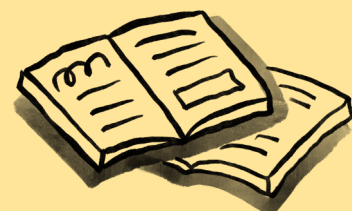
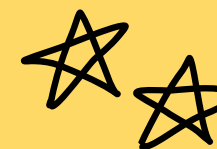
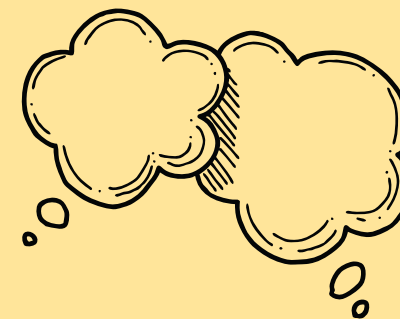
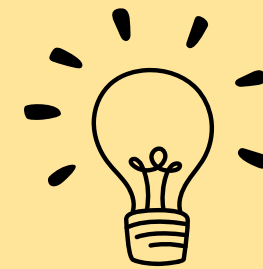


SCRUM



CRIAÇÃO DE PROJETO



ESSE MÉTODO ENVOLVE, A AUTOGESTÃO DE CADA COLABORADOR.

Criação da Visão do Projeto: Identificar a visão geral do projeto e definir o objetivo final.

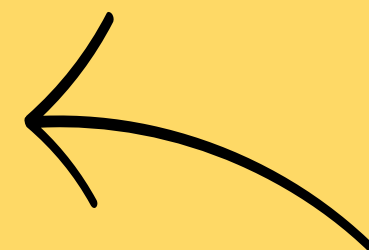
Formação das Equipes Scrum: Montar as equipes de trabalho, incluindo o Scrum Master, o Product Owner e o Dev Team.



DESENVOLVIMENTO

DESENVOLVIMENTO DE ÉPICAS

Criar histórias épicas que representam grandes funcionalidades ou requisitos do projeto.



OBJETIVOS



1.

CRIAÇÃO DO BACKLOG DO PRODUTO

Elaborar uma lista priorizada de requisitos, chamada de Product Backlog.

2.

PLANEJAMENTO DO LANÇAMENTO

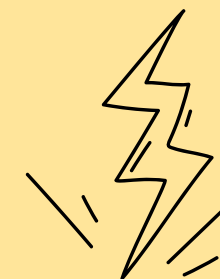
Planejar e estimar as entregas do projeto e realizar o planejamento detalhado para cada iteração (Sprint).



3.

EXECUÇÃO DAS SPRINTS

Desenvolver, testar e entregar incrementos de software em ciclos curtos (geralmente de 2 a 4 semanas).



REUNIÕES DIÁRIAS (DAILY STAND-UPS)

Encontros diários para
sincronização e alinhamento da
equipe.



REVISÃO DA SPRINT

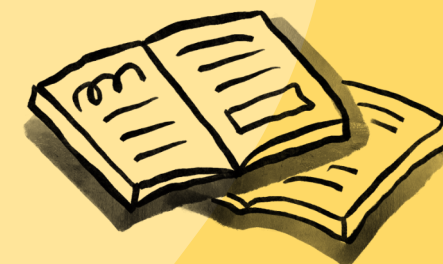
Avaliar o trabalho concluído e adaptar o Product Backlog conforme necessário. Refletir sobre o processo e identificar melhorias para a próxima Sprint.



DEFINIÇÃO E ESTRUTURA

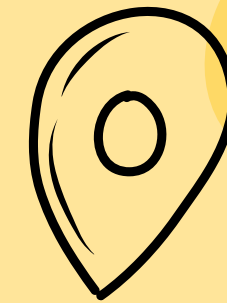
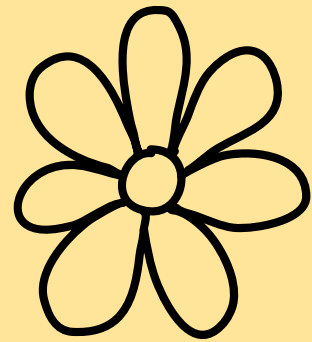


Scrum: É um framework com papéis, artefatos e rituais bem definidos. Possui o Product Owner, o Scrum Master, o Scrum Backlog e a Daily Scrum. O Scrum segue um processo iterativo com Sprints (ciclos de trabalho) e entregas regulares.



Kanban: Não possui papéis específicos nem rituais prescritos. É um conjunto de valores e princípios que guia a execução, mas com flexibilidade. O foco é em um fluxo contínuo de trabalho.





RECOMENDAÇÕES

Scrum: Recomendado quando é importante ter entregas regulares e estruturadas, com papéis bem definidos.



O Método Cascata é uma forma de gerenciamento de projetos que utiliza fases sequenciais, longo planejamento, projetos com custos, escopo e cronograma fixos.



JOÃO VITOR MELLO
KEREN STEVAUX



OBRIGADO

