



Scrum

Um framework dentro do qual pessoas podem tratar e resolver problemas complexos e adaptativos, enquanto produtiva e criativamente entregam produtos com o mais alto valor possível. Scrum é:

- Leve
- Simples de entender
- Extremamente difícil de dominar



História do Scrum

A história do Scrum começa no contexto da **indústria de desenvolvimento de software** e da busca por métodos mais flexíveis e eficientes para gerenciar projetos. Scrum foi inspirado em conceitos de manufatura e adaptado para ambientes ágeis de desenvolvimento. Aqui estão os principais marcos da história do Scrum:

Origem do conceito (1986)

O termo "Scrum" foi introduzido pela primeira vez em um artigo publicado na **Harvard Business Review** em 1986 por **Hiroataka Takeuchi** e **Ikujiro Nonaka**, intitulado "The New New Product Development Game". No artigo, eles descreveram como equipes de alta performance em empresas como Toyota, Honda e Canon eram mais bem-sucedidas usando uma abordagem flexível, que envolvia equipes auto-organizadas e interdisciplinares para o desenvolvimento de produtos. Eles compararam esse processo à formação do rugby chamada "scrum", onde todos os jogadores trabalham juntos em um movimento coeso.

Primeira apresentação do Scrum (1995)

Ken Schwaber e Jeff Sutherland apresentaram formalmente o Scrum na **Conferência OOPSLA (Object-Oriented Programming, Systems, Languages & Applications)** em 1995. Eles detalharam o processo e como ele podia ser usado para gerenciar e desenvolver software de forma eficaz. Essa apresentação foi um marco importante, pois foi quando o Scrum começou a ganhar reconhecimento no mundo da tecnologia.

Evolução e popularização (2000)

1

2

3

4

5

Desenvolvimento do Scrum (1990)

Nos anos 1990, **Ken Schwaber** e **Jeff Sutherland** desenvolveram e formalizaram o Scrum como uma metodologia para desenvolvimento de software. Eles aplicaram os conceitos descritos por Takeuchi e Nonaka ao desenvolvimento de software, focando em ciclos curtos e entregas iterativas e incrementais. Schwaber e Sutherland começaram a aplicar Scrum em suas empresas e a refinar a abordagem com base na experiência prática.

Manifesto Ágil (2001)

Em 2001, Schwaber e Sutherland foram dois dos 17 signatários do **Manifesto Ágil**, que estabeleceu os princípios do desenvolvimento ágil de software. O manifesto defende interações e colaboração entre equipes e clientes, além da flexibilidade para responder a mudanças, o que está no cerne do Scrum.

Evolução e popularização (2000)

Nos anos seguintes, o Scrum se tornou uma das metodologias ágeis mais populares, especialmente no setor de desenvolvimento de software. **Ken Schwaber** fundou a **Scrum Alliance** em 2002, uma organização que promove o uso do Scrum e oferece certificações para profissionais que utilizam a metodologia. Em 2009, Schwaber também fundou a [Scrum.org](https://www.scrum.org), uma outra organização focada na disseminação de práticas Scrum e na formação de Scrum Masters.

Atualizações e usos modernos

Ao longo das décadas seguintes, o Scrum continuou a evoluir e se expandiu para além do desenvolvimento de software, sendo adotado em áreas como marketing, design, RH e até mesmo em operações e planejamento estratégico. A flexibilidade e simplicidade do Scrum permitem que ele seja adaptado para diferentes tipos de projetos e equipes.

5

6

Guia do Scrum (2010)

Em 2010, Schwaber e Sutherland lançaram o **Scrum Guide**, um documento que define oficialmente as regras e práticas do Scrum. Esse guia tem sido atualizado periodicamente desde então para refletir as melhores práticas e a evolução da metodologia. A última atualização é de Novembro de 2020.

7



O que é o Scrum?

Scrum é um framework ágil usado para o desenvolvimento de produtos, especialmente em projetos de software. Ele promove a colaboração em equipe, a flexibilidade e a entrega incremental de valor ao longo de ciclos curtos, chamados de **sprints**. Cada sprint geralmente dura de 1 a 4 semanas, e ao final de cada um, há uma entrega de um incremento funcional do produto.

Trabalho Iterativo e Incremental

O Scrum divide o trabalho em ciclos curtos chamados sprints, permitindo entregas frequentes e a adaptação a mudanças.

Priorização do Valor

O Scrum foca na entrega de valor ao cliente em cada sprint, garantindo que o trabalho mais importante seja feito primeiro.

Comunicação Transparente

O Scrum enfatiza a comunicação aberta e transparente entre as equipes e stakeholders, garantindo que todos estejam alinhados.

Manifesto Ágil & Scrum

Colaboração: Ambos priorizam a comunicação eficaz e o trabalho em equipe.

- **Entrega contínua de valor:** Scrum implementa o princípio ágil de entregar valor em ciclos curtos.
- **Flexibilidade:** Tanto o Manifesto Ágil quanto o Scrum promovem a adaptação a mudanças ao longo do projeto.
- **Foco no cliente:** Ambos incentivam uma relação próxima e colaborativa com o cliente.
- **Melhoria contínua:** A retrospectiva do Scrum reflete a prática de melhoria constante recomendada pelo Manifesto Ágil.

Assim, o Scrum é uma aplicação direta dos valores e princípios descritos no Manifesto Ágil, sendo uma ferramenta prática para implementá-los em projetos reais.

Individuals and interactions
over processes and tools.

Working closely with the customer
over comprehensive documentation.

Responding to change
over following a plan.

Responding to change
over following a plan.

Responding to change
over following a plan.



Papéis no Scrum

O Scrum define três papéis essenciais para o sucesso do projeto: Product Owner, Scrum Master e Development Team.

1

Product Owner

O Product Owner é responsável por garantir que o produto seja construído com base nas necessidades do cliente.

2

Scrum Master

O Scrum Master facilita o processo Scrum e ajuda a equipe a remover obstáculos.

3

Development Team

A Development Team é responsável por construir o produto e entregar valor ao cliente.

Artefatos do Scrum

O Scrum utiliza três artefatos principais para gerenciar o projeto: Product Backlog, Sprint Backlog e Increment.

Product Backlog

Lista ordenada de funcionalidades e requisitos do produto.

Sprint Backlog

Subconjunto do Product Backlog que a equipe se compromete a completar em um sprint.

Incremento

Resultado do trabalho realizado em cada sprint, que deve ser um pedaço funcional e entregável do produto.

AGILE Calendar

Roest:

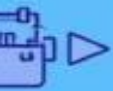
DAILY

The W/P

and

Sguan 75

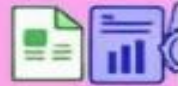
Splimdo



scero to the
nate stad or



The easy inew your diverge
willedt youy distrage your
devicson techiager.



The conts tats of c
loifs Agilirgerinea f
ontlication inyolog

NT



edfex
ginen



Retrspecti

Resopect

Pre seen fup
rectoption



Eventos do Scrum

O Scrum define eventos específicos para garantir que a equipe esteja alinhada e que o trabalho esteja progredindo de acordo com o plano.

1

Sprint Planning

A equipe planeja o trabalho que será realizado durante o Sprint.

2

Daily Scrum

Reunião diária para a equipe sincronizar o trabalho e identificar obstáculos.

3

Sprint Review

Revisão do trabalho realizado durante o Sprint com stakeholders e cliente.

4

Sprint Retrospective

A equipe reflete sobre o Sprint e identifica áreas de melhoria para o próximo Sprint.



Trabalho em equipe no Scrum

O Scrum enfatiza a colaboração e o trabalho em equipe. As equipes Scrum são auto-organizadas e responsáveis por definir como irão realizar o trabalho.



Colaboração

A equipe trabalha em conjunto, compartilhando conhecimento e aprendendo uns com os outros.



Comunicação

A comunicação aberta e transparente é essencial para o sucesso da equipe.



Responsabilidade

Cada membro da equipe assume responsabilidade pelo seu trabalho e pelo sucesso do projeto.



Feedback

A equipe busca feedback constante para identificar áreas de melhoria e garantir que está no caminho certo.



Adaptação ao feedback no Scrum

O Scrum incentiva a adaptação ao feedback constante. A equipe recebe feedback dos stakeholders, dos usuários e do Scrum Master, e utiliza essas informações para ajustar o curso do projeto.

1

Feedback dos Stakeholders

O feedback dos stakeholders é fundamental para garantir que o produto atenda às suas necessidades.

2

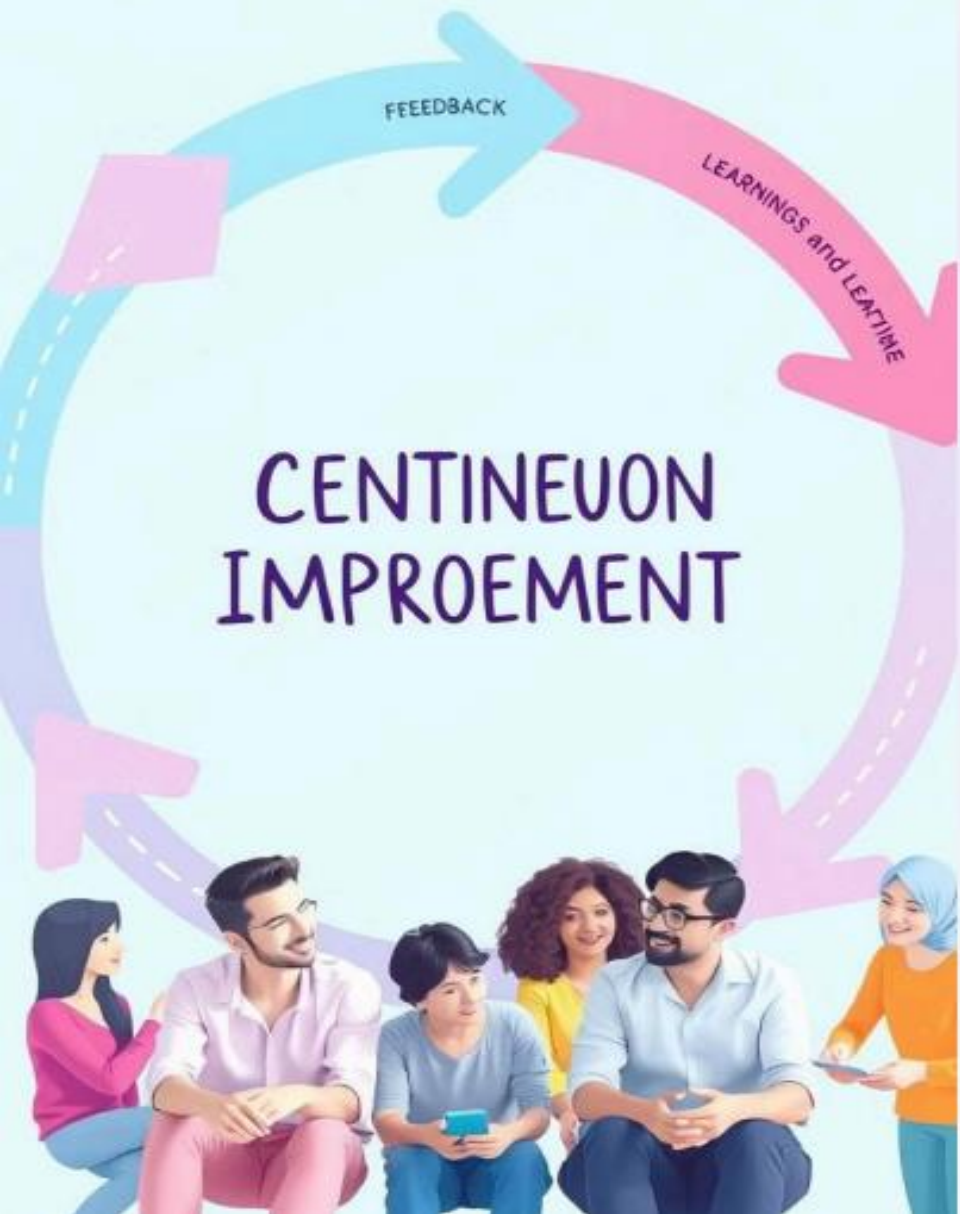
Feedback dos Usuários

O feedback dos usuários ajuda a equipe a entender como o produto está sendo utilizado e a identificar áreas de melhoria.

3

Feedback do Scrum Master

O Scrum Master fornece feedback à equipe sobre o processo Scrum e ajuda a remover obstáculos.



Ciclo de melhoria contínua no Scrum

O Scrum enfatiza o ciclo de melhoria contínua. A equipe se reúne regularmente para refletir sobre o processo Scrum e identificar áreas de melhoria.

1

Sprint Retrospective

A equipe reflete sobre o Sprint e identifica áreas de melhoria.

2

Implementação de Melhorias

As melhorias identificadas são implementadas no próximo Sprint.

3

Repetição do Ciclo

O ciclo de melhoria contínua se repete a cada Sprint, garantindo que a equipe esteja constantemente buscando maneiras de melhorar.

GOALS



- ★ Exemplificar a elaboração de artefatos do Scrum.
- ★ Conhecer técnicas para auxiliar no planejamento de uma sprint.

Em resumo...



Inputs from Executives,
Team, Stakeholders,
Customers, Users



Product Owner



The Team



Product
Backlog

Team selects
starting at top
as much as it
can commit
to deliver by
end of Sprint

Sprint
Planning
Meeting



Sprint
Backlog



2-4 Week
Sprint

Sprint end date and
team deliverable
do not change



Scrum
Master



Burndown/up
Charts

Every
24 Hours



Daily Scrum
Meeting



Sprint Review



Finished Work



Sprint
Retrospective

Estudo de Caso: Utilização do Scrum no Desenvolvimento de um Site para Gerenciamento de Hotel

1. Introdução

O gerenciamento eficiente de reservas e acomodações é essencial para proporcionar uma experiência positiva aos clientes de um hotel. Este estudo de caso aborda a aplicação da metodologia Scrum no desenvolvimento de um site para auxiliar a equipe do hotel a encontrar quartos de forma rápida e fácil, garantindo uma estadia acessível aos clientes.

2. Objetivo

O principal objetivo é desenvolver um site que otimize a gestão de reservas, permitindo que a equipe visualize e gerencie os quartos de maneira intuitiva. Além disso, o projeto visa garantir que a implementação atenda às necessidades dos clientes e do hotel, utilizando a metodologia Scrum para validar os requisitos e garantir um desenvolvimento iterativo e eficiente.

3. Prazos e entregas

O prazo é de 60 dias a partir da reunião de Kick-Off.

3. Cenário atual e Funcionários do Hotel

Descrédito no sistema de reserva de quarto que é feita de forma manual ou por intuição da secretária, falta de padronização de tarifas, não há uma rotina para arrumação dos quartos e muitas vezes os clientes se deparam com esperas longas para realizar essa higienização.

- 1 - Gerente (Stakeholder),
- 2 - Secretaria
- 2 - Camareiras

A collection of colorful speech bubbles in red, orange, blue, and purple, each containing a white question mark or three dots, symbolizing inquiry and communication.