

# Bacen Gestão de TI

Professor Vitor Kessler

@vitor\_kessler

# Editais

GESTÃO EM TI (4): 1 Kanban. 2 Scrum. 3 Governança de Dados. 4 ITIL v4.

# Scrum

# Pilares

## **Transparência:**

- O processo emergente e o trabalho devem ser visíveis tanto para quem executa o trabalho quanto para quem recebe o trabalho.

## **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.

## **Adaptação:**

- Se algum aspecto de um processo se desviar fora dos limites aceitáveis ou se o produto resultante for inaceitável, o processo que está sendo aplicado ou os materiais que estão sendo produzidos devem ser ajustados.

# Valores

## **Compromisso, Foco, Abertura, Respeito e Coragem.**

- O Scrum Team se compromete a atingir seus objetivos e suportar uns aos outros.
- Seu foco principal é o trabalho da Sprint para fazer o melhor progresso possível em direção a essas metas.
- O Scrum Team e seus stakeholders são abertos quanto ao trabalho e os desafios.
- Os membros do Scrum Team se respeitam quanto a serem pessoas capazes e independentes, e são respeitados como tal pelas pessoas com quem trabalham.
- Os membros do Scrum Team têm a coragem de, fazer a coisa certa e trabalhar em problemas difíceis

# Scrum Team

## **Scrum Master**

- O Scrum Master é responsável por estabelecer o Scrum conforme definido no Guia do Scrum.

## **Product Owner**

- O Product Owner é responsável por maximizar o valor do produto resultante do trabalho do Scrum Team.

## **Developers**

- Developers são as pessoas do Scrum Team que estão comprometidas em criar qualquer aspecto de um Incremento utilizável a cada Sprint.

# Product Owner

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

- Desenvolver e comunicar explicitamente a meta do produto;
- Criar e comunicar claramente os itens do Product Backlog;
- Ordenar os itens do Product Backlog; e,
- Garantir que o Product Backlog seja transparente, visível e compreensível.

# Eventos Scrum

## A Sprint

- Sprints são o coração do Scrum, onde ideias são transformadas em valor.
- São eventos de duração fixa de um mês ou menos para criar consistência.
- Uma nova Sprint começa imediatamente após a conclusão da Sprint anterior.



# Eventos Scrum

## **Sprint Planning**

- A Sprint Planning inicia a Sprint ao definir o trabalho a ser realizado na Sprint.
- Este plano resultante é criado pelo trabalho colaborativo de todo o Scrum Team.
- A Sprint Planning aborda os seguintes tópicos:
  - Tópico um: Por que esta Sprint é valiosa?
  - Tópico dois: O que pode ser feito nesta Sprint?
  - Tópico três: Como o trabalho escolhido será realizado?
- A Sprint Planning tem um Timebox definido com duração máxima de oito horas para uma Sprint de um mês.

# Eventos Scrum

## Daily Scrum

- O propósito da Daily Scrum é inspecionar o progresso em direção a Meta da Sprint e adaptar o Sprint Backlog conforme necessário, ajustando o próximo trabalho planejado.
- A Daily Scrum é um evento de 15 minutos para os Developers do Scrum Team.

# Eventos Scrum

## **Sprint Review**

- O propósito da Sprint Review é inspecionar o resultado da Sprint e determinar as adaptações futuras.
- O Scrum Team apresenta os resultados de seu trabalho para os principais stakeholders e o progresso em direção a Meta do Produto é discutido.
- A Sprint Review é o penúltimo evento da Sprint e tem um Timebox com prazo máximo de quatro horas para uma Sprint de um mês.

# Eventos Scrum

## **Sprint Retrospective**

- O propósito da Sprint Retrospective é planejar maneiras de aumentar a qualidade e a eficácia.
- O Scrum Team inspeciona como foi a última Sprint em relação a indivíduos, interações, processos, ferramentas e sua Definição de Pronto.
- A Sprint Retrospective conclui a Sprint.
- É limitada pelo Timebox de no máximo três horas para uma Sprint de um mês.

# Artefatos Scrum

## Product Backlog

- O Product Backlog é uma lista ordenada e emergente do que é necessário para melhorar o produto.
- Compromisso: Meta do Produto
  - A Meta do Produto descreve um estado futuro do produto que pode servir como um alvo para o Scrum Team planejar.
  - A Meta do Produto é o objetivo de longo prazo para o Scrum Team.
  - Eles devem cumprir (ou abandonar) um objetivo antes de assumir o próximo.

# Artefatos Scrum

## **Sprint Backlog**

- O Sprint Backlog é composto pela Meta da Sprint (por que), o conjunto de itens do Product Backlog selecionados para a Sprint (o que), bem como um plano de ação para entregar o Incremento (como).
- O Sprint Backlog é um plano feito por e para os Developers.
- Compromisso: Meta da Sprint
  - A Meta da Sprint é o único objetivo da Sprint.
  - A Meta da Sprint é criada durante o evento Sprint Planning e então adicionada ao Sprint Backlog.

# Artefatos Scrum

## Incremento

- Um incremento é um trampolim concreto em direção a Meta do produto.
- Cada incremento é adicionado a todos os incrementos anteriores e completamente verificado, garantindo que todos os incrementos funcionem juntos.
- A fim de fornecer valor, o incremento deve ser utilizável.
- Vários incrementos podem ser criados em uma Sprint.
- Compromisso: Definição de Pronto
  - A Definição de Pronto é uma descrição formal do estado do Incremento quando ela atende às medidas de qualidade exigidas para o produto.
  - No momento em que um item do Product Backlog atende a Definição de Pronto, um incremento nasce.

# Questões de Concurso

Prova: CESPE / CEBRASPE - 2023 - SERPRO - Analista - Especialização: Tecnologia

Julgue o próximo item, relativos às metodologias Scrum e XP e à biblioteca ITIL v4.

Na metodologia Scrum, as pessoas envolvidas no processo de desenvolvimento são divididas em três papéis principais: o scrum master, o product owner e o product backlog.



# Questões de Concurso

Prova: CESPE / CEBRASPE - 2023 - SERPRO - Analista - Especialização: Tecnologia

Julgue o próximo item, relativos às metodologias Scrum e XP e à biblioteca ITIL v4.

Na metodologia Scrum, as pessoas envolvidas no processo de desenvolvimento são divididas em três papéis principais: o scrum master, o product owner e o product backlog.

# Questões de Concurso

Prova: CESPE / CEBRASPE - 2023 - SEFIN de Fortaleza - CE - Analista Fazendário Municipal - Área de Conhecimento: Ciência da Computação, Informática/Processamento de Dados

Julgue o seguinte item, a respeito dos métodos e das práticas ágeis para desenvolvimento de software.

No método Scrum, o backlog da sprint é um documento entregue pela equipe de desenvolvimento e que contém os resultados alcançados durante a sprint.

# Questões de Concurso

Prova: CESPE / CEBRASPE - 2023 - SEFIN de Fortaleza - CE - Analista Fazendário Municipal - Área de Conhecimento: Ciência da Computação, Informática/Processamento de Dados

Julgue o seguinte item, a respeito dos métodos e das práticas ágeis para desenvolvimento de software.

No método Scrum, o backlog da sprint é um documento entregue pela equipe de desenvolvimento e que contém os resultados alcançados durante a sprint.

# Questões de Concurso

Prova: CESPE / CEBRASPE - 2023 - SEFIN de Fortaleza - CE - Analista Fazendário Municipal - Área de Conhecimento: Ciência da Computação, Informática/Processamento de Dados

Julgue o seguinte item, a respeito dos métodos e das práticas ágeis para desenvolvimento de software.

Uma equipe scrum é formada pelos seguintes artefatos: um dono do produto, o scrum master e a equipe de desenvolvimento.

# Questões de Concurso

Prova: CESPE / CEBRASPE - 2023 - SEFIN de Fortaleza - CE - Analista Fazendário Municipal - Área de Conhecimento: Ciência da Computação, Informática/Processamento de Dados

Julgue o seguinte item, a respeito dos métodos e das práticas ágeis para desenvolvimento de software.

Uma equipe scrum é formada pelos seguintes artefatos: um dono do produto, o scrum master e a equipe de desenvolvimento.

# Questões de Concurso

Prova: CESPE / CEBRASPE - 2023 - SEFIN de Fortaleza - CE - Analista Fazendário Municipal - Área de Conhecimento: Ciência da Computação, Informática/Processamento de Dados

Julgue o seguinte item, a respeito dos métodos e das práticas ágeis para desenvolvimento de software.

O dono do produto é responsável por garantir que os ritos do scrum sejam adotados corretamente.

# Questões de Concurso

Prova: CESPE / CEBRASPE - 2023 - SEFIN de Fortaleza - CE - Analista Fazendário Municipal - Área de Conhecimento: Ciência da Computação, Informática/Processamento de Dados

Julgue o seguinte item, a respeito dos métodos e das práticas ágeis para desenvolvimento de software.

O dono do produto é responsável por garantir que os ritos do scrum sejam adotados corretamente.

# Questões de Concurso

Prova: CESPE / CEBRASPE - 2023 - DATAPREV - Analista de Tecnologia da Informação - Perfil: Engenheiro de Dados

Julgue o próximo item, relativos à metodologia Scrum.

Uma vez que o Scrum team é autogerenciável, com capacidade de decidir internamente como será executada a solução, cabe a ele criar e comunicar claramente os itens do product backlog.



# Questões de Concurso

Prova: CESPE / CEBRASPE - 2023 - DATAPREV - Analista de Tecnologia da Informação - Perfil: Engenheiro de Dados

Julgue o próximo item, relativos à metodologia Scrum.

Uma vez que o Scrum team é autogerenciável, com capacidade de decidir internamente como será executada a solução, cabe a ele criar e comunicar claramente os itens do product backlog.

# Questões de Concurso

Prova: CESPE / CEBRASPE - 2023 - DATAPREV - Analista de Tecnologia da Informação - Perfil: Engenheiro de Dados

Julgue o próximo item, relativos à metodologia Scrum.

A sprint planning inicia a sprint ao definir o trabalho a ser realizado na sprint.

# Questões de Concurso

Prova: CESPE / CEBRASPE - 2023 - DATAPREV - Analista de Tecnologia da Informação - Perfil: Engenheiro de Dados

Julgue o próximo item, relativos à metodologia Scrum.

A sprint planning inicia a sprint ao definir o trabalho a ser realizado na sprint.

# Questões de Concurso

Prova: CESPE / CEBRASPE - 2023 - DATAPREV - Analista de Tecnologia da Informação - Perfil: Análise de Negócios

A respeito de gerenciamento de projetos, gerenciamento de produtos e metodologias ágeis, julgue o seguinte item.

Transparência, inspeção e adaptação são os pilares de controle empírico de processos do Scrum.

# Questões de Concurso

Prova: CESPE / CEBRASPE - 2023 - DATAPREV - Analista de Tecnologia da Informação - Perfil: Análise de Negócios

A respeito de gerenciamento de projetos, gerenciamento de produtos e metodologias ágeis, julgue o seguinte item.

Transparência, inspeção e adaptação são os pilares de controle empírico de processos do Scrum.

# Questões de Concurso

Prova: CESPE / CEBRASPE - 2023 - DATAPREV - Analista de Tecnologia da Informação - Perfil: Análise de Negócios

A respeito de gerenciamento de projetos, gerenciamento de produtos e metodologias ágeis, julgue o seguinte item.

No Scrum, o Scrum Master tem a responsabilidade de direcionar o rumo do desenvolvimento do produto.

# Questões de Concurso

Prova: CESPE / CEBRASPE - 2023 - DATAPREV - Analista de Tecnologia da Informação - Perfil: Análise de Negócios

A respeito de gerenciamento de projetos, gerenciamento de produtos e metodologias ágeis, julgue o seguinte item.

No Scrum, o Scrum Master tem a responsabilidade de direcionar o rumo do desenvolvimento do produto.