

O Guia do Scrum 2020™

Esta versão HTML do Scrum Guide é uma porta direta da versão de novembro de 2020 disponível como PDF aqui ([docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-US.pdf#zoom=100](https://docs.scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-US.pdf#zoom=100)) .

Objetivo do Guia do Scrum

Desenvolvemos o Scrum no início dos anos 90. Escrevemos a primeira versão do Scrum Guide em 2010 para ajudar as pessoas em todo o mundo a entenderem o Scrum. Desde então, evoluímos o Guia por meio de pequenas atualizações funcionais. Juntos, estamos por trás disso.

O Guia do Scrum contém a definição de Scrum. Cada elemento da estrutura serve a um propósito específico que é essencial para o valor geral e os resultados obtidos com o Scrum. Mudar o design central ou as ideias do Scrum, deixando de lado os elementos, ou não seguir as regras do Scrum, encobre problemas e limita os benefícios do Scrum, potencialmente tornando-o inútil.

Acompanhamos o uso crescente do Scrum dentro de um mundo cada vez mais complexo. Estamos honrados em ver o Scrum sendo adotado em muitos domínios que mantêm um trabalho essencialmente complexo, além do desenvolvimento de produtos de software onde o Scrum tem suas raízes. À medida que o uso do Scrum se espalha, desenvolvedores, pesquisadores, analistas, cientistas e outros especialistas fazem o trabalho. Usamos a palavra “desenvolvedores” no Scrum não para excluir, mas para simplificar. Se você obtém valor do Scrum, considere-se incluído.

À medida que o Scrum está sendo usado, padrões, processos e insights que se encaixam no framework Scrum, conforme descrito neste documento, podem ser encontrados, aplicados e concebidos. Sua descrição está além do propósito do Guia do Scrum porque são sensíveis ao contexto e diferem amplamente entre os usos do Scrum. Tais táticas para uso dentro do framework Scrum variam amplamente e são descritas em outros lugares.

Definição do Scrum

Scrum é uma estrutura leve que ajuda pessoas, equipes e organizações a gerar valor por meio de soluções adaptáveis para problemas complexos.

Em poucas palavras, Scrum exige que um Scrum Master promova um ambiente onde:

1. Um Product Owner ordena o trabalho para um problema complexo em um Product Backlog.
2. O Time Scrum transforma uma seleção do trabalho em um Incremento de valor durante um Sprint.
3. O Time Scrum e seus stakeholders inspecionam os resultados e se ajustam para o próximo Sprint.
4. *Repetir*

Scrum é simples. Experimente como está e determine se sua filosofia, teoria e estrutura ajudam a atingir metas e criar valor. O framework Scrum é propositalmente incompleto, apenas definindo as partes necessárias para implementar a teoria Scrum. O Scrum é construído pela inteligência coletiva das pessoas que o utilizam. Em vez de fornecer instruções detalhadas às pessoas, as regras do Scrum orientam seus relacionamentos e interações.

Vários processos, técnicas e métodos podem ser empregados dentro da estrutura. O Scrum envolve práticas existentes ou as torna desnecessárias. O Scrum torna visível a eficácia relativa das técnicas atuais de gerenciamento, ambiente e trabalho, para que melhorias possam ser feitas.

Teoria Scrum

O Scrum é fundado no empirismo e no pensamento enxuto. O empirismo afirma que o conhecimento vem da experiência e da tomada de decisões com base no que é observado. O pensamento enxuto reduz o desperdício e se concentra no essencial.

Scrum emprega uma abordagem iterativa e incremental para otimizar a previsibilidade e controlar o risco. Scrum envolve grupos de pessoas que coletivamente têm todas as habilidades e conhecimentos para fazer o trabalho e compartilhar ou adquirir tais habilidades conforme necessário.

Scrum combina quatro eventos formais para inspeção e adaptação dentro de um evento de contenção, o Sprint. Esses eventos funcionam porque implementam os pilares empíricos do Scrum de transparência, inspeção e adaptação.

Transparência

O processo e o trabalho emergentes devem ser visíveis para aqueles que executam o trabalho, bem como para aqueles que recebem o trabalho. Com o Scrum, decisões importantes são baseadas no estado percebido de seus três artefatos formais. Artefatos com baixa transparência podem levar a decisões que diminuem o valor e aumentam o risco.

A transparência permite a inspeção. Inspeção sem transparência é enganosa e um desperdício.

Inspeção

Os artefatos do Scrum e o progresso em direção às metas acordadas devem ser inspecionados com frequência e diligência para detectar variações ou problemas potencialmente indesejáveis. Para ajudar na inspeção, o Scrum fornece cadência na forma de seus cinco eventos.

A inspeção permite a adaptação. A inspeção sem adaptação é considerada inútil. Os eventos do Scrum são projetados para provocar mudanças.

Adaptação

Se algum aspecto de um processo se desviar dos limites aceitáveis ou se o produto resultante for inaceitável, o processo aplicado ou os materiais produzidos devem ser ajustados. O ajuste deve ser feito o mais rápido

A adaptação torna-se mais difícil quando as pessoas envolvidas não são capacitadas ou autogeridas. Espera-se que um Time Scrum se adapte no momento em que aprende algo novo através da inspeção.

Valores do Scrum

O uso bem-sucedido do Scrum depende de as pessoas se tornarem mais proficientes em viver cinco valores:

Comprometimento, Foco, Abertura, Respeito e Coragem

O Time Scrum se compromete a alcançar seus objetivos e apoiar uns aos outros. Seu foco principal está no trabalho do Sprint para fazer o melhor progresso possível em direção a esses objetivos. O Time Scrum e seus stakeholders estão abertos sobre o trabalho e os desafios. Os membros do Time Scrum respeitam uns aos outros para serem pessoas capazes e independentes, e são respeitados como tal pelas pessoas com quem trabalham. Os membros do Time Scrum têm a coragem de fazer a coisa certa, de trabalhar em problemas difíceis.

Esses valores dão direção ao Time Scrum em relação ao seu trabalho, ações e comportamento. As decisões tomadas, os passos dados e a forma como o Scrum é usado devem reforçar esses valores, não diminuí-los ou prejudicá-los. Os membros do Time Scrum aprendem e exploram os valores à medida que trabalham com os eventos e artefatos do Scrum. Quando esses valores são incorporados pelo Time Scrum e pelas pessoas com quem trabalham, os pilares empíricos do Scrum de transparência, inspeção e adaptação ganham vida construindo confiança.

Equipe Scrum

A unidade fundamental do Scrum é uma pequena equipe de pessoas, uma equipe Scrum. O Time Scrum consiste em um Scrum Master, um Product Owner e Desenvolvedores. Dentro de um Time Scrum, não há subequipes ou hierarquias. É uma unidade coesa de profissionais focados em um objetivo de cada vez, o Objetivo do Produto.

Os Times Scrum são multifuncionais, o que significa que os membros têm todas as habilidades necessárias para criar valor em cada Sprint. Eles também são autogerenciados, o que significa que decidem internamente quem faz o quê, quando e como.

O Time Scrum é pequeno o suficiente para permanecer ágil e grande o suficiente para concluir um trabalho significativo dentro de um Sprint, normalmente 10 ou menos pessoas. Em geral, descobrimos que equipes menores se comunicam melhor e são mais produtivas. Se os times Scrum se tornarem muito grandes, eles devem considerar a reorganização em vários times Scrum coesos, cada um focado no mesmo produto. Portanto, eles devem compartilhar o mesmo Objetivo do Produto, Backlog do Produto e Dono do Produto.

O Time Scrum é responsável por todas as atividades relacionadas ao produto, desde a colaboração das partes interessadas, verificação, manutenção, operação, experimentação, pesquisa e desenvolvimento e qualquer outra coisa que possa ser necessária. Eles são estruturados e capacitados pela organização para gerenciar seu próprio trabalho. Trabalhar em Sprints em um ritmo sustentável melhora o foco e a consistência do Time Scrum.

Todo o Time Scrum é responsável por criar um incremento valioso e útil a cada Sprint. O Scrum define três responsabilidades específicas dentro do Time Scrum: os Desenvolvedores, o Dono do Produto e o Scrum Master.

Desenvolvedores

Desenvolvedores são as pessoas do Time Scrum que estão comprometidas em criar qualquer aspecto de um incremento utilizável a cada Sprint.

As habilidades específicas necessárias aos Desenvolvedores geralmente são amplas e variam de acordo com o domínio de trabalho. No entanto, os Desenvolvedores são sempre responsáveis por:

- Criação de um plano para o Sprint, o Sprint Backlog;
- Incutir qualidade aderindo a uma Definição de Pronto;
- Adaptar seu plano a cada dia em direção ao objetivo do Sprint; e,
- Responsabilizando-se mutuamente como profissionais.

Proprietário do produto

O Product Owner é responsável por maximizar o valor do produto resultante do trabalho do Time Scrum. Como isso é feito pode variar muito entre organizações, Times Scrum e indivíduos.

O Product Owner também é responsável pelo gerenciamento eficaz do Product Backlog, que inclui:

- Desenvolver e comunicar explicitamente o Objetivo do Produto;
- Criar e comunicar claramente os itens do Product Backlog;
- Encomendar itens do Product Backlog; e,
- Garantir que o Product Backlog seja transparente, visível e compreendido.

O Product Owner pode fazer o trabalho acima ou pode delegar a responsabilidade a outros. Independentemente disso, o Product Owner permanece responsável.

Para que os Product Owners tenham sucesso, toda a organização deve respeitar suas decisões. Essas decisões são visíveis no conteúdo e na ordenação do Product Backlog, e através do Incremento inspecionável na Sprint Review.

O Product Owner é uma pessoa, não um comitê. O Product Owner pode representar as necessidades de muitas partes interessadas no Product Backlog. Aqueles que desejam alterar o Product Backlog podem fazê-lo tentando convencer o Product Owner.

Scrum Master

O Scrum Master é responsável por estabelecer o Scrum conforme definido no Guia do Scrum. Eles fazem isso ajudando todos a entender a teoria e a prática do Scrum, tanto dentro do Time Scrum quanto na

O Scrum Master é responsável pela eficácia do Time Scrum. Eles fazem isso permitindo que o Time Scrum melhore suas práticas, dentro do framework Scrum.

Scrum Masters são verdadeiros líderes que servem ao Time Scrum e à organização maior.

O Scrum Master serve o Time Scrum de várias maneiras, incluindo:

- Treinar os membros da equipe em autogestão e multifuncionalidade;
- Ajudar o Time Scrum a se concentrar na criação de Incrementos de alto valor que atendam à Definição de Pronto;
- Causar a remoção de impedimentos ao progresso do Time Scrum; e,
- Garantir que todos os eventos do Scrum ocorram e sejam positivos, produtivos e mantidos dentro do timebox.

O Scrum Master serve o Product Owner de várias maneiras, incluindo:

- Ajudando a encontrar técnicas para a definição efetiva de Objetivos do Produto e gerenciamento do Backlog do Produto;
- Ajudar o Time Scrum a entender a necessidade de itens do Backlog do Produto claros e concisos;
- Ajudar a estabelecer o planejamento de produto empírico para um ambiente complexo; e,
- Facilitar a colaboração das partes interessadas conforme solicitado ou necessário.

O Scrum Master serve a organização de várias maneiras, incluindo:

- Liderar, treinar e ensinar a organização na adoção do Scrum;
- Planejar e aconselhar implementações de Scrum dentro da organização;
- Ajudar funcionários e partes interessadas a entender e adotar uma abordagem empírica para trabalhos complexos; e,
- Remoção de barreiras entre as partes interessadas e as equipes Scrum.

Eventos Scrum

A Sprint é um contêiner para todos os outros eventos. Cada evento no Scrum é uma oportunidade formal para inspecionar e adaptar os artefatos do Scrum. Esses eventos são projetados especificamente para permitir a transparência necessária. A falha em operar quaisquer eventos conforme prescrito resulta em oportunidades perdidas de inspeção e adaptação. Eventos são usados no Scrum para criar regularidade e minimizar a necessidade de reuniões não definidas no Scrum.

Idealmente, todos os eventos são realizados no mesmo horário e local para reduzir a complexidade.

A Corrida

Sprints são a essência do Scrum, onde as ideias são transformadas em valor.

São eventos de duração fixa de um mês ou menos para criar consistência. Um novo Sprint começa imediatamente após a conclusão do Sprint anterior.

Todo o trabalho necessário para atingir o Objetivo do Produto, incluindo Sprint Planning, Daily Scrums, Sprint Review e Sprint Retrospective, acontece dentro dos Sprints.

Durante o Sprint:

- Não são feitas alterações que possam colocar em risco o Sprint Goal;
- A qualidade não diminui;
- O Product Backlog é refinado conforme necessário; e,
- O escopo pode ser esclarecido e renegociado com o Product Owner à medida que se aprende mais.

Sprints permitem previsibilidade, garantindo a inspeção e adaptação do progresso em direção a uma meta de produto pelo menos a cada mês. Quando o horizonte de um Sprint é muito longo, o Objetivo do Sprint pode se tornar inválido, a complexidade pode aumentar e o risco pode aumentar. Sprints mais curtos podem ser empregados para gerar mais ciclos de aprendizado e limitar o risco de custo e esforço a um período de tempo menor. Cada Sprint pode ser considerado um projeto curto.

Existem várias práticas para prever o progresso, como burn-downs, burn-ups ou fluxos cumulativos. Embora comprovadamente úteis, eles não substituem a importância do empirismo. Em ambientes complexos, o que acontecerá é desconhecido. Somente o que já aconteceu pode ser usado para a tomada de decisões voltadas para o futuro.

Um Sprint pode ser cancelado se o Objetivo do Sprint se tornar obsoleto. Somente o Product Owner tem autoridade para cancelar o Sprint.

Planejamento de Sprint

O Sprint Planning inicia o Sprint, estabelecendo o trabalho a ser executado para o Sprint. Este plano resultante é criado pelo trabalho colaborativo de todo o Time Scrum.

O Product Owner garante que os participantes estejam preparados para discutir os itens mais importantes do Product Backlog e como eles são mapeados para a meta do produto. O Time Scrum também pode convidar outras pessoas para participar do Sprint Planning para fornecer conselhos.

O Sprint Planning aborda os seguintes tópicos:

Tópico Um: Por que este Sprint é valioso?

O Product Owner propõe como o produto pode aumentar seu valor e utilidade no Sprint atual. Todo o Time Scrum então colabora para definir um Objetivo do Sprint que comunica por que o Sprint é valioso para as partes interessadas. O objetivo da Sprint deve ser finalizado antes do final do Planejamento da Sprint.

Tópico Dois: O que pode ser feito neste Sprint?

Por meio de discussão com o Product Owner, os Desenvolvedores selecionam itens do Product Backlog para incluir no Sprint atual. O Time Scrum pode refinar esses itens durante este processo, o que aumenta a compreensão e a confiança.

Selecionar quanto pode ser concluído em um Sprint pode ser um desafio. No entanto, quanto mais os Desenvolvedores souberem sobre seu desempenho passado, sua capacidade futura e sua Definição de Pronto, mais confiantes estarão em suas previsões de Sprint.

Tópico Três: Como o trabalho escolhido será feito?

Para cada item do Product Backlog selecionado, os Desenvolvedores planejam o trabalho necessário para criar um Incremento que atenda à Definição de Pronto. Isso geralmente é feito decompondo os itens do Product Backlog em itens de trabalho menores de um dia ou menos. Como isso é feito fica a critério exclusivo dos Desenvolvedores. Ninguém mais lhes diz como transformar itens do Product Backlog em incrementos de valor.

O objetivo do Sprint, os itens do Backlog do Produto selecionados para o Sprint, mais o plano para entregá-los são chamados juntos de Sprint Backlog.

O Sprint Planning tem um prazo máximo de oito horas para um Sprint de um mês. Para Sprints mais curtos, o evento geralmente é mais curto.

Reunião diária

O objetivo do Daily Scrum é inspecionar o progresso em direção ao Sprint Goal e adaptar o Sprint Backlog conforme necessário, ajustando o próximo trabalho planejado.

O Daily Scrum é um evento de 15 minutos para os Desenvolvedores do Time Scrum. Para reduzir a complexidade, ela é realizada no mesmo horário e local todos os dias úteis da Sprint. Se o Product Owner ou Scrum Master estiverem trabalhando ativamente nos itens do Sprint Backlog, eles participam como Desenvolvedores.

Os Desenvolvedores podem selecionar qualquer estrutura e técnicas que desejarem, desde que sua Reunião Diária se concentre no progresso em direção ao Objetivo da Sprint e produza um plano acionável para o próximo dia de trabalho. Isso cria foco e melhora a autogestão.

As Daily Scrums melhoram a comunicação, identificam impedimentos, promovem a agilidade na tomada de decisões e, conseqüentemente, eliminam a necessidade de outras reuniões.

O Daily Scrum não é o único momento em que os desenvolvedores podem ajustar seu plano. Eles geralmente se reúnem ao longo do dia para discussões mais detalhadas sobre a adaptação ou replanejamento do restante do trabalho do Sprint.

Revisão da Sprint

O objetivo do Sprint Review é inspecionar o resultado do Sprint e determinar futuras adaptações. O Time Scrum apresenta os resultados de seu trabalho para as principais partes interessadas e o progresso em

Durante o evento, o Time Scrum e as partes interessadas revisam o que foi realizado no Sprint e o que mudou em seu ambiente. Com base nessas informações, os participantes colaboram sobre o que fazer em seguida. O Product Backlog também pode ser ajustado para atender a novas oportunidades. A Revisão da Sprint é uma sessão de trabalho e o Time Scrum deve evitar limitá-la a uma apresentação.

A Revisão da Sprint é o penúltimo evento da Sprint e tem um prazo máximo de quatro horas para uma Sprint de um mês. Para Sprints mais curtos, o evento geralmente é mais curto.

Retrospectiva da Sprint

O objetivo da Sprint Retrospective é planejar maneiras de aumentar a qualidade e a eficácia.

O Time Scrum inspeciona como foi o último Sprint em relação aos indivíduos, interações, processos, ferramentas e sua Definição de Pronto. Os elementos inspecionados geralmente variam de acordo com o domínio do trabalho. As suposições que os desviaram são identificadas e suas origens exploradas. O Time Scrum discute o que correu bem durante o Sprint, quais problemas foram encontrados e como esses problemas foram (ou não) resolvidos.

O Time Scrum identifica as mudanças mais úteis para melhorar sua eficácia. As melhorias mais impactantes são abordadas o mais rápido possível. Eles podem até ser adicionados ao Sprint Backlog para o próximo Sprint.

A Sprint Retrospective conclui o Sprint. É timeboxed para um máximo de três horas para um Sprint de um mês. Para Sprints mais curtos, o evento geralmente é mais curto.

Artefatos do Scrum

Os artefatos do Scrum representam trabalho ou valor. Eles são projetados para maximizar a transparência das principais informações. Assim, todos que os inspecionam têm a mesma base de adaptação.

Cada artefato contém um compromisso para garantir que ele forneça informações que aumentem a transparência e o foco em relação ao qual o progresso pode ser medido:

- Para o Product Backlog é o Product Goal.
- Para o Sprint Backlog é o Sprint Goal.
- Para o Incremento é a Definição de Pronto.

Esses compromissos existem para reforçar o empirismo e os valores do Scrum para o Time Scrum e seus stakeholders.

Lista de pendências do produto

O Product Backlog é uma lista emergente e ordenada do que é necessário para melhorar o produto. É a única fonte de trabalho realizado pelo Time Scrum.

Os itens do Backlog do Produto que podem ser Feitos pelo Time Scrum dentro de um Sprint são considerados prontos para seleção em um evento de Planejamento do Sprint. Eles geralmente adquirem esse grau de transparência após as atividades de refino. O refinamento do Product Backlog é o ato de dividir e definir ainda mais os itens do Product Backlog em itens menores e mais precisos. Esta é uma atividade contínua para adicionar detalhes, como descrição, pedido e tamanho. Os atributos geralmente variam de acordo com o domínio do trabalho.

Os Desenvolvedores que farão o trabalho são os responsáveis pelo dimensionamento. O Product Owner pode influenciar os Desenvolvedores, ajudando-os a entender e selecionar compensações.

Compromisso: Objetivo do produto

O Objetivo do Produto descreve um estado futuro do produto que pode servir como um alvo para o Time Scrum planejar. O Objetivo do Produto está no Product Backlog. O restante do Product Backlog surge para definir “o que” cumprirá o Objetivo do Produto.

Um produto é um veículo para entregar valor. Tem um limite claro, partes interessadas conhecidas, usuários ou clientes bem definidos. Um produto pode ser um serviço, um produto físico ou algo mais abstrato.

O Objetivo do Produto é o objetivo de longo prazo para o Time Scrum. Eles devem cumprir (ou abandonar) um objetivo antes de assumir o próximo.

Backlog da Sprint

O Sprint Backlog é composto pelo Sprint Goal (por que), o conjunto de itens do Product Backlog selecionados para o Sprint (o quê), bem como um plano acionável para entrega do Incremento (como).

O Sprint Backlog é um plano feito por e para os Desenvolvedores. É uma imagem em tempo real altamente visível do trabalho que os Desenvolvedores planejam realizar durante o Sprint para atingir o Objetivo do Sprint. Consequentemente, o Sprint Backlog é atualizado ao longo do Sprint à medida que mais é aprendido. Deve ter detalhes suficientes para que eles possam inspecionar seu progresso na Daily Scrum.

Compromisso: Objetivo do Sprint

O objetivo do Sprint é o único objetivo do Sprint. Embora o Sprint Goal seja um compromisso dos Desenvolvedores, ele oferece flexibilidade em termos do trabalho exato necessário para alcançá-lo. O Objetivo do Sprint também cria coerência e foco, incentivando o Time Scrum a trabalhar em conjunto ao invés de em iniciativas separadas.

O Sprint Goal é criado durante o evento Sprint Planning e, em seguida, adicionado ao Sprint Backlog. À medida que os Desenvolvedores trabalham durante o Sprint, eles mantêm o Objetivo do Sprint em mente. Se o trabalho for diferente do esperado, eles colaboram com o Product Owner para negociar o escopo do Sprint Backlog dentro do Sprint sem afetar o Sprint Goal.

Incremento

Um incremento é um trampolim concreto em direção à meta do produto. Cada Incremento é aditivo a todos os Incrementos anteriores e completamente verificado, garantindo que todos os Incrementos funcionem juntos. Para fornecer valor, o incremento deve ser utilizável.

Vários incrementos podem ser criados dentro de um Sprint. A soma dos Incrementos é apresentada na Sprint Review apoiando assim o empirismo. No entanto, um incremento pode ser entregue às partes interessadas antes do final do Sprint. A Revisão da Sprint nunca deve ser considerada uma porta para a liberação de valor.

O trabalho não pode ser considerado parte de um Incremento a menos que atenda à Definição de Pronto.

Compromisso: Definição de Pronto

A Definição de Pronto é uma descrição formal do estado do Incremento quando atende as medidas de qualidade exigidas para o produto.

No momento em que um item do Product Backlog atende à Definição de Pronto, nasce um Incremento.

A Definição de Pronto cria transparência ao fornecer a todos um entendimento compartilhado de qual trabalho foi concluído como parte do Incremento. Se um item do Backlog do Produto não atender à Definição de Pronto, ele não poderá ser liberado ou mesmo apresentado na Revisão da Sprint. Em vez disso, ele retorna ao Product Backlog para consideração futura.

Se a Definição de Pronto para um incremento fizer parte dos padrões da organização, todos os Times Scrum devem segui-la no mínimo. Se não for um padrão organizacional, o Time Scrum deve criar uma Definição de Pronto apropriada para o produto.

Os Desenvolvedores devem estar em conformidade com a Definição de Pronto. Se houver vários Times Scrum trabalhando juntos em um produto, eles devem definir e cumprir mutuamente a mesma Definição de Pronto.

Nota Final

O Scrum é gratuito e oferecido neste Guia. O framework Scrum, conforme descrito aqui, é imutável. Embora seja possível implementar apenas partes do Scrum, o resultado não é Scrum. O Scrum existe apenas em sua totalidade e funciona bem como um recipiente para outras técnicas, metodologias e práticas.

Reconhecimentos

Pessoas

Das milhares de pessoas que contribuíram para o Scrum, devemos destacar aqueles que foram fundamentais no início: Jeff Sutherland trabalhou com Jeff McKenna e John Scumniotales, e Ken Schwaber trabalhou com Mike Smith e Chris Martin, e todos eles trabalharam juntos. Muitos outros contribuíram nos anos seguintes e sem a ajuda deles o Scrum não seria refinado como é hoje.

Histórico do Guia Scrum

Ken Schwaber e Jeff Sutherland co-apresentaram o Scrum pela primeira vez na Conferência OOPSLA em 1995. Especialmente documentou e aprendizado que Ken e Jeff ganharam ao longo dos anos anteriores e

O Guia do Scrum documenta o Scrum como desenvolvido, evoluído e sustentado por mais de 30 anos por Jeff Sutherland e Ken Schwaber. Outras fontes fornecem padrões, processos e insights que complementam o framework Scrum. Isso pode aumentar a produtividade, o valor, a criatividade e a satisfação com os resultados.

A história completa do Scrum é descrita em outro lugar. Para homenagear os primeiros lugares onde foi testado e comprovado, reconhecemos Individual Inc., Newspaper, Fidelity Investments e IDX (agora GE Medical).

© 2020 Ken Schwaber e Jeff Sutherland Esta publicação é oferecida para licença sob a licença Attribution Share-Alike da Creative Commons, acessível em <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode> (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>) e também descrita em forma de resumo em <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>) . Ao utilizar este Guia do Scrum, você reconhece e concorda que leu e concorda com os termos da licença Atribuição Compartilhada da Creative Commons.