* Estrutura geral
* **Pilares** (transparência, inspeção e adaptação).
* **Papéis** (Product Owner, Scrum Master e Time de Desenvolvimento).
* **Eventos** (sprint, sprint planning, daily, sprint review e sprint retrospective).
* **Valores** (comprometimento, coragem, foco, abertura e adaptação).
* Pilares
* Transparência
* Aspectos significativos do processo devem estar visíveis aos responsáveis pelos resultados.
* Esta transparência requer aspectos definidos por um padrão comum para que os observadores compartilhem um mesmo entendimento do que está sendo visto.
* Ex:
* Uma definição comum de “Pronto” deve ser compartilhada por aqueles que realizam o trabalho e por aqueles que aceitam o resultado do trabalho.
* Inspeção
* Os usuários do Scrum frequentemente devem inspecionar os artefatos do Scrum e progredir em direção a uma meta da Sprint para detectar variações indesejáveis.
* Sua inspeção não deve ser tão frequente de forma que atrapalhe o trabalho.
* Adaptação
* Se um inspetor determina que um ou mais aspectos de um processo desviou para fora dos limites aceitáveis, e que o produto resultado será inaceitável, o processo ou o material sendo produzido deve ser ajustado.
* O Scrum prescreve quatro Eventos Formais, contidos dentro dos limites da Sprint, para inspeção e adaptação
* Reunião de planejamento da Sprint
* Reunião diária
* Reunião de revisão da Sprint
* Retrospectiva Sprint
* Papéis
* Características gerais
* Times Scrum são auto-organizáveis e multifuncionais.
* Times auto-organizáveis escolhem qual a melhor forma para completarem seu trabalho.
* O modelo de time no Scrum é projetado para aperfeiçoar a flexibilidade, criatividade e produtividade.
* Product Owner
* É responsável por maximizar o valor do produto e do trabalho do Time de Desenvolvimento, sendo a voz do cliente dentro da equipe, suas responsabilidades são:
* Coordenação das necessidades dos clientes.
* Manutenção das regras de negócio.
* O Product Owner é a única pessoa responsável por gerenciar o Backlog do Produto, a qual inclui:
* Expressar claramente os itens do Backlog do Produto.
* Ordenar os itens do Backlog do Produto para alcançar melhor as metas e missões.
* Garantir o valor do trabalho realizado pelo Time de Desenvolvimento.
* Garantir que o Backlog do Produto seja visível, transparente, claro para todos, e mostrar o que o Time Scrum vai trabalhar a seguir.
* Garantir que o Time de Desenvolvimento entenda os itens do Backlog do Produto no nível necessário.
* OBS: O Product Owner também pode delegar tais tarefas a um Time de Desenvolvimento.
* Time de desenvolvimento
* O Time de Desenvolvimento consiste em profissionais que realizam o trabalho de entregar uma versão usável do produto.
* Somente integrantes do Time de Desenvolvimento criam incrementos.
* Características:
* Auto-organizados. Ninguém diz ao Time de Desenvolvimento como transformar o Backlog do Produto em incrementos de funcionalidades potencialmente utilizáveis.
* Multifuncionais. Possuindo todas as habilidades necessárias para criação do produto.
* O Scrum não reconhece títulos para os integrantes do Time de Desenvolvimento que não seja Desenvolvedor.
* Tamanho do Time de Desenvolvimento
* O tamanho ideal do Time de Desenvolvimento é que seja pequeno o suficiente para se manter ágil e grande o suficiente para completar uma parcela significativa do trabalho dentro dos limites da Sprint.
* Scrum Master
* O Scrum Master garante que o Time Scrum adere à teoria, práticas e regras Scrum.
* O Scrum Master verifica impedimentos que bloqueiam a produtividade da equipe, podendo, caso necessário, contratar novos desenvolvedores ou treinar equipes já existentes.
* O Scrum Master ajuda aqueles que estão fora do Time Scrum a entender quais as suas interações com o time Scrum são úteis e quais não são.
* Eventos Scrum
* Eventos Scrum são uma forma de estabelecer rotinas dentro de um projeto Scrum.
* Esses eventos são sempre curtos, havendo um limite máximo de tempo estipulado.
* Cada evento Scrum é uma oportunidade de inspecionar e adaptar alguma coisa.
* Para que os eventos aconteçam, é necessário que exista uma Sprint estruturada com base no Product Backlog.
* Sprint
* Trata-se de um ciclo de trabalho num período curto, com um objetivo definido de melhoria ou criação de um produto.
* Tal objetivo advém de itens do backlog.
* Sprints são compostas por 4 principais eventos:
* Reunião de planejamento da Sprint.
* Reuniões Diárias (Daily Scrum).
* Revisões da Sprint.
* Retrospectiva da Sprint.
* Artefatos
* Artefatos são ferramentas que tem a função de fornecer transparência ao processo, assegurando que todas as informações estão sendo transmitidas às equipes de desenvolvimento.
* Declaração de visão do projeto
* Escopo preliminar do projeto, seus objetivos, metas e justificativa de sua existência.
* Backlog do produto
* Backlog do produto é uma lista ordenada de tudo o que é necessário para o desenvolvimento do produto.
* Deve ser a única origem para qualquer solicitação de mudança no produto ou sistema.
* O backlog do produto é considerado um artefato “dinâmico”, pois ele é atualizado sob demanda à medida que novas informações estão disponíveis.
* O backlog é refinado a cada revisão de Sprint, junto com Product Owner.
* Backlog da Sprint
* Lista de tarefas que o time irá definir para implementar na Sprint.
* Tal conteúdo deve ser inserido dentro do Backlog do Produto.
* Épicos
* Épicos ajudam as equipes a dividir seu trabalho, consiste em um corpo de trabalho que pode ser dividido em tarefas específicas com base nas necessidades do cliente.
* Tais tarefas são chamadas de estórias.