto.



Overview do framework SCRUM

O SCRUM garante a transparência na comunicação e cria um ambiente de responsabilidade coletiva e progresso contínuo.

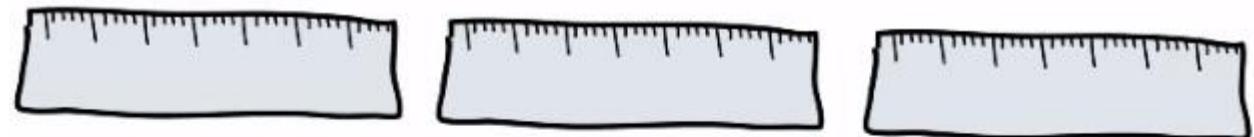


Então o que temos?

Neste ponto você já deve estar se perguntando: porque o Scrum é a melhor técnica de gerenciamento de projeto?

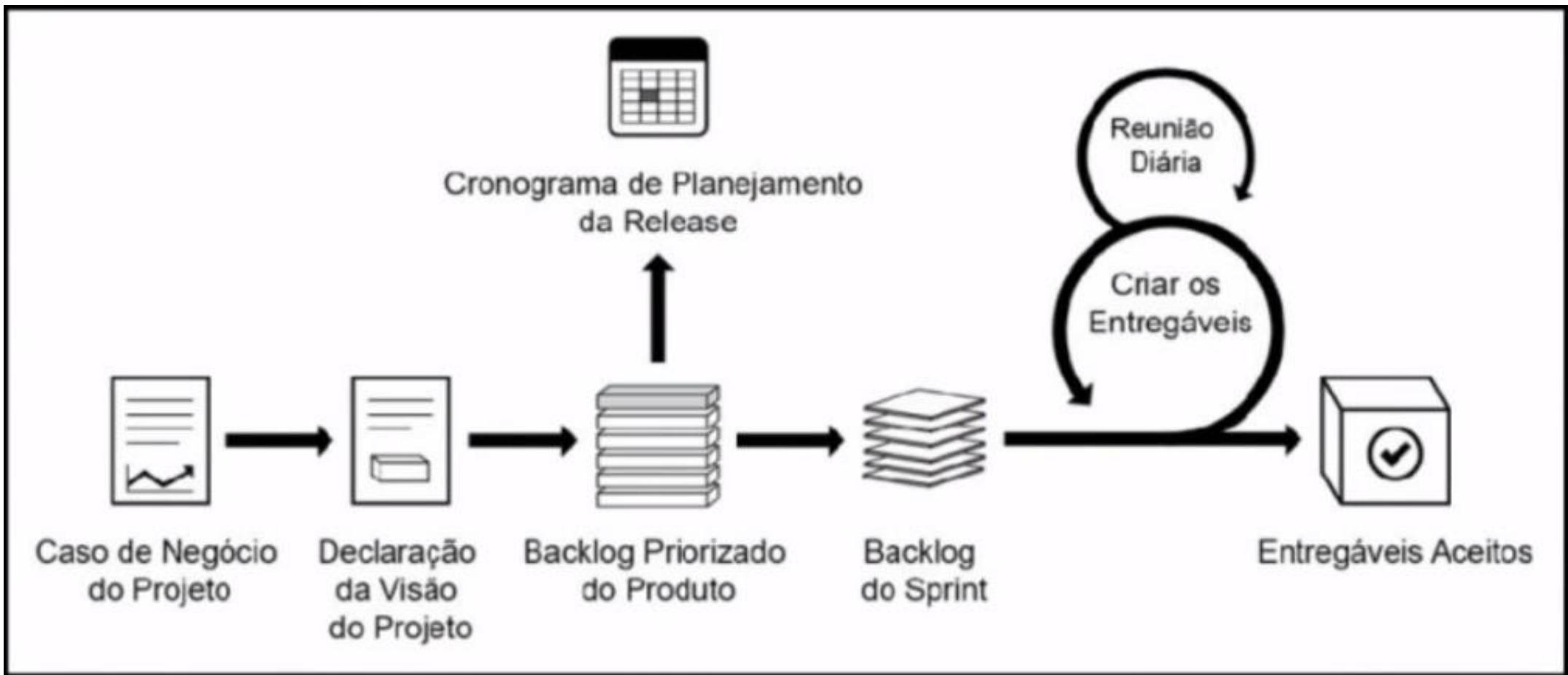
Um dos pontos fortes do Scrum, está na sua organização em times multifuncionais, auto organizados e empoderados.

Focados nos ciclos de trabalho em tempos curtos, chamados SPRINTS.

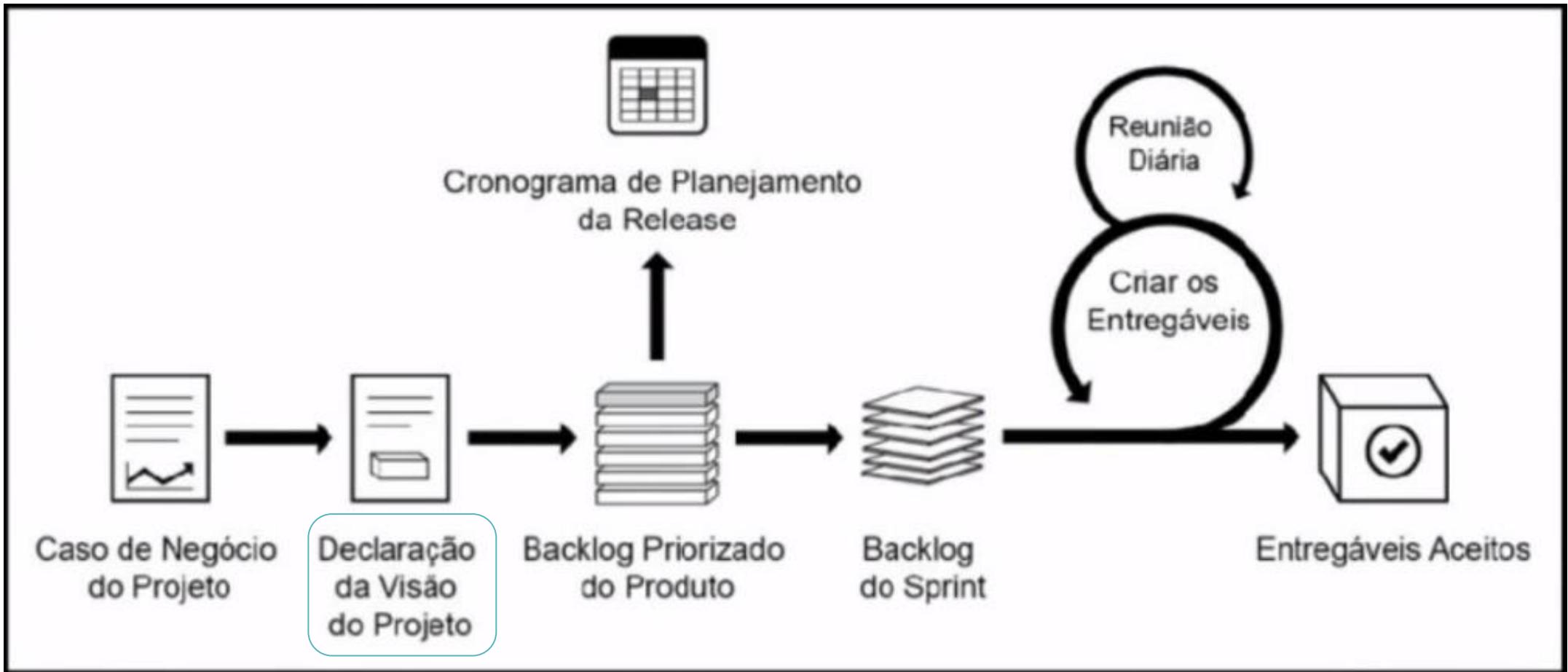


SPRINTS

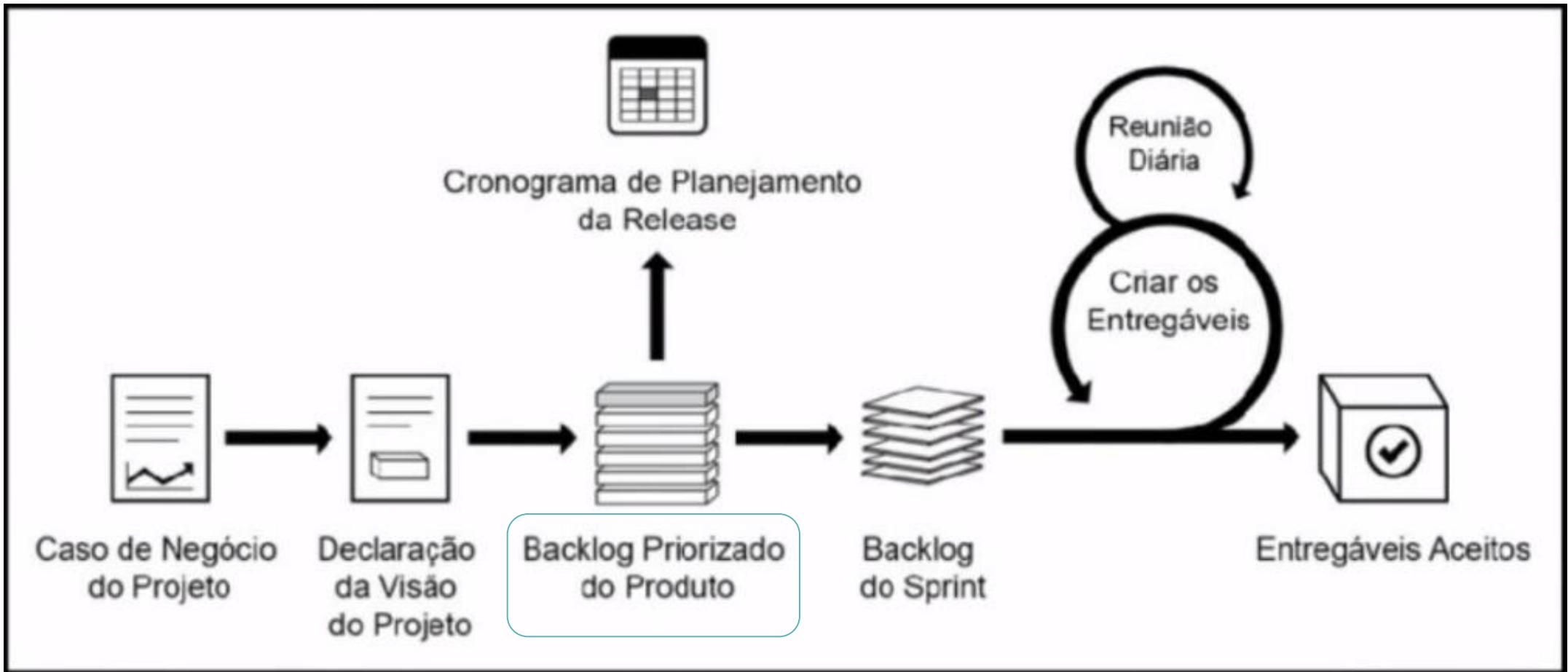
Observe o diagrama a seguir



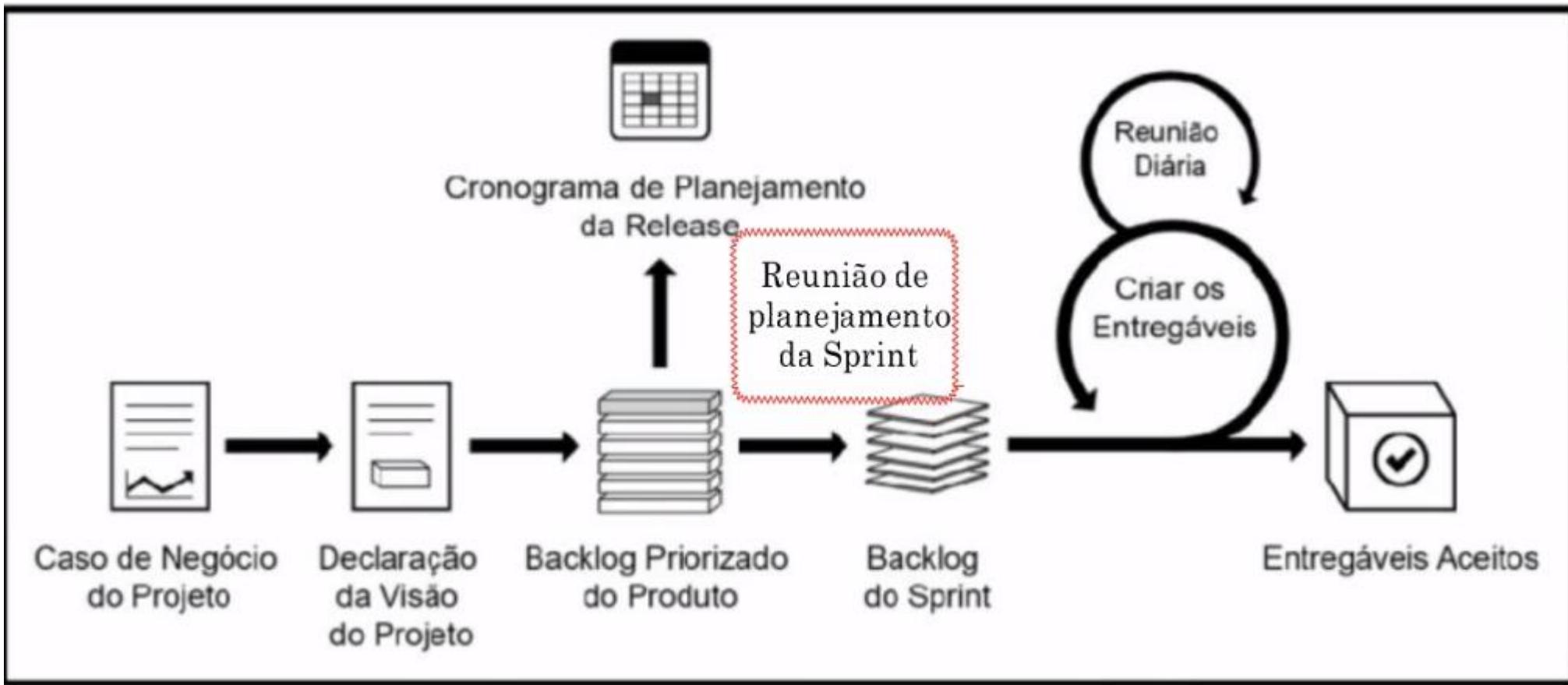
Observe o diagrama a seguir



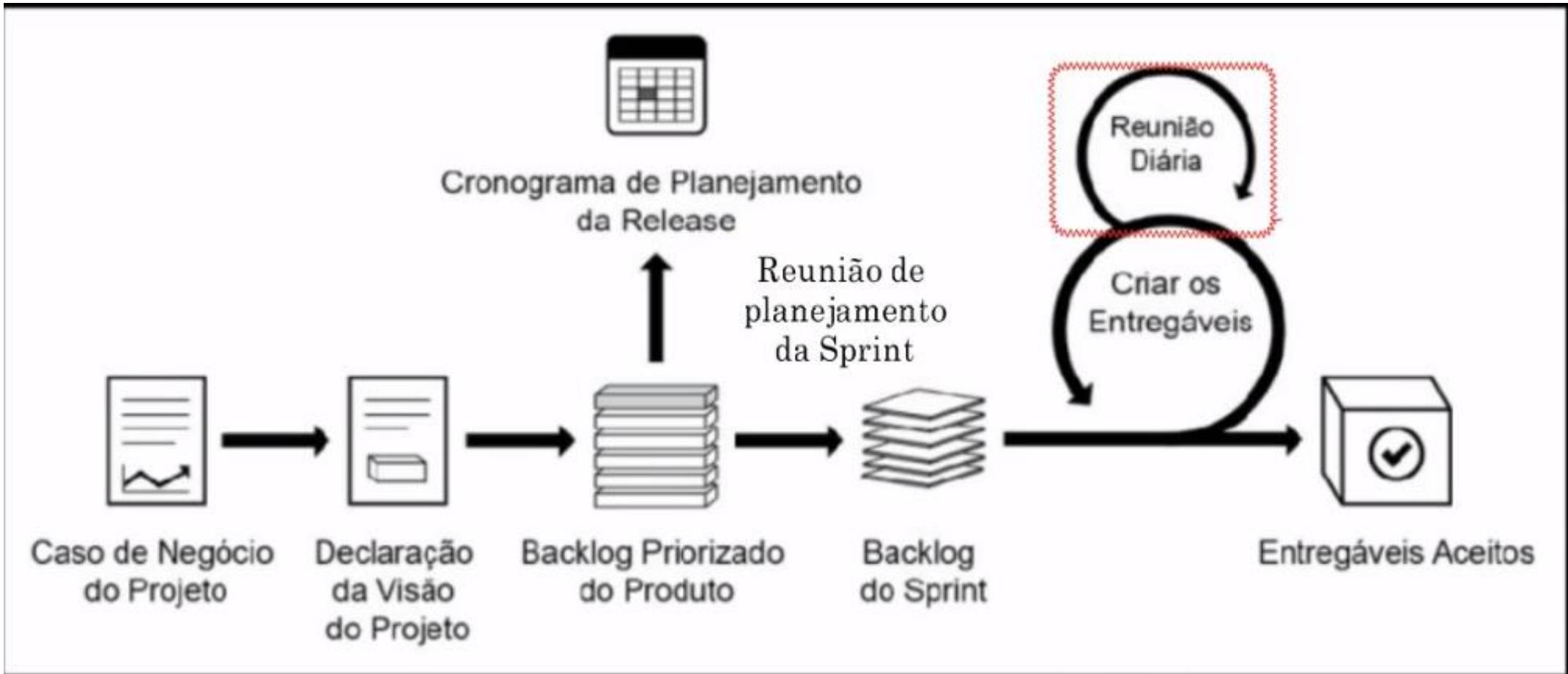
Observe o diagrama a seguir



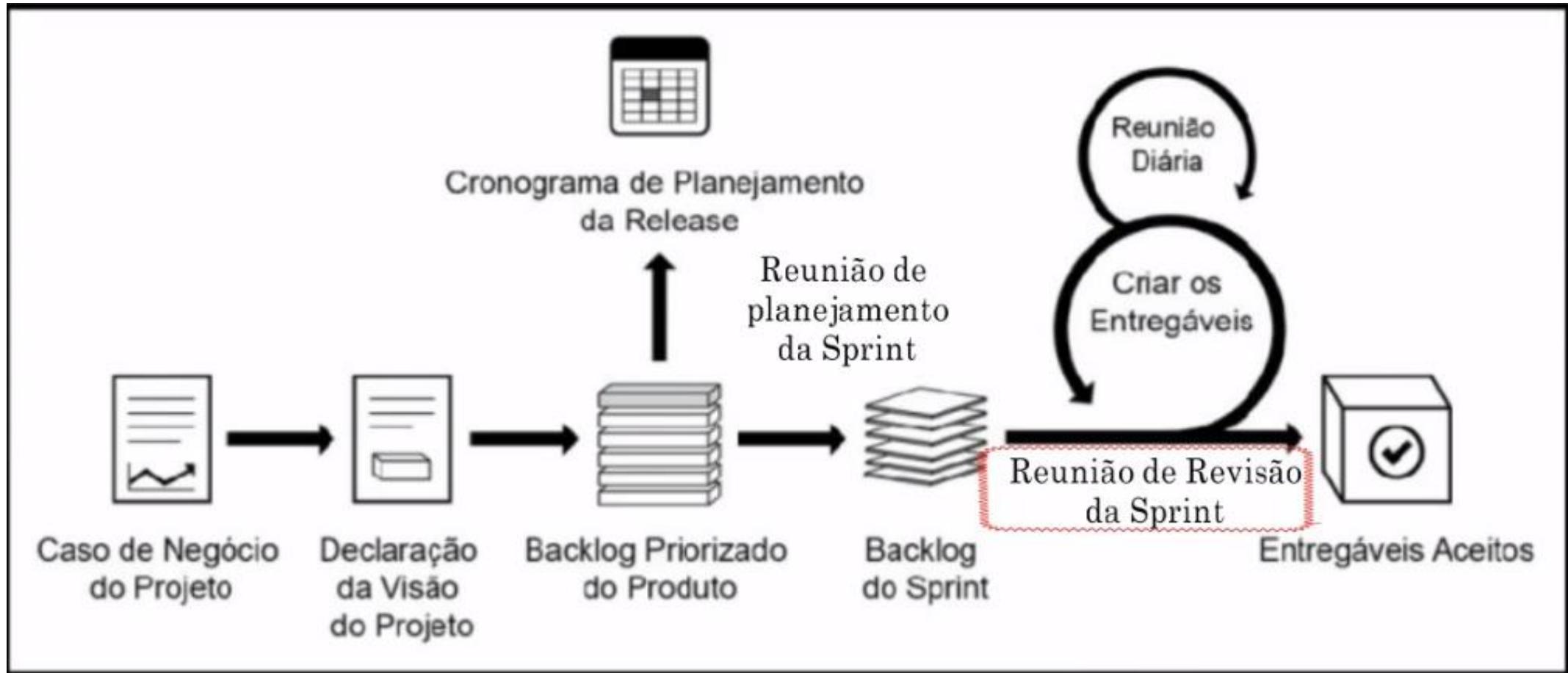
Observe o diagrama a seguir



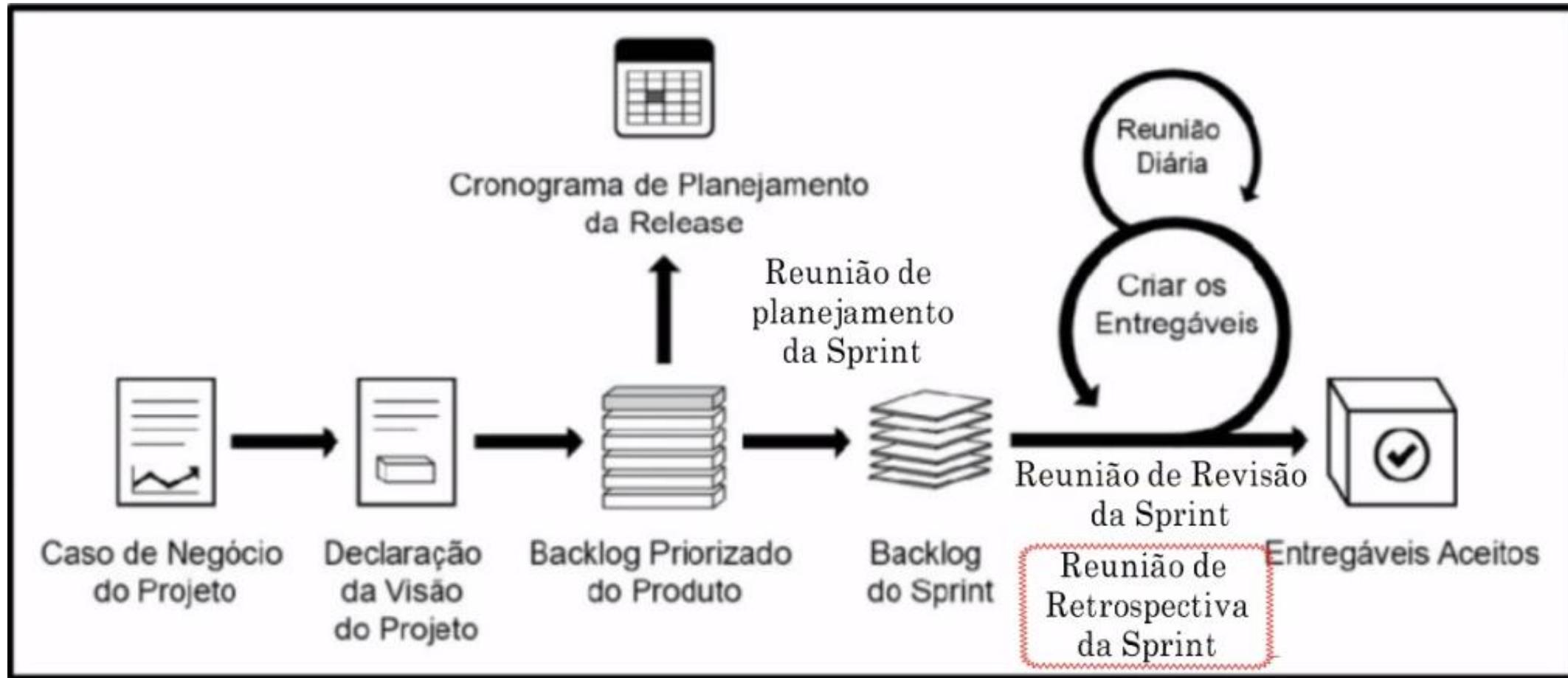
Observe o diagrama a seguir



Observe o diagrama a seguir



Observe o diagrama a seguir



S
C
R
U



Product
Backlog

Sprint
Backlog

Um pouco de
História

Sprint

Conhecer a história nos permite entender
qual a razão de se estudar SCRUM!!!

Definiram uma estratégia flexível e completa para o desenvolvimento de produtos, onde o time de desenvolvimento trabalha como uma UNIDADE para alcançar um objetivo comum, descrevendo o que foi na época uma abordagem inovadora para o desenvolvimento de produtos. Esta nova abordagem recebeu o nome de Abordagem Holística ou Rugby (onde o time tenta percorrer uma distância como uma unidade, passando a bola não apenas para frente, mas também para trás).



História do SCRUM

Hirotaka Takeuchi e Ikujiro Nonaka (Anos 80)



Formação de 8 jogadores para
reiniciar o jogo após uma falta

O termo SCRUM

Vem de uma movimentação específica do Rugby



Aspecto chave do SCRUM

Takeuchi e Nonaka propõem que o desenvolvimento de produto não deve ser como o desenvolvimento de uma corrida de revezamento onde somente um corredor corre por vez, mas sim semelhante ao jogo de Rugby onde todos os jogadores trabalham em conjunto passando a bola para frente e para trás movendo-se através do campo como uma unidade. Eles basearam esta abordagem através do estudo de Caso de várias Indústrias.

História do Scrum

Ken Schwaber e Jeff Sutherland –
anos 90



Desenvolveram o conceito do SCRUM e sua aplicabilidade no mundo do Desenvolvimento de Software.

Desde então vários profissionais especialistas e autores do SCRUM continuam a refinar o conceito e a metodologia, levando o SCRUM ao patamar de número 1.



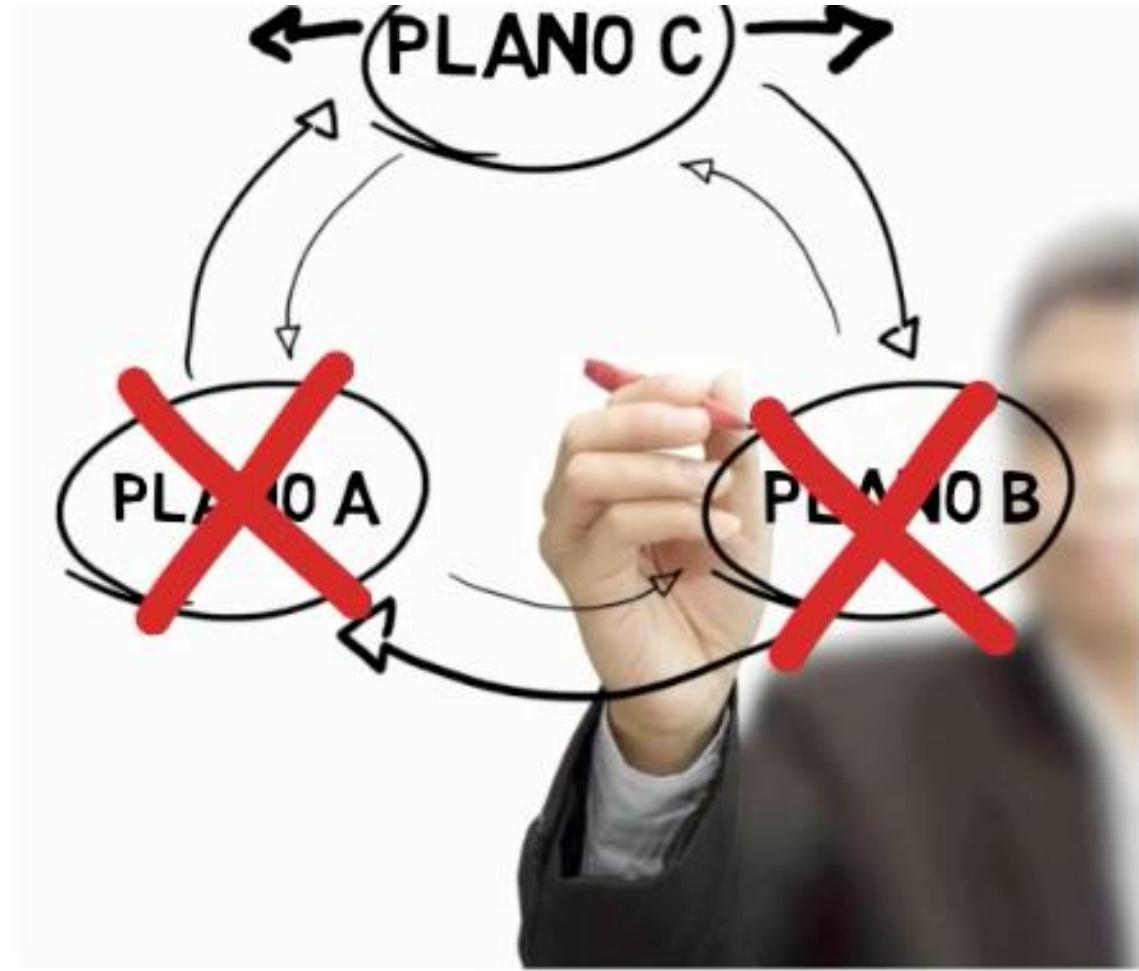
Por que usar o SCRUM?

Benefícios para se adotar o SCRUM em um projeto

Benefício 1 - Adaptabilidade

Os princípios do SCRUM, tais como controle dos processos empíricos e entrega interativa, faz com que os projetos sejam adaptáveis e abertos à incorporações de mudanças.

Os processos SCRUM são projetados para aceitar essas mudanças e permitir que o projeto evolua e se mantenha atual.



ADAPTABILIDADE

Benefício 2 - Foco no Cliente

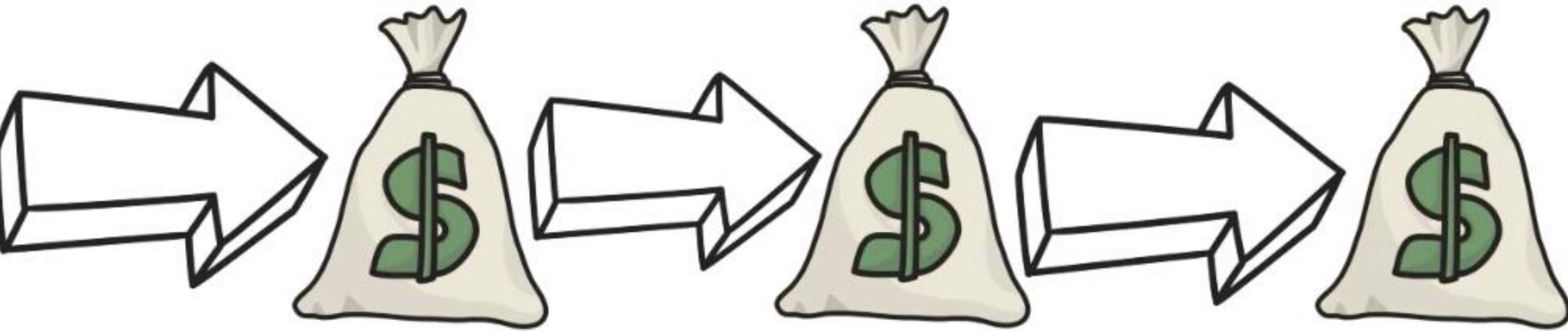
Um dos principais benefícios para as partes interessadas é que o SCRUM é focado no cliente.

Com forte ênfase no valor do negócio.

E com uma abordagem colaborativa.



FOCO NO CLIENTE



Benefício 3 – Entrega contínua de valor

Benefício adicional que resulta do fato do SCRUM ser centrado no cliente.

No SCRUM os processos iterativos permitem e ou facilitam a entrega contínua de valor.

Através de um processo de desenvolvimento eficiente, cada Sprint produz um produto, serviço ou resultado potencialmente utilizável.

Benefício 4 – Entrega antecipada de alto valor

É um benefício de negócio intimamente ligado ao SCRUM.

Não se trata apenas do valor de entrega contínua, como no benefício 3.

O processo de criação do backlog priorizado do produto, garante que as exigências de maior relevância sejam atendidas primeiramente.



A ANTECIPADA DE ALTO VA

Benefício 5 – Feedback contínuo

Tanto cliente quanto equipe do projeto se beneficiam através do feedback contínuo.

Em um projeto SCRUM o feedback contínuo é fornecido através dos processos denominados por “Conduzir a Reunião Diária” e “Demonstrar e Validar a Sprint”.

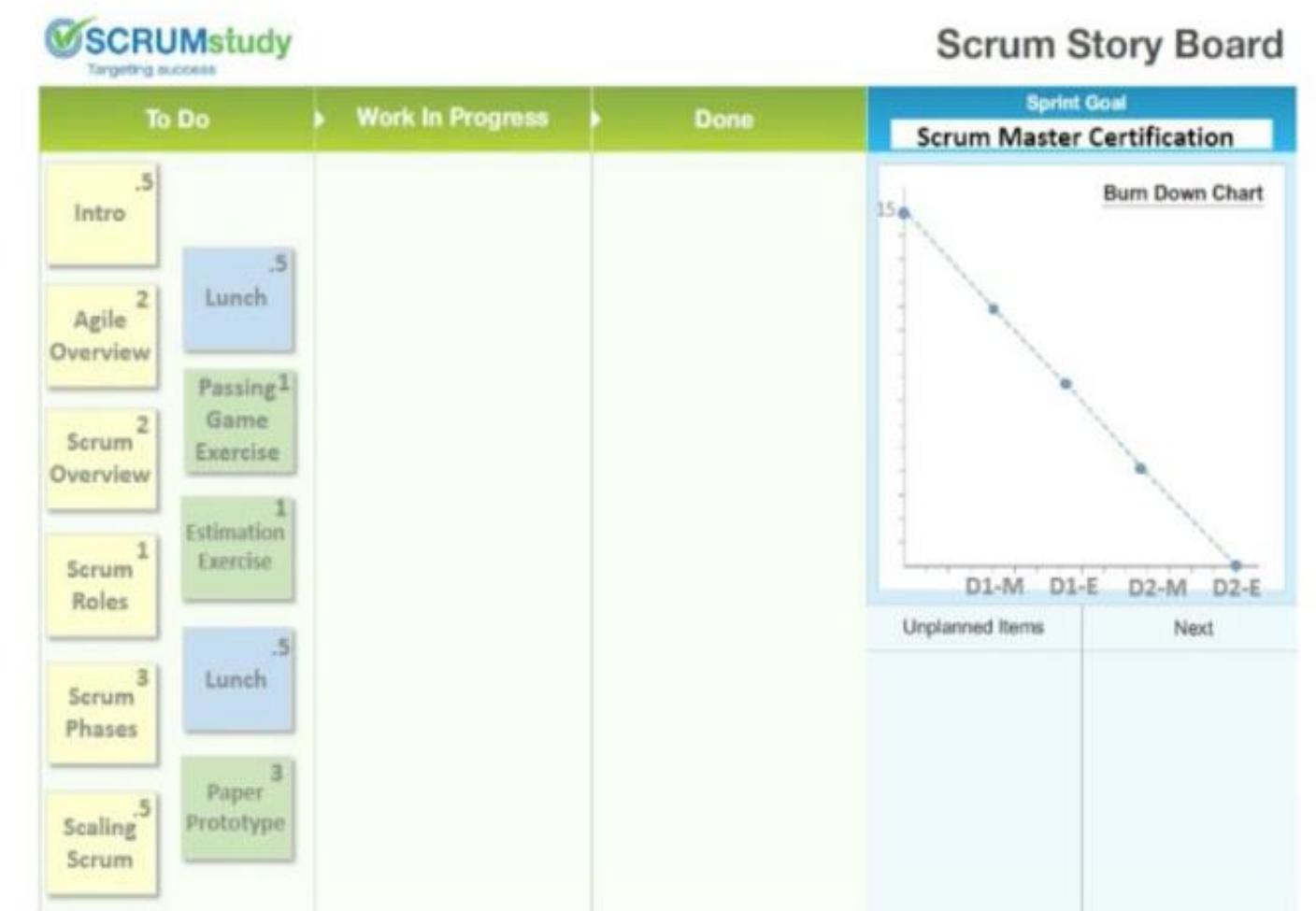


Benefício 6 - Transparência

O feedback contínuo benefício 5 proporciona e ou facilita o benefício 6 Transparência.

Todas as informações do projeto SCRUM, com SCRUM Story Board e o Gráfico BurnDown, são compartilhado e frequentemente atualizados. Gerando assim, um ambiente de trabalho aberto.

As reuniões de Status da Sprint demonstram as potenciais entregas das Sprints aos Stakeholders mantendo os plenamente informados do status atual e dos progressos do Projeto.



TRANSPARÊNCIA

Benefício 7 – Ambiente de Alta Confiança

A transparência aumenta a vantagem de um outro benefício, o Benefício 7 que trata do Ambiente de Alta Confiança.

Os processos de conduzir a Reunião Diária e de Retrospectiva da Sprint promovem a transparência e a colaboração resultando em um ambiente colaborativo de alta confiança, minimizando o atrito entre os colaboradores.



AMBIENTE DE ALTA CONFIANÇA

Benefício 8 – Melhoria Contínua

No decorrer do projeto as entregas melhoram progressivamente, Sprint por Sprint, através de mudanças e melhorias que são incluídas e gerenciadas no processo de Refinamento do Backlog Priorizado do Produto.



MELHORIA CONTÍNUA

Benefício 9 – Ritmo Sustentável

Os processos do SCRUM são projetados de tal forma que as pessoas envolvidas trabalham e conseguem se manter em um ritmo sustentável indefinidamente.



RITMO SUSTENTÁVEL

Benefício 10 – Processo de Desenvolvimento Eficiente

Nele observa-se que o time-boxing e a minimização de trabalho não essencial conduzem a níveis mais altos de eficiência.



PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO EFICIENTE

Benefício 11 - Motivação

Os processos de
Conduzir a Reunião
Diária e de
Retrospectiva da
Sprint conduzem a
níveis mais altos de
motivação entre os
colaboradores.



MOTIVAÇÃO

Benefício 12 – Solução de Problemas de Forma mais Rápida

A colaboração e a criação de times multifuncionais conduzem a resolução de problemas de maneira mais rápida.



SOLUÇÃO DE PROBLEMAS DE FORMA RÁPIDA

Benefício 13 – Entregas Eficazes

O processo de Criar o Backlog Priorizado do Produto e as revisões periódicas após a geração de entregáveis, garantem entregas eficazes para o cliente.



ENTREGAS EFICAZES

Benefício 14 – Responsabilidade Coletiva

O processo de Aprovar Estimar e Comprometer a história dos usuários permite que os membros do time se sintam responsáveis pelo projeto e pelo seu trabalho.



RESPONSABILIDADE COLETIVA

Benefício 15 – Alta velocidade

Uma estrutura de colaboração permite que os times multifuncionais altamente qualificados atinjam o seu pleno potencial e alta velocidade.

Pioneiro do SCRUM e signatário do manifesto Ágil Jeff Sutherland chama isso de estado hiper produtivo.



ALTA VELOCIDADE

Por hoje é só pessoal!!!

Nos vemos na próxima aula.
Sucesso a todos!!!



Escalabilidade do SCRUM

SCRUM – passo a passo

O Time SCRUM

O tamanho ideal
do Time SCRUM
deve ser de 6 a
10 membros.



Escalando

Em projetos que o tamanho do time ultrapasse os 10 membros, vários times SCRUMs podem ser formados para se trabalhar no projeto.

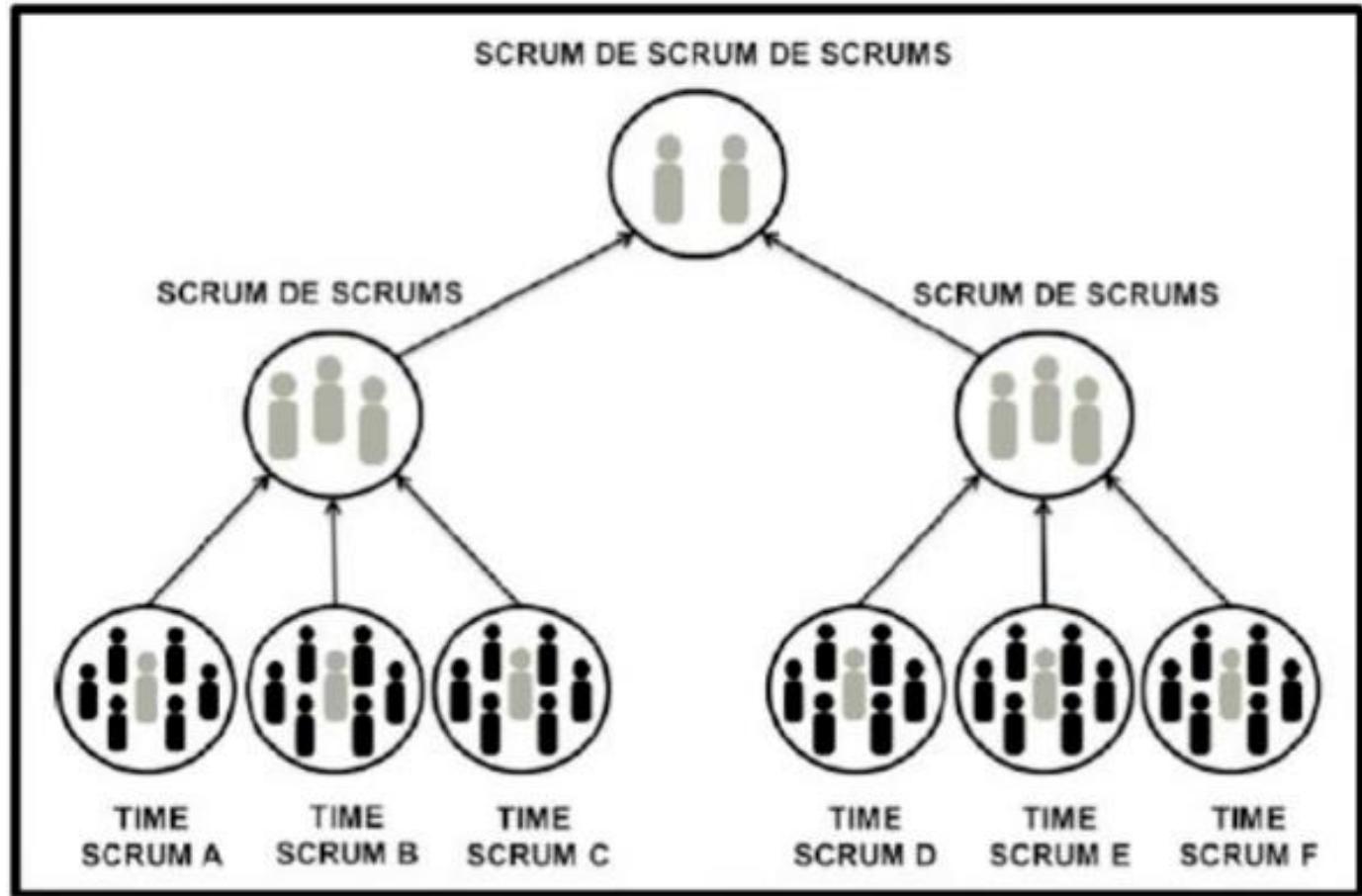
Só para registrar o que já comentamos em aula, entre os anos de 2007-2009 o Yahoo mantinha 200 equipes SCRUMs em todo o mundo trabalhando nos mesmos projetos.

TM

A questão agora é: quem facilita a coordenação entre várias equipes?

A resposta a esta questão é: o SCRUM de SCRUMs

O SCRUM de SCRUMs não só facilita a coordenação entre os times SCRUM, mas também permite a implementação eficaz em projetos maiores.



SCRUM DE SCRUMS

Escalando

Os grandes projetos, são na prática, como visto no início do semestre, implementados como parte de um Programa ou de um Portfólio de Projetos.

A abordagem lógica e as orientações do Framework SCRUM podem ser usadas para a gestão de projetos de qualquer magnitude, podendo abranger regiões geográficas e organizações.

Grandes projetos podem ter múltiplos times SCRUMs trabalhando em paralelo, sendo necessário sincronizar as informações e melhorar a comunicação.



PROCESSO CONVOCAR O SCRUM DE SCRUMS



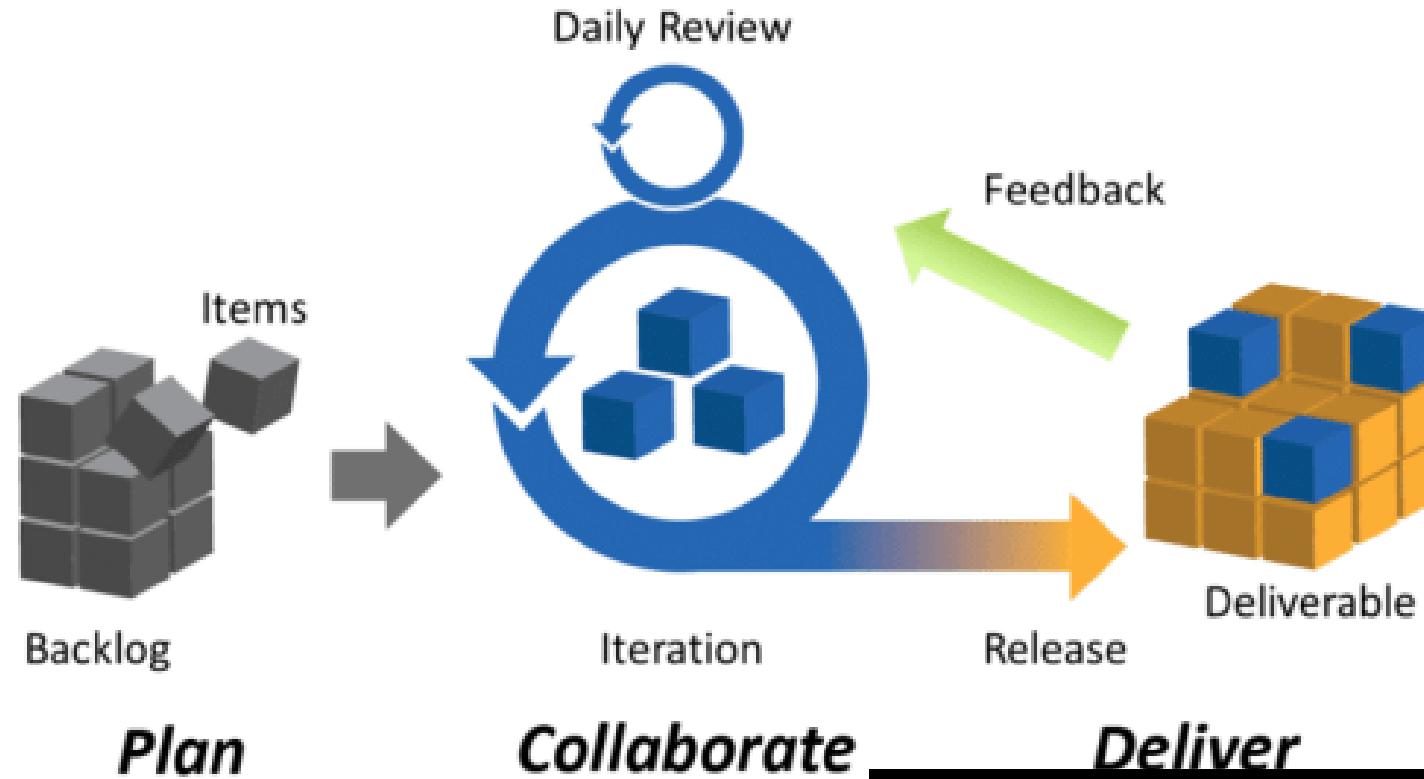
Frequência das Reuniões SCRUM de SCRUMs

Não há regras que as defina, tanto que os fatores que determinam sua frequência podem ser:

- A quantidade de pendência entre os times;
- O tamanho do projeto;
- E as recomendações do SCRUM Guidance Body (SGB);
- E o nível de Complexidade do Projeto.

Qual a finalidade do SBOK

Qual o propósito deste guia?



O que tem motivado a utilização do SCRUM?

Dada a grande demanda por resultados cada vez mais efetivos e a necessidade de minimizar os Riscos, organizações do mundo todo têm voltado seus olhos para o SCRUM.

**ATRASOU DE NOVO
O QUE É QUE EU FAZ
PARA O CLIENTE?**



Um Guia para o
CONHECIMENTO EM SCRUM
(GUIA SBOK™)

2016 Edição

A Guide to the SCRUM BODY OF KNOWLEDGE (SBOK™ Guide)



Quem utiliza o guia
SBOK e qual seu valor?

É especialmente importante
para os membros do Time
SCRUM.

O Time SCRUM usa o SBOK para
melhor compreender os
processos e as ferramentas
associadas que podem
utilizadas para criar produtos ou
serviços.

TIME SCRUM

Quem utiliza o guia SBOK e qual seu valor?

O Dono do Produto ou Product Owner (PO).

Ele usa o guia SBOK para compreender plenamente o Framework SCRUM e particularmente as preocupações dos clientes e Stakeholders.

Ou ainda assuntos que envolvam a justificativa do negócio, qualidade, mudanças e aspectos de RISCO associados com os projetos.



Quem utiliza o guia SBOK e qual seu valor?

SCRUM Master usa o guia SBOK para aprender sobre seu papel na implementação desse Framework em projetos.



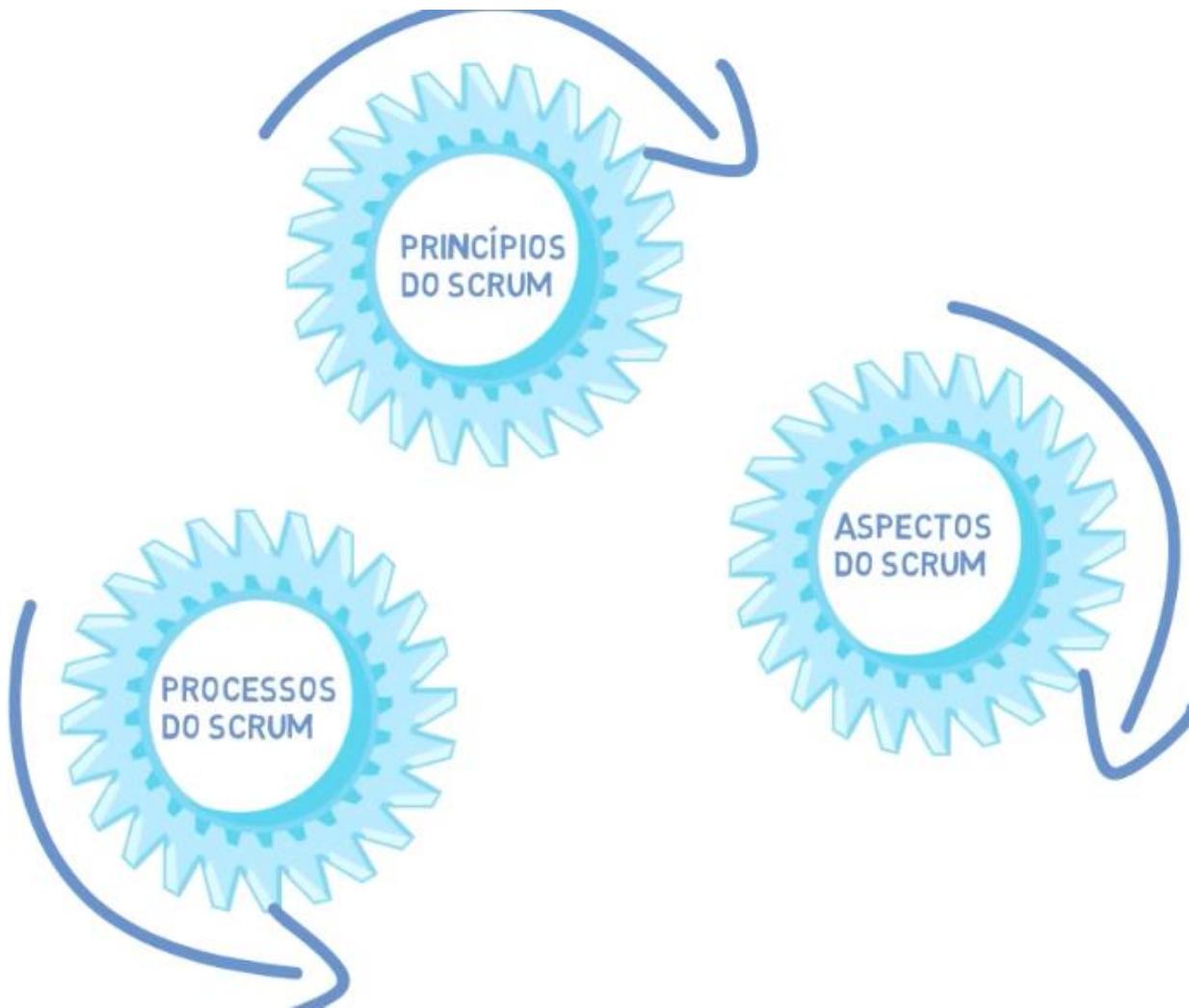
SCRUMMASTER



Estrutura do SBOK

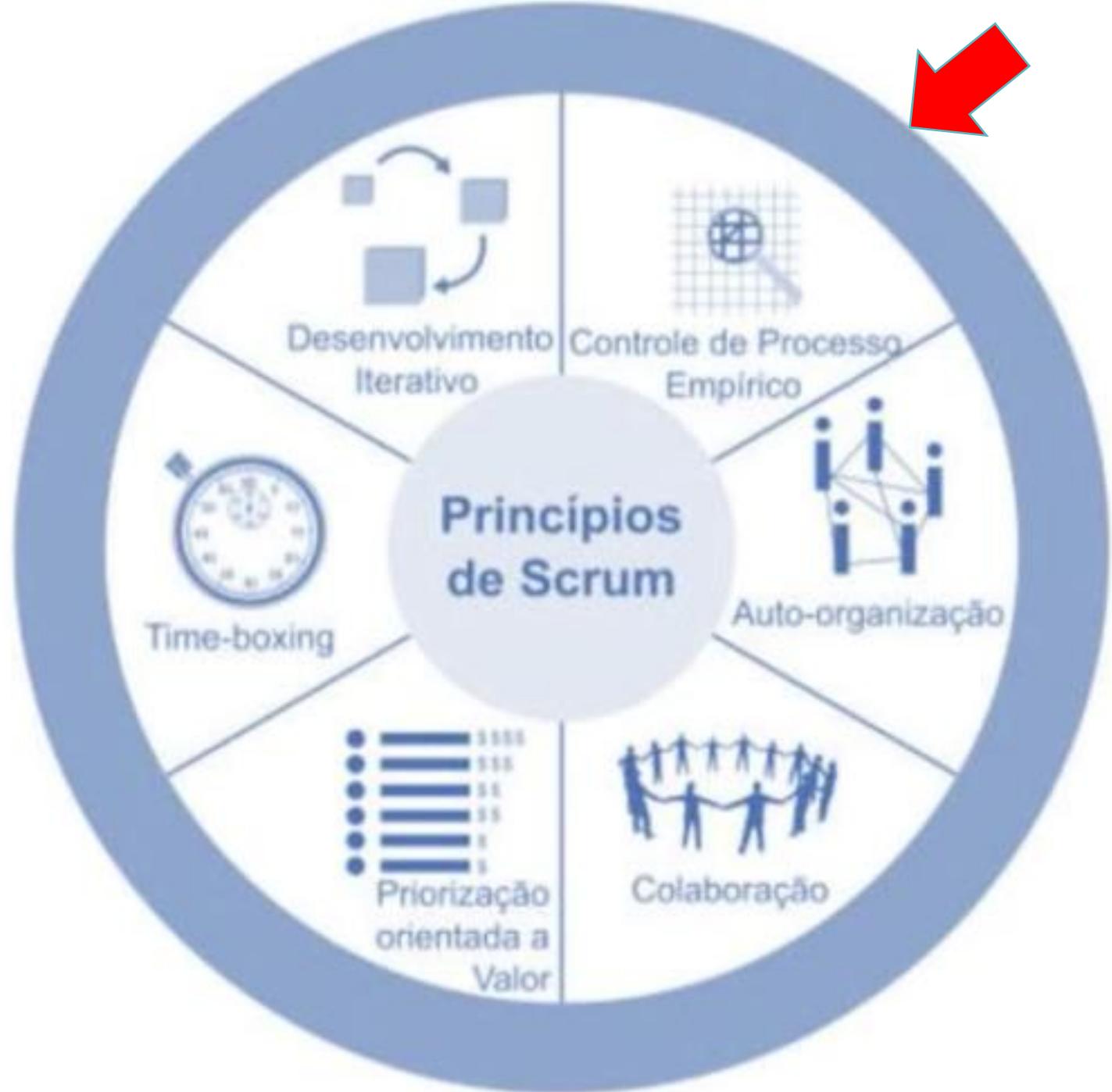
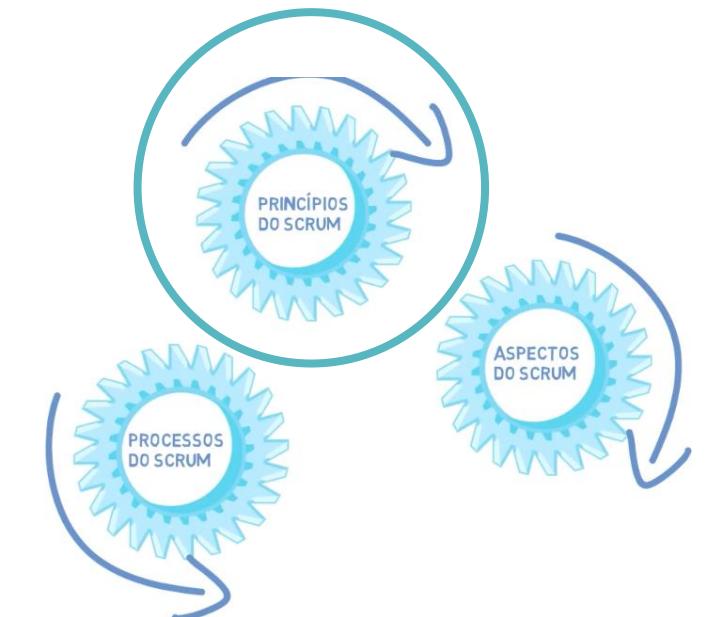
Entendendo o SBOK

Como o
guia está
estruturado



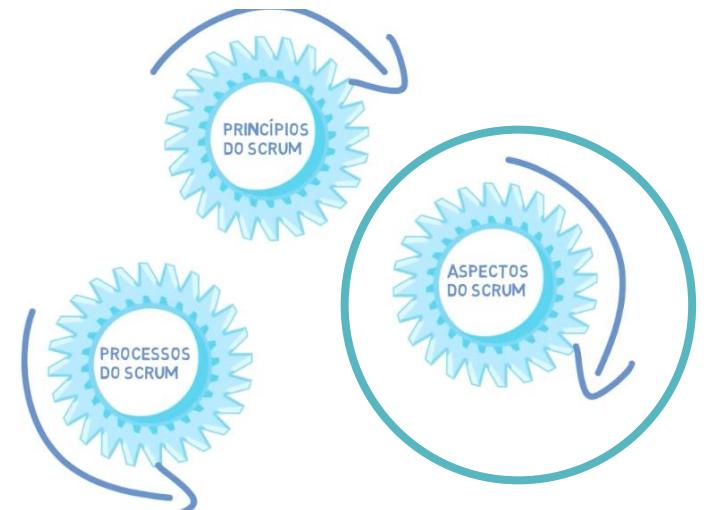
Os 6 princípios do SCRUM

Estes princípios são as diretrizes para sua utilização.



Os 5 Aspectos do SCRUM

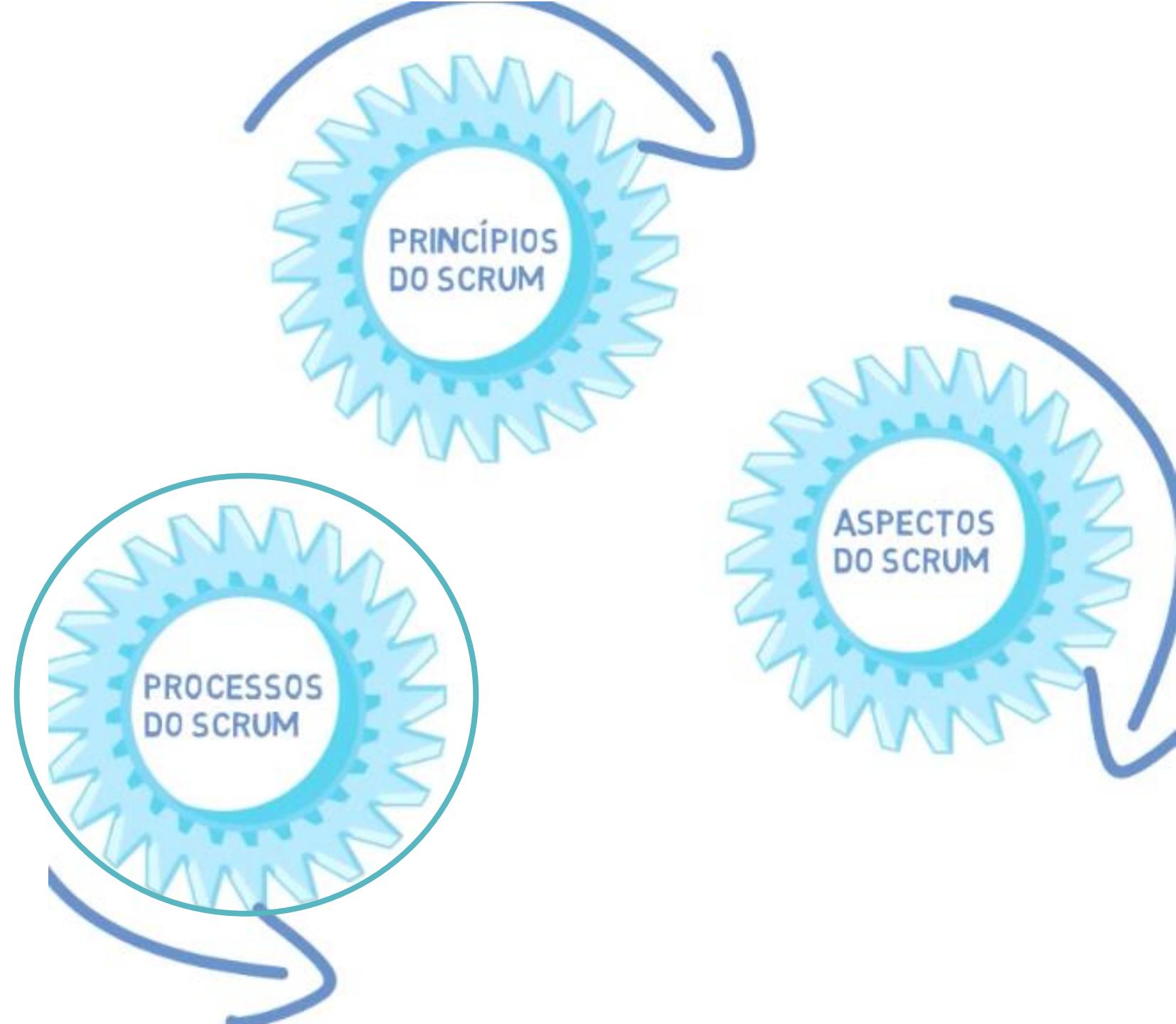
- São considerações importantes e que precisam ser incluídos em todos os projetos, são eles:
 - Organização;
 - Justificativa de Negócio;
 - Qualidade;
 - Mudança;
 - Risco.



Os 19 Processos do SCRUM

O SBoK lista todos os 19 processos que podem ser divididos nas cinco fases a seguir:

- Iniciar
- Planejar e Estimar
- Implementar
- Revisão e Retrospectiva
- Release





Avançado no Scrum

Ágil e consolidado

O Manifesto Ágil

O que é o manifesto Ágil?

01 Quando:

Surgiu em Fevereiro de 2001

02 Onde:

Utah, USA

03 Quem:

Principais nome do setor de desenvolvimento de software

04 Motivo:

Insatisfação com os constantes fracassos nos modelos de entrega de software

Manifesto Ágil

Conceitos



Valores do Manifesto Ágil

Esses valores não são negociáveis

1

Indivíduos e
interações

mais do que
processos e
ferramentas



2

Software em
funcionamento

mais do que
documentação
abrangente



3

Colaboração
com o cliente

mais do que
negociação de
contratos



4

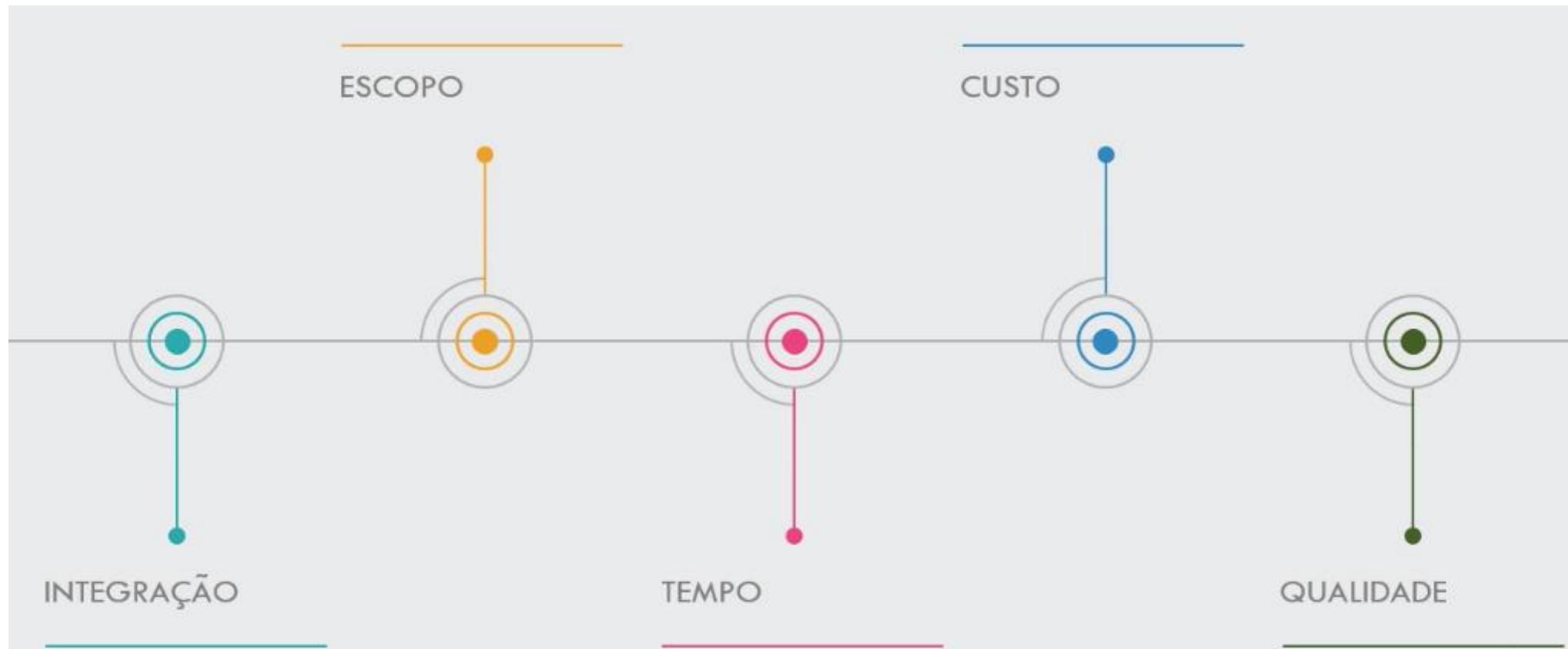
Responder a
mudanças

mais do que
seguir um plano



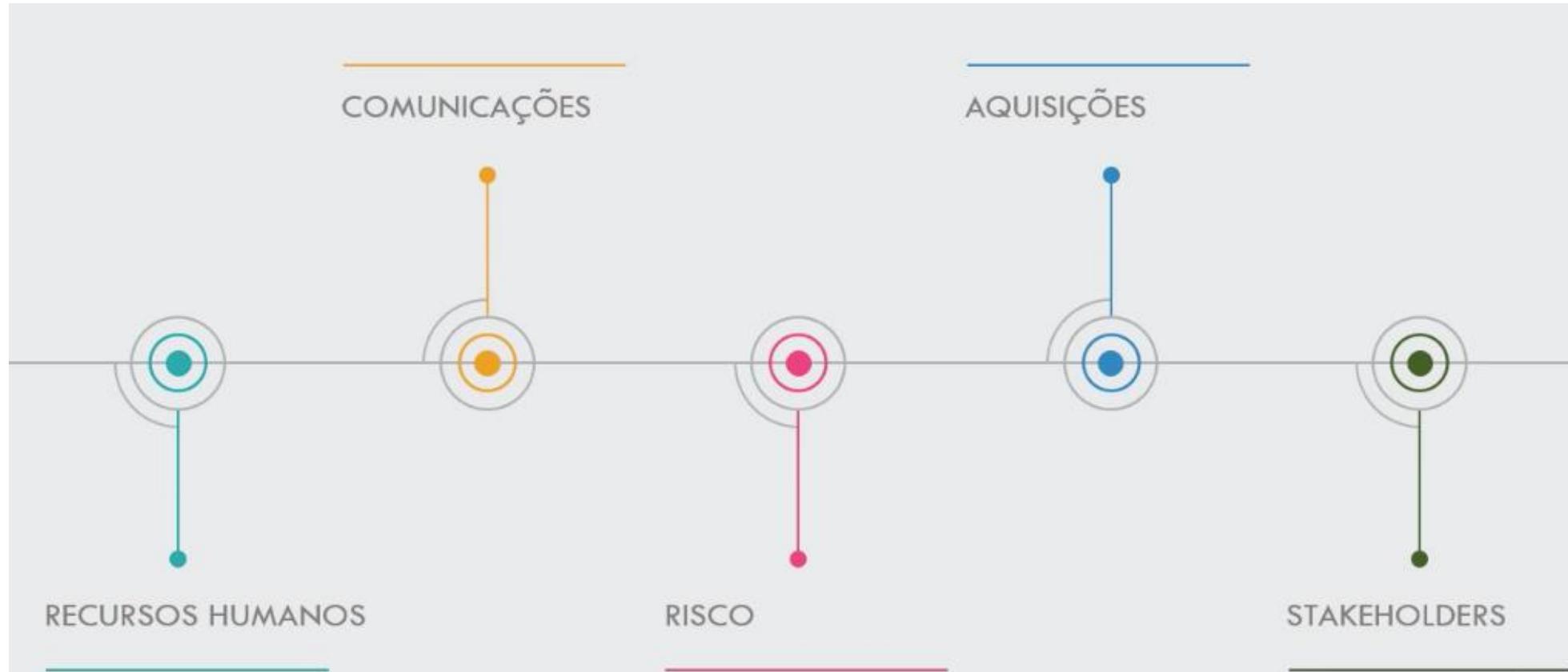
Ágil versus Tradicional

PMBOK: as dez áreas do conhecimento



Ágil versus Tradicional

PMBOK: as dez áreas do conhecimento



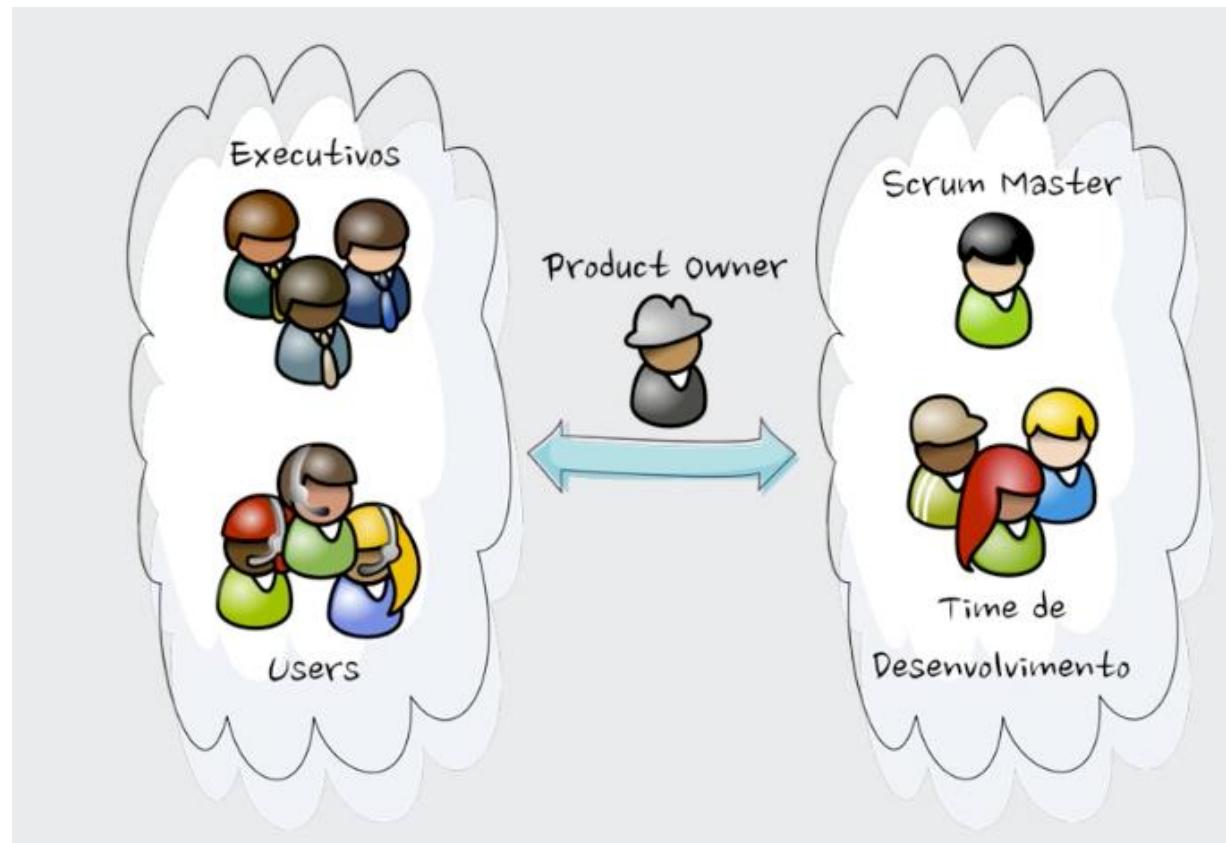
Ágil versus Tradicional

PMBOK: as dez áreas do conhecimento

Ágil como Filosofia de Trabalho
Não existe conflitos entre os Paradigmas

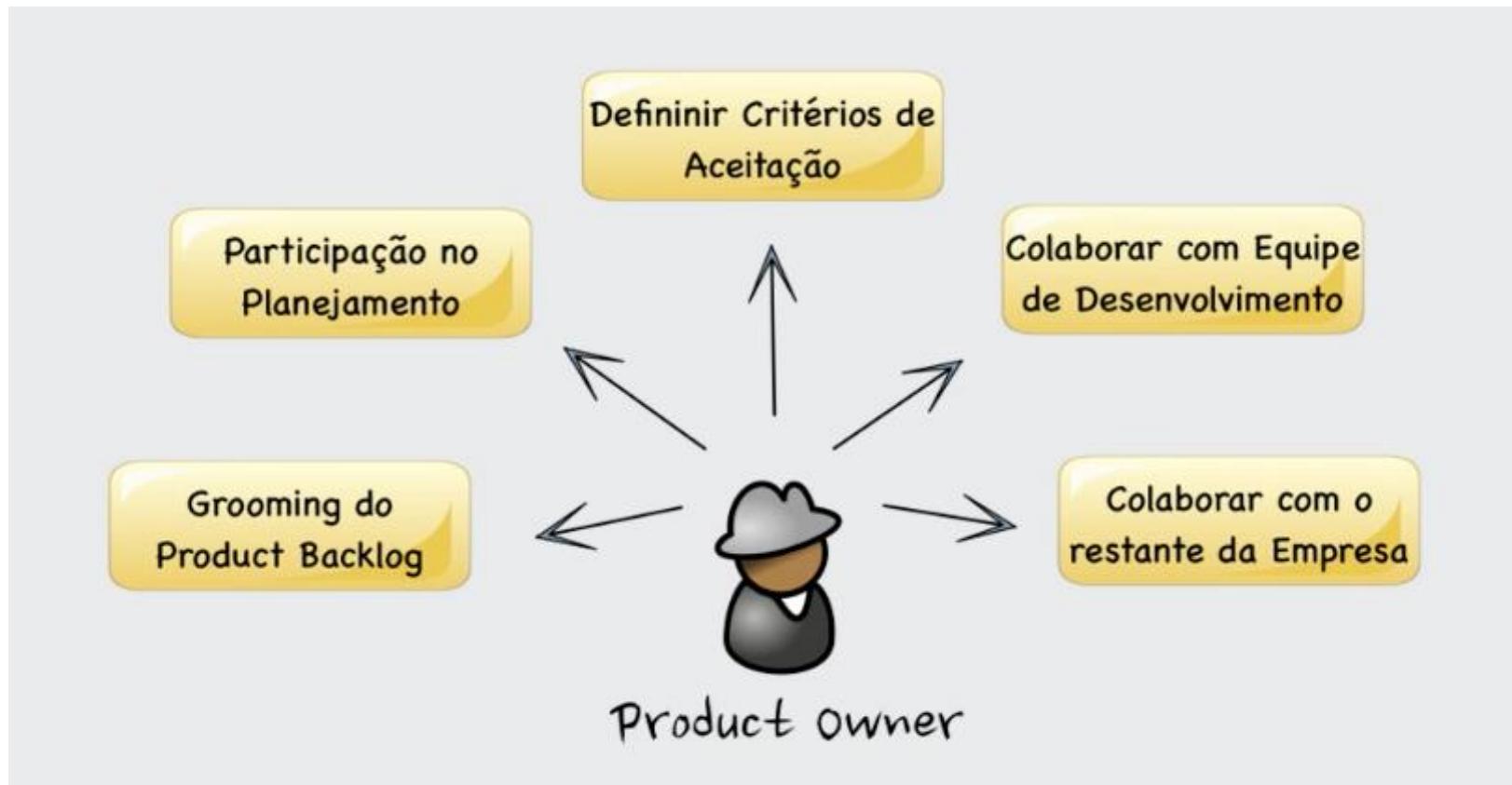
Product Owner

Quem é o Product Owner?



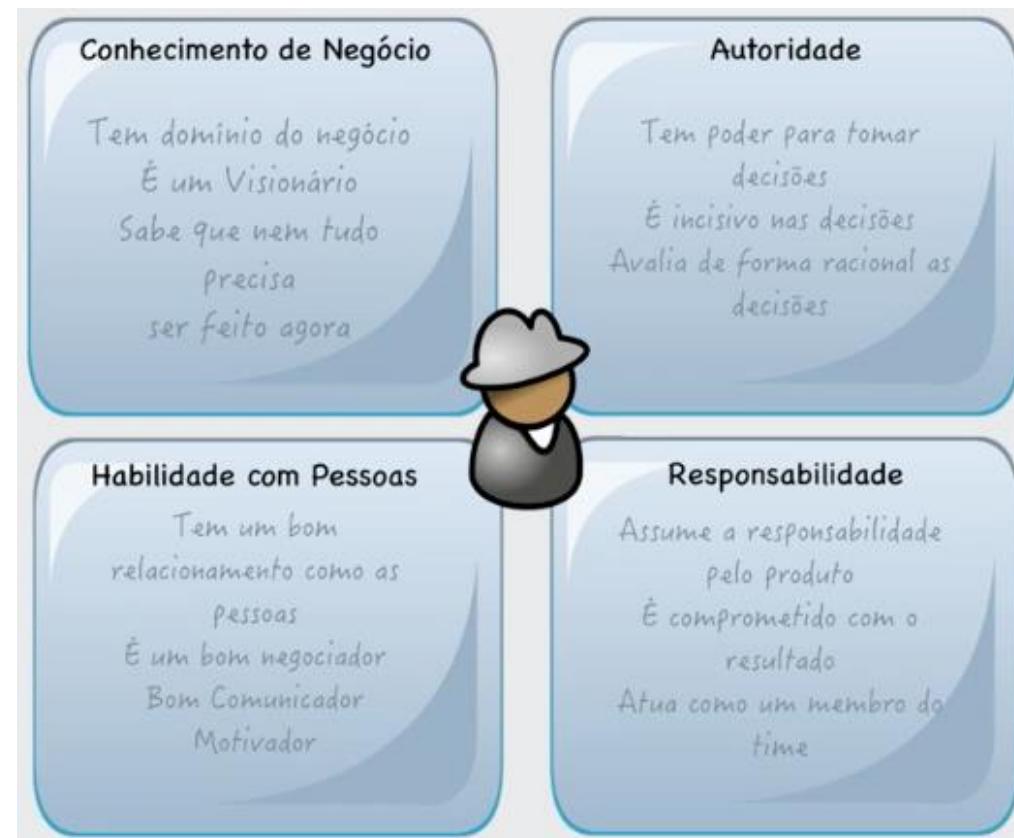
Product Owner

Responsabilidades



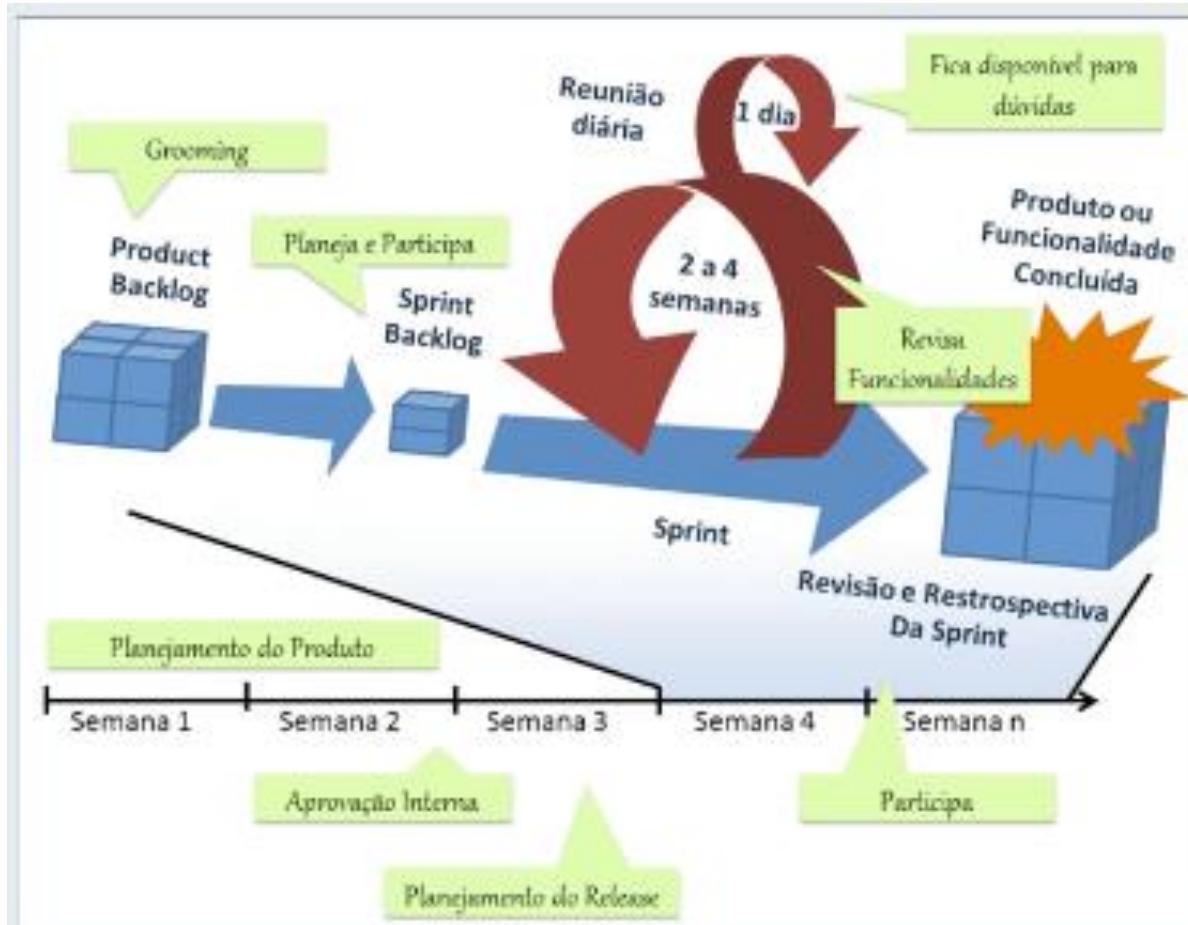
Product Owner

Características necessárias para ser um PO



Product Owner

PO e sua participação no ciclo de vida SCRUM



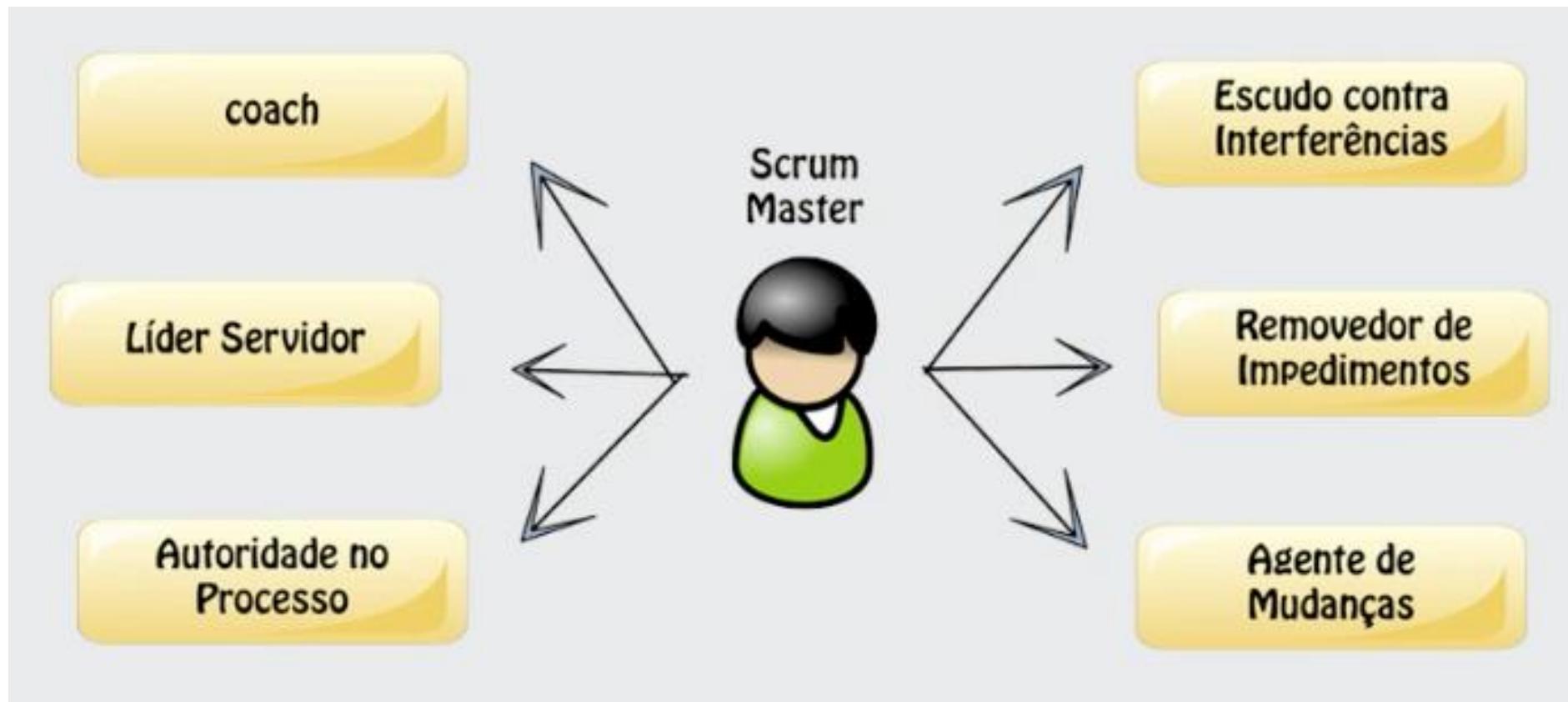
Scrum Master

Quem é o Scrum Master?



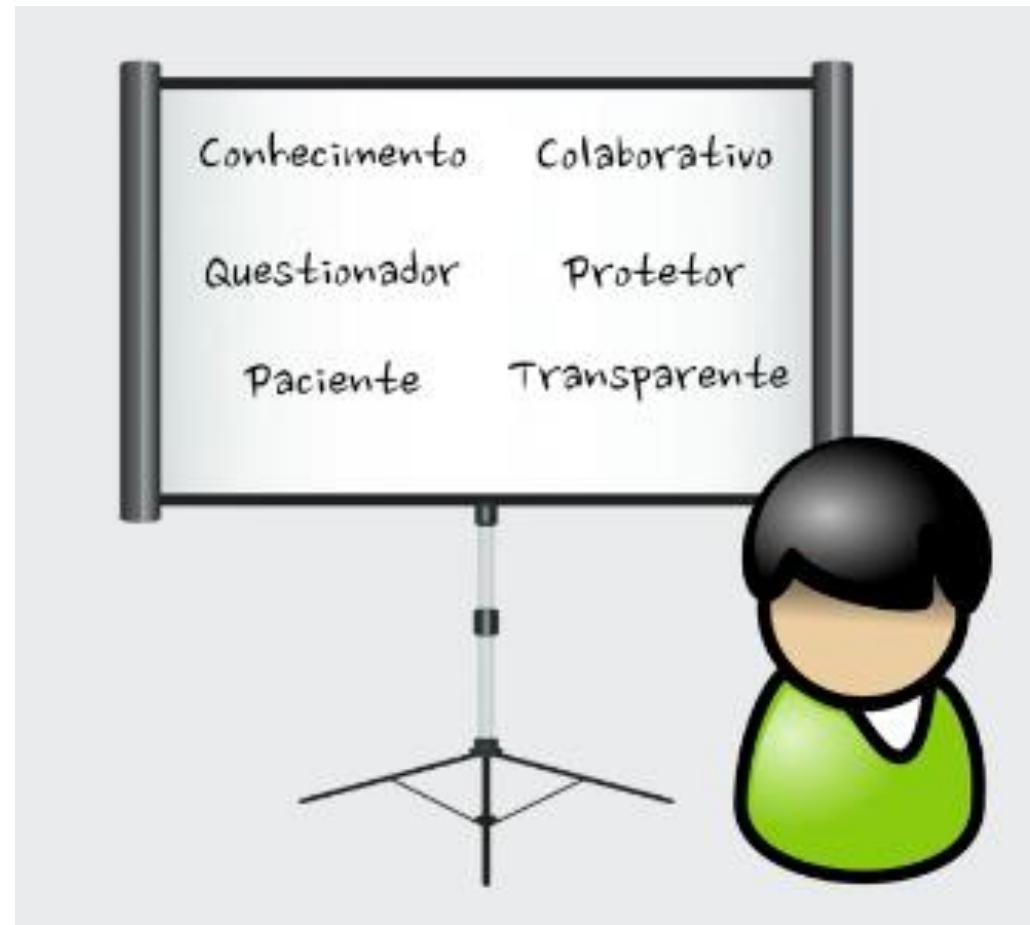
Scrum Master

Responsabilidades



Scrum Master

Características



Scrum Master

O que o Scrum Master não é



01

Não é chefe



02

Não delega tarefas



03

Não diz como deve
ser feito



04

Não força o time

Scrum Team

Quem é o Scrum Team?



Scrum Team

Características





SCRUM

AGILE METHODOLOGY

Artefatos SCRUM

Se aprofundando nos conceitos!!!

Entradas dos Executivos,
Time, Clientes, Usuários e
outros Envolvidos



Dono do Produto-
(Product Owner)

1	
2	
3	Hitórias de Usuários ou Casos de Uso
4	
5	
6	
7	
8	

Backlog do
Produto**

Lista priorizada
dos requisitos



Time*

Time seleciona
as de maior
prioridade que
podem se
comprometer a
entregar no final
do Sprint

Reunião de
Planejamento
do Sprint***

Tarefas

Backlog do
Sprint**



Product Backlog

Product Backlog no ciclo de vida
Scrum

Product Backlog

Tópicos do Product Backlog

01 Quando:

Após reunião de levantamento com o cliente

02 Como:

Elencar funcionalidades, definindo valor de entrega a cada uma delas

03 Quem:

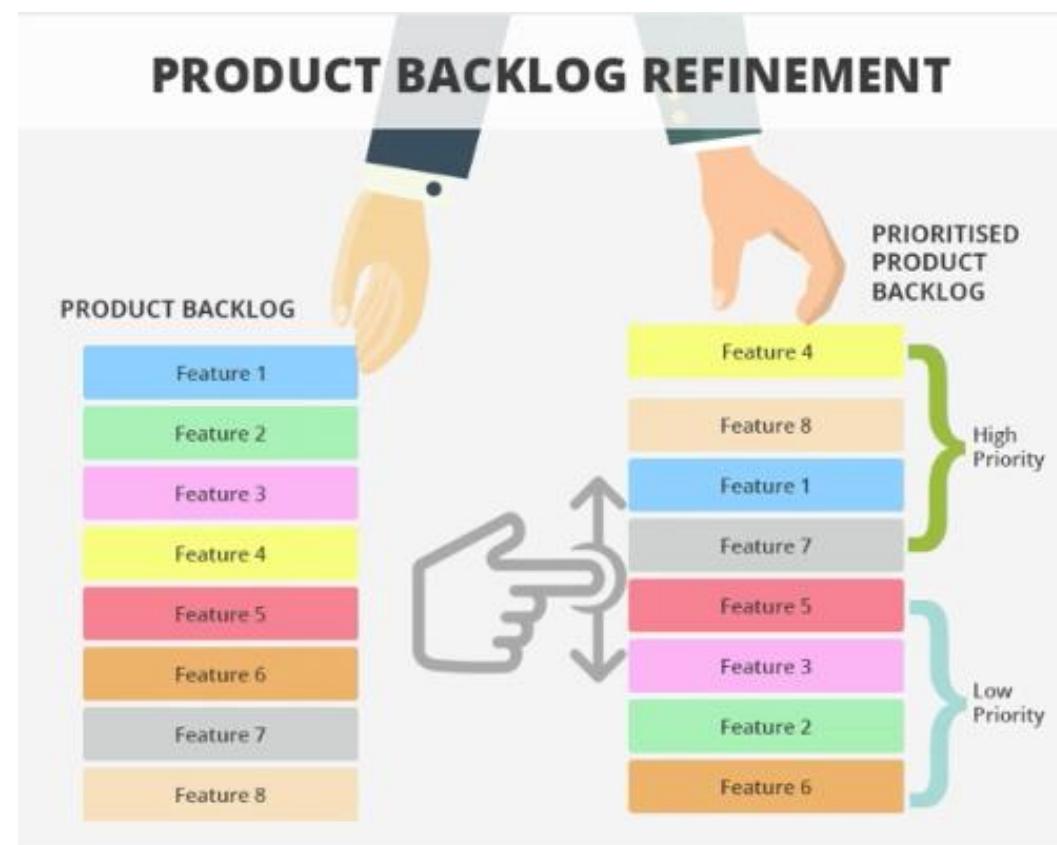
O responsável é o Product Owner, mas pode haver colaboração

04 Motivo:

Mensurar as necessidades do cliente e gerar uma visão para a construção do projeto

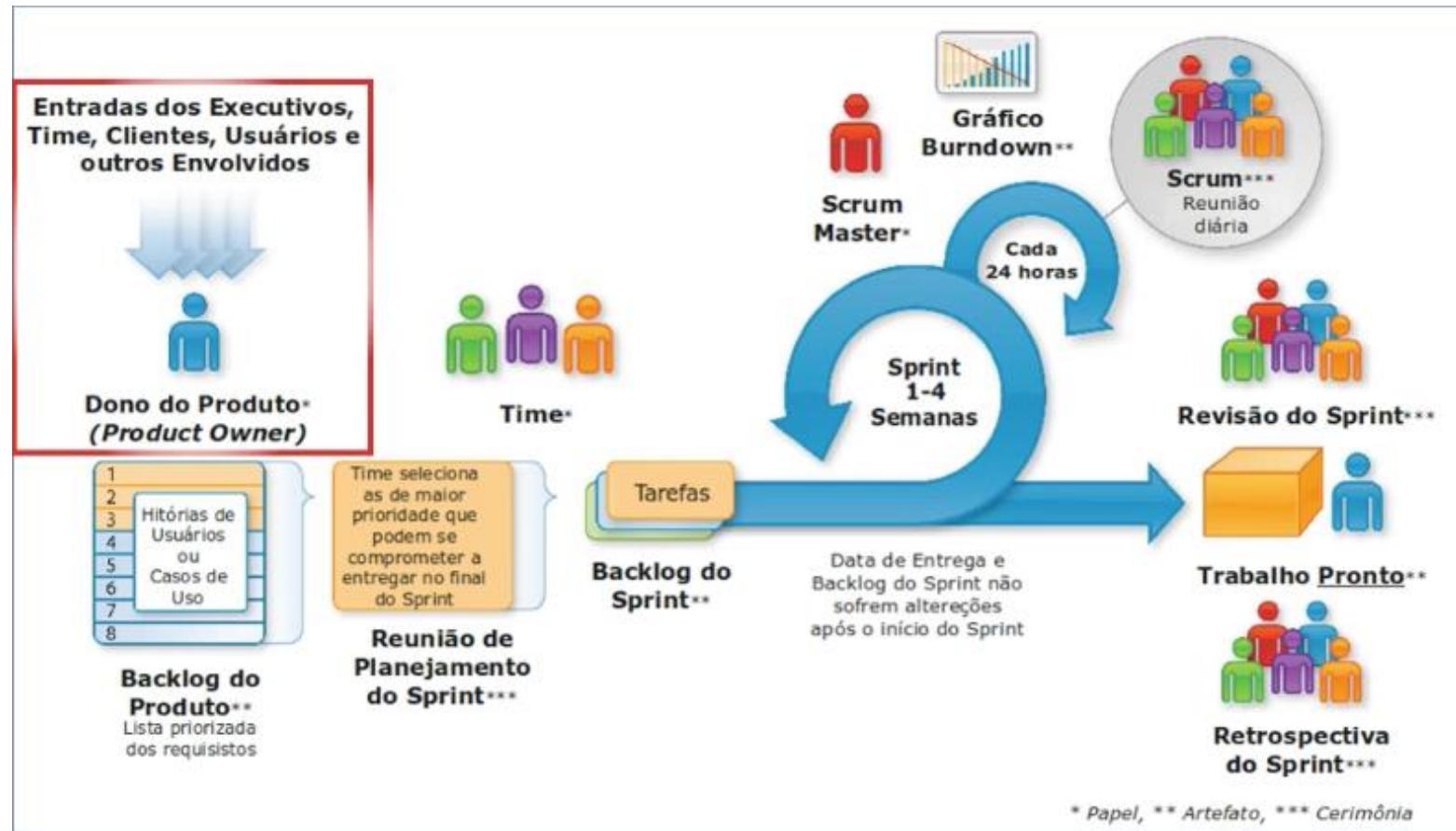
Product Backlog

Product Backlog priorizado



User Story

User Story no ciclo de vida Scrum



User Story

Construindo User Story

Como [Quem?],
eu quero [O quê?]
para [Por quê?]

Exemplos

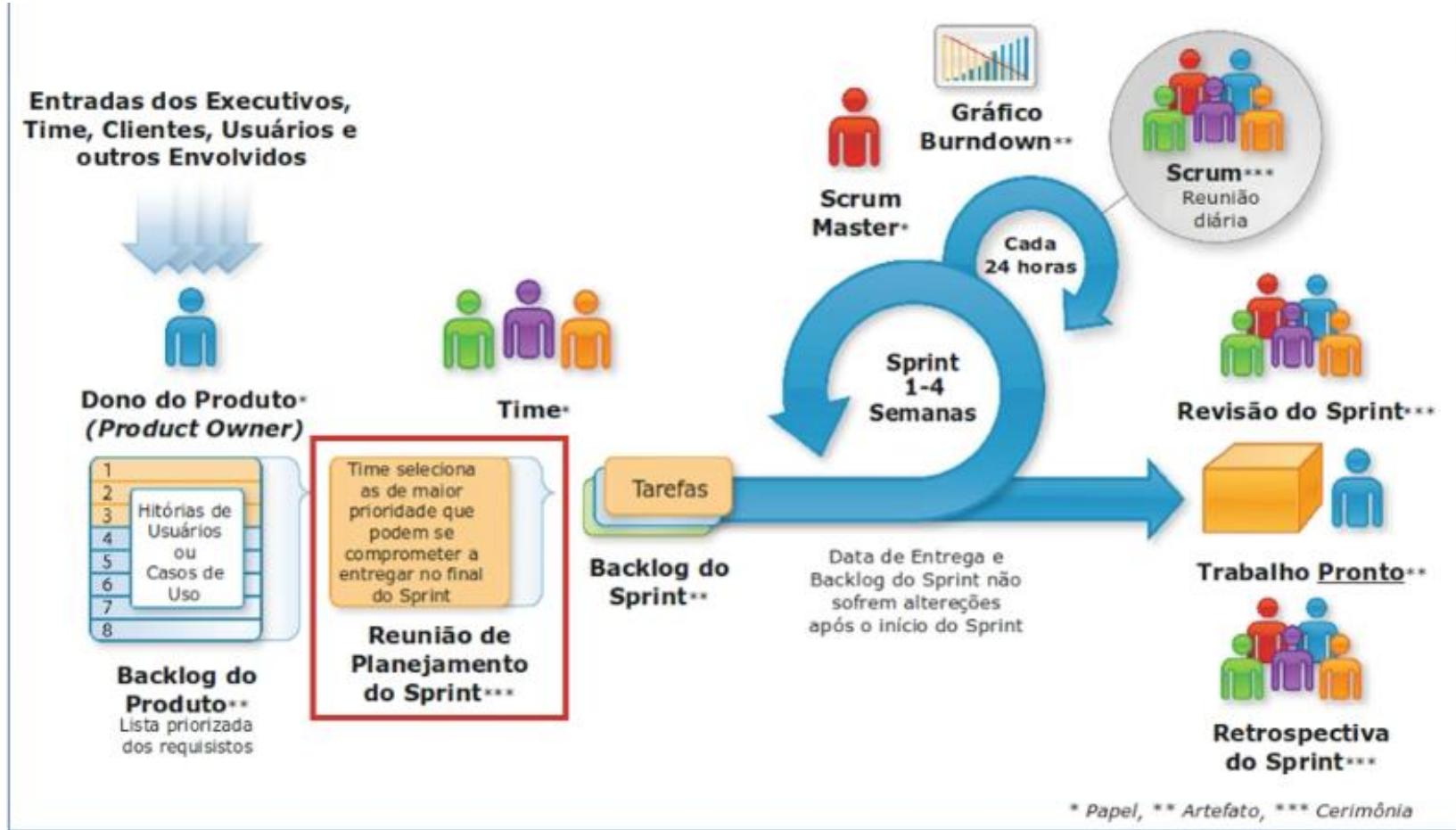
Como um vendedor, gostaria de consultar o estoque de um determinado produto para oferecer a um cliente

Como um Cliente eu gostaria de visualizar os planos existentes para decidir qual plano devo comprar

Como um Diretor, gostaria de obter o volume de vendas do mês para acompanhar o atendimento de metas

Sprint Planning

Cerimônia Sprint Planning – no ciclo de vida Scrum



Sprint Planning

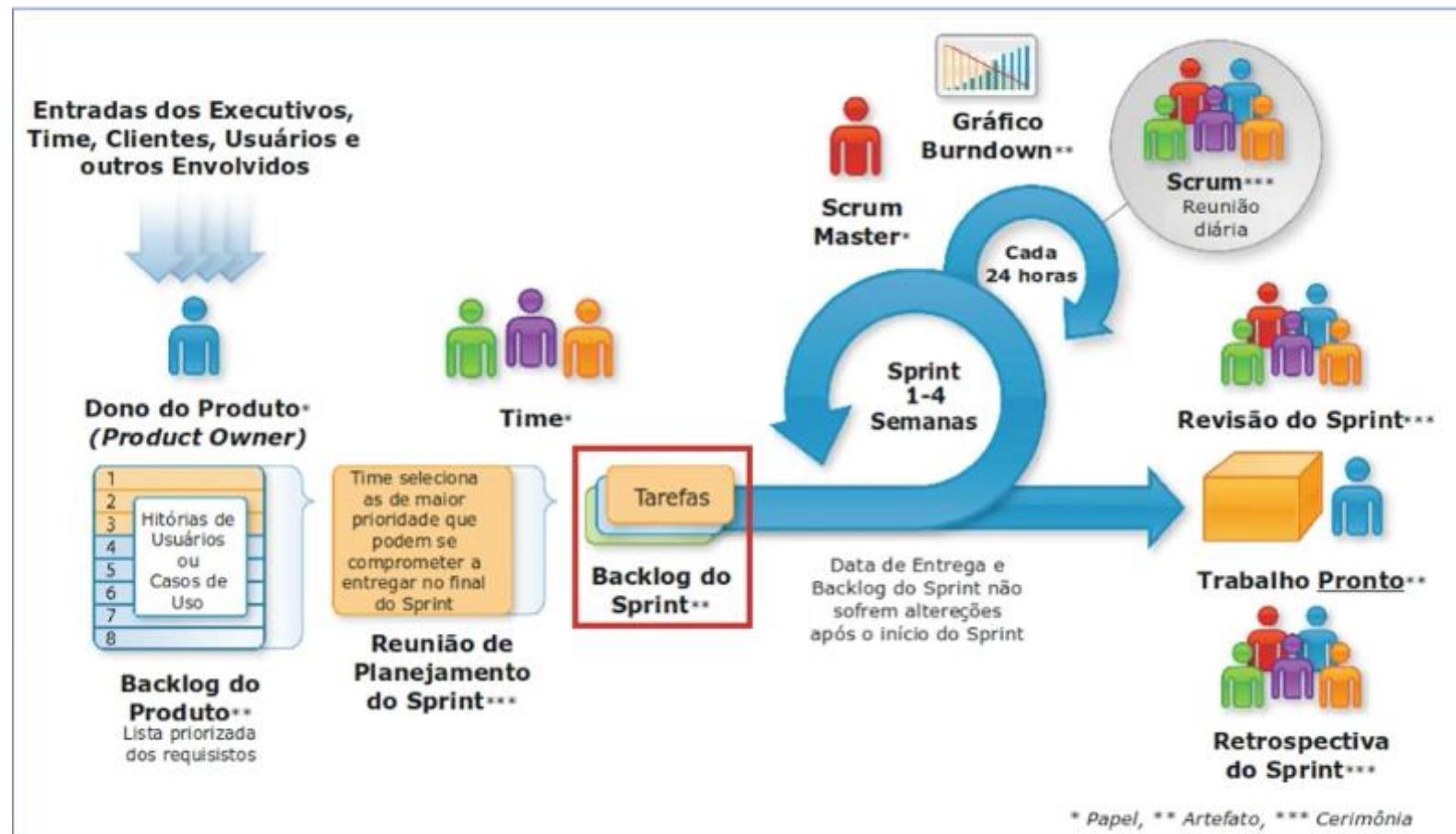
Cerimônia mais longa do Scrum – normalmente de 4 a 8 horas – forte participação do PO apresentando ao TIME as estimas do cliente, e com o TIME o tempo de execução, há também a análise do valor das histórias, etc. O resultado será o Sprint backlog

Primeira parte:

Nesta reunião o time trata do que será feito e suas respectivas estimativas, Gerando assim o Sprint Backlog.

Sprint Backlog no ciclo de vida Scrum

É o resultado da cerimônia de Planejamento da Sprint.



Sprint Backlog finalizado

Tudo o que será desenvolvido na Sprint

ToDo List			
Story	Estimation	Priority	
As a user I want to be able to reset my password	1	1	
As a user I want to edit items	3	2	
As a user I want to export data	2	3	
As an administrator I want to define KPI's for my sales team	4	4	
As a user I want to view my data on mobile	5	5	
As an administrator I want to send alerts when new leads come in	2	6	
As a user I want to create a report of my data	5	7	
As a user I want to update my reminder settings when a date is added	3	8	
As a user I want filtering enhancements	4	9	
As an administrator I want to configure views of data	5	10	
Total	34		

Planning Poker – estimativa de cada story

Scrum trabalha muito com o processo de gameficação



Sprint Planning

Na segunda parte da Sprint Planning o Time assume o controle e passa a tratar do COMO.

Segunda parte:

Nesta reunião o time trata como será feito as funcionalidades estimadas na primeira parte.

Sprint Planning

Tópicos da Sprint Planning - Resumo

01 Quando:

Após a geração do Product Backlog

02 Tempo:

8 Horas

03 Quem:

Product Owner, Scrum Master e Scrum Team

04 Motivo:

Definição de quais funcionalidades serão feitas na Sprint vigente (Sprint Backlog)

**Entradas dos Executivos,
Time, Clientes, Usuários e
outros Envolvidos**

Sprint

Dono do Produto
(Product Owner)

Time

A Cerimônia Sprint – a consequência do Sprint Planning – é a maior das cerimônias e o core do ciclo de vida Scrum.

Pode chegar a 6 semanas

Backlog do Produto**
Lista priorizada
dos requisitos



**Scrum
Master***



**Gráfico
Burndown*****



Scrum*
Reunião
diária**



Revisão do Sprint***



Trabalho Pronto**



**Retrospectiva
do Sprint*****

Regras para a Sprint

Iterativa

1 a 4
Semanas

Incremental

Cancelamento da Sprint



Iteração:
Repetição de uma ou
mais ações

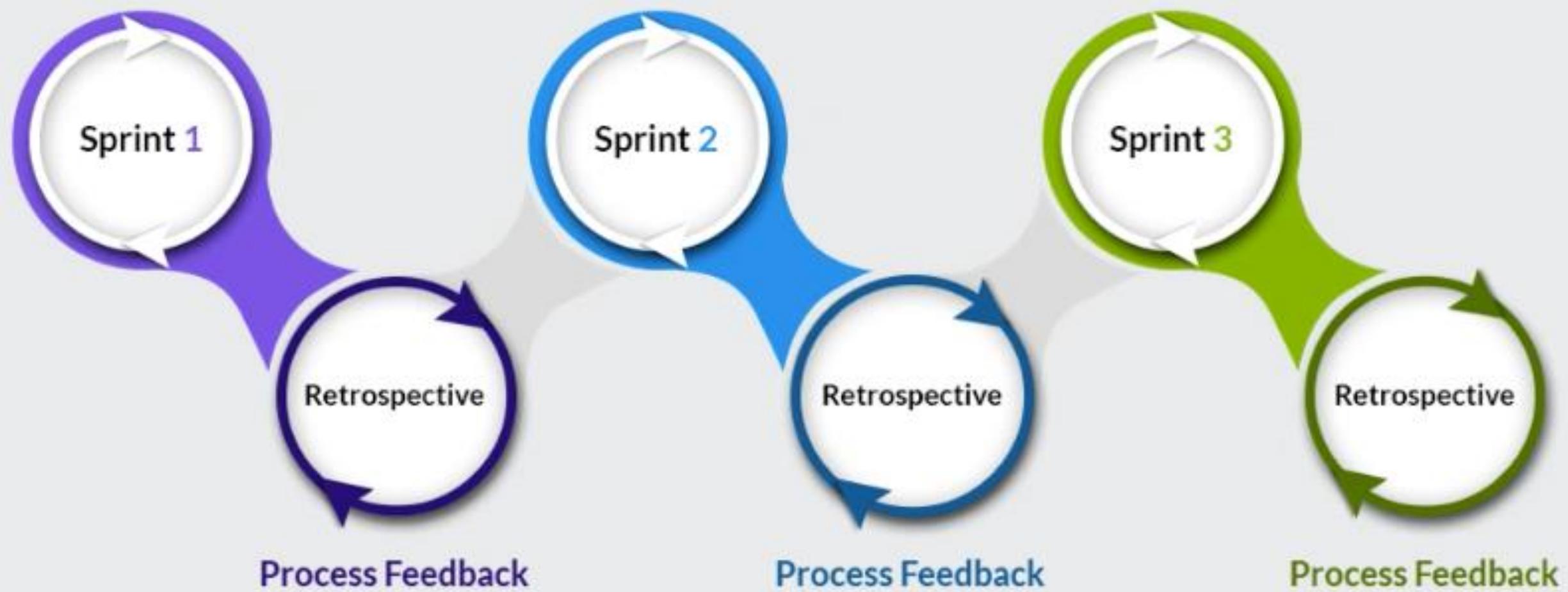


Incremento:
Que tem por objetivo
incrementar ou
adicionar

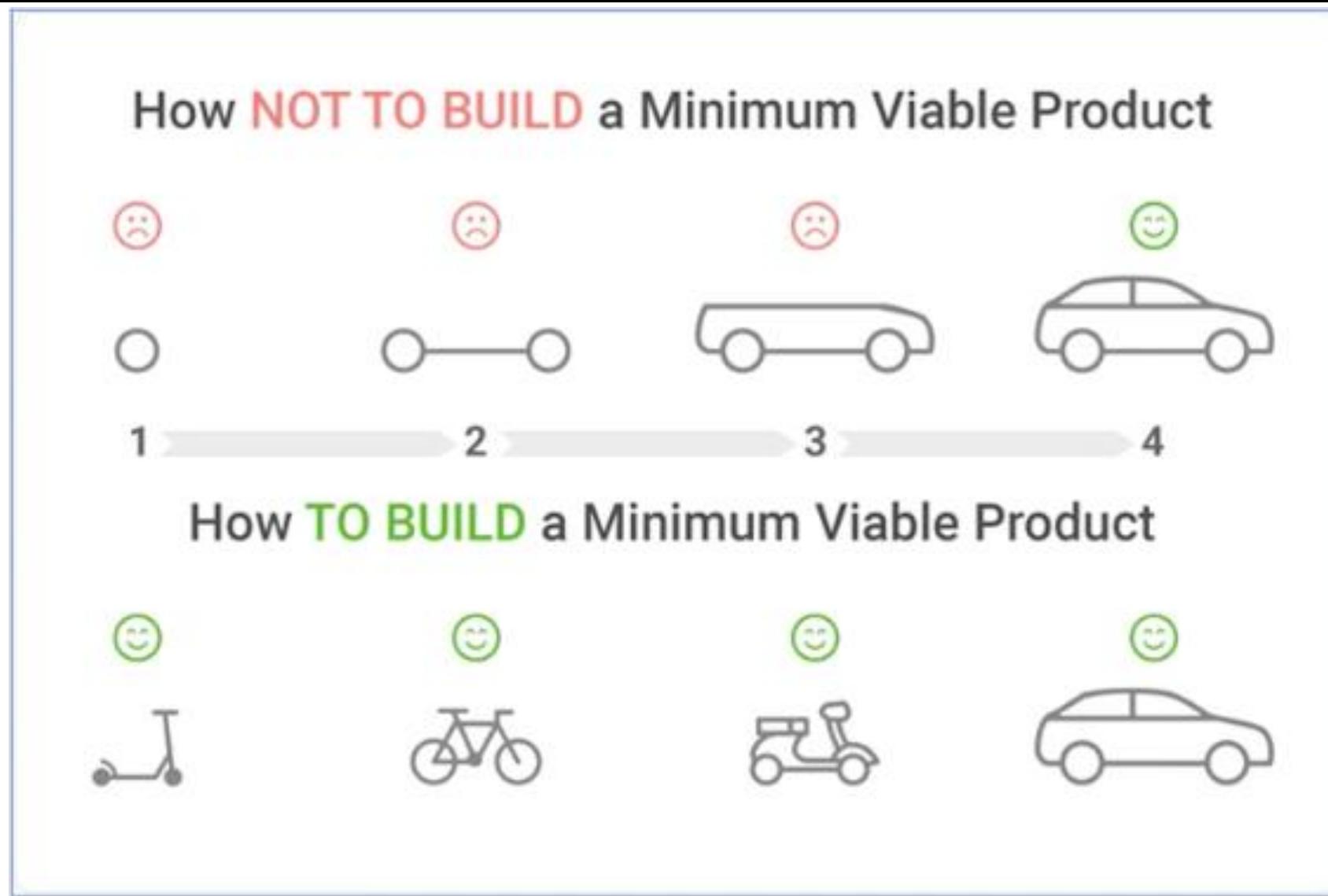


MVP:
Produto Mínimo
Viável

Processo Iterativo e Incremental



O que é MVP – Produto Mínimo Viável



Tópicos da Sprint

01 Quando:

Após a Sprint Planning e a geração do Backlog da Sprint

02 Tempo:

De 1 a 4 semanas

03 Quem:

Scrum Team

04 Motivo:

Geração do trabalho pronto

**Entradas dos Executivos,
Time, Clientes, Usuários e
outros Envolvidos**

Daily Scrum

Dono do Produto
(Product Owner)



Backlog do
Produto**
Lista priorizada
dos requisitos

Time seleciona
as de maior
prioridade que
serão realizadas
no Sprint
Reunião de
Planejamento
do Sprint***

Tarefas
Backlog do
Sprint**

Sprint
1-4
Semanas

Data de Entrega e
Backlog do Sprint não
sofrem alterações
após o início do Sprint



Scrum
Master*



Gráfico
Burndown**

Cada
24 horas



Revisão do Sprint***



Trabalho Pronto**



Retrospectiva
do Sprint***

Daily Scrum Regras para a Daily Scrum

**Scrum
Master e
Time**

15
minutos

**Mesmo
local e
horário**

**Quadro de
Tarefas e
Burn Down
Chart**



Questão 1:
O que foi realizado
desde a última
reunião diária



Questão 2:
O que vai ser
realizado antes da
próxima reunião
diária;



Questão 3:
Quais obstáculos
estão em seu
caminho.

Daily Scrum é o motor da Sprint

Tópicos da Daily Scrum

01 Quando:

Durante a Sprint diariamente

02 Tempo:

15 Minutos

03 Quem:

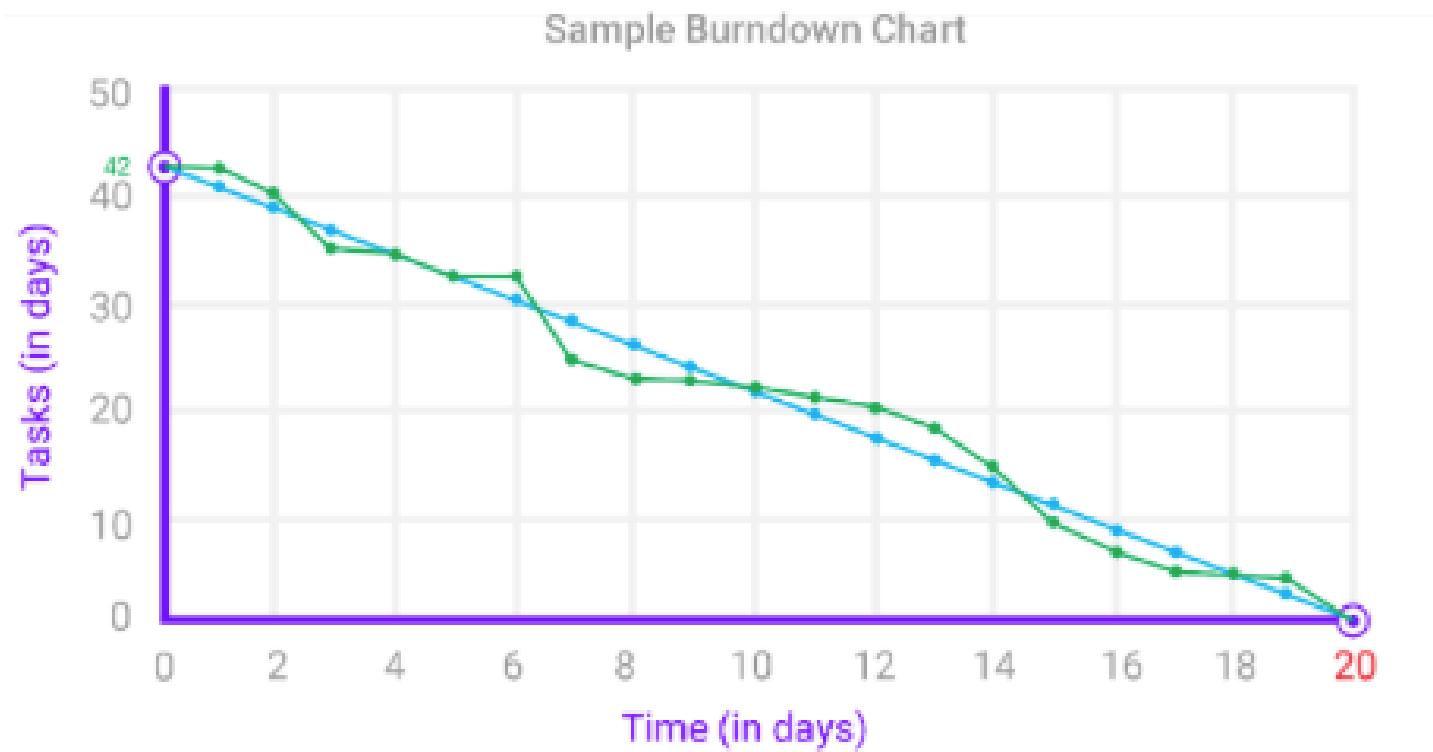
Scrum Team e Scrum Master

04 Motivo:

Assegurar o andamento da sprint e identificar impedimentos

Burndown Chart

Artefatos – Burndown Chart



Burndown Chart Vantagens

01 Motivo:

Acompanhamento real da evolução da Sprint

02 Motivo:

Mitigar Riscos

03 Motivo:

Transparência no processo de construção

04 Motivo:

Controle de Tempo

DoD e Taskboard

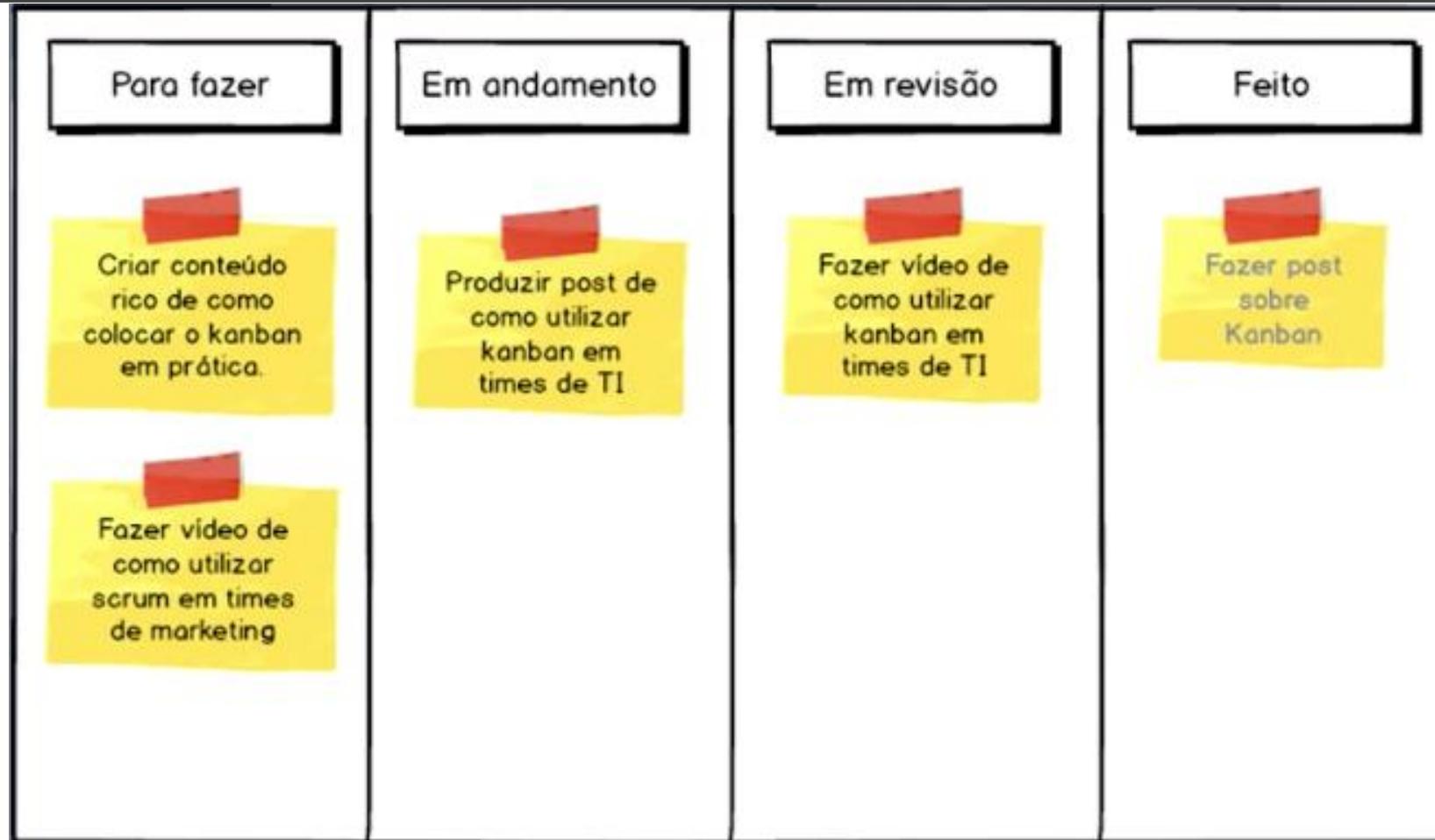
- Artefatos – DoD & TaskBoard
- DoD – é a definição de Pronto

Definition of Done

Em português: Definição de Pronto

DoD e Taskboard

Exemplo de TaskBoard (tem sua origem no kanban Chart) – Garante suporte ao DoD



TaskBoard

Vantagens do uso do TaskBoard

01 Motivo:

Detalhamento das
Funcionalidades da Sprint

02 Motivo:

Representação Visual de
status para o DoD

03 Motivo:

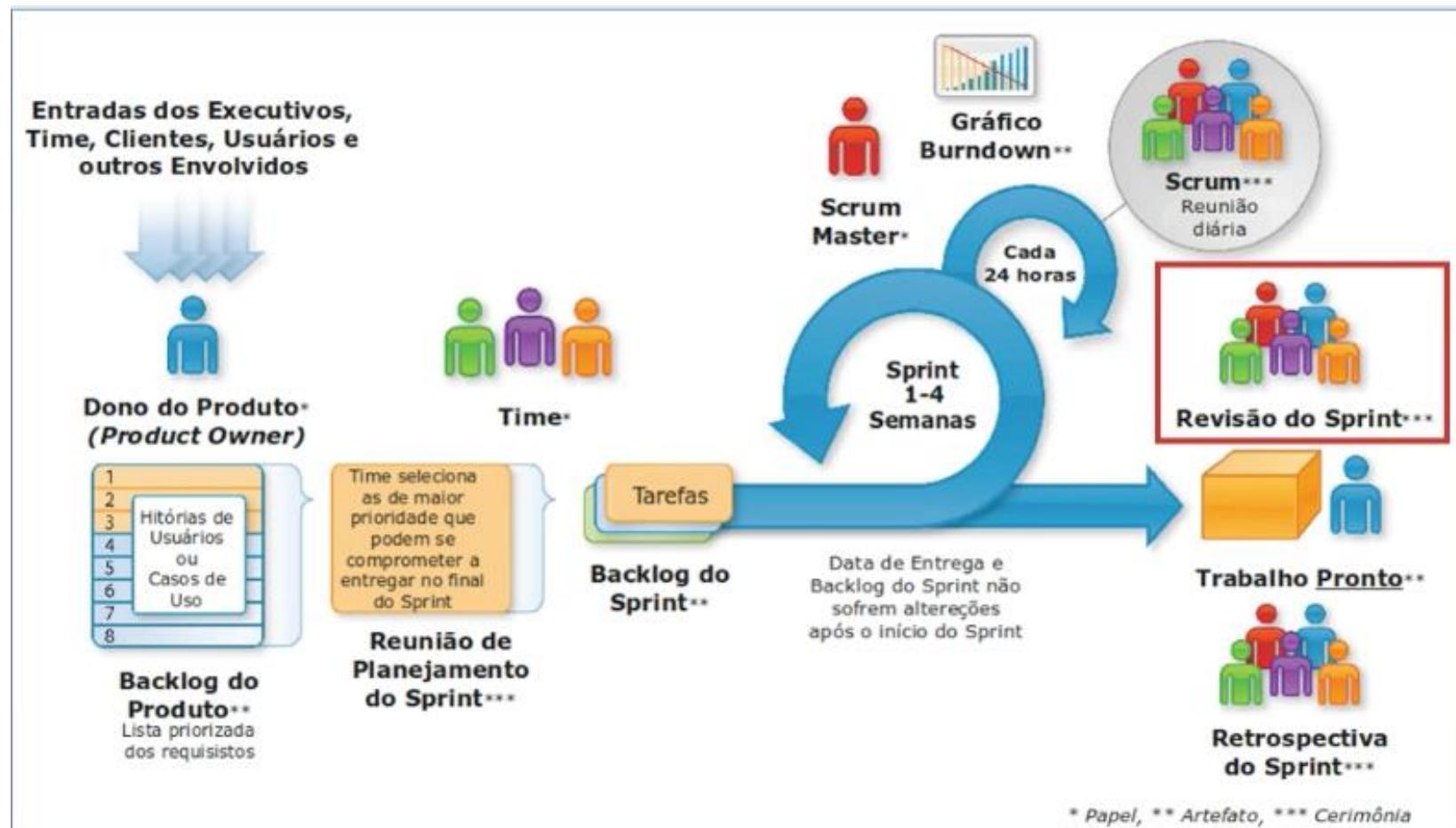
Controle dos fluxos de construção
de cada atividade

04 Motivo:

Colaborativo

Sprint Review

Cerimônias Sprint Review no ciclo de vida Scrum



Tópicos da Sprint Review

01 Quando:

Ao final da Sprint

02 Tempo:

4 Horas (Proporcional ao tempo da sprint)

03 Quem:

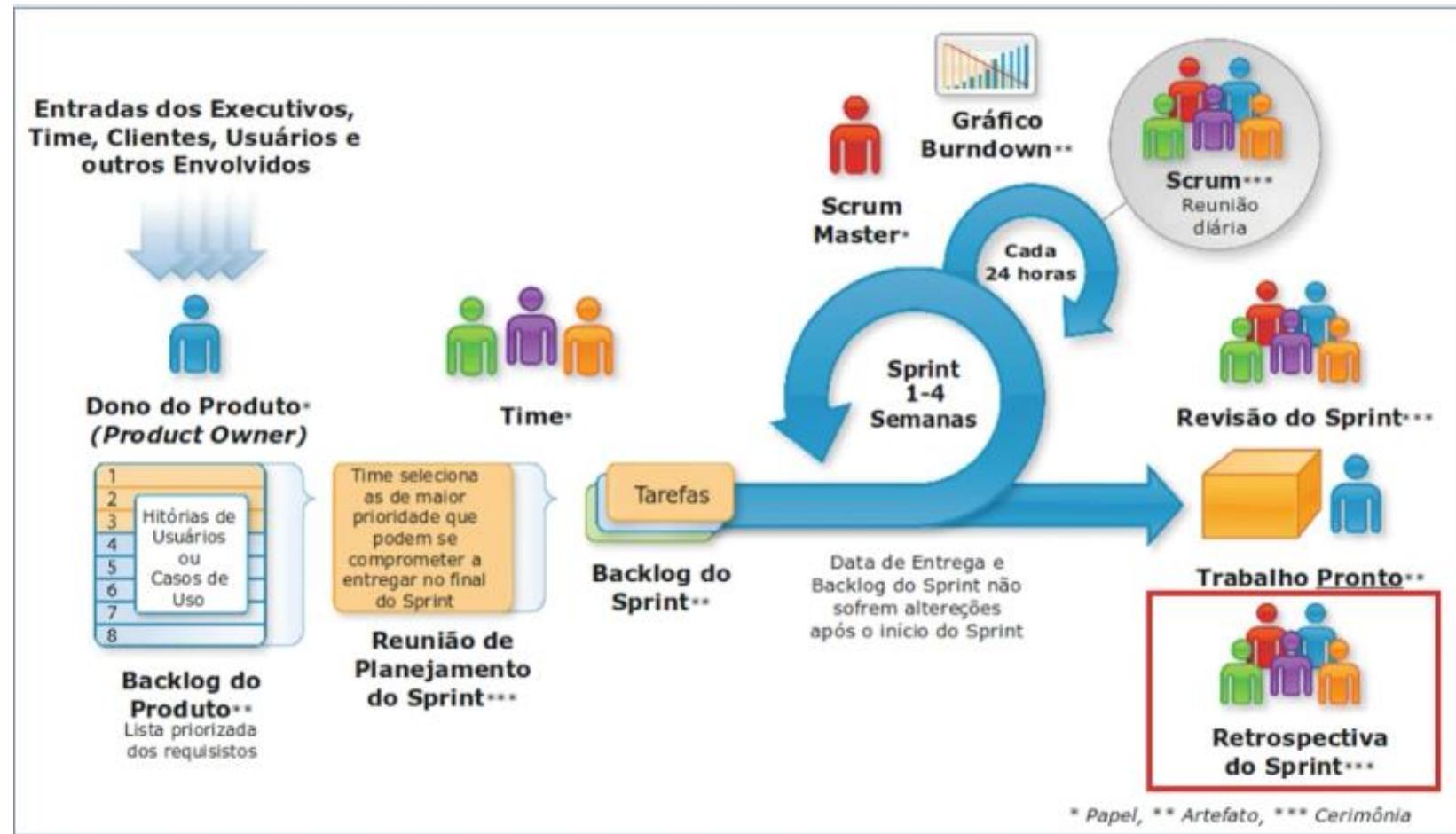
Time de desenvolvimento, Scrum Master, Product Owner, e/ou o Cliente

04 Motivo:

Revisão das funcionalidades concluídas para o aval do Product Owner e/ou cliente

Sprint Retrospective

Cerimônias – Sprint Retrospective



Sprint Retrospective

Tópicos da Sprint Retrospective

01 Quando:

Após entrega da Sprint

02 Tempo:

3 Horas

03 Quem:

Time de desenvolvimento, Scrum Master, Product Owner, e/ou o Cliente

04 Motivo:

Revisão do processo de construção da sprint, suas falhas, impedimentos e futuras melhorias



