

# PREPARATÓRIO PSM I





# ADRIANE COLOSSETTI

EMPRESÁRIA, PMP, MASTER COACH, AGILE TRANSFORMATION, MASTER EM PNL



- CEO da Sunsetti Treinamentos e Serviços.
- Mestre em Inteligência Artificial (FEI).
- Bacharel em Engenharia da Computação e Ciência da Computação.
- Coordenadora e professora em cursos de graduação da área de TI e MBA em Comunicação e Gestão de Projetos em TI.
- Certificada PMP, PSM I e II, PSPO I, SPS, KMP I, KMP II, MASTER COACH (SBCoaching), ITIL Foundation V3, COBIT V4.1. Líder Coach, Agile Transformation, Practitioner PNL (Sociedade Brasileira de PNL), Master em PNL (Sociedade Internacional de PNL), Facilitadora Management 3.0



- ❖ Teoria e princípios do SCRUM (Scrum Guide)
- ❖ Papéis do SCRUM
- ❖ O Framework SCRUM
- ❖ Escalando o SCRUM (Nexus Guide)
- ❖ Dicas e Certificação ([www.scrum.org](http://www.scrum.org))

"SCRUM não é uma metodologia, é um caminho"  
Ken Schwaber

# A ORIGEM DO SCRUM



# Mudanças novembro de 2020

2017	2020
Empirismo	Empirismo e Lean Thinking
Pouco prescritivo	Menos ainda prescritivo
Time de desenvolvimento Scrum Master Product Owner	Developers Scrum Master Product Owner
3 a 9 Dev. Team 1 SM 1 PO	Até 10 pessoas no time Scrum
Auto-organizados	Auto-gerenciáveis (o time escolhe quem, como e no que trabalha)
Linguagem mais técnica	Simplificaram a linguagem para audiência mais ampla

# Mudanças novembro de 2020

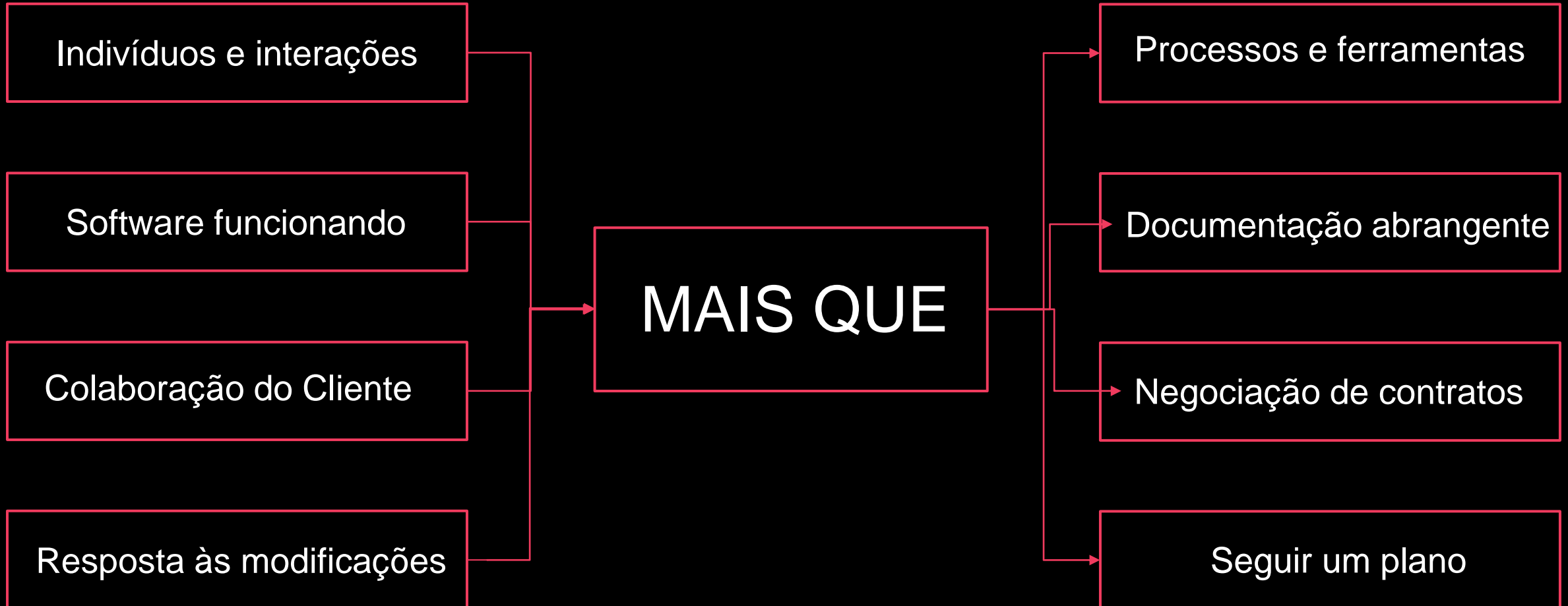
Eventos	2017	2020
Sprint Review	Time de Desenv apresenta ao PO e convidados	Time Scrum apresenta aos stakeholders
Artefatos	Product Backlog Sprint Backlog Incremento	Product Backlog – Meta do produto Sprint Backlog – Meta da Sprint Incremento - DoD
Refinamento	Uma citação que não pode passar de 10% do tempo do time	Atividade continua (não fala sobre tempo)
DoD	Padrões da organização e todos do time seguem e na falta desse, o Time de desenvolvimento que cria.	Padrões da organização e todos do time seguem e na falta desse, o time Scrum que cria.
Sprint Planning	O que? Como?	Por que está sprint é valiosa? O que? Como?
Daily Scrum	3 perguntas sugestionadas - O que fiz ontem? - O que vou fazer hoje? - Tem algo impedindo?	Tiraram as perguntas

# MANIFESTO ÁGIL

INDICES PRINCÍPIOS VALORES PRÁTICAS

É um modelo mental, descrito por 4 valores, definidos por 12 princípios, manifestados em muitas práticas.

# 4 VALORES





# 12 PRINCÍPIOS

1

Satisfação do cliente por meio de entrega contínua

2

Modificação de requisitos são bem-vindas

3

Entrega de software funcionando frequentemente

4

Pessoal de negócio e desenvolvedores trabalhando Juntos

5

Indivíduos motivados

6

Equipes auto-organizadas

# 12 PRINCÍPIOS

7

Conversa face a face para levantar informações

8

Software funcionando como medida de progresso

9

Ritmo constante de desenvolvimento sustentável

10

Excelência técnica

11

Simplicidade

12

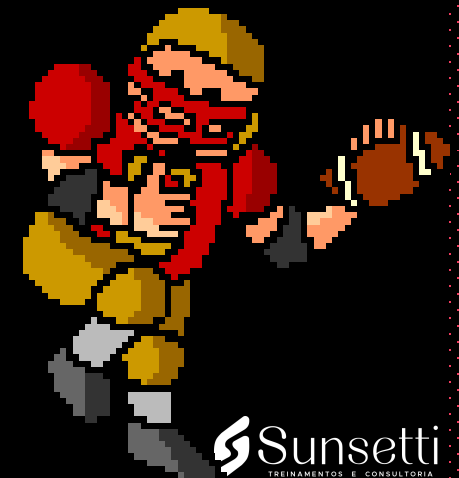
Equipe reflete sobre como se tornar mais efetiva, então sintoniza e ajusta adequadamente seu comportamento



SCRUM

# SCRUM

- Scrum é um **framework** para desenvolver, entregar e manter produtos complexos.
- Scrum **não** é um **processo**, **técnica** ou um **método definitivo**. Em vez disso, é um **framework** dentro do qual você pode **empregar vários processos ou técnicas**.
- As **regras** do Scrum integram os **papéis**, **eventos e artefatos**, administrando as relações e interações entre eles.



# O QUE SIGNIFICA SCRUM?

- **Scrum** é o nome de uma das mais conhecidas jogadas do **Rugby**, tendo como principal característica uma formação ordenada.





# CERTIFICAÇÃO PSM

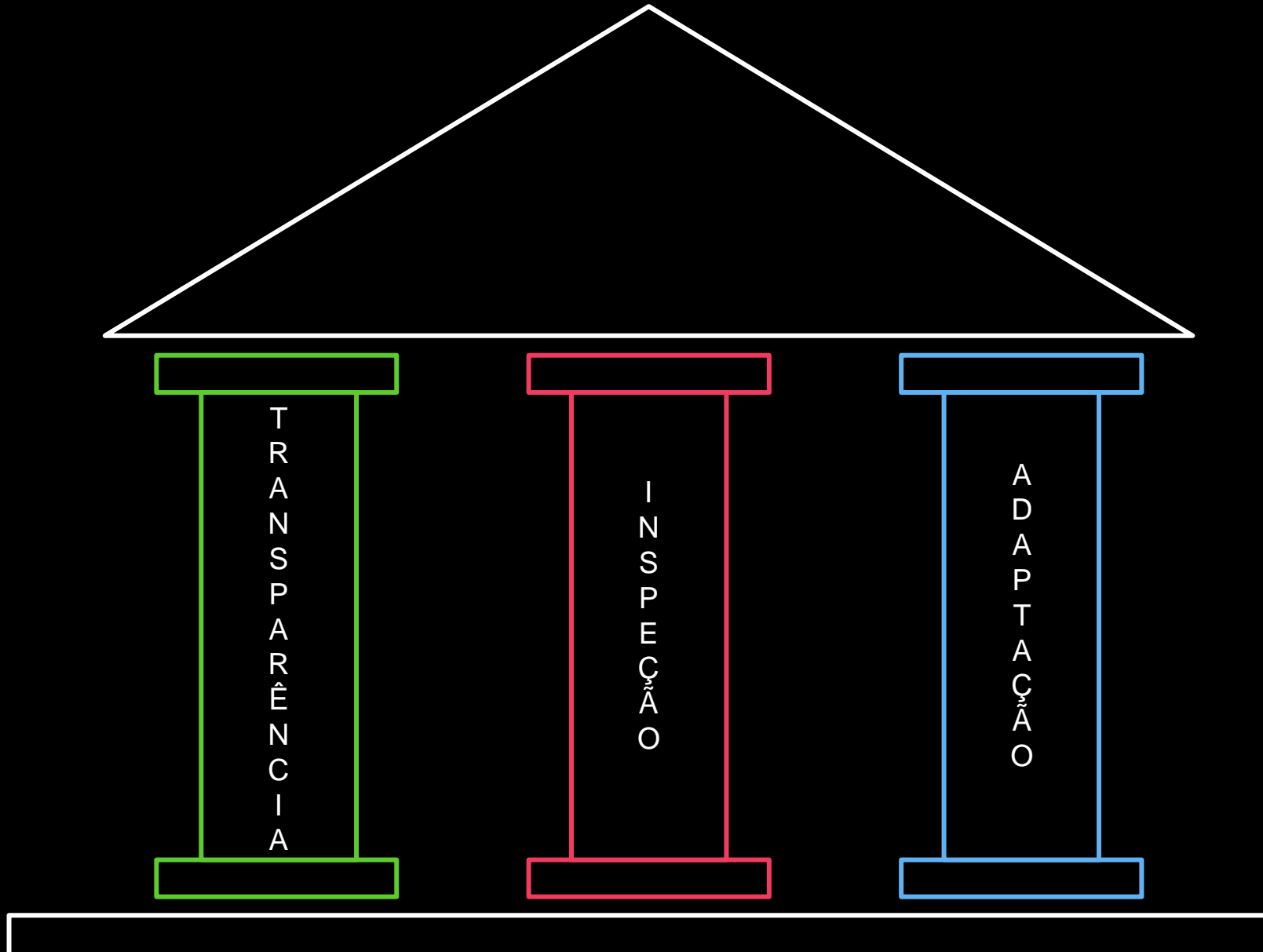
- ✓ **Nível I** – 85% acerto em 80 questões de múltipla escolha com 60 minutos para realizá-la (resultado no mesmo instante que finaliza a prova) – US\$150
- ✓ **Nível II** – 85% acerto em 30 questões de múltipla escolha com 90 minutos para realizá-la (resultado no mesmo instante que finaliza a prova) – US\$ 250
- ✓ **Nível III** – 85% acerto em 30 questões (combinando questões dissertativas e múltipla escolha) com 150 minutos para realizá-la (resultado em média 10 dias úteis) – US\$ 500



# CARACTERÍSTICAS DO SCRUM

- É um framework.
- Os requisitos são listados em um “**Product Backlog**”.
- O produto evolui em uma série de “**sprints**”.
- Não há processo de desenvolvimento definido.
- Equipes que se auto-gerenciam.
- Foco no trabalho em equipe e na melhoria contínua.

# PILARES DO SCRUM



**TRANSPARÊNCIA**  
Foco na definição de pronto

**INSPEÇÃO**  
Inspeção de tudo que é produzido.

**ADAPTAÇÃO**  
Sprint Plan  
Reunião diária  
Reunião revisão  
Retrospectiva

# VALORES DO SCRUM

Ajudar as equipes a adotarem o SCRUM, entregar software com qualidade e ainda garantir um ambiente agradável para se trabalhar.



CORAGEM



COMPROMISSO



RESPEITO



ABERTURA



FOCO

# VALORES DO SCRUM

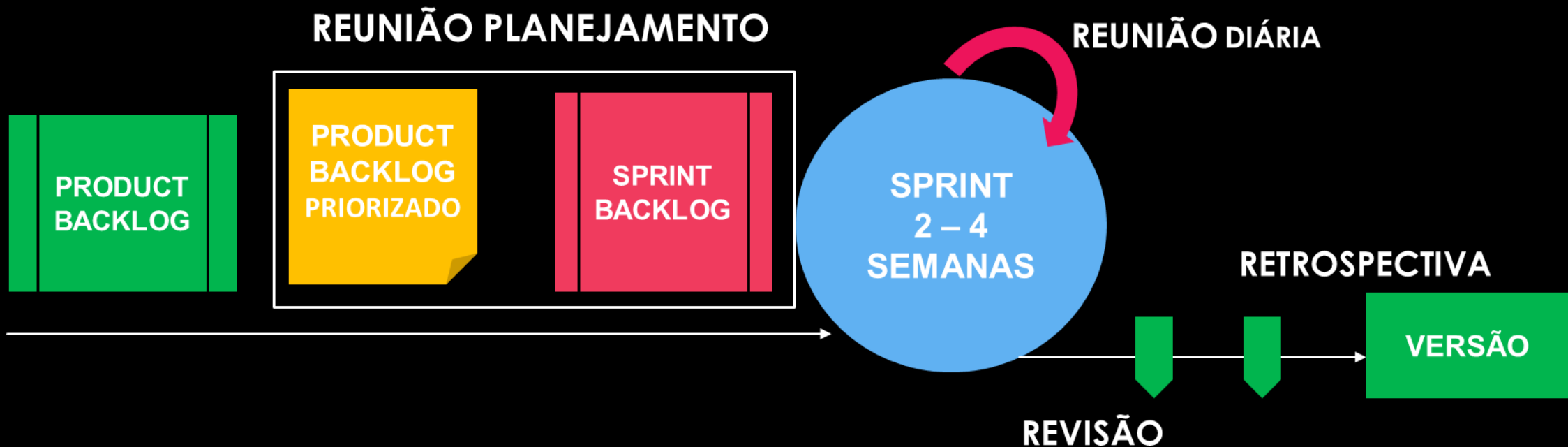
VALORES	VISÃO TRADICIONAL	VISÃO SCRUM
Coragem	Culpar a tudo e a todos pelos problemas	Ter coragem de fazer a coisa certa e trabalhar em problemas difíceis.
Foco	Manter o cliente satisfeito	Fazer o melhor progresso possível em direção a metas.
Respeito	Você como herói para resolver os problemas	Se respeitam quanto a serem pessoas capazes e independentes e vice versa
Comprometimento	Se comprometer só porque o chefe mandou	Comprometimento com o time e com a meta da Sprint.
Abertura	Falar bem do que você faz	O Scrum Team e seus stakeholders são abertos quanto ao trabalho e os desafios.



# VISÃO GERAL

## SCRUM

# VISÃO GERAL SCRUM



# TIME BOXED

## PLANNING

2 semanas = 4 horas  
3 semanas = 6 horas  
4 semanas = 8 horas

## SPRINT REVIEW

2 semanas = 2 horas  
3 semanas = 3 horas  
4 semanas = 4 horas

## RETROSPECTIVA

2 semanas = 1 hora  
3 semanas = 2 horas  
4 semanas = 3 horas

## REUNIÃO DIÁRIA

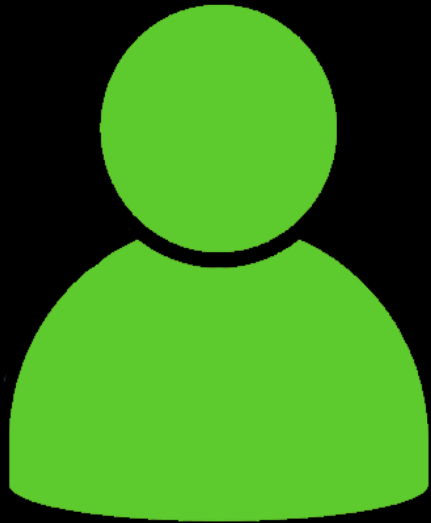
Até 15 minutos

## SPRINT

1 a 30 Dias

	1S	2S	3S	4S
Planning				
Review				
Retrô				

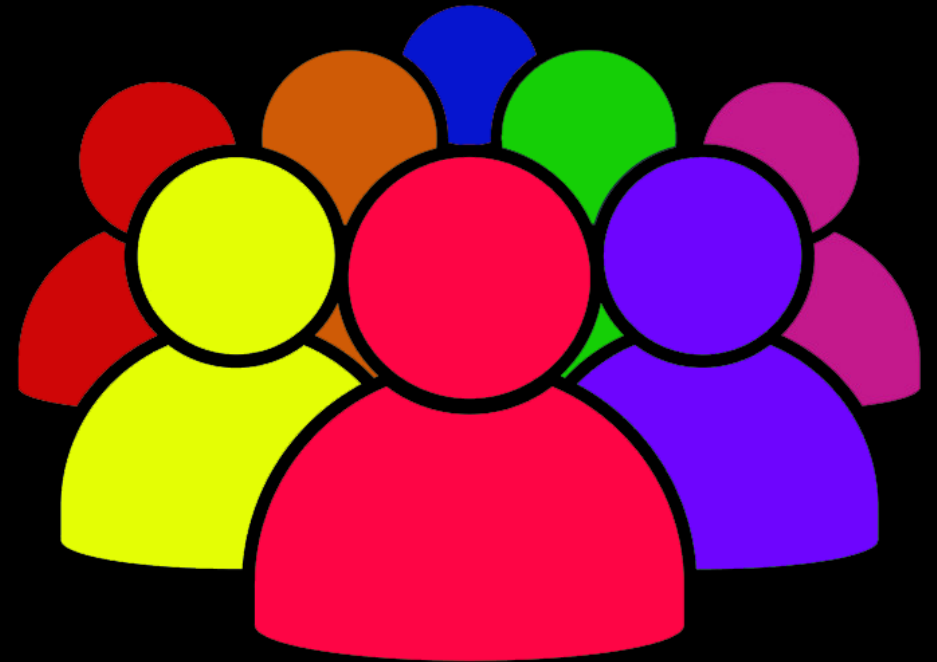
# PAPÉIS SCRUM



**PRODUCT OWNER**



**SCRUM MASTER**



**DEVELOPERS**

# PRODUCT OWNER

- Define as funcionalidades do produto, mantendo o Product Backlog;
- Atua como facilitador quando há mais clientes envolvidos;
- Define e prioriza o backlog de acordo com o valor de negócio;
- Define o conteúdo das releases – ajusta quando necessário;
- Define os critérios de aceite;
- Monta estratégia para chegada do produto ao mercado.



# PRODUCT OWNER

- Visão clara do orçamento e do produto;
- Refina o backlog;
- Colabora diretamente com o time;
- Apresenta ao time os requisitos necessários para a entrega do produto;
- Aceita ou rejeita o resultado dos trabalhos;
- Garante que especialistas estejam disponíveis para o time.

# SCRUM MASTER

- Responsável por promover e suportar o Scrum como definido no Guia Scrum;
- Líder coach / líder servidor do time – treina os developers em autogerenciamento e interdisciplinaridade;
- Responsável pela aplicação dos valores e práticas do Scrum;
- Remove os impedimentos;
- Garante a plena função e produtividade da equipe;

# SCRUM MASTER

- Garante a colaboração entre os envolvidos;
- Protege a equipe das interferências / intervenções externas que quebram o foco do desenvolvimento;
- Sempre atento aos débitos técnicos;
- Responsável por garantir que o produto atenda às necessidades do cliente;
- Auxilia o Product Owner com o Product Backlog;
- Facilita os eventos Scrum;
- Torna os artefatos do Scrum visíveis.

# DEVELOPERS

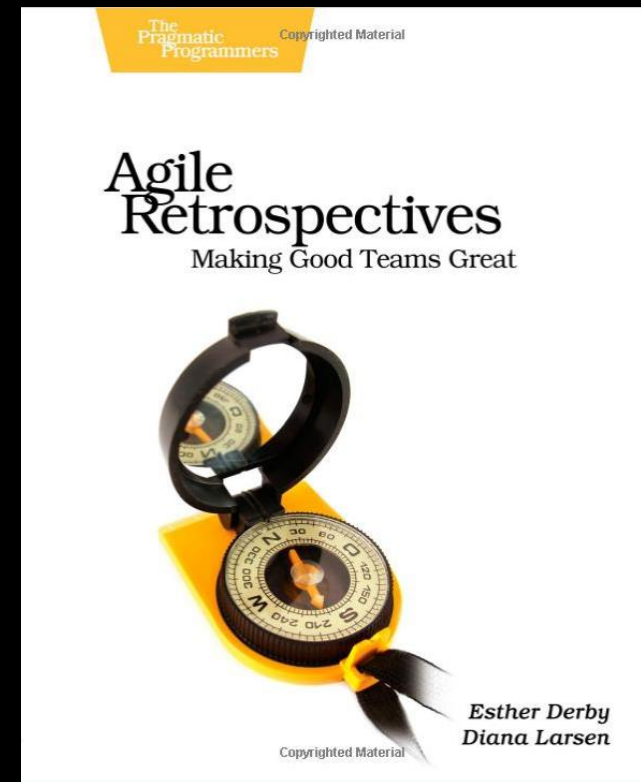
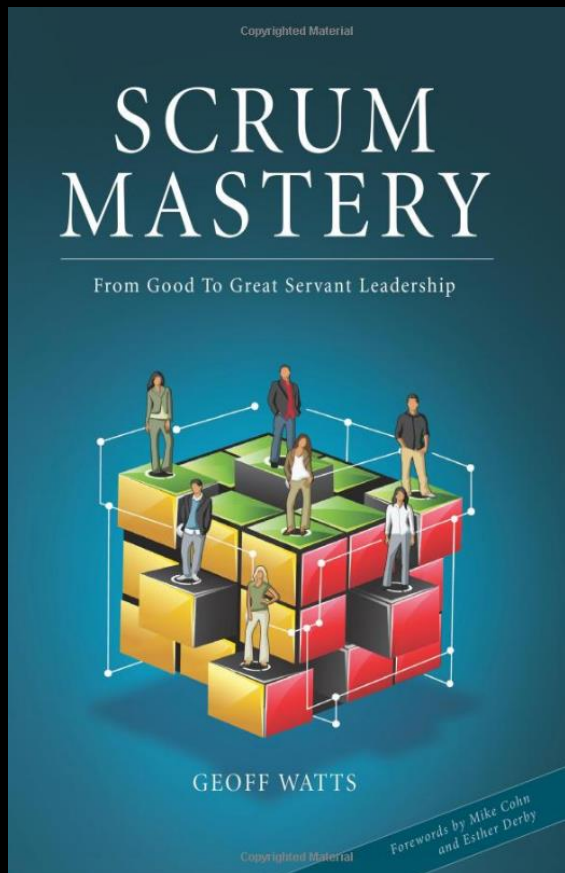
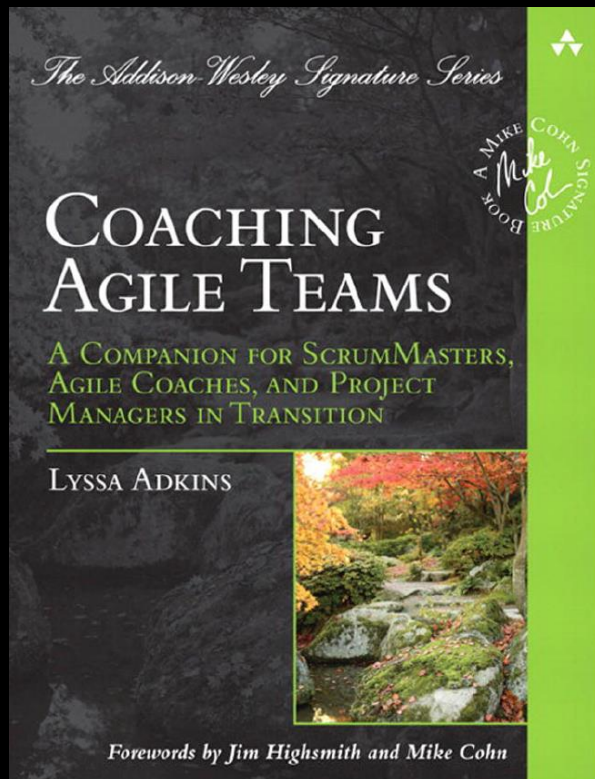
- São auto-gerenciados. Ninguém (nem mesmo o Scrum Master) diz ao developers como transformar o product backlog em incrementos de funcionalidades potencialmente liberável;
- São multifuncionais, multidisciplinares e comprometidos;
- Responsáveis por entregar o que foi acordado como meta da Sprint;
- Definir como as tarefas devem ser divididas para gerar o resultado esperado;
- Definir quem irá executar as tarefas e em que ordem elas são realizadas;
- O Scrum não reconhece sub-times.

# SCRUM MASTERS SÃO:

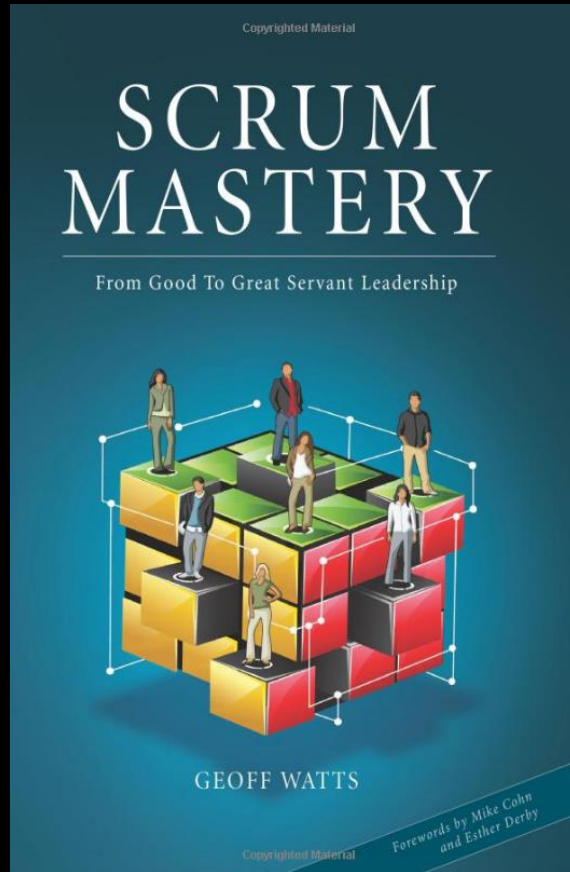
- Líderes servidores, com habilidades e ferramentas para capacitar equipes e organizações na compreensão e aplicação do Scrum.
- Mindset com foco em boa comunicação e facilitação.
- Dominam várias técnicas de treinamento, conversação e facilitação para ajudar pessoas, equipes e organizações a descobrir o que funciona melhor para eles.
- O comportamento geral de um Scrum Master é muito diferente de um gerente de projeto ou líder de equipe em um ambiente tradicional.



# COACHING & LIDERANÇA



# SCRUM MASTERY



- Como fomentar uma equipe mais criativa e colaborativa.
- Como gerar, manter e aumentar o engajamento da equipe.
- Como saber quando você é um Scrum Master de sucesso.
- As diferenças entre ser um bom Scrum Master ou um grande Scrum Master.

# HABILIDADES DE GRANDES SCRUM MASTERS

**Engenhosidade:**  
Criatividade na  
remoção de  
impedimentos.

**Facilitação:**  
Apaixonados em  
ajudar os outros a  
serem efetivos.

**Diplomacia:** Grande  
tato para lidar com  
as mais diversas  
questões.

**Respeito:** Tem  
reputação a zelar,  
tanto pela  
integridade com o  
time, quanto para a  
organização.

**Alternativo:**  
Promovem uma  
cultura diferente da  
qual está enraizada.

**Inspiração:** Geram  
entusiasmo e  
energia.

**Educação:** Apreciam  
a ideia de ajudar as  
pessoas (isoladas ou  
time) para fomentar  
o crescimento delas.

**Empatia:** Mostra  
sempre o lado  
positivo e influencia  
a esperança entre o  
time.

**Disruptivo:**  
“Quebram” o antigo  
paradigma e ajudam  
criar uma nova  
forma de trabalho.

# RESPONSABILIDADES DO SM JUNTO AO TIME SCRUM

- Treina os membros do time em autogerenciamento e funcionalidade cruzada.
- Ajuda o Time Scrum a se concentrar na criação de incrementos de alto valor que atendem à Definição de Pronto.
- Provoca a remoção de impedimentos ao progresso do Time Scrum; e,
- Garante que todos os eventos Scrum ocorram e sejam positivos, produtivos e mantidos dentro do Timebox.

# RESPONSABILIDADES DO SM JUNTO AO PO

- Ajuda a encontrar técnicas para a definição eficaz de meta do Produto e gerenciamento do Product Backlog.
- Ajuda o Time Scrum a entender a necessidade de itens do Product Backlog claros e concisos.
- Ajuda a estabelecer o planejamento empírico do produto para um ambiente complexo; e,
- Facilita a colaboração dos stakeholder, conforme solicitado ou necessário.

# RESPONSABILIDADES DO SM JUNTO À ORGANIZAÇÃO

- Lidera, treina e orienta a organização na adoção do Scrum.
- Planeja e aconselha implementações de Scrum dentro da organização.
- Ajuda os funcionários e os stakeholders a compreender e aplicar uma abordagem empírica para trabalhos complexos; e,
- Remove barreiras entre stakeholders e Time Scrum.

# DICAS DE MINDSET SM LÍDER SERVIDOR

Abordagem um a um com os membros do time para melhorar as habilidades de resolução de conflitos.

Prioridades: Bons relacionamentos

Trate os outros com calma e construa o respeito mútuo.

Seja cortês e permaneça construtivo.

Preste atenção aos interesses que estão sendo apresentados

Diferenças reais e válidas podem estar por trás de posições conflitantes, o que permitirá o debate das questões sem danificar relações de trabalho.

Reconhecer que a outra pessoa não é "difícil".

Pessoa e problemas são distintos.

Ouçã com atenção para entender o "porquê" por trás da posição.

Ouçã primeiro, fale depois.

Compreender onde a outra pessoa deve vir antes de defender a sua própria posição.

Estabeleça os "fatos".

Estabeleça um processo de resolução de conflitos e treine o seu time.

Esteja aberto a outras ideias que podem ajudar todo mundo chegar a uma solução juntos.

Explore as opções como um time.



# RESOLUÇÃO DE CONFLITOS

Passo 1: Definir a cena.

Passo 2: Coletar informações.

Passo 3: Chegar a um acordo sobre o problema.

Passo 4: Brainstorm sobre possíveis soluções.

Passo 5: Negociar uma solução.

# PRODUCT BACKLOG

# PRODUCT BACKLOG

- Na definição mais simples o Product Backlog **é simplesmente uma lista de todas as coisas que precisam ser feitas dentro do projeto.** Ele não substitui os artefatos de especificação de requisitos tradicionais.
- O proprietário do Product Backlog é o Product Owner.
- O Scrum Master e os Desenvolvedores contribuem para ter uma ampla e completa lista de afazeres.
- Deve ser visível a todos os envolvidos.

# ATUALIZANDO O PRODUCT BACKLOG

- O Product Backlog irá existir por todo o ciclo de vida do projeto (e não de um sprint), e é regularmente atualizado pelo PO para refletir tudo que acontece com os requisitos durante o projeto.
- O Product Backlog deve ser atualizado continuamente:
  - À medida que novos itens são descobertos, eles são descritos e adicionado à lista.
  - Os já existentes são alterados ou eliminados, conforme apropriado.
  - (Re) Priorizar o Product Backlog - os itens mais importantes são movidos para o topo.
  - (Re) Estimar as novas entradas no Product Backlog.

# CONCEITO DE DoR

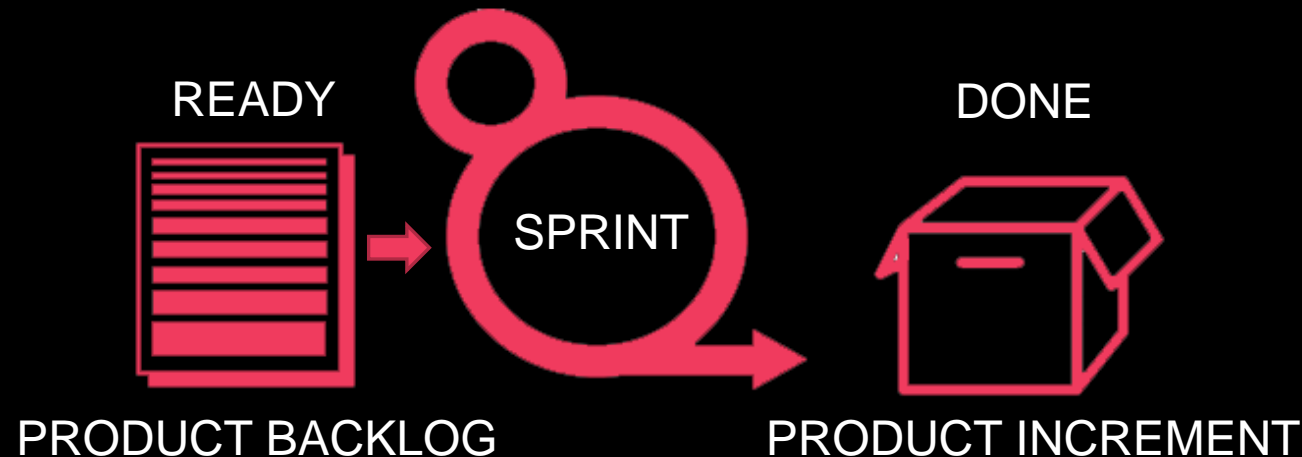
# CONCEITO DE READY - DOR

- Verificar se o **item de Backlog do Produto é claro** e se **todos os membros têm uma compreensão do que precisa ser feito**, ou seja, se o item tem informações suficientes para começar a ser desenvolvido.
- Cada empresa define quais as exigências, por exemplo: se deve conter um protótipo, diagrama, validado pelo usuário, entre outras.

# CONCEITO DE DoD

# CONCEITO DE PRONTO - DoD

- Definido pela **Organização** e na falta dessa, o **Time Scrum** para dar transparência ao processo de formalização de que um sprint está concluído.
- Todos do Time devem estar cientes e de acordo.
- Deve ter suas características publicada a todos os envolvidos.





**EVENTOS SCRUM**

# EVENTOS SCRUM

- Todos os eventos são eventos timeboxed. Uma vez que a **Sprint começa, sua duração é fixada** e não pode ser reduzida ou aumentada.
- **Os demais eventos podem terminar sempre que o propósito do evento é alcançado**, garantindo que uma quantidade adequada de tempo seja gasta sem permitir perdas no processo.
- Além da Sprint, que é um **container** para outros eventos, cada evento no Scrum é uma oportunidade de inspecionar e adaptar alguma coisa.
- **A não inclusão de qualquer um dos eventos resultará na redução da transparência e da perda de oportunidade para inspecionar e adaptar.**

# PLANEJAMENTO DOS RELEASES

- Um **plano de muito alto nível** para os vários sprints é criado durante o planejamento dos releases.
- Este plano **servirá como um guia de quais funcionalidades serão implementadas**, em que ordem e quando.
- Seu objetivo é permitir que o Time Scrum e a organização possam **se entender e se comunicar durante o projeto**.
- Ela também serve como uma base para monitorar o progresso no âmbito **do projeto**, por qualquer ferramenta apropriada para esse fim.

# PLANEJAMENTO DOS RELEASES

Determinar a META do release:

- Toda release deve ter uma meta a ser atingida.
- Deve estar alinhada com as necessidades do negócio.
- Deve ser definida pelo PO.

# SPRINT

- As Sprints são compostas por uma reunião de planejamento da Sprint, reuniões diárias, o trabalho de desenvolvimento, uma revisão da Sprint e a retrospectiva da Sprint.
- Durante a Sprint:
  - **Não são feitas mudanças** que possam pôr em **perigo a meta da Sprint**;
  - As metas de qualidade **não diminuem**;
  - **O escopo pode ser clarificado e renegociado entre o Product Owner e os Desenvolvedores** quanto mais for aprendido.
- Cada Sprint pode ser considerada um projeto com horizonte **não maior que um mês de calendário**, para **reduzir os riscos de mudanças, prazo e custos**.

# SPRINT

- A **sprint** tem timeboxed de **1 dia a 30 dias** onde o time constrói as funcionalidades definidas pelo cliente.
- No conceito de timeboxed, nunca esqueça que a **data final é definitiva**, não pode ser prorrogada, sob nenhuma hipótese.
- No conceito de sprint está implícito o conceito de **entregar valor constantemente** para o cliente.
- Em SCRUM, o cliente sempre terá um produto ou parte do produto entregue em intervalos curtos, de acordo com sua prioridade, facilitando o controle e validação do produto.

# SPRINT

- Cada sprint deve ter uma **meta específica** que represente o desejo do cliente para aquele timeboxed específico.
- O **Scrum Master** deve garantir que nenhuma mudança possa afetar a meta da sprint.
- Caso a prioridade inclua tarefas técnicas, provas de conceito ou aspectos não reconhecidos pelos cliente, **deve haver um mix com as funcionalidades de negócio.**
- Não existe tamanho recomendado para uma sprint e nem precisam ter todos o mesmo tamanho.

# PLANEJAMENTO DA SPRINT

A reunião é dividida em **3 partes**: “Por que essa sprint é valiosa?” “O quê?” e “Como?”

- **Por que** essa sprint é valiosa? PO propõe como o produto pode aumentar seu valor e utilidade na *Sprint* atual.
- **O que** será entregue nesta Sprint? (PO)
- **Como** faremos para entregar? (tarefas – Developers)

Meta da sprint:

- É uma breve descrição do que deve ser entregue de valor (tangível).
- Definida pela Time Scrum.

**O resultado é o Sprint Backlog.**



**REFINAMENTO**

# REFINAMENTO

- O refinamento do Backlog do Produto é a ação de **adicionar detalhes, estimativas e ordem aos itens no Backlog do Produto**.
- Este é um **processo contínuo** no qual o Product Owner e os Desenvolvedores colaboram nos detalhes dos itens do Backlog do Produto.
- Durante o refinamento do Backlog do Produto, os itens são inspecionados e revisados.
- O **Time de Scrum decide** como e quando o refinamento está "**Pronto**".
- Os itens do Backlog do Produto podem ser **atualizados a qualquer momento** pelo Product Owner ou a critério do Product Owner.

# SPRINT BACKLOG

# SPRINT BACKLOG

- O Backlog da Sprint é um conjunto de itens do Backlog do Produto selecionados para a Sprint, juntamente com o plano para entregar o incremento do produto e atingir o objetivo da Sprint.
- O Backlog da Sprint **é a previsão** do Desenvolvedores sobre qual funcionalidade estará no próximo incremento e sobre o trabalho necessário para entregar essa funcionalidade em um incremento “Pronto”.
- Os **Desenvolvedores modificam o Backlog da Sprint ao longo de toda a Sprint**, e o **Backlog da Sprint vai surgindo durante a Sprint**.
- Sempre que um **novo trabalho é necessário, os Desenvolvedores adicionam** este ao Backlog da Sprint.
- Para garantir melhoria contínua, são incluídos itens de **alta relevância identificados na última reunião de Retrospectiva** no próximo **sprint backlog**.

# DURANTE A EXECUÇÃO DE UMA SPRINT

- O Time deve dar foco total ao que se comprometeu a entregar com o PO.
- Mudanças são bem-vindas, mas devem ser incluídas no Product Backlog para posterior priorização e planejamento.
- Se o cliente quer um novo requisito, o PO deve conversar e tratar do assunto diretamente com ele.
- Em caso de conflitos, sempre usar uma abordagem de colaboração.

# QUANDO UMA SPRINT PODE SER CANCELADA?

- O Time Scrum verifica que as **estimativas foram erradas** e que não conseguirá entregar o combinado.
- O PO percebe que **mudanças relevantes** ocorreram e afetam o resultado da sprint.
- O PO percebe que o **objetivo** da Sprint **tornou-se obsoleto**.
- Caso uma sprint seja cancelada, o Time Scrum e o Product Owner devem, na sequência, iniciar o planejamento da próxima sprint.
- **Somente o PO tem autoridade para cancelar um Sprint.**

# DAILY MEETING



# DAILY SCRUM

- Tiraram as perguntas que eram suggestionadas, mas...
  - O que **aprendemos desde ontem** e como devemos modificar o nosso plano para aumentar a nossa capacidade de atingir a meta da Sprint?
  - Existem **decisões que precisam ser tomadas** para manter o progresso em direção à meta da Sprint?
  - Há algum **impedimento bloqueando** o progresso em direção ao objetivo da Sprint?

**A Reunião Diária é mantida no mesmo horário e local todo dia para reduzir a complexidade.**





# SPRINT REVIEW

# SPRINT REVIEW

Tem como principal objetivo **inspecionar e obter opiniões e impressões** dos convidados.

- O **time Scrum é quem realiza a apresentação**, que deve ser feita no formato de demonstração do produto.
- O Product Owner avalia se a meta da sprint foi atingida, faz anotações que poderão se transformar em novos itens para o Product Backlog.

# RESULTADOS DA SPRINT REVIEW

- Retornar as funcionalidades não terminadas ao Backlog e repriorizá-las.
- Remover do Product Backlog funcionalidades que foram finalizadas.
- Repriorização do Product Backlog.
- Fechar de uma Release com as funcionalidades demonstradas, sozinhas ou com o incremento de sprints anteriores.



# SPRINT RETROSPECTIVE

# SPRINT RETROSPECTIVE

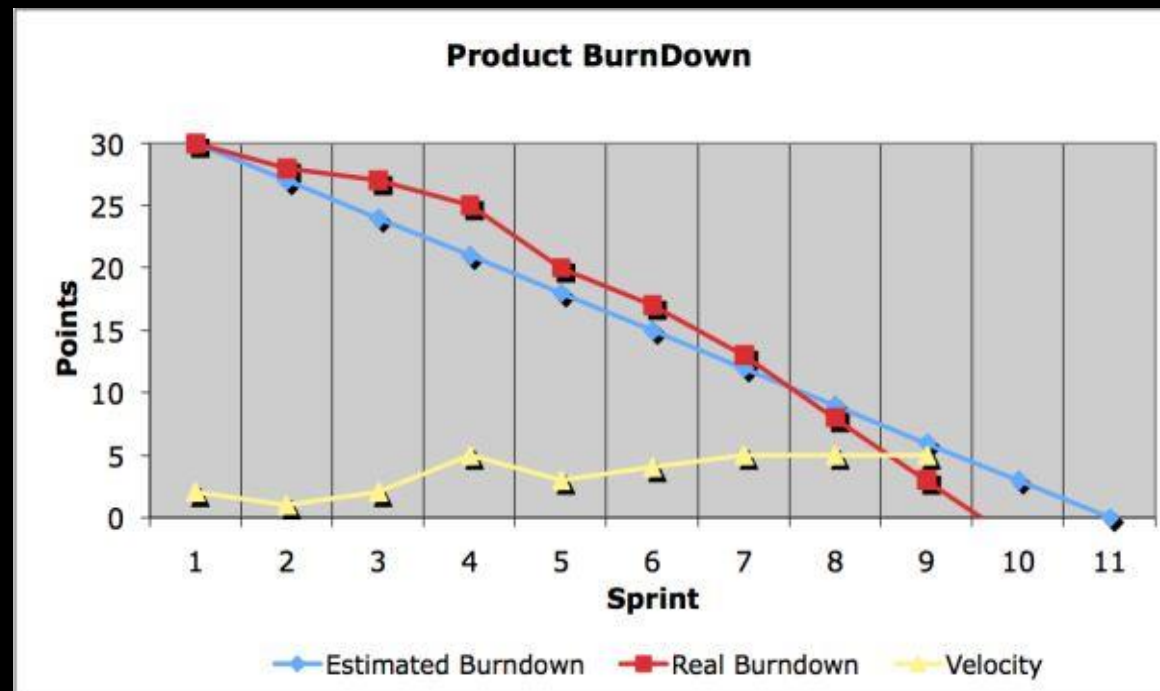
- O que correu bem durante o *sprint*?
- O que **não** correu bem durante o *sprint*?
- Quais melhorias poderiam ser feitas no próximo *sprint*?

Sem esta reunião a equipe nunca será capaz de melhorar a sua produtividade;

É parte integrante do processo de "inspecionar e adaptar".

# BURNDOWN CHART

- O Scrum Burndown Chart é uma ferramenta de medição visual que mostra o trabalho realizado por dia contra a taxa projetada de conclusão para a versão atual do projeto.
- Sua finalidade é permitir **visualizar o trabalho restante que provavelmente será concluído se nada mudar no Backlog do Produto ou nos Developers.**



# INCREMENTO

- O **incremento é a soma de todos os itens do Backlog do Produto completados durante a Sprint** e o valor dos incrementos de todas as Sprints anteriores.
- **Ao final da Sprint um novo incremento deve estar “Pronto”**, o que significa que deve estar na **condição de ser utilizado e atender a definição de “Pronto”** do Time Scrum.
- Um incremento é uma parte principal inspecionável de trabalho pronto que suporta empirismo no final da sprint.
- O incremento é um passo na direção de um objetivo. **O incremento deve estar na condição de ser utilizado independente do Product Owner decidir por liberá-lo ou não.**





DÚVIDAS?



**OBRIGADA**



TREINAMENTOS E CONSULTORIA



Copyright © 2023: Adriane Paulieli Colossetti

Todos direitos reservados. Reprodução ou divulgação total ou parcial deste documento é expressamente proibido sem o consentimento formal, por escrito, do Professor (autor).