

Aula 7 – Métodos Ágeis: Scrum e Kanban

Product Owner	Os proprietários do produto Scrum entendem os requisitos do cliente e da empresa e, em seguida, criam e gerenciam o backlog do produto com base nesses requisitos.	Júlia Sanches Dourado
Scrum Master	Responsável por garantir que o Scrum seja compreendido e seguido, removendo impedimentos, facilitando os eventos Scrum e ajudando a equipe a melhorar continuamente	Beatriz Schmitz
Time de Desenvolvimento	Grupo multidisciplinar que planeja, constrói, testa e entrega o incremento do produto ao final de cada Sprint	João Luiz Verrísimo, Yuri D'Alessandro

Sprint: Uma sprint é um período curto e fixo em que uma equipe scrum trabalha para concluir uma quantidade definida de trabalho.

Planejamento da Sprint: O planejamento de sprint é um evento com limite de tempo dentro da estrutura do Scrum que dá início ao próximo sprint para equipes ágeis. O planejamento de sprint identifica quais tarefas vão ser concluídas no sprint e como esse trabalho vai ser feito. O resultado esperado desse encontro é um Sprint Backlog claro e realista, que contém as tarefas que o time se compromete a entregar.

Daily Scrum: É uma reunião curta de no máximo 15 minutos que ocorre todos os dias da sprint, sempre no mesmo horário e local, com o objetivo de alinhar o trabalho da equipe. O propósito central da daily é inspecionar o progresso em direção à meta da sprint, promover a transparência, identificar obstáculos e permitir que o time se auto-organize e ajuste seu plano de ação de forma colaborativa

Revisão da Sprint: É o evento que acontece ao final de cada sprint para que a equipe apresente o incremento do produto (ou seja, o que foi desenvolvido) aos stakeholders. O objetivo principal é inspecionar o resultado da sprint e obter feedback, garantindo que o produto esteja evoluindo de acordo com as necessidades do cliente e da organização.

Retrospectiva: É o último evento de cada sprint e tem como objetivo principal a melhoria contínua do time. É um momento reservado para que a equipe Scrum — Product Owner, Scrum Master e desenvolvedores — reflita sobre o trabalho realizado, o processo seguido e a colaboração entre os membros. Nessa reunião, todos discutem o que funcionou bem, o que não funcionou e quais ações podem ser tomadas para melhorar na próxima sprint.

Objetivos:

Os objetivos do Scrum, de acordo com o Scrum Guide e também explicações da Atlassian, podem ser resumidos assim:

1. **Maximizar a entrega de valor**

O foco do Scrum é garantir que o time trabalhe sempre nas funcionalidades de maior importância para os clientes e stakeholders, entregando incrementos que realmente façam diferença.

2. **Promover transparência**

Todos os envolvidos têm visibilidade do que está sendo feito, do progresso e dos obstáculos, evitando surpresas no projeto.

3. **Permitir inspeção e adaptação contínua**

A cada sprint, o time avalia resultados (na revisão) e processos (na retrospectiva), adaptando o backlog e as formas de trabalho para melhorar continuamente.

4. **Estimular colaboração e auto-organização**

O Scrum incentiva que a equipe seja multidisciplinar, autônoma e colaborativa, sem depender de ordens externas para decidir como realizar o trabalho.

5. **Reduzir riscos e incertezas**

Como o produto é desenvolvido em ciclos curtos, o feedback rápido ajuda a corrigir falhas cedo, evitando desperdício de tempo e recursos.

Em resumo: o grande objetivo do Scrum é criar produtos de alta qualidade, de forma ágil, colaborativa e adaptável, entregando valor contínuo ao cliente.


Backlog:


1. Definir objetivo e escopo do dashboard (o que será medido e para quem)
2. Identificar fontes de dados (pesquisa bibliográfica, bases públicas, questionários etc.)
3. Coletar dados brutos das fontes selecionadas
4. Tratar e limpar os dados (padronização, remoção de inconsistências, ajustes de formato)
5. Analisar os dados (estatísticas básicas, gráficos preliminares)
6. Definir indicadores principais (KPIs) a serem exibidos no dashboard
7. Criar protótipo do dashboard (wireframe ou mockup)
8. Implementar dashboard em ferramenta escolhida
9. Testar dashboard com usuários (ver clareza, utilidade, usabilidade)
10. Documentar resultados e aprendizados


Framework:


Link: <https://juliasanchesdourado.atlassian.net/jira/software/projects/CS/boards/34>


ITENS PENDENTES 6


Tratar e limpar os dados (padronização, remoção de inconsistências, ajustes de formato)
☒ CS-4 

Analisar os dados (estatísticas básicas, gráficos preliminares)
☒ CS-5 

Definir indicadores principais (KPIs) a serem exibidos no dashboard
☒ CS-6 


Implementar dashboard em ferramenta escolhida
☒ CS-8 


Testar dashboard com usuários (ver clareza, utilidade, usabilidade)
☒ CS-9 


Documentar resultados e aprendizados
☒ CS-10 



+ Criar



EM ANDAMENTO 2

Coletar dados brutos das fontes selecionadas
☒ CS-3 

Criar protótipo do dashboard (wireframe ou mockup)
☒ CS-7 

ITENS CONCLUÍDOS 2 

Definir objetivo e escopo do dashboard (o que será medido e para quem)
☒ CS-1  

Identificar fontes de dados (pesquisa bibliográfica, bases públicas, questionários etc.)
☒ CS-2  

+

Fontes:

<https://www.atlassian.com/br/agile/scrum>