

# Grupo Beta:

*Francisco Cabreiro*

*Gisela Marques*

*Gonçalo Carvalho*

*Madalena Cardoso*

*Pedro Cunha*

*Ricardo Fontes*

2020/2021



**Faculdade de Design,  
Tecnologia e Comunicação**  
Universidade Europeia

# Metodologia SCRUM

- A metodologia Scrum é um framework simples para trabalhar com projetos complexos, criada pelos desenvolvedores Ken Schwaber e Jeff Sutherland.
- É uma metodologia ágil muito utilizada por desenvolvedores de sistemas e de softwares. Esta trata-se de um método de trabalho a partir de pequenos ciclos de atividade dentro de um projeto.
- Cada ciclo de atividade é planeado previamente e chama-se Sprint, composto por um período de tempo predefinido em que as tarefas devem ser realizadas pela equipe.

A metodologia Scrum permite:

- potencializar o trabalho em equipa;
- acompanhar a evolução do produto, sempre com foco principal na qualidade da produção e nos prazos estipulados;

# Metodologia Scrum:



- A estrutura do Scrum procura aproveitar a maneira como as equipas trabalham, fornecendo ferramentas para se auto-organizarem e otimizarem em pouco tempo a rapidez e a qualidade do trabalho.
- Uma das principais vantagens são que a equipa consegue entregar a produção com maior rapidez, corrigindo problemas ao longo do processo a partir dos sprints ou seja a equipa não espera a entrega final do produto para que o cliente avalie, e sim faz as correções necessárias ao longo da produção, durante os sprints.
- Por fim, é possível perceber que a gestão ágil de projetos é cada vez mais adotada no mercado de tecnologia, principalmente na área de desenvolvimento de software, na qual sua aceitação cresce dia após dia.

# SCRUM Team

## Overview

- O Scrum Team é um grupo de indivíduos que trabalham em conjunto para executarem as tarefas solicitadas e comprometidas em função de um produto. Todo o trabalho entregue ao cliente é feito por membros de um role específico.

A Scrum Team está dividida entre:

- Product Owner
- Scrum Master
- Development Team

# SCRUM Team

## Product Owner

- Membro da equipa que sabe exatamente aquilo que o cliente deseja bem como o valor comercial, este membro transmite esses desejos/valores do cliente para a equipa. Para tal, o Product Owner deve saber ainda o “caso de negócio” (captação do raciocínio para a iniciação de um projeto ou tarefa) do produto.
- Deve estar disponível para consultar a equipa para se assegurar
- de que estão a implementar corretamente a visão do produto.
- Tem o papel mais importante da equipa visto que deve ter autoridade para tomar todas as decisões necessárias para concluir o projeto.

- Por outras palavras, o Dono do Produto é responsável por gerir o Backlog do Produto, que inclui:
  - Expressar itens do Backlog do produto com clareza.
  - Solicitar os itens do Backlog do produto para melhor atingir as metas.
  - Otimizar o valor do trabalho que a Equipe desempenha.
  - Garantir que o Backlog do produto seja visível, transparente e claro para todos e mostre no que a equipa trabalhará posteriormente.
  - Garantir que a equipe compreende os itens do Backlog do produto.

# SCRUM Team

## SCRUM Master

- O scrum master ajuda a manter a equipa responsável pelos seus compromissos com o negócio e também remove quaisquer obstáculos que possam impedir a produtividade da equipa. Reune com a equipa regularmente para rever o trabalho e as entregas. O papel de um scrum master é treinar e motivar os membros da equipa e não impor regras aos mesmos.
- A função de um scrum master inclui:
  - garantir que o processo funciona sem problemas
  - remover obstáculos que afetem a produtividade
  - organizar os eventos e reuniões

# SCRUM Team

## Development Team

- As Development Teams são estruturadas e capacitadas pela organização para organizar e gerenciar o seu próprio trabalho. A sinergia resultante otimiza a eficácia geral da Development Team. As Development Team têm as seguintes características:
- São auto-organizados. Ninguém (nem mesmo o Scrum Master) diz à Equipe de Desenvolvimento como transformar o Backlog do Produto em Incrementos de funcionalidade potencialmente liberável;
- As equipes de desenvolvimento são multifuncionais, com todas as habilidades de equipe necessárias para criar um incremento de produto;
- Scrum não reconhece títulos para membros da Equipe de Desenvolvimento, independentemente do trabalho que está sendo executado pela pessoa;



# SCRUM Team

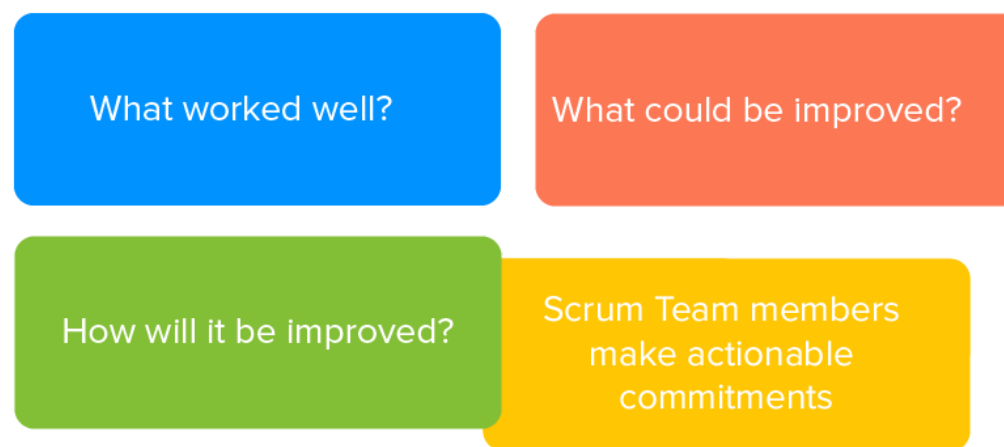
## Development Team

- Scrum não reconhece subequipas na Equipa de Desenvolvimento, independentemente dos domínios que precisam ser tratados como teste, arquitetura, operações ou análise de negócios;
- Os membros da Equipa de Desenvolvimento Individual podem ter habilidades especializadas e áreas de enfoque, mas a responsabilidade pertence à Equipa de Desenvolvimento como um todo.

# SCRUM Retrospective

- O objetivo deste passo é analisar e encontrar melhorias que possam ser implementadas no próximo sprint.
- É a oportunidade que o grupo tem para melhorar, debatendo entre todos os seus elementos as melhorias necessárias.
- Deve-se ter em conta o que correu bem, o que pode ser melhorado e o que nos comprometemos a melhorar para o próximo sprint.

## The Sprint Retrospective Model



# Bibliografia

- <https://www.scrum.org/resources/what-is-a-sprint-retrospective>
- <https://www.atlassian.com/agile/scrum/retrospectives>
- <https://www.visual-paradigm.com/scrum/what-is-scrum-team/>
- <https://www.impacta.com.br/blog/como-funciona-a-metodologia-scrum/>
- <http://www.scrumportugal.pt/scrum/>
- <https://www.projectbuilder.com.br/blog/o-que-e-scrum/>



**Faculdade de Design,  
Tecnologia e Comunicação**

Universidade Europeia