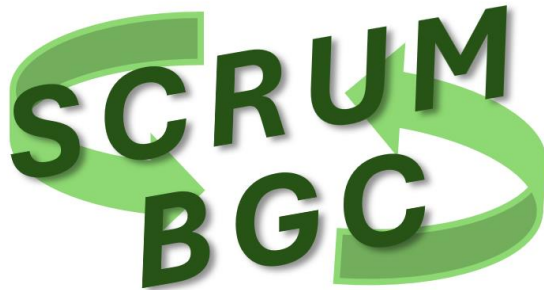
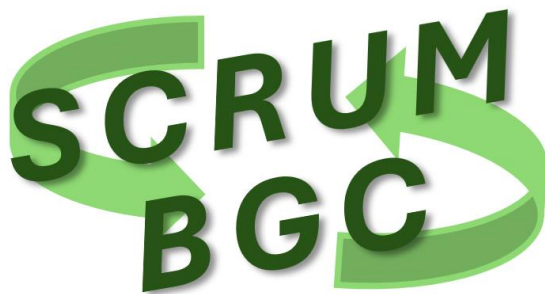


ScrumBGC



**Um jogo de tabuleiro para aprender as principais
características do Framework SCRUM**

SCRUM
BGC

The logo features the words "SCRUM" and "BGC" in a bold, dark green, sans-serif font. "SCRUM" is positioned on the top line, and "BGC" is on the bottom line. A thick, light green circular arrow with a 3D effect surrounds the text, pointing in a clockwise direction.

INSTRUÇÕES INICIAIS

*Sejam bem-vindos ao **ScrumBGC!** Número máximo de jogadores: 4 jogadores.*

Objetivo: Neste jogo, vocês quatro são um TIME de Desenvolvedores de Software, o “TIME SCRUM”, e precisam trabalhar juntos para entregar um produto, ou seja, um sistema informatizado em, no máximo, 2 SPRINTS.

Não sabe o que é uma Sprint? Fique tranquilo, pois no decorrer do jogo e com a ajuda do SCRUM MASTER, você irá aprender.

Aliás, o **primeiro passo** é definir **qual de vocês será o SCRUM MASTER (SM)**. Ele será o responsável por acompanhar e ler as instruções contidas neste manual de acordo com as etapas do tabuleiro. Mas **ATENÇÃO!** Ele também será um dos 4 jogadores, realizando jogadas!

Para definir quem de vocês será o SCRUM MASTER (SM) vocês podem sortear nos dados - ou definir livremente - como preferirem. **(Façam isso agora! O SM fica com o manual...)**

O **segundo passo**, é definir a **especialidade** de cada jogador. No TIME, deve haver **2 especialistas FullStack (FS)**, **1 especialista Front-End (FE)** e **1 especialista Back-End (BE)**. Para identificar qual a sua especialidade, use as cartas de especialidade e permaneça com ela até o fim do jogo. (Podem sortear ou escolher entre si).

Agora, **organizem os tabuleiros na mesa. Coloquem o pino VERDE do TIME SCRUM na casa “início” do Tabuleiro**

SPRINT e depois usem-no para se mover de uma etapa para outra no decorrer do jogo.

Todas as outras instruções estão nas próximas páginas. Então, basta que o SM consulte este manual, lendo-as instruções em voz alta. Elas guiarão vocês neste **ScrumBGC!**

*Já definiram quem será o SM? Então agora ele deve consultar a instrução **3. Apresentação do SCRUM** e lê-la em voz alta!*

DICA: ir lendo as regras e executando as instruções destas, e não pular etapas! (No decorrer do jogo, caso achem necessário, basta revisar ou fazer a releitura de alguma regra).

3. Apresentação do SCRUM

SCRUM é um framework simples para desenvolver produtos complexos. O SCRUM é considerado um Método Ágil e alguns veem o SCRUM como um meio muito útil para a Gestão de Projetos.

4. Apresentação da SPRINT

A SPRINT é o coração do SCRUM. É um ciclo com duração fixa estipulada e contém alguns eventos, onde todo o trabalho acontece para que se construa um produto utilizável e almejado pelo projeto.

No **ScrumBGC**, como podem ver no tabuleiro, a **SPRINT começa com a reunião de Sprint Planning, depois disto, acontecem três semanas de trabalho, seguidas então dos eventos Sprint Review e depois Sprint Retrospective.**

Uma nova SPRINT começa imediatamente após a conclusão da SPRINT anterior, até que o projeto seja concluído. Atenção! Neste **ScrumBGC**, **vocês terão somente 2 SPRINTS para concluir o projeto. Se não concluírem, perdem o jogo e devem tentar novamente!**

5. PRODUCT BACKLOG

O PRODUCT BACKLOG (PB) é uma lista das demandas necessárias para construirmos o produto, que, no nosso caso, é um software, um sistema informatizado.

Da mesma forma, neste jogo, o PRODUCT BACKLOG (PB) é uma lista de tarefas que devem ser executadas para assim construirmos os requisitos do sistema informatizado. Elas são representadas pelos cartões de REQUISITOS/TAREFAS.

Distribuem todos os cartões de REQUISITOS/TAREFAS na área de PRODUCT BACKLOG do tabuleiro KANBAN, de acordo com a ordem crescente! (ignorem o cartão BUG neste momento).

O objetivo principal do jogo é trabalhar para concluir estas tarefas e entregar o sistema com **TODOS** os requisitos em somente 2 Sprints!

Agora, avancem para o evento (6.) SPRINT PLANNING.

6. SPRINT PLANNING

A SPRINT PLANNING é o evento que inicia o ciclo de uma SPRINT. Nela, três perguntas devem ser respondidas, como podem ver no tabuleiro. (movam o pino do TIME de acordo com a etapa).

6.1 Por quê?

Por que esta Sprint é valiosa? Ao longo da Sprint Planning o time deve buscar a resposta para esta primeira pergunta. Neste jogo, não é necessário responder, apenas pulem para a próxima etapa (6.2 O que?).

6.2 O que?

O time deve definir quais os trabalhos a serem realizados nesta Sprint. Ou seja, vamos escolher quantos **REQUISITOS** do **PRODUCT BACKLOG** serão desenvolvidos nesta Sprint, formando o **SPRINT BACKLOG (vejam o QUADRO KANBAN)**.

Atenção!! **Um REQUISITO deve ser considerado por completo para a SPRINT.** Exemplo: caso escolham os REQUISITOS 1 e 2, todas as TAREFAS referentes a estes requisitos devem ser consideradas, portanto: TAREFAS #1.1, #1.2, #1.3, #2.1, #2.2 e #2.3.

E aí jogadores, o que vocês sugerem? As instruções da próxima etapa (6.3) ajudarão vocês a definir isto.

ATENÇÃO! Após a decisão, movam os REQUISITOS (e suas respectivas TAREFAS) selecionados para a área de SPRINT BACKLOG.

(ATENÇÃO! CASO ESTEJAM NA 2ª SPRINT do jogo, todas as TAREFAS/REQUISITOS do PRODUCT BACKLOG devem ser trabalhadas na SPRINT!)

6.3 Como?

Como o trabalho escolhido (SPRINT BACKLOG) será realizado?

Resposta: cada jogador é um desenvolvedor de software especialista e deve cuidar das TAREFAS de sua especialidade/responsabilidade. Os pontos obtidos com a rolagem dos dois dados são as horas produtivas de trabalho! Haverá mais explicações sobre isto no próximo item (7).

Mas atenção! Na sua jogada/turno, você só pode alocar seus pontos das seguintes maneiras:

INDIVIDUAL: alocar **TODOS** os pontos obtidos (soma dos dois dados) em somente uma TAREFA de sua especialidade. (Não é permitido dividir a pontuação entre duas ou mais tarefas de sua especialidade).

COOPERAÇÃO: alocar os pontos de um dado para uma TAREFA de sua responsabilidade e os pontos do outro dado para a TAREFA de outro colega (independentemente da especialidade da tarefa do colega).

REVISÃO: se todas as TAREFAS de sua especialidade já foram concluídas numa jogada anterior, você poderá alocar somente 1 ponto para cada uma das tarefas pendentes, independente da especialidade. Somente isso. (Nem precisa rolar os dados.)

ATENÇÃO! Para qualquer tipo de jogada acima, os **PONTOS QUE SOBRAM, SÃO PERDIDOS!** Exemplo: caso minha tarefa seja de 10 pontos e eu role 12 pontos nos dados, 2 pontos foram em vão.

7. (7.1; 7.2; 7.3) SEMANA 1 / 2 / 3

Agora, o trabalho, ou seja, as TAREFAS da atual SPRINT BACKLOG serão executadas no decorrer das SEMANAS 1, 2 e 3.

Em cada semana, **cada jogador, um de cada vez, rola os dois dados para saber quantas horas produtivas (pontos) obteve. Então, com estas horas (pontos), subtrai o tempo de trabalho das tarefas presentes na SPRINT BACKLOG atual. Para subtrair/alocar estas horas/pontos em uma TAREFA, usem os marcadores de números, posicionando-os em cima da TAREFA escolhida (pontuação/soma).**

NÃO ESQUEÇAM DAS REGRAS DE ALOCAÇÃO (INDIVIDUAL, COOPERAÇÃO, ou REVISÃO) apresentadas na regra 6.3!).

Como saber se a tarefa é de sua responsabilidade? Basta ver pela **cor dos cartões de TAREFAS e seus códigos FS** (FullStack), FE (Front-End) ou BE (Back-End).

Estas são as principais regras! Agora, iniciem os trabalhos da SPRINT! **Utilizem o PEÃO verde do TIME, posicionando-o em DEV 1, DEV 2, DEV 3 e DEV 4 para localizarem e não se perderem nas jogadas/turnos.**

(Quando finalizar a SEMANA 3, o SCRUM MASTER deve consultar o item 8 SPRINT REVIEW.)

8. SPRINT REVIEW

8.1. TAREFAS CONCLUÍDAS

Movam as TAREFAS concluídas para a área de PRONTO no Quadro KANBAN. (podem recolher os pontos)

8.2 TAREFAS NÃO CONCLUÍDAS

TAREFAS não concluídas nesta SPRINT devem ir para a área de DÉBITO e **aumentar 4 pontos de trabalho incompleto (usem o marcador “+4”)**. Elas **comporão novamente a SPRINT BACKLOG na próxima SPRINT** (horas/pontos já alocados/subtraídos destas tarefas, permanecem válidos). Exemplo: se não concluíram a TAREFA #1.1 de 15 horas de trabalho, agora ela passará a ter 19 horas de trabalho necessários para ser finalizada).

8.3 Qual o propósito da SPRINT REVIEW?

“O propósito da Sprint Review é inspecionar o resultado da Sprint e determinar as adaptações futuras.”

Usando uma folha de papel e caneta, façam uma tabela simples apresentando:

- Número de **TAREFAS CONCLUÍDAS** nesta SPRINT; número de **TAREFAS NÃO** concluídas nesta SPRINT;

É só isso, por enquanto. Podemos avançar para a etapa de SPRINT RETROSPECTIVE. *(Avançar de acordo com o número da SPRINT atual, 1ª ou 2ª)*

9. SPRINT RETROSPECTIVE (1ª SPRINT)

A SPRINT RETROSPECTIVE conclui a Sprint e seu objetivo é planejar maneiras de aumentar a qualidade e a eficácia. Neste evento, o “Scrum Team inspeciona como foi a última Sprint em relação a indivíduos, interações, processos, ferramentas e sua

Definição de Pronto”. O que deu certo durante a Sprint? Quais problemas encontraram e como esses problemas foram (ou não) resolvidos?

No caso desta PRIMEIRA SPRINT, vocês jogadores acham que faltou apenas sorte ou poderiam ter feito algo diferente para concluir alguma tarefa que ficou pendente? Caso tenham alguma observação, anotem no papel.

Agora, ALGÚEM DEVE ROLAR OS DADOS PARA SABER SE ALGUM BUG/DEFEITO SURTIU NO SISTEMA. Se o número tirado for maior ou igual a 10, um BUG surgiu! A TAREFA BUG deve ser trabalhada na SPRINT BACKLOG da próxima (2ª) e última Sprint do jogo!

Devemos agora iniciar a segunda e última SPRINT. Se necessário, eu, o SCRUM MASTER, os ajudarei com as regras novamente. *(No tabuleiro do ciclo da Sprint, avancem para 6 SPRINT PLANNING. SCRUM MASTER, volte e consulte o item (6) SPRINT PLANNING neste manual).*

10. SPRINT RETROSPECTIVE (2ª SPRINT)

A SPRINT RETROSPECTIVE conclui a Sprint e seu objetivo é planejar maneiras de aumentar a qualidade e a eficácia. Neste evento, o “Scrum Team inspeciona como foi a última Sprint em relação a indivíduos, interações, processos, ferramentas e sua Definição de Pronto”. O que deu certo durante a Sprint? Quais problemas encontraram e como esses problemas foram (ou não) resolvidos?

Finalizando o jogo... conseguiram concluir todas as tarefas em duas SPRINTS?

Se SIM, ÓTIMO! GANHARAM O JOGO, trabalhando em equipe!

Se NÃO concluíram, o que faltou? Sorte apenas? Ou mais trabalho em equipe?