

# ARA0152 - MÉTODOS ÁGEIS COM SCRUM

## AULA 03



# AGENDA

- **COMO FUNCIONA O SCRUM, SEU FLUXO FUNDAMENTAL E VANTAGENS**
- **EQUIPES, PAPÉIS E RESPONSABILIDADES: DONO DO PRODUTO (PO), SCRUM MASTER (SM) E EQUIPE SCRUM (ES)**



# ANATOMIA DO SCRUM

---





A woman with blonde hair, wearing a red sweater, is sitting at a desk in a modern office. She is smiling and gesturing with her right hand while looking at a laptop. On the desk, there is a laptop, a notepad, and a pen. In the background, there is a bookshelf with books and a small potted plant.

## RESPONSABILIDADES

---

**Dono de Produto:** é responsável por maximizar o valor do produto resultante do trabalho do Time Scrum.

**Scrum Master:** é responsável pela implementação do Scrum tal como definido no Guia do Scrum.

**Desenvolvedores:** são as pessoas do Time Scrum que estão empenhadas em criar qualquer aspecto de um Incremento utilizável em cada Sprint.



## EVENTOS

---

**Sprint:** são eventos de duração fixa de um mês ou menos para criar consistência. Podemos dizer que são as iterações.

**Planejamento da Sprint:** é onde é determinado qual será o trabalho a ser realizado.

**Daily Scrum (Scrum diário):** é um evento de 15 minutos para os Desenvolvedores com o objetivo de inspecionar o progresso rumo ao Sprint Goal e adaptar o Sprint Backlog conforme necessário, ajustando o trabalho planejado que se aproxima.



## EVENTOS

---

**Revisão da Sprint:** é o momento de inspecionar o resultado da Sprint e determinar adaptações futuras, com foco no produto que foi entregue.

**Retrospectiva da Sprint:** planejar formas de aumentar a qualidade e a eficácia. É um evento para gerar melhoria contínua.





# ARTEFATOS

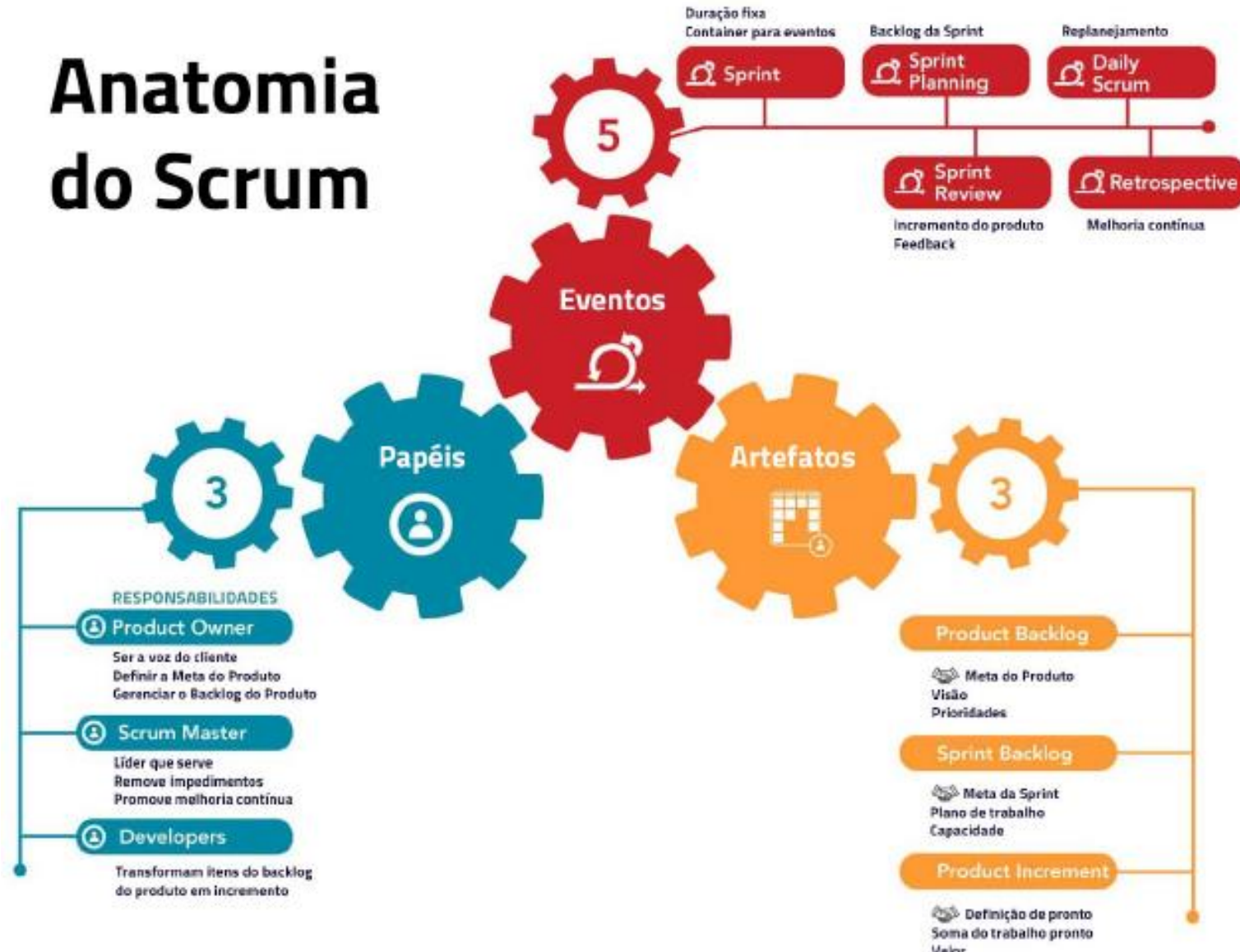
**Backlog do Produto:** é uma lista emergente e ordenada do que é necessário para melhorar o produto. É a única fonte de trabalho levada a cabo pelo Time Scrum.

**Backlog da Sprint:** é um plano de e para os Desenvolvedores. O Backlog da Sprint é composto pela Meta da Sprint (porque), o conjunto de itens selecionados do Backlog do Produto para a Sprint (o que), bem como um plano acionável para a entrega do Incremento (como).

**Incremento do Produto:** representa aquilo que foi produzido ao longo das sprints. Cada Incremento é acrescentado a todos os Incrementos anteriores e cuidadosamente verificado, assegurando que todos eles funcionem em conjunto. A fim de fornecer valor, o Incremento deve ser utilizável.



# Anatomia do Scrum





# **VISÃO GERAL DO FUNCIONAMENT O DO SCRUM**



- 1 -

# **Construção de um Backlog de Produto minimamente ordenado e refinado**

---

## PRODUCT BACKLOG

Produto	< Nome do Produto >		
Dono do Produto	< Nome do Dono do Produto >	Atualizado em	< Data última atualização >

ID	História de Usuário / Requisito / Item	Categoria	Tipo	Prioridade	Estimativa
6	Como um gerente de hotel eu quero ter uma listagem de todos os quartos do hotel para poder o verificar o status de cada um	Consulta	Funcionalidade	500	5
3	Como um gerente de hotel, eu quero saber todos os quartos que foram alugados no mês para saber quais tipos de quartos foram mais alugados	Consulta	Funcionalidade	460	5
13	Como um cliente, eu quero consultar os preços dos quartos disponíveis para que eu possa alugá-los	Reserva	Funcionalidade	450	8
3	Como um cliente, eu quero ver os quartos disponíveis para poder realizar uma reserva	Reserva	Funcionalidade	440	13
7	Como um cliente, eu quero poder cancelar uma reserva já realizada para que eu não pague taxas de no-show e libere o quarto para outros hóspedes	Reserva	Funcionalidade	400	21
9	Apurar Valores Consolidados	Gerencial	Funcionalidade	230	13
11	Manter quartos	Cadastros	Funcionalidade	200	8
14	Corrigir o saldo do relatório de despesas.	Relatórios	Bug	150	5
10	< Outro item, em formato de história de usuário, caso de uso ou uma simples descrição >	< Módulo/Processo ou Macrofuncionalidade do Produto >	< tipo >	< Prioridade, neste caso, quanto mais alto o número, mas alta a prioridade >	< Estimativa relativa em termos de complexidade >



## - 2 -

**Time Scrum se reúne para planejar o escopo da Sprint atual.**

**Evento: Planejamento da Sprint**

**A saída desta reunião é o Backlog da Sprint.**

---

– 3 –

**O trabalho inicia diariamente com os Desenvolvedores.**

**Evento: Daily**

**A saída desta reunião status das atividades**

---

# - 4 -

**No último dia da Sprint ocorre a Revisão da Sprint.**

## **Evento: Revisão da Sprint**

**A saída desta reunião é o incremento de produto é inspecionado e o backlog de produto adaptado**



– 5 –

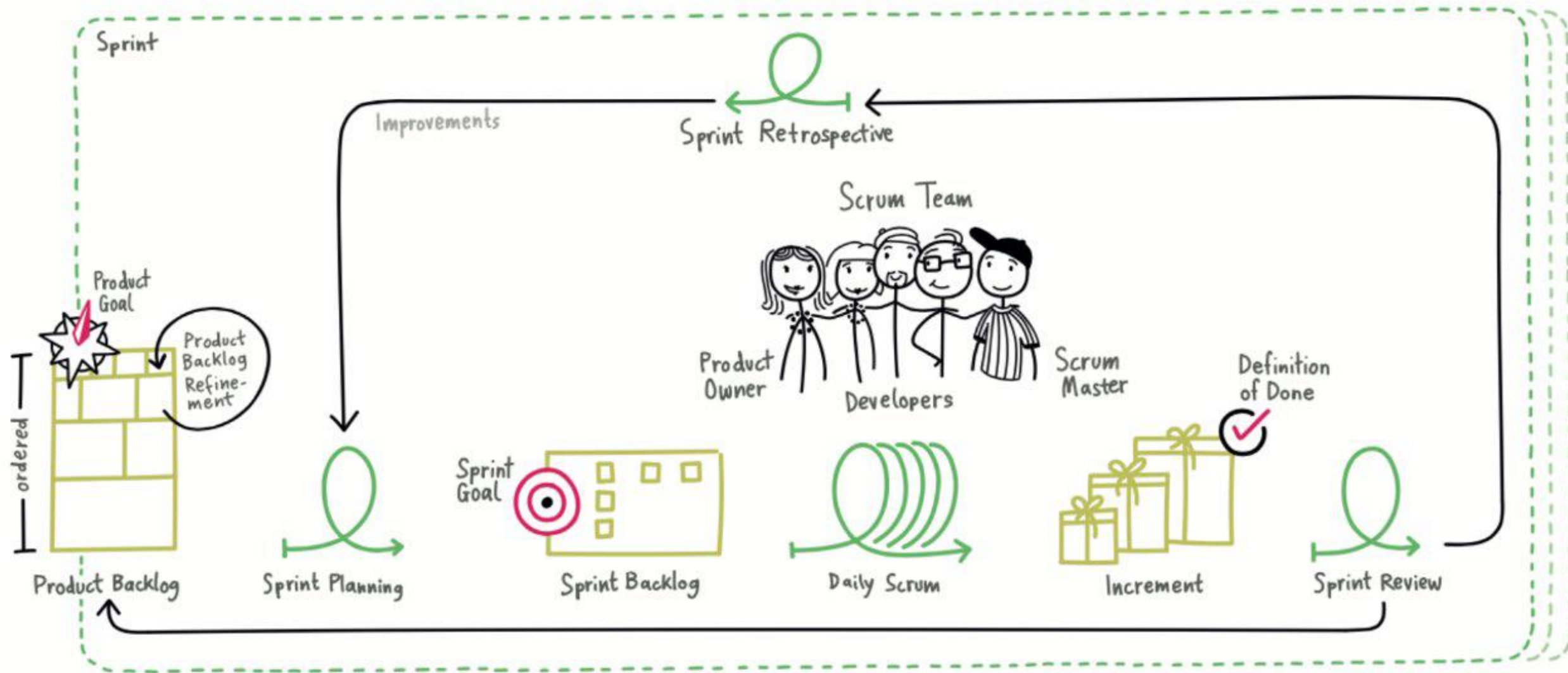
**inicia-se a Retrospectiva da Sprint.**

**Evento: Retrospectiva da Sprint**

ações de melhoria tanto no processo quanto nas  
relações do time

---

# O FLUXO DO SCRUM



# DEFINIÇÃO DE PRONTO

## DoD - Exemplo 1

- ✓ Código completo de acordo com os padrões de codificação.
- ✓ Código coberto por testes unitários.
- ✓ Código revisado por pares (peer review).
- ✓ *Build* automático.
- ✓ Não há tarefas pendentes para a funcionalidade.
- ✓ Sem defeitos conhecidos abertos.
- ✓ Todos os testes de aceitação executados.
- ✓ Manual de usuário atualizado.
- ✓ Testes de integração realizados.
- ✓ Testes de regressão realizados.

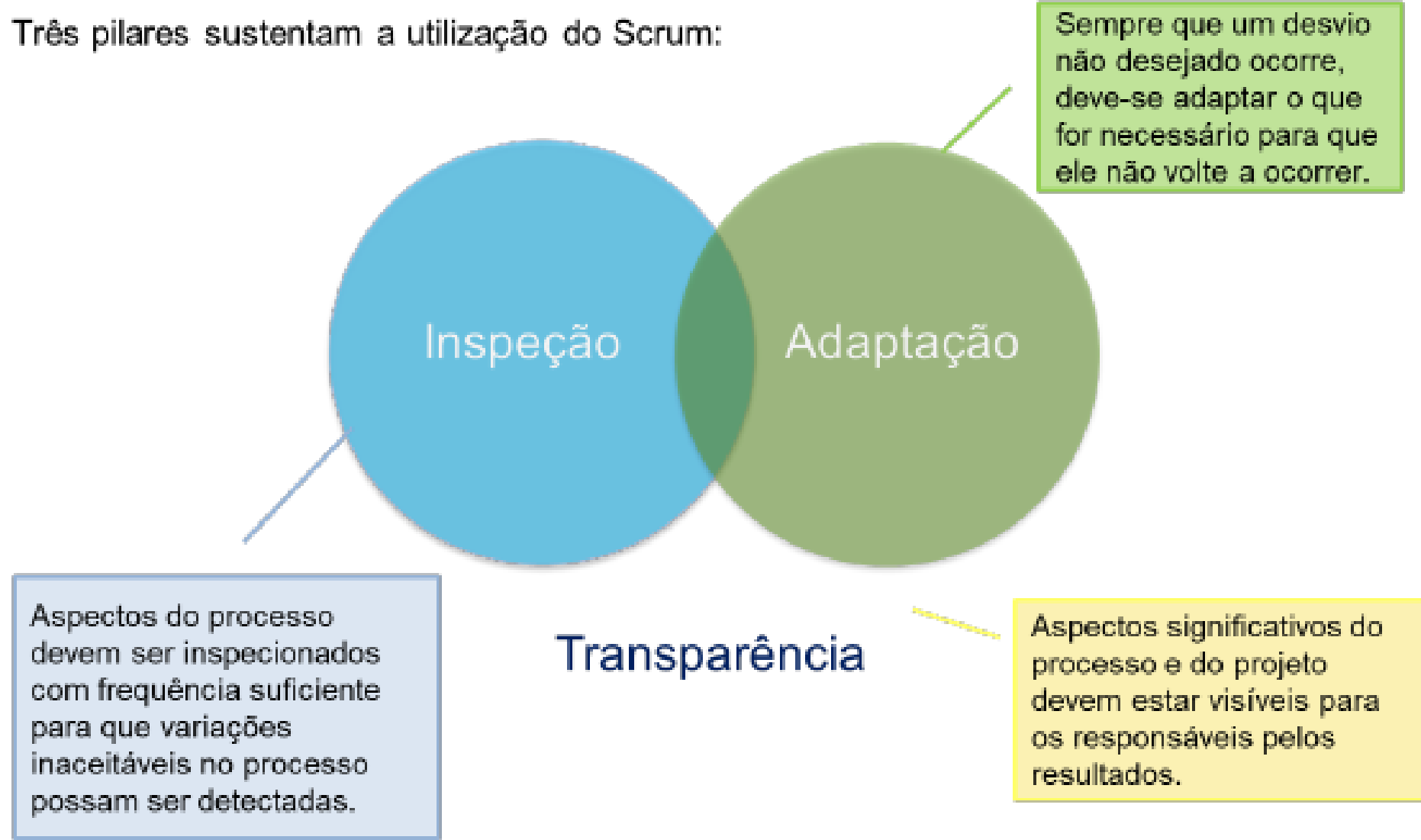
## DoD - Exemplo 2

- ✓ Código desenvolvido e testado.
- ✓ Testes unitários com cobertura de 80% (novos desenvolvimentos).
- ✓ Testes unitários executados e sem falhas.
- ✓ Bugs corrigidos e re-testados.
- ✓ Funcionalidades revisadas pelo Dono do Produto.
- ✓ Implantado em ambiente de homologação.
- ✓ Scripts ajustados para *deploy*.
- ✓ Release notes atualizadas.



# PILARES DO SCRUM

Três pilares sustentam a utilização do Scrum:



# TRANSPARÊNCIA

- Exige que aspectos significativos do processo e do projeto estejam visíveis para os responsáveis pelos resultados, sempre!
- As informações devem ser passadas de forma clara e precisa, possibilitando que todos tenham o mesmo entendimento.
- É um pilar que deve ser praticado por todos os papéis e envolvidos no projeto sem exceção!
- Ter transparência é falar a mesma coisa independente de quem fez a pergunta.



# INSPEÇÃO

- Significa que os processos, práticas e atividades devem ser analisados com frequência suficiente para que as variações inaceitáveis sejam detectadas o mais cedo possível.
- Evita que o cliente receba um produto com qualidade inadequada.





# INSPEÇÃO

- Significa que sempre que um evento não desejado ocorrer, deve-se adaptar o que for necessário no processo para evitar a sua recorrência.
- Inspeção e adaptação costumam ocorrer juntas.
- O time é que deve realizar.



**Adaptação depende de inspeção e inspeção depende de transparência.**

# EVENTOS X PILARES

Evento	Inspeção	Adaptação
Planejamento da Sprint	▪ <b>Backlog do Produto</b>	▪ <b>Backlog da Sprint</b>
Reunião diária	▪ <b>Progresso da Sprint</b> ▪ <b>(Sprint Goal)</b>	▪ <b>Backlog da Sprint</b>
Revisão da Sprint	▪ <b>Incremento do produto</b>	▪ <b>Backlog do Produto</b>
Retrospectiva da Sprint	▪ <b>Time &amp; colaboração</b> ▪ <b>Tecnologia &amp; engenharia</b> ▪ <b>Processo</b>	▪ <b>Definição de pronto</b> ▪ <b>Ações de melhoria</b>

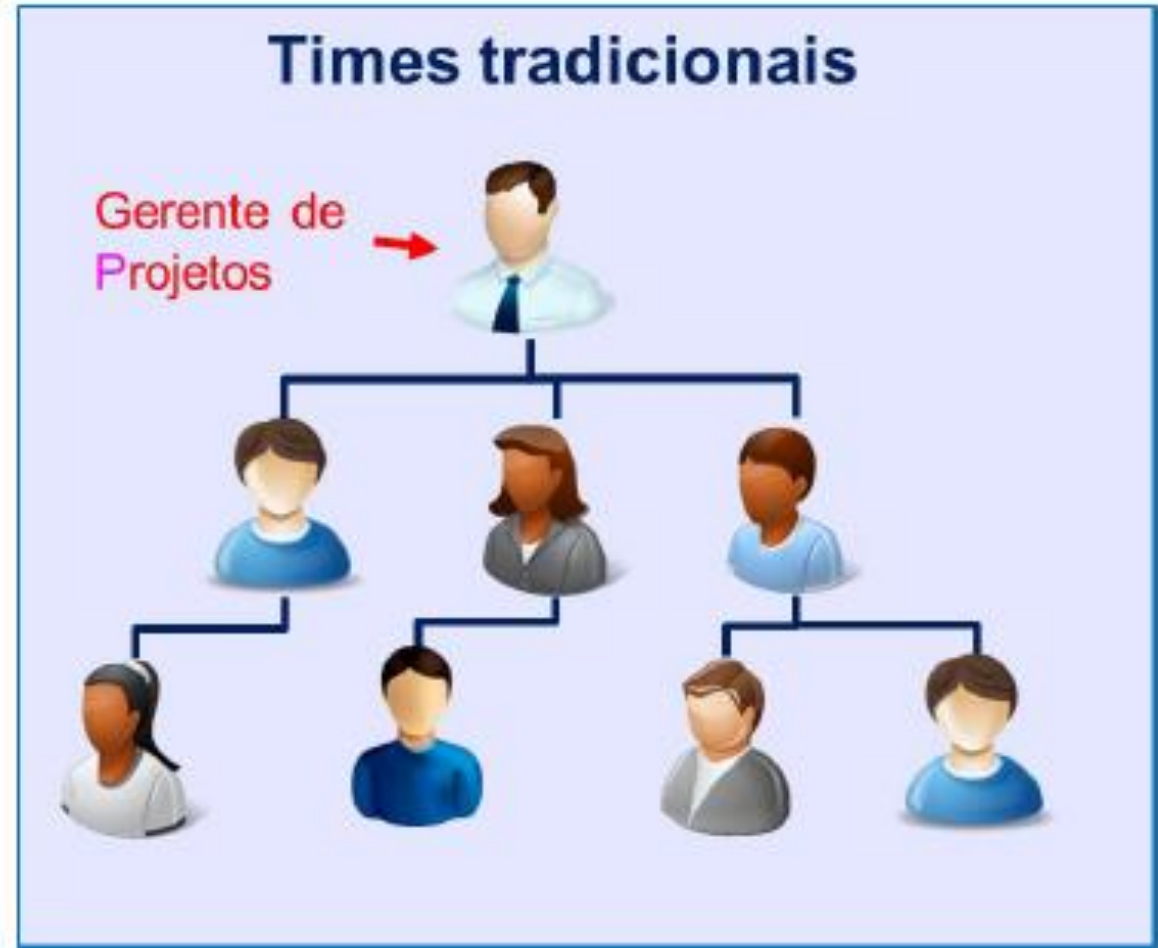


## **PESSOAS E TIMES SCRUM**



# PROBLEMAS COM EQUIPES TRADICIONAIS

Trabalhar em silos pode impactar seriamente o seu negócio. Eles causam conflitos internos e podem despertar a falta de confiança dentro da empresa, o que resulta em ineficiência e redundâncias no interior dos departamentos.



Esse definitivamente não é o jeito com que o Scrum trabalha.

## Time Scrum (Scrum Team)



**Dono de Produto**  
(Product Owner)



**Scrum Master**



**Desenvolvedores**  
(Developers)

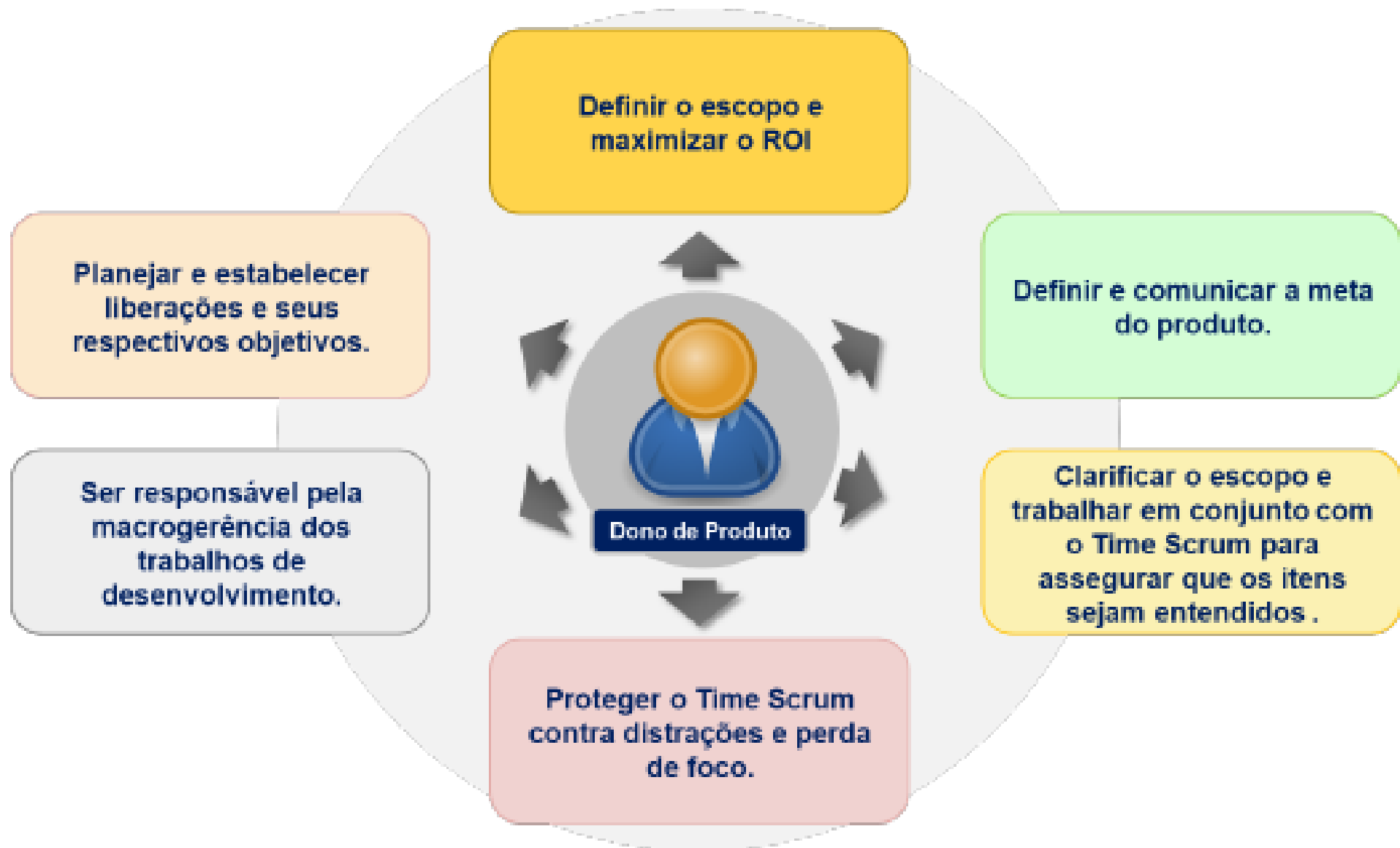


# DONO DO PRODUTO

O Dono de Produto também é responsável pelo gerenciamento eficaz do Backlog do Produto, o que inclui:

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



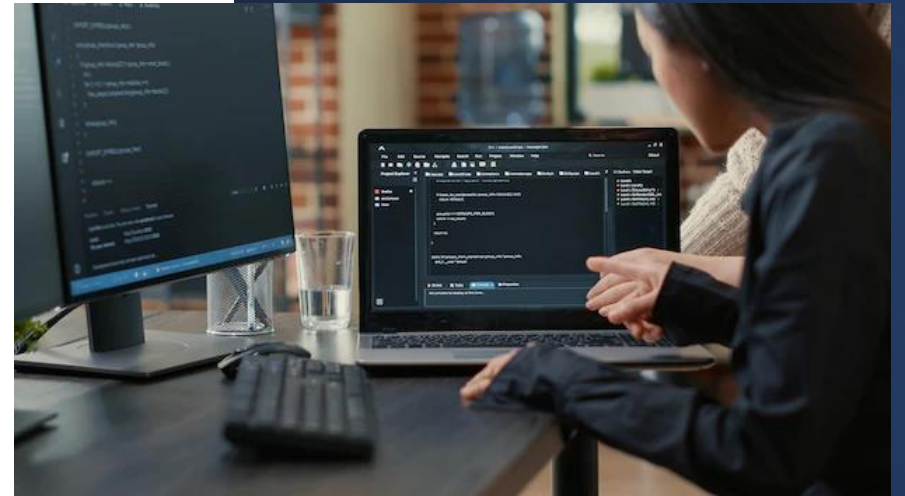


# DESENVOLVEDORES

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

As habilidades específicas necessárias aos Desenvolvedores geralmente são amplas e variam de acordo com o domínio de trabalho. No entanto, eles são sempre responsáveis por:

- Criar um plano para a Sprint, o Sprint Backlog;
- Introduzir gradualmente qualidade aderindo a uma Definition of Done;
- Adaptar seu plano a cada dia em direção à meta da Sprint; e,
- Responsabilizar-se mutuamente com os demais profissionais.



# SCRUM MASTER

O Scrum Master é responsável por estabelecer o Scrum conforme definido no Guia do Scrum. Ele faz isso ajudando todos a entender a teoria e a prática do Scrum, tanto no Scrum Team quanto na organização.

Trata-se do responsável pela eficácia do Scrum Team. Ele faz isso possibilitando que o Time Scrum melhore suas práticas dentro do framework Scrum.

O Scrum Master não é chefe dos Desenvolvedores ou Dono de Produto. Ele também não é um Gerente de Projetos. É um verdadeiro líder que serve:



## Encoraja

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

## Recompensa

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

## Protege

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



## 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.

## 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.



# A QUEM O SCRUM MASTER SERVE

O Scrum Master serve ao Time Scrum de várias maneiras, incluindo:

- Treinar os membros do time em autogerenciamento e cross-funcionalidade;
- Ajudar o Scrum Team a se concentrar na criação de incrementos de alto valor que atendam à Definition of Done;
- Provocar a remoção de impedimentos ao progresso do Scrum Team;
- Garantir que todos os eventos Scrum ocorram e sejam positivos, produtivos e mantidos dentro do Timebox.





# A QUEM O SCRUM MASTER SERVE

O Scrum Master serve ao Dono de Produto de várias maneiras, incluindo:

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

# A QUEM O SCRUM MASTER SERVE

O Scrum Master serve à Organização de várias maneiras, incluindo:

- Liderar, treinar e orientar a organização na adoção do Scrum;
- Planejar e aconselhar implementações de Scrum dentro da organização;
- Ajudar os funcionários e os stakeholders a compreenderem e aplicarem uma abordagem empírica para trabalhos complexos;
- Remover barreiras entre stakeholders e Scrum Teams.



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	Desenvolvedores	Scrum Master
Escopo	✓ (produto)	✓ (Sprint)	✗
Tempo	✓ (produto)	✓ (Sprint)	✗
Custo	✓	✗	✗
Comunicação	✓	✓ (Sprint)	✗
Risco	✓	✓	✓
Qualidade	✓ (escopo)	✓ (testes)	✓ (processo)



**raul.queiros@estacio.br**



Obrigado!