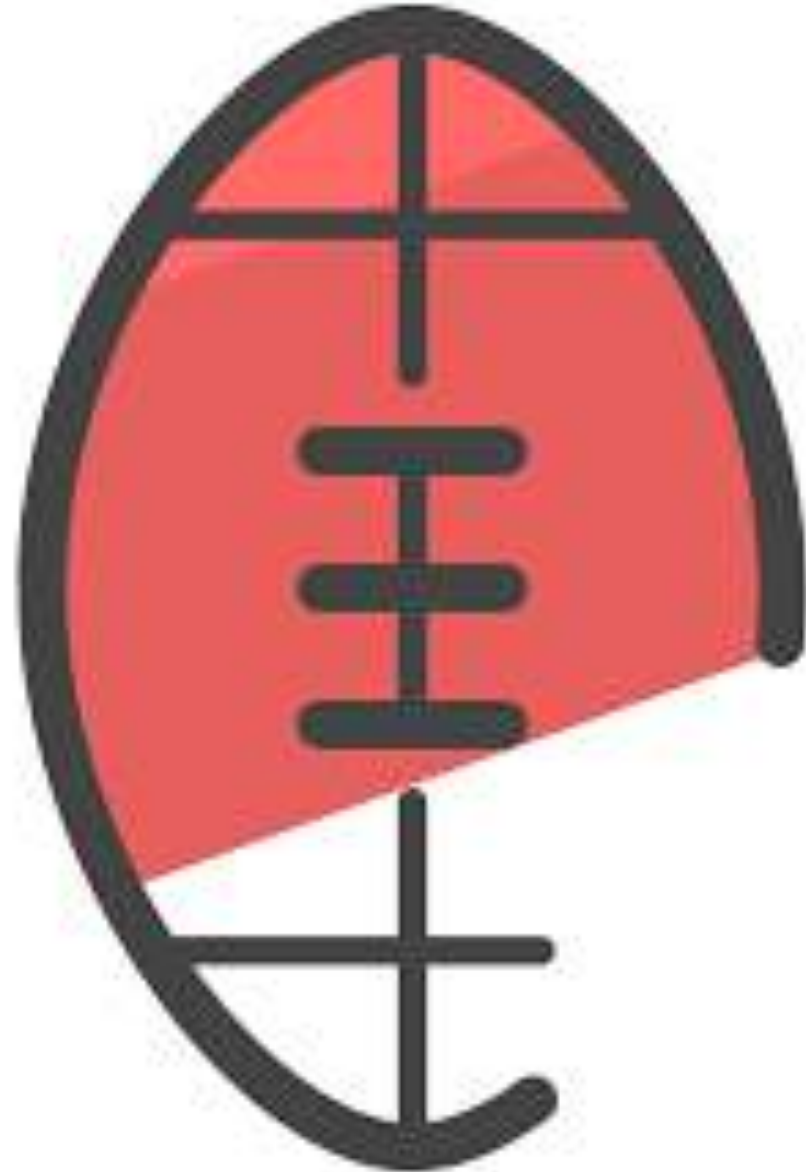


SCRUM

Naiara Alflen



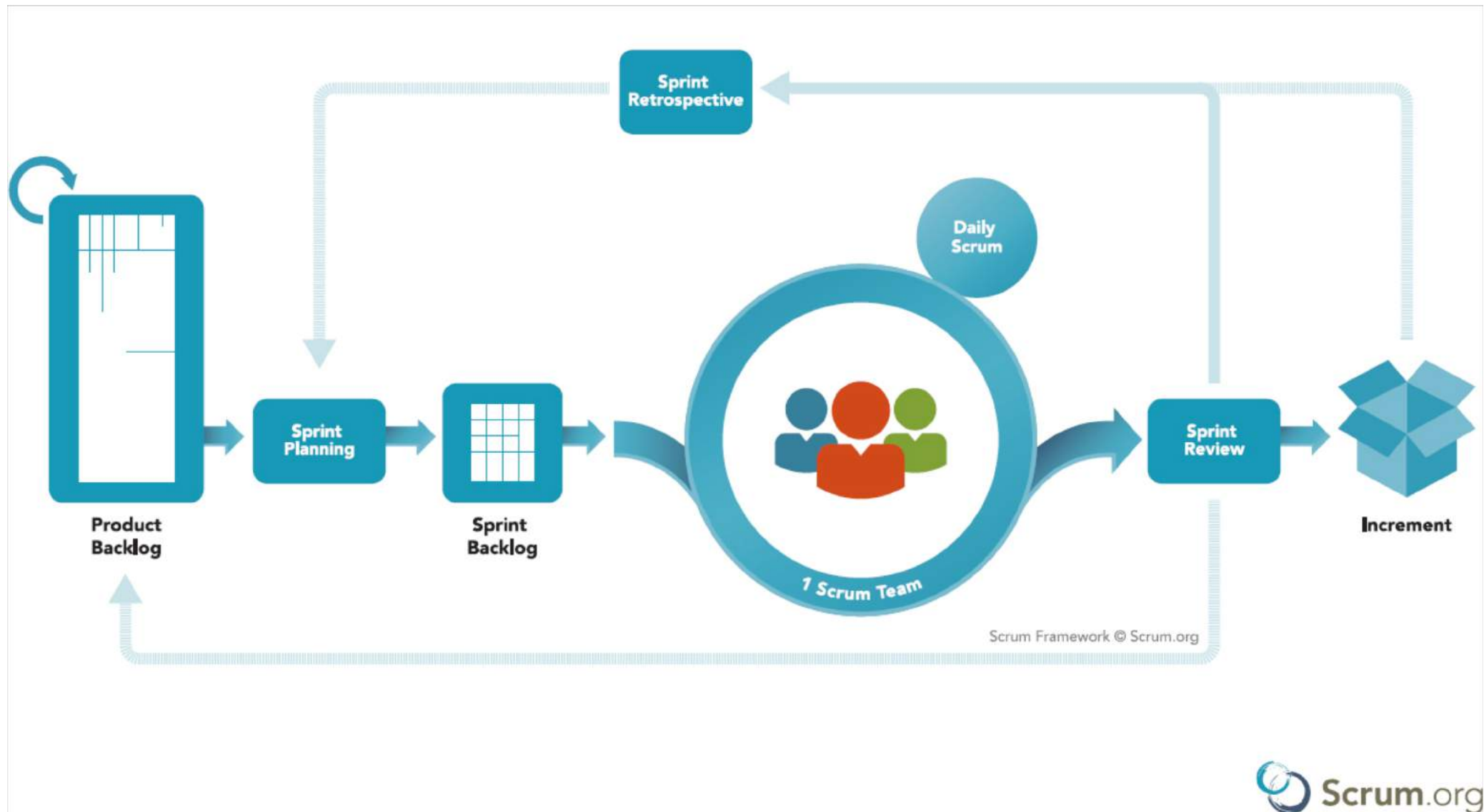
SCRUM

- Nome de uma das jogadas do Rugby
 - Destacando o trabalho em equipe e o foco do time em um único objetivo.



Definição

- Metodologia ágil para criação de produtos.
- Quadro de desenvolvimento de software
- Formado por papéis, eventos, artefatos e regras que são associados a **times** pequenos



Papéis

- 3 papéis:
 - Product Owner
 - Time de desenvolvimento
 - Scrum Master
- Times pequenos: 3/9 pessoas



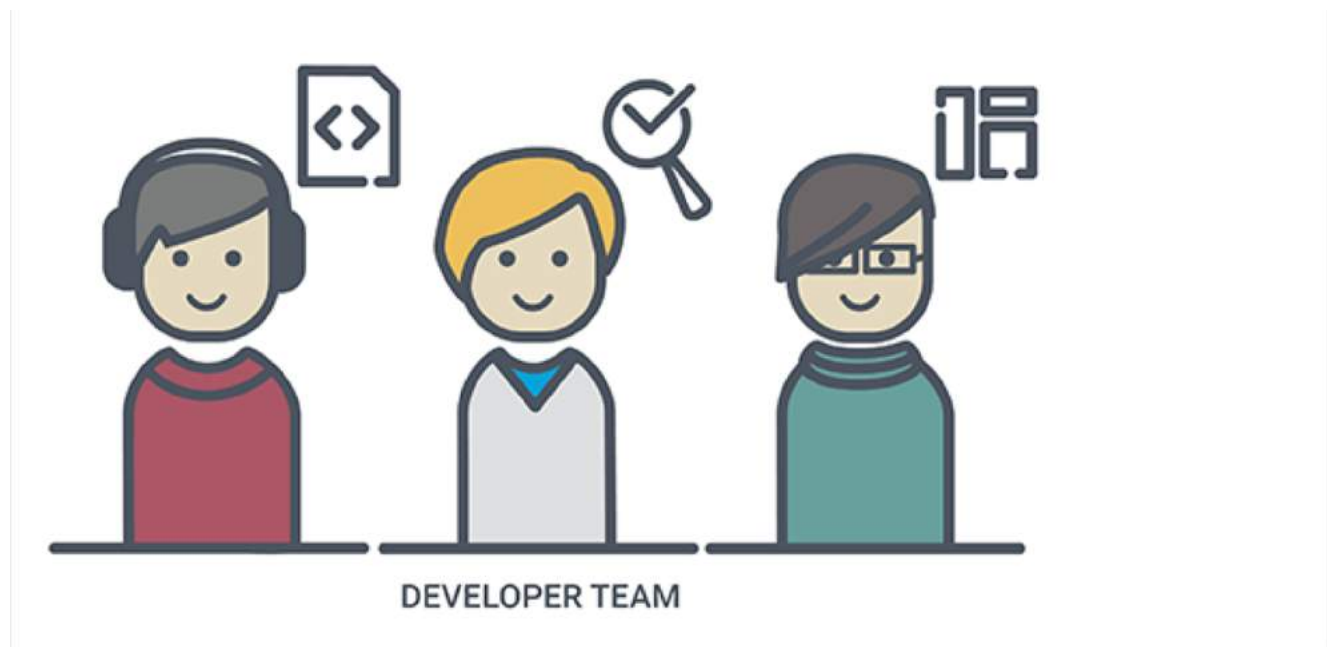
Papéis – Product Owner (PO)

- Responsável pelo gerenciamento do **Backlog do produto**
- Entender o negócio do produto
- Elo com o cliente
- Senso prioridade das tarefas
 - Sprints



Papéis – Time de desenvolvimento

- Responsáveis por transformar o backlog do produto em incrementos para entrega ao cliente
- Deve ser multidisciplinar
- Trabalhar em equipe
- Pró atividade




Papéis – Scrum Master

- Responsável pela aplicação e entendimento do Scrum
- Facilitar eventos e minimizar/remover impedimentos
- Responsável por otimizar performance da equipe



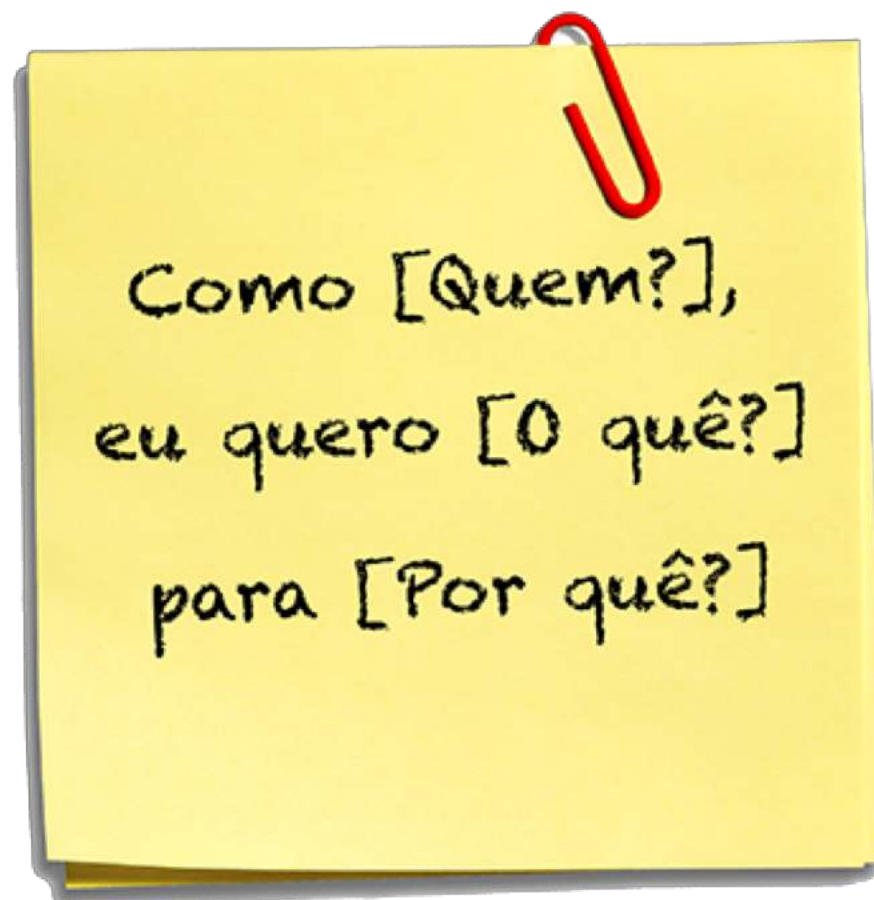
Artefatos

- Backlog
 - Product Backlog
- 
- PO**

- Sprint backlog
 - Decomposição das atividades
 - Mensuração em horas
- 
- Time Desenvolvimento**

❖ História de Usuários

História de usuários

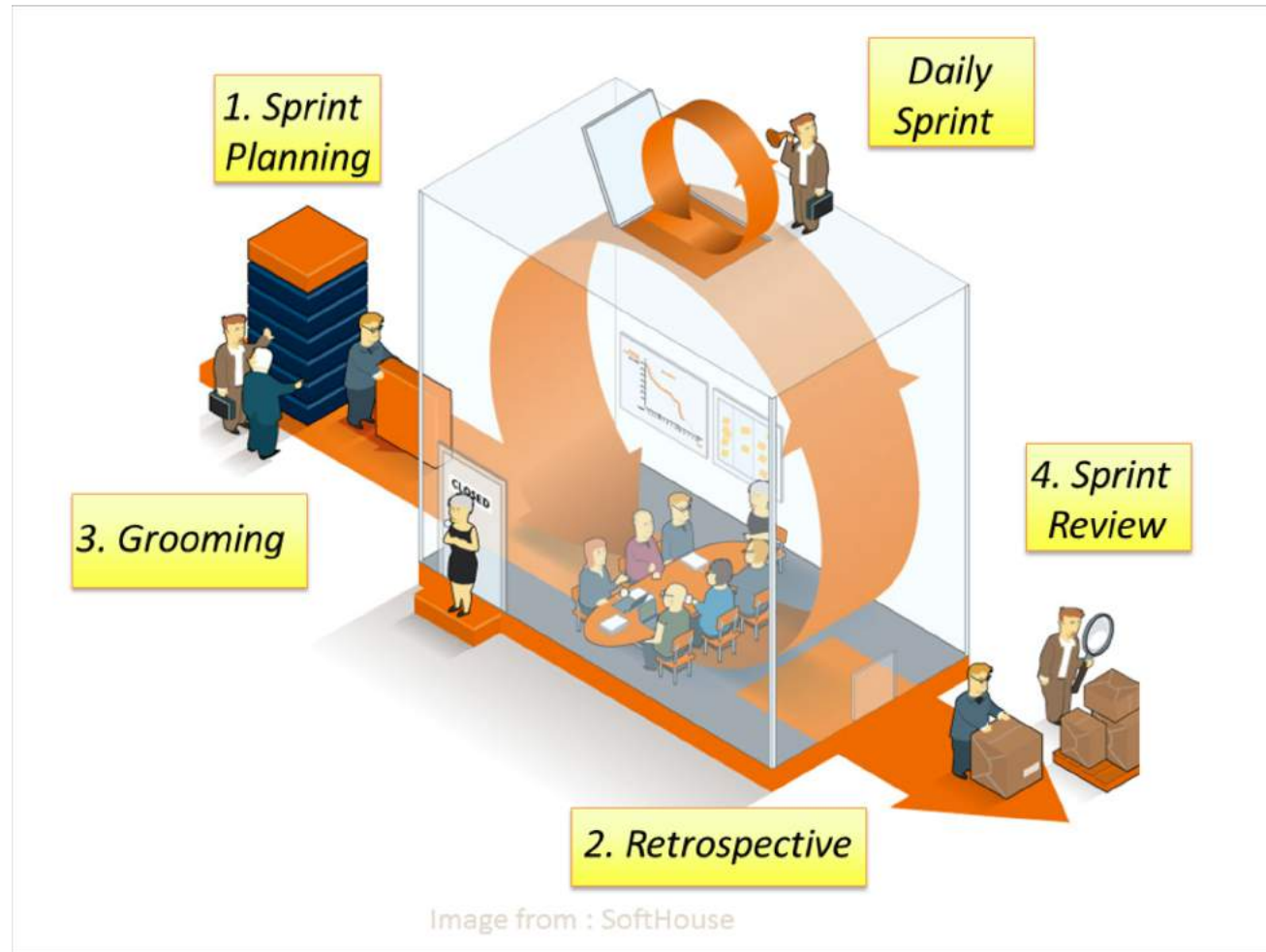


Sprint

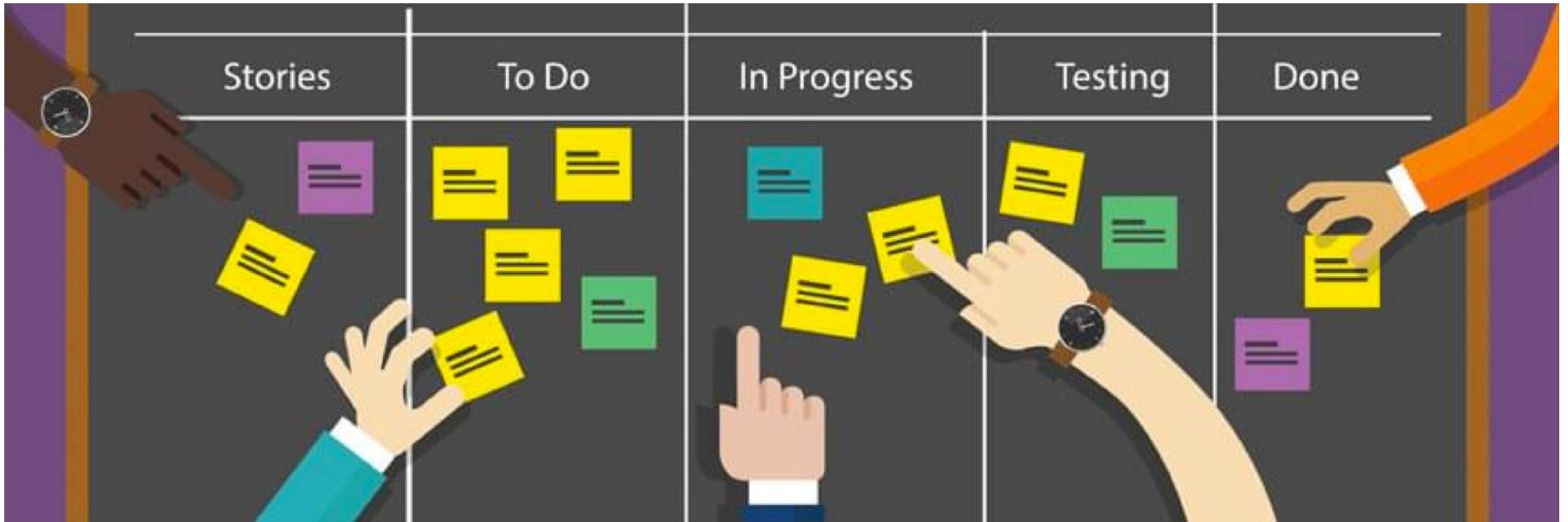
- Coração do Scrum
- *“Uma iteração com duração fixa de até um mês, no qual um incremento “Pronto”, funcional e possível de ser entregue ao cliente é criado.”* (Fabricio Cruz, 2017)
- *Pode ser cancelado pelo PO*



Eventos/Cerimônias



Kanban



Referências

- CRUZ, F. **O FRAMEWORK SCRUM NA VISÃO DE FÁBIO CRUZ**. 2017. Disponível em: <<http://www.fabiocruz.com.br/frameworkscrum/>>. Acesso em: 08 mar. 2019.
- Scrum.org. **WHAT IS SCRUM?** Disponível em: <<https://www.scrum.org/resources/what-is-scrum>>. Acesso em: 08 mar. 2019.
- Caroli.org. **O que é Scrum?** Disponível em: <<http://www.caroli.org/sobre-o-scrum/>>. Acesso em: 08 mar. 2019.
- PAULA, D. F. O.; ARAUJO, C. C. Pet empires: Combining design thinking, lean startup and agile to learn from failure and develop a successful game in an undergraduate environment. Springer International Publishing, 2016. p. 30–34.
- DARRIN, M.; DEVEREUX, W. The agile manifesto, design thinking and systems engineering. In: . [s.n.], 2017.