



# É esse o plano!

Módulo 5 - Aula 13- HARD

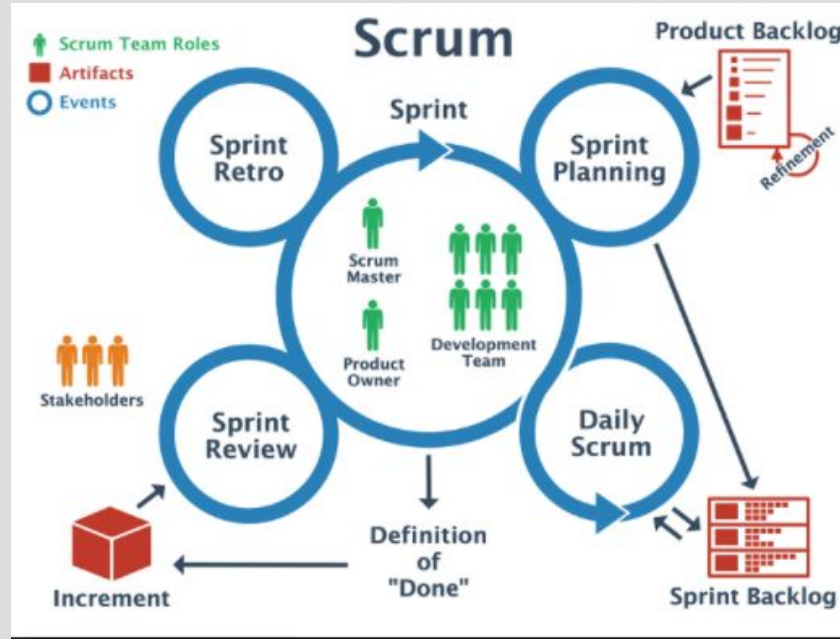


<https://media.treasury.com.br/media/2014/02/imagem13-1.jpg>



Todos os direitos reservados  
©2022 Resilia Educação

# Ciclo do Scrum



# Planning



# Atividades na planning, de acordo com papéis

---

## TIME DEV

- Votar nas atividades segundo o método T-Shirt ou story points.

## PRODUCT OWNER

- Trazer para a cerimônia apenas histórias refinadas.
- Auxiliar na priorização de histórias
- Avaliar o calendário de desenvolvimento de todo o projeto para evitar atrasos.

## SCRUM MASTER

- Guiar a cerimônia evitando que a atenção do time se disperse
- Avaliar o time e o backlog
- Avaliar decisões tomadas pela equipe

**Quem prioriza tudo, no fim, não  
prioriza nada!**



# Backlog

---

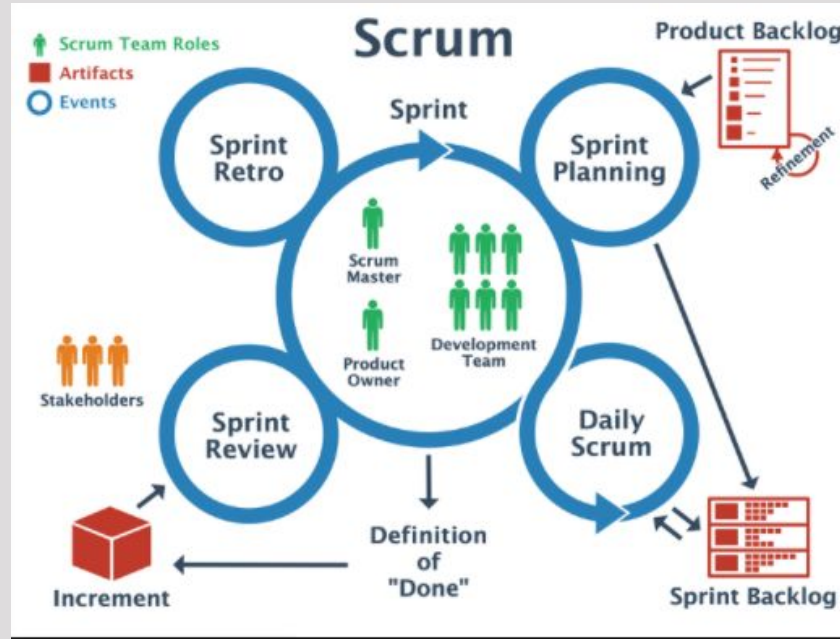
## Sprint

Todas as histórias priorizadas que ainda não foram realizadas na Sprint.

## Produto

Todas as histórias necessárias para o desenvolvimento do produto que ainda não entraram na sprint.

# Ciclo do Scrum



# Daily



Todos os direitos reservados  
©2022 Resilia Educação



# Três perguntas

---

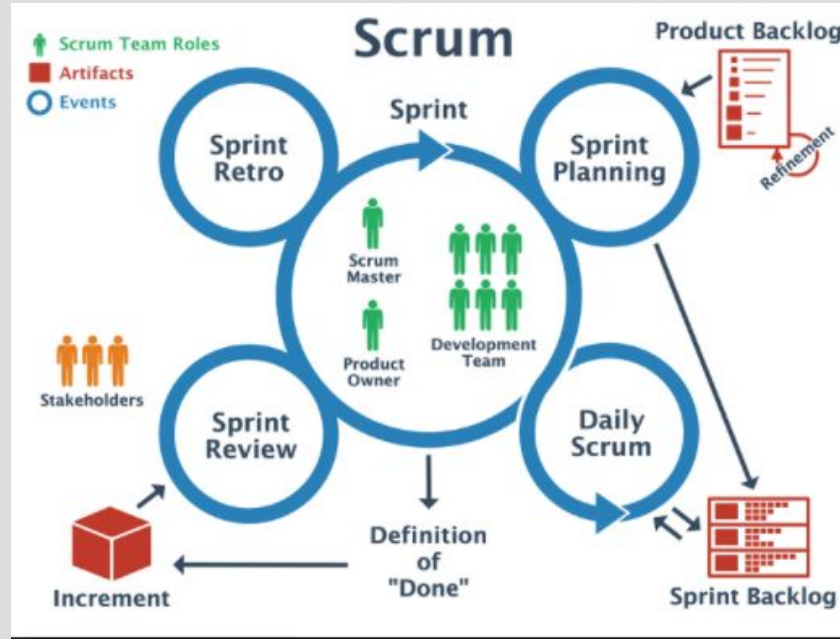
O que eu fiz desde a  
última daily?

O que eu vou fazer?

Quais são os  
impedimentos que  
estão me  
atrapalhando a  
realizar meu  
trabalho?



# Ciclo do Scrum



# Review





## OBJETIVO

- 1 - Visualizar/inspecionar o que foi produzido naquela sprint**
- 2 - Verificar se alguma tarefa ficou pendente e deve voltar para o Backlog do produto**
- 3 - Verificar se todas as histórias foram concluídas.**



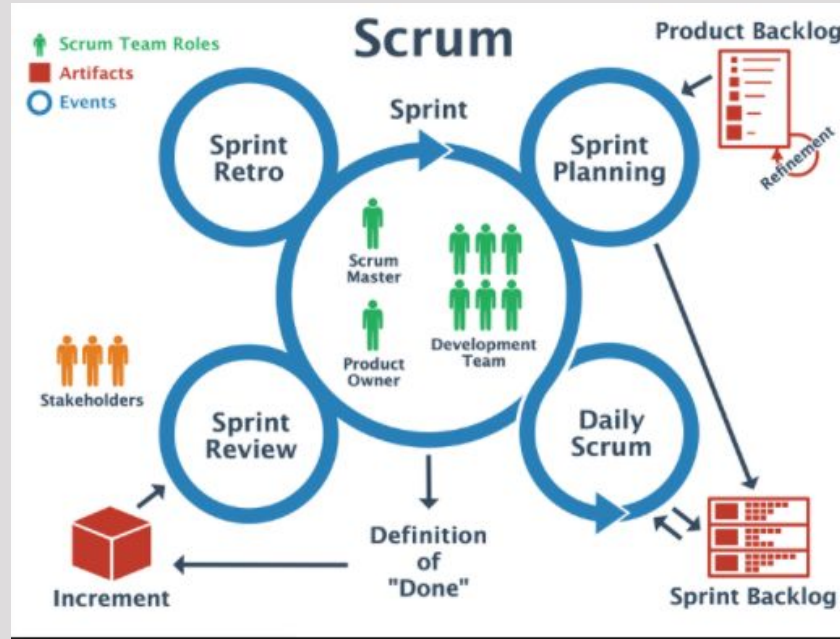


## **ETAPAS**

- 1 - Objetivo da sprint e metas atingidas**
- 2 - Apresentação do time de desenvolvimento**
- 3 - Roadmap, próximos passos e dependências externas**



# Ciclo do Scrum



# Retrospective



# Três perguntas

---

**O que devemos  
começar a fazer?**

**O que devemos  
parar de fazer?**

**O que devemos  
continuar a fazer?**





# Considerações

---

- ⇒ Ler as respostas anônimas
- ⇒ Discutir o que pode ser feito ou melhorado em casos negativos
- ⇒ Comemorar em equipe em casos positivos

**O propósito não é ser uma cerimônia  
de achar culpados e sim de propor  
soluções em grupo**

# Atividade: Simulando uma retrospectiva

- ⇒ Nessa atividade deve-se simular uma retrospectiva considerando o projeto final de módulo que está sendo desenvolvido em equipes. Para isso, cada grupo deverá eleger um Scrum Master, e executar as etapas colocadas abaixo.
- ⇒ Tarefas do Scrum Master
  - Fazer a cópia do Jamboard e disponibilizar para o time.
  - Estipular um tempo para que todos da equipe façam as considerações. (O scrum master também escreve e é indicado reservar de 5 a 7 minutos para a tarefa.
  - Ler as considerações colocadas para todos;
  - Perguntar se quem colocou as considerações quer explicar qual o motivo ou qual situação o fez sentir aquilo;
  - Caso seja um elogio ou comentário positivo, devem comemorar em equipe.
- ⇒ Tarefas da equipe:
  - Responder às perguntas
- ⇒ As perguntas são:
  - O que devemos começar a fazer?
  - O que devemos parar de fazer?
  - O que devemos continuar a fazer?“



# **MOMENTO APRENDIZAGEM EM PARES**

