**Scrum**

Scrum possui três papeis definididos: Scrum Master, Product Owner, Equipe.

**Scrum Master**

O Scrum Master é o guardião e responsável por fazer o processo correr bem removendo os obstáculos que atrapalham a produtividade da equipe, organizando e facilitando as reuniões.

As responsabilidades do Scrum Master incluem:

-Remover as barreiras entre a equipe e o Product Owner.

-Ensinar o Product Owner como maximizar o retorno sobre o investimento (ROI) e cumprir seus objetivos.

-Facilitar o trabalho da equipe removendo impedimentos que impeçam a equipe de trabalhar.

-Melhorar a produtividade da equipe da forma que for possível.

-Melhorar as práticas de engenharia e ferramentas para que cada incremento de funcionalidades seja potencialmente entregável.

-Manter as informações sobre o progresso da equipe visível a todos de uma forma clara e organizada.

Em termos práticos, o Scrum Master precisa entender de Scrum para treinar e orientar os outros papéis, e educar e ajudar as outras partes que estão envolvidas no processo. Ele deve manter status do projeto em relação ao progresso esperado. Investigar e facilitar a resolução de quaisquer obstáculos que imobilizam o progresso e, geralmente, ser flexível o suficiente para identificar e lidar com quaisquer problemas que surjam. Ele deve proteger a equipe de perturbações externas.

O Scrum Master não atribui tarefas aos membros da equipe, isso é uma responsabilidade da equipe. Sua abordagem geral para a equipe é incentivá-la e facilitá-la na capacidade de tomada de decisões e resolução de problemas relacionados ao desenvolvimento, de modo que eles possam trabalhar com maior eficiência sem a necessidade de supervisão. Seu objetivo é ter uma equipe auto-organizável.

**Product Owner**

O Product Owner é dono do produto. Ele fornece o conhecimento do negócio em forma de requistos para a equipe. Na prática, o Product Owner é a interface entre a empresa e os clientes. Além de alimentar a equipe com requisitos e correções solicitadas por diversas fontes. É ele o ponto de contato para esclarecimento das dúvidas da equipe sobre os requisitos do produto.

Trabalha em conjunto com a equipe definindo as necessidades dos usuários, os requisitos técnicos, documentando-os conforme a necessidade, e determinando a ordem de sua execução. Ele gerencia o Product Backlog, mantendo-o ao nível de detalhe e qualidade que a equipe necessita.

O Product Owner também define o cronograma para liberação dos releases, e faz a validação final para saber se as implementações têm as características e qualidade necessárias para a liberação.

**Equipe**

A equipe, no Scrum, deve ser auto-organizada e multidisciplinar, composta por pessoas que fazem o trabalho de desenvolvimento e teste do produto.

Uma vez que a equipe é responsável pelo desenvolvimento do produto, ela também deve ter a autonomia para tomar decisões sobre como executar o seu trabalho. A equipe possui, portanto, auto-organização: os membros da equipe decidem como dividir o trabalho em tarefas, e ao longo da sprint decidem a ordem de execução das tarefas em função da história que está sendo desenvolvida, respeitando sempre a prioridade. O tamanho da equipe deve ser mantido até nove pessoas, se possível. Um número maior pode dificultar a comunicação e afetar a produtividade.

**Fluxo**

O Product Owner define a Visão do Produto, ou seja, a necessidade que deve ser atendida ao fim do projeto. E representa aqui os desejos do cliente, colhendo informações junto a clientes, usuário final, time, gerentes, steakeholders, etc.

O Product Owner quebra o produto em uma lista de necessidades que precisam ser produzidas para que a visão do produto seja atingida. Essa lista é chamada de Product Backlog.

O ScrumMaster pode auxiliar o Product Owner na elaboração desta lista. O ponto mais importante é que esta lista deve ser priorizada de acordo com o ROI, ou seja os itens que geram o maior retorno de investimento para o cliente devem estar no topo, com uma granularidade pequena, para que seja possível entrar no desenvolvimento.

No início de cada iteração (Sprint), o time realiza o Planning Meeting (Reunião de planejamento). Nessa reunião planeja-se e defini-se o que será entregue ao final da Sprint, de acordo com a priorização do Product Backlog, o Product Owner indica quais itens do PB devem ser atendidos.

A equipe decompoem cada item selecionado do Product Backlog em tarefas técnicas, gerando assim o Sprint Backlog.

Cada membro seleciona suas tarefas do Sprint Backlog e as estima em horas.

O ScrumMaster remove impedimentos e garante a utilização do SCRUM.

A equipe executa as tarefas do Sprint Backlog e, caso tenha necessidade, consulta agentes externos e também o Product Owner.

Diariamente a equipe realiza o Daily Meeting (15 minutos), uma reunião onde cada membro deve responder:

-O que eu fiz desde a última reunião?

-O que eu pretendo fazer até a próxima reunião?

-Tive algum impedimento?

O ScrumMaster deve facilitar essa reunião e auxiliar o time, porém a reunião não é para ele, e sim para o time.

Após se completar as tarefas de uma Sprint, é realizada a Review Meeting, onde o time apresenta ao Product Owner e convidados, o que foi feito.

O Product Owner vê a demonstração do produto criado e verifica se a meta da Sprint foi atingida.

Finalmente, realiza-se a reunião de Retrospectiva, facilitada pelo ScrumMaster, onde o time deve avaliar:

– O que foi bom?

– O que pode ser melhorado?

– Quem está no controle?

O Product Owner pode participar, caso o time ache necessário.

**Silvio Dias Junior – RA 608936**