

Fundamentos do Scrum

► Preparatório para o exame Professional Scrum Master I – Scrum.org

Formação essencial para equipes ágeis

Base de conhecimento para o exame PSM I da Scrum.org

Curso atualizado de acordo com o Scrum Guide 2017



Todos os direitos de cópia reservados. Não é permitida a distribuição física ou eletrônica deste material sem a permissão expressa do autor.

Versão: 2.2 Liberação 24/01/18

Aviso de marcas registradas e direitos autorais

- Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste material poderá ser reproduzida ou transmitida em qualquer ou por qualquer meio sem a permissão escrita da TIEXAMES Consultoria e Treinamento Ltda.
- A TIEXAMES não licencia o uso de seu material para outras empresas. Se você encontrar outra empresa utilizando este material ou parte dele em treinamentos, por favor, denuncie pelo e-mail contato@tiexamess.com.br.
- Algumas marcas registradas podem aparecer no decorrer deste curso. O uso destas marcas e logotipos é apenas para fins editoriais, em benefício exclusivo do proprietário da marca registrada, sem intenção de infringir as regras de sua utilização.

Módulo 2



Papéis no Scrum

Este módulo cobre:

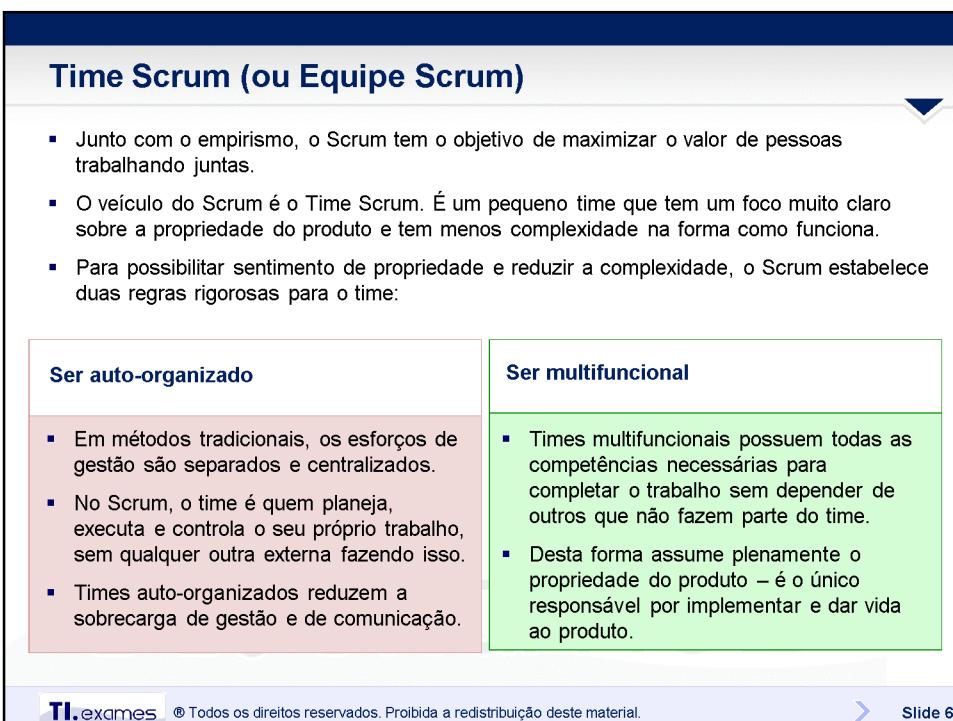
- **Papéis no Scrum**
- O papel do Dono de Produto
- O papel do Time de Desenvolvimento
- O papel do Scrum Master
- Como outros papéis funcionam e podem contribuir com o Scrum

Objetivos do módulo 2

Após completar esse módulo você irá:

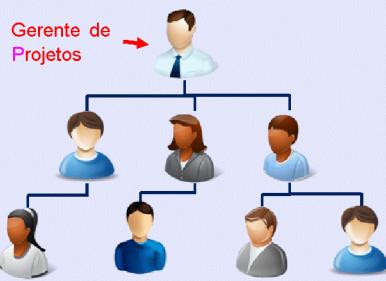
- Compreender as atividades do Dono do Produto e como ele interage com os demais papéis do Scrum.
- Compreender as atividades do Scrum Master e como ele interage com os demais papéis do Scrum
- Compreender as atividades do Time de Desenvolvimento e como ele interage com os demais papéis do Scrum.
- Compreender a diferença entre “porcos” e “galinhas”.
- Entender como outros papéis se relacionam com os times Scrum
- Compreender porque a multitarefa é nociva aos times
- Conhecer os princípios de uma equipe ágil.





Times auto-organizáveis

Times tradicionais



- Um gerente definindo o caminho.
- Todos seguem o ritmo e ordens.
- Na falha, a responsabilidade é do gerente.

Times ágeis



- Proatividade em prol do grupo.
- Cada um segue seu ritmo, visando ao melhor para o grupo.
- Na falha, a responsabilidade é de todos.
- Limites permitem a auto-organização.

Times multifuncionais

O time deve ser multifuncional:

- Os membros do time deverão possuir habilidades suficientes para fazer tudo que é realmente necessário para entregar o software funcionando.
- Times são organizados por células multifuncionais ao invés de células por especialistas.

Times agrupados por especialidades



Times multifuncionais

Módulo 2



Papéis no Scrum

Este módulo cobre:

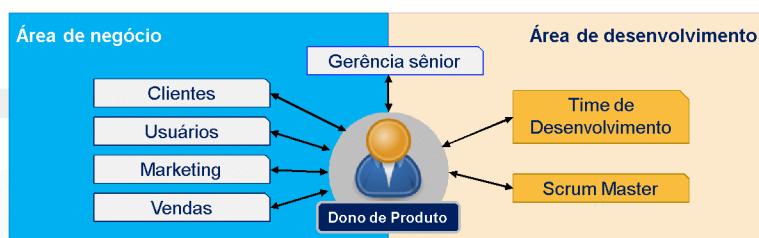
- Papéis no Scrum
- **O papel do Dono de Produto**
- O papel do Time de Desenvolvimento
- O papel do Scrum Master
- Gestão, dedicação e combinação de papéis
- Como outros papéis funcionam e podem contribuir com o Scrum

Dono de Produto



Dono de Produto – Perfil

- É o representante do cliente, dos usuários ou de qualquer um com interesse no produto que será desenvolvido pelo projeto.
- É essencial que ele conheça o negócio que vai ser suportado pelo software a ser desenvolvido e conheça as reais necessidades dos usuários.
- Bem informado sobre o cliente e o produto.
- Capacitado e capaz de tomar decisões claras e rápidas para manter o Time de Desenvolvimento avançando.
- Disponível para o Time de Desenvolvimento para esclarecer metas e produção desejada.
- Responsável pelo sucesso comercial do produto.



TI.exames

® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material.

Slide 11

Dono de Produto – Atribuições

- É o responsável por maximizar o valor do produto (software) e do trabalho do Time de Desenvolvimento.
- É quem determina o que será incluído no produto (software) e em que ordem (prioridade), sempre buscando entregar o máximo de valor para o negócio.
- Deve garantir um bom retorno sobre o investimento que está sendo feito.
- Cria a lista dos itens ou requisitos que devem ser desenvolvidos. Essa lista de itens é chamada de **Backlog do Produto**.
- Os requisitos devem chegar para o Time de Desenvolvimento em um nível de detalhe suficiente para que este possa realizar seu trabalho.
 - Casos de uso, histórias de usuários, etc.
 - As conversas e o feedback entre Dono de Produto e o Time de Desenvolvimento definem qual é este nível de detalhe.



Dono de Produto

TI.exames

® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material.

Slide 12

Dono de Produto – Atribuições

- Somente o PO pode alterar as prioridades dos itens do Backlog do Produto.
- O Dono de Produto pode mudar a prioridade dos itens e adicionar ou remover novos requisitos conforme necessidades do negócio.
- Deve garantir que o Backlog do Produto seja visível, transparente e claro para todos que estejam envolvidos no projeto.
- Fornece limites/restricções em relação à qualidade do produto, custos e prazos para as liberações.
- O Dono de Produto deve estar sempre **disponível para conversar** com o Time de Desenvolvimento, quando o time achar que há necessidade.
- Deve fornecer **feedback** constante para o Time de Desenvolvimento sobre o software.



Dono de Produto

Dono de Produto – Autoridade

- Para obter sucesso, a empresa precisa respeitar as decisões do Dono de Produto.
 - A palavra final sobre decisões que influenciam o conteúdo e qualidade do software é sempre dele.
- O Dono de Produto deve ter a **autoridade** de aceitar ou rejeitar um trabalho realizado pelo Time de Desenvolvimento.
- O Dono de Produto não é e não deve ser chefe do Time de Desenvolvimento e nem do Scrum Master.



Dono de Produto x Backlog do Produto

- O Dono de Produto sempre deve ser uma pessoa e **nunca um comitê**.
- Deve existir **um único** Dono de Produto responsável por cada Backlog do Produto.



Dono de Produto – Macrogerenciamento

- O Dono de Produto ainda é responsável pela macrogerência do projeto de desenvolvimento:
 - Resultados das Sprints (pelo “o que” foi produzido).
 - Direcionamento do produto: responsável por definir o “produto certo”.



- Releases (liberações): planeja as liberações e decide quando faz sentido liberar ou não uma versão do software.
- Se alguém dentro ou fora da empresa quiser saber como está o andamento geral do projeto de desenvolvimento, deve procurar o Dono de Produto!

Dono de Produto

O que se espera de um Dono de Produto

O que não se espera de um Dono de Produto

- Visão estratégica e entendimento do que é valor para o cliente.
- Habilidades de comunicação para conseguir trabalhar em conjunto com os *stakeholders* para capturar as necessidades do cliente e usuários.
- Facilidade para estabelecer e comunicar a visão do produto para todos os envolvidos.
- Autoridade para exercer suas responsabilidades.
- Comprometido com o projeto.
- Habilidades de negociação.
- Bom relacionamento interpessoal.
- Conhecimento sobre o Scrum.

- Falta de conhecimento sobre o produto e o negócio para o qual foi designado "Dono de Produto".
- Falta de tempo para atender o Time de Desenvolvimento e o Scrum Master.
- Ausência de habilidades de comunicação e relacionamento interpessoal.
- Microgerenciamento e o estilo comando-controle.
- Dificuldade para tomada de decisões.
- Conhecimento limitado ou nulo sobre o Scrum.

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. > Slide 17

Quizzes page also defined by the framework. Click here to see more details!

x * x

Quiz

Quiz - 12 questions

Last Modified: mar 02, 2017 at 03:18 PM

PROPERTIES

On passing, 'Finish' button: [Goes to Next Slide](#)

On failing, 'Finish' button: [Goes to Next Slide](#)

Allow user to leave quiz: [At any time](#)

User may view slides after quiz: [At any time](#)

Show in menu as: [Multiple items](#)

[!\[\]\(3494f3f6075298d846fb9ec2c23f0eb7_img.jpg\) Edit in Quizmaker](#) [!\[\]\(b16059d7582cfbd44776b82254580985_img.jpg\) Edit Properties](#)

Módulo 2



Papéis no Scrum

Este módulo cobre:

- Papéis no Scrum
- O papel do Dono de Produto
- **O papel do Time de Desenvolvimento**
- O papel do Scrum Master
- Gestão, dedicação e combinação de papéis
- Como outros papéis funcionam e podem contribuir com o Scrum

Time de Desenvolvimento (Development Team)

- Deve ser formado por pessoas comprometidas com os objetivos do projeto.
- É o responsável por realizar todas as atividades necessárias para entregar o software (ou incremento) ao final de uma Sprint (ciclo de desenvolvimento).
- Somente este time é quem trabalha para transformar os requisitos em um incremento de software potencialmente “usável” e “pronto” ao final de uma Sprint.
- É responsável por definir aquilo que é necessário ser feito para atingir o objetivo/meta da Sprint e transformar os itens do Backlog do Produto em software funcionando.



Time de Desenvolvimento (Development Team)

- Deve ser auto-organizado.
- O time não pode depender de alguém externo para realizar as atividades necessárias durante a Sprint, ele deve ser capaz e ter habilidades para fazer tudo o que precisa ser feito
- É coletivamente responsável pelo sucesso de cada iteração e do projeto como um todo.
- Não há líderes dentro do time, todos têm o mesmo nível hierárquico.
- Para o Scrum, não existe nenhum outro papel dentro do Time de Desenvolvimento senão o de desenvolvedor. Deve ser multifuncional.
- Membros do time podem ser trocados quando necessário, mas deve-se saber que isso causará uma perda de produtividade por um período.

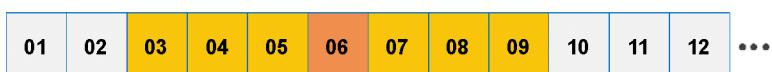


Time de Desenvolvimento (Development Team)

- O tamanho ótimo de um Time de Desenvolvimento é quando ele é pequeno o suficiente para ser ágil e grande o suficiente para completar o trabalho que deve ser feito:
 - Tipicamente, um time tem **6 +/- 3 pessoas**, ou seja, pode variar de 3 a 9 participantes (Scrum Master e Dono de Produto não entram nesta contagem).
 - Times com menos de três pessoas perdem produtividade e diminuem as interações.
 - Times com mais de 9 participantes exigem muita coordenação e ficam complexos demais para um processo empírico.

← Produtividade menor

Difícil de coordenar →



Tamanho apropriado

Time de Desenvolvimento (Development Team)

O que se espera de um Time de Desenvolvimento

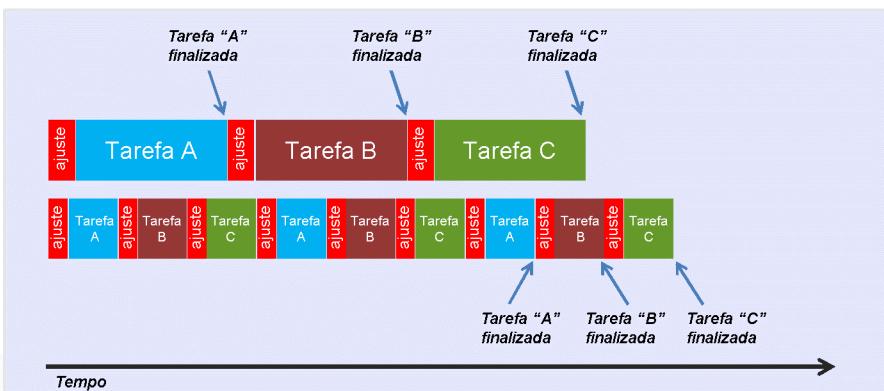
- Conhecimento sobre o Scrum: suas regras, papéis, cerimônias e artefatos.
- Colaboração.
- Atuação com transparência e sempre buscar entregar o máximo de valor ao negócio.
- Melhoria contínua em suas atividades.
- Apoio ao Dono de Produto.
- Trabalho com qualidade e produtividade.
- Auto-organização.

O que não se espera de um Time de Desenvolvimento

- Conhecimento parcial sobre Scrum.
- Individualismo.
- Necessidade de um líder que defina o que, como e quem deve fazer cada tarefa.
- Aceitar trabalho extra mesmo sabendo que não será possível entregá-lo na data acordada.
- Composto apenas por especialistas que fazem apenas um tipo de tarefa.
- Preocupação apenas com a sua parte do trabalho.

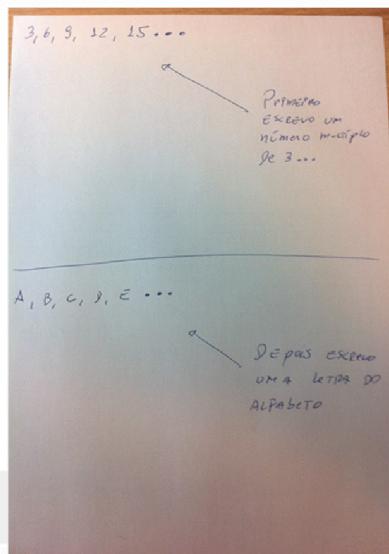
Abordagem multitarefa

- A multitarefa ocorre quando se tenta trabalhar em dois projetos ou duas coisas ao mesmo tempo.
- Quando há dois projetos para serem feitos, a primeira coisa que os gerentes funcionais ordenam é que as equipes trabalhem nos dois projetos ao mesmo tempo.



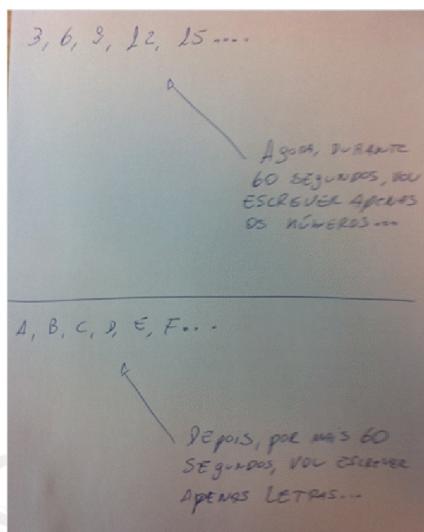
Exercício 1 – Parte I

- Pegue uma folha A4 e a divida com um risco em duas partes iguais.
- Na parte superior da folha, você deverá escrever os números múltiplos de 3.
- Na parte inferior, você deverá escrever o alfabeto. Caso o alfabeto termine, comece-o novamente.
- Você terá 2 minutos para escrever a maior quantidade de números e letras.
- Mas atenção: **você terá que escrever de forma alternada**. Primeiro escreva um número, depois escreva uma letra, volte e escreva mais um número e então escreva mais uma letra e assim sucessivamente.
- Eu lhe direi quando começar e quando parar. Preparado?



Exercício 1 – Parte II

- Agora pegue outra folha A4 e a divida com um risco em duas partes iguais.
- Novamente, na parte superior da folha, você deverá escrever os números múltiplos de 3.
- Na parte inferior, você deverá escrever o alfabeto. Caso o alfabeto termine, comece-o novamente.
- Você terá 60 segundos para escrever os números múltiplos de 3 e mais 60 segundos parar escrever as letras. **Os primeiros 60 segundos só escrevendo números e depois 60 segundos só escrevendo letras**.
- Eu lhe direi quando começar e quando parar. Preparado?



Exercício 1 – Análise

- Some o total de números e letras que você conseguiu escrever na primeira parte do exercício. Depois, some o total de números e letras que você conseguiu escrever na segunda parte do exercício.
- Você provavelmente foi mais produtivo na segunda parte do exercício!
- Conclusão: tente evitar a multitarefa.
 - Não significa que nunca devemos usar a abordagem multitarefa em nossos projetos, mas quando usarmos, deveremos ter consciência dos impactos que isto causa.



TI.exames

TI.exames © Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. > Slide 27

Quiz

Quiz - 4 questions

Last Modified: mar 02, 2017 at 03:21 PM

PROPERTIES

On passing, 'Finish' button: [Goes to Next Slide](#)

On failing, 'Finish' button: [Goes to Next Slide](#)

Allow user to leave quiz: [At any time](#)

User may view slides after quiz: [At any time](#)

Show in menu as: [Multiple items](#)

[Edit in Quizmaker](#) [Edit Properties](#)

Módulo 2



Papéis no Scrum

Este módulo cobre:

- Papéis no Scrum
- O papel do Dono de Produto
- O papel do Time de Desenvolvimento
- **O papel do Scrum Master**
- Gestão, dedicação e combinação de papéis
- Como outros papéis funcionam e podem contribuir com o Scrum

Scrum Master

Recompensa

- Dá feedback positivo quando o Time Scrum vai bem.
- Orgulha-se quando um bom trabalho é entregue.
- Celebra o sucesso para tornar momentos memoráveis.

Protege

- Protege o time contra ações externas indesejadas.
- Media conflitos.
- Ajuda o time a remover impedimentos.

Encoraja

- Comunicação cara a cara.
- Auto-organização dos times e sentimento de propriedade.
- Transparéncia.
- Adaptação às mudanças.
- Correção rápida dos problemas.

Ensina e compartilha

- Autoaprendizado contínuo sobre agilidade.
- Consultor e treinador sobre agilidade.
- Interage e troca experiência com outros SMS.
- Dá feedbacks regulares para o time.
- Ajuda o time a melhorar suas práticas.

Facilita

- Remoção de impedimentos (remove e ensina a remover).
- Todos os tipos de reuniões e eventos do Scrum.
- Colaboração do time com os stakeholders.
- Planejamento de liberações do time.
- Criação da definição de 'pronto'.
- Manutenção de um ambiente sustentável.

Scrum Master

- É um grande facilitador:
 - Evita as interferências externas ao trabalho do Time de Desenvolvimento. Ele blinda esse time e o deixa efetivamente trabalhar.
 - Remove os impedimentos para permitir que o Time de Desenvolvimento trabalhe de forma eficaz e eficiente.
- Age como um mentor para o Dono de Produto, ensinando-o a criar, manter e a priorizar os itens do Backlog do Produto.
- Não dá o peixe, ensina a pescar.

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. > Slide 31

Scrum Master

- O Scrum Master melhora o dia a dia de todo o Time Scrum, na medida em que:
 - Estimula a criatividade e o fortalecimento do trabalho em equipe.
 - Serve como um mediador entre as diferentes partes.
 - Remove as barreiras entre o Time de Desenvolvimento e o Dono de Produto para que as duas partes possam interagir diretamente.
 - Combate o estilo comando e controle. Faz o máximo para ensinar ao Time de Desenvolvimento o que é e como ser um time auto-organizado.
 - Garante o uso correto do Scrum. Ele deve defender e ser ponto de referência para aplicação dos valores e práticas do Scrum por todos os envolvidos.
 - Garante que as práticas do Scrum estão sendo seguidas e da maneira correta.
 - Dissemina a cultura do Scrum na organização.
- Faz com que as pessoas de fora do time entendam a dinâmica de um Time Scrum e como devem interagir.

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material. > Slide 32

Scrum Master

- O Scrum Master deve trabalhar para melhorar a produtividade e qualidade do Time de Desenvolvimento.
 - Por meio da melhoria das práticas de engenharia de software e melhoria das ferramentas que o time usa.
- É uma posição de gestão, mas não de gestão de pessoas e sim de **gestão do processo**. Ele é o líder e guardião do processo Scrum.
- Importante: este papel **não deve** ter ascendência e chefia sobre as pessoas do Time de Desenvolvimento. Ele trabalha com um assessor, um consultor para o Time de Desenvolvimento.
- Ainda que este papel possa também fazer parte do Time de Desenvolvimento, é aconselhável que não faça, pois existirão situações de conflito de interesse.
- **Scrum Master é diferente de gerente de projetos!**



Scrum Master

O que se espera de um Scrum Master

- Conhecimento sobre o Scrum: suas regras, papéis, evento e artefatos.
- Atuação como mentor, auxiliando o Time de Desenvolvimento e o Dono de Produto a trabalharem melhor com o Scrum.
- Atuação como facilitador.
- Habilidades de comunicação e negociação.
- Algum conhecimento técnico.
- Auxílio para blindar o Time Scrum contra interferências externas.
- Suporte para que o Time de Desenvolvimento seja funcional e produtivo.

O que não se espera de um Scrum Master

- Conhecimento parcial sobre Scrum.
- Ausência de habilidades de comunicação e relacionamento interpessoal.
- Microgerenciamento e o estilo comando-controle.
- Ascendência sobre o Time de Desenvolvimento.
- Gestão de pessoas em vez de gestão do processo.
- Realização das atividades em vez de ensinar como fazer.

Exercício 2

- Constantemente falamos que uma das atribuições do Scrum Master é a de remover impedimentos para permitir que o Time de Desenvolvimento trabalhe de forma eficiente e eficaz. Impedimentos normalmente são problemas externos ao trabalho do Time de Desenvolvimento, mas que afetam o andamento das suas atividades.
- O seu trabalho agora é pensar e preparar uma lista com possíveis tipos de impedimentos que um Scrum Master é responsável por resolver.
- No ambiente de ensino você encontrará uma possível solução para este exercício, mas antes de consultar essa possível solução, tente fazer você mesmo.
- O tempo estimado para realização desta atividade é de 20 minutos.

 DOWNLOAD SOLUÇÃO PROPOSTA

TI.exames

© Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material.

Slide 35

Quem deve garantir que o Scrum seja enunciado e aplicado pelo Time Scrum?

- Scrum Master
- Ágil
- time de desenvolvimento

Quiz

Quiz - 5 questions

Last Modified: fev 27, 2017 at 09:07 PM

PROPERTIES

On passing, 'Finish' button: [Goes to Next Slide](#)

On failing, 'Finish' button: [Goes to Next Slide](#)

Allow user to leave quiz: [At any time](#)

User may view slides after quiz: [At any time](#)

Show in menu as: [Multiple items](#)



Edit in Quizmaker



Edit Properties

Módulo 2

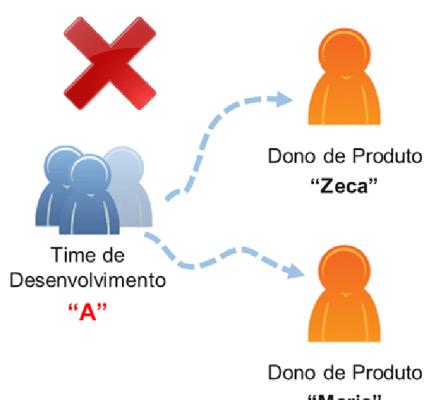


Papéis no Scrum

Este módulo cobre:

- Papéis no Scrum
- O papel do Dono de Produto
- O papel do Time de Desenvolvimento
- O papel do Scrum Master
- **Gestão, dedicação e combinação de papéis**
- Como outros papéis funcionam e podem contribuir com o Scrum

Resumo dos principais pontos



Dono do Produto e Scrum Master



Dono de
Produto



Scrum
Master

Responsável por definir a
COISA CERTA a se fazer.

Responsável por “cuidar” da
FORMA CERTA a se fazer.

Matriz de sucesso no produto

Coisa certa

Sucesso rápido
mas insustentável

Sucesso duradouro

Coisa errada

Falha lenta

Falha rápida

Forma errada

Forma certa

Combinando papéis de Dono de Produto e Scrum Master

- Combinar papéis é quando uma única pessoa assume mais de uma função no Scrum.
- É tentador pensar que uma única pessoa pode dividir o seu tempo em funções diferentes e de forma eficaz.
- A combinação de Dono de Produto e Scrum Master em uma mesma pessoa é semelhante a um dragão de duas cabeças.
 - Eventualmente, uma cabeça irá comer a outra. O Dono de Produto e o Scrum Master são papéis que possuem conflitos por conceito. Um existe para guiar o time, o outro para proteger o time.
- O Dono de Produto pode não se importar se o Time de Desenvolvimento está mantendo o seu moral, desde que as datas de entrega sejam atingidas e as necessidades dos clientes sejam satisfeitas.
- É igualmente ineficaz ter um Scrum Master, mas não ter nenhum Dono de Produto.
- A combinação de Scrum Master e membro do Time de Desenvolvimento também não é recomendada.





Quiz

Quiz - 5 questions

Last Modified: fev 27, 2017 at 09:09 PM

PROPERTIES

On passing, 'Finish' button: [Goes to Next Slide](#)

On failing, 'Finish' button: [Goes to Next Slide](#)

Allow user to leave quiz: [At any time](#)

User may view slides after quiz: [At any time](#)

Show in menu as: [Multiple items](#)

[!\[\]\(777425ae3a771afb5989b69cc88a3a70_img.jpg\) Edit in Quizmaker](#) [!\[\]\(4ced52a7c61bcc8ebbe597d15391dc81_img.jpg\) Edit Properties](#)

Módulo 2



Papéis no Scrum

Este módulo cobre:

- Papéis no Scrum
- O papel do Dono de Produto
- O papel do Time de Desenvolvimento
- O papel do Scrum Master
- Gestão, dedicação e combinação de papéis
- **Como outros papéis funcionam e podem contribuir com o Scrum**

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material.

Slide 42

Comprometimento x Envolvimento

- Para o Scrum, existem dois tipos de papéis: os envolvidos e os comprometidos. Vejamos a diferença:



Pigs: comprometidos

Chicken: envolvidos

Comprometimento x Envolvimento

Comprometidos (porcos)



Envolvidos (galinhas)

- Clientes
- Usuários finais
- Dono da empresa
- Gerente sênior



- O Scrum faz esta clara distinção entre estes dois grupos para que aqueles que são responsáveis pelo projeto possam ter autoridade e autonomia para fazer o que é necessário para entregar o produto. E para que aqueles que não forem diretamente responsáveis pelo projeto não interfiram de forma desnecessária.

Quem é o gerente de projeto?

- Agora que nós analisamos todos os papéis do Scrum, você pode se perguntar: quem é o gerente de projeto?
- A resposta é simples: **não existe tal papel no Scrum.**
- Algumas pessoas consideram o Scrum Master como equivalente a um gerente de projeto tradicional, mas isso não é verdade porque as responsabilidades do Scrum Master são muito diferentes das de um gerente de projeto tradicional. Scrum Masters não são responsáveis pelo planejamento, por exemplo.
- Outros podem considerar o Dono do Produto como equivalente a um gerente de projeto tradicional, o que também não é correto. Ainda que ele seja responsável por partes do planejamento e do monitoramento do projeto, isso também é parcialmente feito pelo Time de Desenvolvimento. Além disso, a gestão de tarefas também é feita pelo Time de Desenvolvimento.

Gestão do projeto

- Se não existe o papel de gerente de projeto, quem gerencia o projeto?
- Parte das atribuições de um típico gerente de projeto agora são repassadas para outros papéis.

Responsabilidade	Dono do Produto	Time de Desenvolvimento	Scrum Master
Escopo	✓ (produto)	✓ (Sprint)	✗
Tempo	✓ (produto)	✓ (Sprint)	✗
Custo	✓	✗	✗
Comunicação	✓	✓ (Sprint)	✗
Risco	✓	✓	✓
Qualidade	✓ (escopo)	✓ (testes)	✓ (processo)

E os gerentes? Onde estão?

- Cada Time Scrum geralmente funciona dentro de um ecossistema organizacional maior.
- Embora o Scrum não tenha funções de gestão, como gerentes de departamento ou projetos, há um entendimento sobre a importância de "gestores organizacionais".
- Esses gerentes definem e gerenciam estratégias maiores, definem as unidades operacionais, estruturam times auto-organizados e ajudam a resolver impedimentos organizacionais para agilidade.
- Se os problemas estão fora do contexto do Time Scrum, tais como contratação de pessoas, demissão, remuneração e outros aspectos legais, eles devem ser tratados pela gestão da empresa.

Resumo e sugestões

De uma maneira geral, agora você deve:

- Compreender as atividades do Dono do Produto e como ele interage com os demais papéis do Scrum.
- Compreender as atividades do Scrum Master e como ele interage com os demais papéis do Scrum
- Compreender as atividades do Time de Desenvolvimento e como ele interage com os demais papéis do Scrum.
- Compreender a diferença entre "porcos" e "galinhas".
- Entender como outros papéis se relacionam com os times Scrum
- Compreender porque a multitarefa é nociva aos times
- Conhecer os princípios de uma equipe ágil.



Quiz final

Recomendamos agora completar o quiz final deste módulo. Clique no botão abaixo para abrir a página do quiz.

CLIQUE PARA REALIZAR O QUIZ FINAL

O botão acima não abriu a página do quiz?

Caso o botão acima não abra a página do quiz no seu navegador, então acesse o link “Realizar quiz” disponível na lista de módulos gravados dentro da página do curso no seu ambiente de ensino.

 [Realizar quiz](#)  [Baixar Pdf](#)

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material.  Slide 49

Fim do módulo

Pronto, você finalizou este módulo. Leia as instruções abaixo:

- Recomendamos neste momento fazer uma revisão dos slides para confirmar o entendimento de tudo o que foi apresentado neste módulo.
- Você pode clicar no (X) da janela para fechar este módulo.
- A sua nota obtida no teste do slide anterior será exibida na lista dos módulos. Se isto não correr é porque você está utilizando um navegador incompatível. Utilize apenas os navegadores Chrome ou Firefox para que o script de captura da nota funcione.

 [Última nota quiz](#)  [Ver aula](#)  [Baixar Pdf](#)

TI.exames ® Todos os direitos reservados. Proibida a redistribuição deste material.  Slide 50