



# **Scrum - Princípios Básicos**

**Marcelo Werneck Barbosa**

# Introdução ao Scrum

Origem do nome vem do jogo de Hugby.

A equipe do time se junta para analisar quais serão as próximas jogadas e estratégias.

A metodologia foca em analisar a melhor estratégia para execução, documentação e entrega para alcançar um objetivo.

# Sprint

Consiste em intervalos fixos de tempo, em que todo o trabalho é realizado.

Um Sprint tem duração aproximada de trinta dias.

Durante um Sprint a equipe Scrum se organiza para produzir um incremento do produto

# Sprint

O trabalho conduzido dentro de um Sprint é adaptado ao problema em mãos e é definido e, frequentemente, modificado em tempo real pela equipe Scrum.

A quantidade de Sprints varia dependendo da complexidade e do tamanho do produto.

# Princípios

Pequenas equipes são organizadas de modo a maximizar a comunicação e compartilhamento de conhecimento tácito e minimizar supervisão

O processo precisa ser adaptável e produz frequentes incrementos de software que podem ser inspecionados, ajustados, testados, documentados e expandidos.

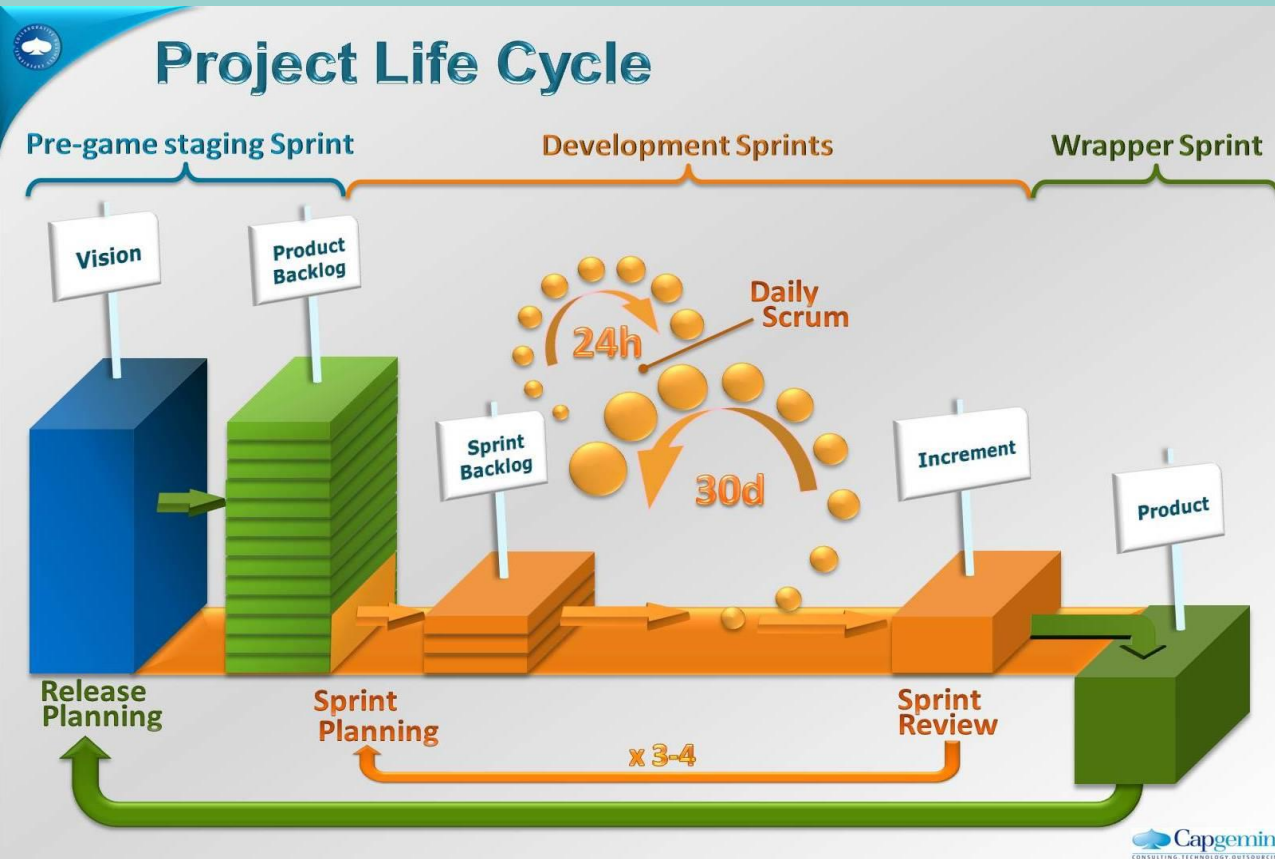
# Princípios

O desenvolvimento é dividido em partições claras, de baixo acoplamento ou em pacotes.

Testes e documentação constantes são realizados à medida que o produto é construído.

O processo fornece a habilidade de declarar o produto “pronto” sempre que necessário.

# Ciclo de vida Scrum



[www.\\_guntherverheyen.com](http://www._guntherverheyen.com)

**PUC Minas Virtual**

# Ciclo de Vida - Pre-Game

Estabelecer a visão;  
Alinhar expectativas;  
Product Backlog inicial;  
Estimativa inicial dos itens;  
Protótipos;



# Ciclo de Vida - Desenvolvimento

Implementar o sistema através de uma série de Sprints;

Número de sprints depende do tamanho do projeto;

Recomendação é padronizar o tamanho das Sprints.

# Ciclo de Vida - Pos-Game

Implantação;

Operação;

Documentação;

Treinamento;