**SCRUM**

Não é uma metodologia em si, mas sim um framework, visto que são um conjunto de ferramentas.

3 pilares – Transparência (diga o que vai conseguir e o que não vai), inspeção e adaptação.

Os valores - O sucesso do uso do Scrum depende das pessoas se tornarem mais proficientes em viver cinco valores:

***Compromisso, Foco, Abertura, Respeito e Coragem.***

No scrum não tem hierarquia, cada um tem a mesma importância no time.

PO – Gerência o backlog do produto e maximiza o valor do produto. Só pode ter um.

Scrum Master – Guardião do scrum. Terá o objetivo principal de remover os impedimentos. Este será responsável por implementar o scrum no processo, para garantir que o time tenha o melhor aproveitamento. Principais funções: Treinar os membros do time em autogerenciamento e cross-funcionalidade; Ajudar o Scrum Team a se concentrar na criação de incrementos de alto valor que atendem à Definição de Pronto; Provocando a remoção de impedimentos ao progresso do Scrum Team; e, Garantir que todos os eventos Scrum ocorram e sejam positivos, produtivos e mantidos dentro do Timebox.

Dev Team – Times auto-organizados (são auto gerenciáveis) e que criam os incrementos do produto. O PO e o Scrum Master não podem falar em como vai ser feito o projeto. Quem decide a forma de como vai ser feita (tecnicamente) é o dev team.

Stakeholders – Grupo de interesse. Impactados pelo incremento do produto. Vai ser impactado por aquele botão que vai ser construído por exemplo. Faz parte do cliente, mas não é o PO. Ele vai acompanhar o desenvolvimento do produto. Vai trabalhar com o produto que você vai criar.

**Cerimônias do SCRUM**

**Backlog –** Lista com as funcionalidades para o produto. O conteúdo é definido pelo P. O. Não necessita estar completo, ou seja, você não vai levantar todo o sistema de uma vez, com o tempo o Product Backlog cresce ou diminui dependendo do que o P.O. realmente necessita.

**Planning** **–** Planejamento da sprint. Se faz uma previsão do que vai se conseguir entregar na sprint e é definido as tarefas de cada um naquela sprint. No final é gerado o Sprint Backlog. Scrum Team e o P.O. definirão o objetivo.

**Sprint –** Ciclos de entrega das atividades. Duram normalmente de 1 a 4 semanas, sem o ideal duas semanas. Serve para a equipe sentir o ritmo de trabalho e terem feedbacks regulares dos seus trabalhos. Naquele ciclo existiram tarefas predeterminadas, onde quem terminou o seu, ajuda o outro a terminar o dele.

**Dailys –** “Reuniões em pé”. Reuniões diárias, sempre na mesma hora e local, no timebox de 15 minutos no máximo. O scrum master levanta três questões aos desenvolvedores: o que você fez ontem? O que irá fazer hoje? E quais obstáculos você encontrou? O objetivo é encontrar diariamente impedimentos e remove-los, além de manter todos na mesma pauta e saber como anda o projeto.

**Review –** É feito ao final de cada sprint. É a apresentação do que foi feito para o PO e o SM.

**Retrospective –** Essa é a fase do aprendizado. A equipe vai discutir o que pode melhorar e como aumentar a produtividade. Após essa fase, se dá inicio a uma nova sprint se aplicando os pontos de melhoria da retrospectiva da sprint anterior.