http://www.desenvolvimentoagil.com.br/scrum/

**O que é Scrum?**

Scrum é um framework designado para ser usado em gerenciamento de projetos.

**O que são Sprints?**

Sprints são pequenos intervalos de tempo em que atividades devem ser realizadas e objetivos devem ser alcançados. Uma Sprint dura em média de uma a seis semanas.

**Quais os benefícios do Scrum?**

* **Adaptabilidade:** o projeto poderá passar por alterações mais facilmente caso seja necessário.
* **Foco no cliente:** O Scrum fornece uma abordagem que é 100% focada no cliente.
* **Entrega continua de valor:** o Scrum busca entregar valor constantemente sempre que novos processos são solicitados pelos clientes.
* **Feedback continuo:** diariamente são entregues novos feedbacks por meio das “stand-up daily meetings”, as reuniões diárias.
* **Transparência:** todas as informações são repassadas aos stakeholders, deixando-os sempre ciente do status e progresso dos projetos.
* **Motivação:**
* **Resolução de problemas mais rápida**
* **Ambiente inovador**

**Quantos membros deve conter um time Scrum?**

O framework Scrum recomenda que um time contenha de seis a dez membros, caso o número de integrantes exceda o limite, outros times devem ser criados para integrar-se ao projeto.

**Qual o significado do termo “Scrum of Scrums”?**

O termo em questão é usado para se referir aos membros chaves dos times Scrum, normalmente esse termo é usado em grandes projetos onde há diversos times Scrum trabalhando em paralelo.

**Cite os membros do Scrum core team**

* **Product owner:** este mesmo deve entender completamente o framework Scrum, bem como a importância dos clientes e stakeholders no contexto do **business justification**, **qualidade**, **mudança** e **riscos** associados aos projetos.
* **Scrum masters:** devem usar o framework para entender seus papéis no projeto, bem como supervisionar a aplicação do mesmo dentro dos projetos.
* **Scrum team members:** devem usar o framework para entender melhor os processos e as ferramentas que podem ser usadas para criar novos serviços e produtos.

**Cite as três áreas chaves do Scrum**

O framework Scrum é dividido em três áreas chaves:

* Princípios
* Aspectos
* Processos

**Cite e descreva quais são os seis princípios do Scrum**

* **Empirical process control:** este princípio segue a filosofia principal do Scrum, que é baseada nas três ideias principais de **transparência**, **inspeção** e **adaptação**. Ao contrário das metodologias padrões de gerenciamento de projetos que, as tomadas de decisões no Scrum são baseadas em observações e experimentação, em vez de um plano proativo.
* **Self-organization:** este princípio tem foco nos stakeholders, pois o Scrum acredita que incentivar os colaboradores a se auto-organizar é mais eficiente que impor regras. Os membros do time Scrum têm autoridade e responsabilidade de achar maneiras de converter o product backlog em produtos acabados, sem dependerem a intervenção de stakeholders.
* **Collaboration:** é focado nas três principais regras para a colaboração entre times participantes de um projeto, estas mesmas são **ciência**, **articulação** e **apropriação**. O desenvolvimento é um processo de criação de valor compartilhado, o mesmo exige que os stakeholders trabalhem juntos e interajam entre si a fim de entregar o máximo de valor possível. **Ciência** significa que todos os membros do time Scrum devem saber no que seus colegas estão trabalhando. **Apropriação** significa adaptar tecnologias para situações específicas. Articulação consiste em dividir os trabalhos em unidades e depois dividi-las entre os membros do time Scrum, no fim os mesmos combinam essas unidades formando assim um todo.
* **Value based-prioritization:** foca na máxima entrega de valor, entregando desde o início do projeto e aumentando com o passar do tempo. Em um projeto Scrum o principal objetivo sempre será suprir as necessidades do cliente, entregando o máximo de valor desde o início do projeto. O product owner deve separar o que deve ser entregue agora do que pode ser feito depois, garantindo sempre assim o máximo de valor para o cliente.
* **Time-boxing:** foca no gerenciamento do tempo do projeto, utilizado para gerenciar o planejamento e execução dos mesmos, bem como as Sprints. No Scrum o tempo é considerado uma constante primaria, o time-boxing é usado para alocar uma quantidade ideal de tempo para as atividades do projeto, garantindo que o time Scrum não utilize muito ou pouco tempo para uma tarefa. Algumas vantagens do time-boxing são: **desenvolvimento eficiente do projeto**, **menos overhead**, **alta velocidade dos times**.
* **Iterative developtment:** utilizado para o gerenciamento de mudanças no projeto, garantindo sempre a entrega de produtos e serviços de acordo com o padrão de qualidade estipulado.Todo trabalho é dividido em unidades, e essas unidades são dividas entre os membros do time Scrum. Este principio consiste também na repetição de diversas etapas do projeto, garantindo que todos aprendam as lições resultantes de cada uma, proporcionando também sempre maior qualidade aos shippables. Garante também que todos os requisitos desejados pelo cliente sejam incorporados no projeto.

**Cite os cinco aspectos do framework Scrum**

Os aspectos do Scrum não são negociáveis e devem ser aplicados conforme as especificações do guia, entretanto é importante ressaltar que os mesmos podem ser modificados para se adaptarem a realidade dos projetos.

* **Organization:** enfatiza a importância de entender os papéis e responsabilidades dentro do projeto, a fim de garantir o sucesso na implementação do Scrum. Segundo o framework, os papéis são divididos entre **core roles** e **non-core roles**.
* **Business Justification**: antes de iniciar um projeto, é importante realizar uma avaliação de negócio, pois isso ajuda os tomadores de decisão a entenderem a necessidade do negócio por mudança, novos produtos ou serviços.
* **Quality:** o Scrum define qualidade como a habilidade do produto ou serviço de entregar os requisitos solicitados pelo cliente de acordo com o padrão de qualidade estimados pelos mesmos.
* **Change:** é de extrema importância que os membros do time Scrum entendam que o desenvolvimento de processos Scrum é designado para comportar mudanças no projeto. Organizações deveriam maximizar os benefícios trazidos pelas mudanças e minimizar os impactos negativos.
* **Risk:** o Scrum define risco como um evento incerto ou um conjunto de eventos que podem afetar os objetivos do processo e contribuir para o seu sucesso ou sua falha.

**Quantos processos possui o framework Scrum**

O Scrum possui 19 processos principais com mais oito complementares, vale ressaltar também que possui processos específicos para gerenciamento de mudanças e etc. Esses processos são divididos em cinco etapas. Vale ressaltar que as cinco etapas possuem seus próprios processos, necessários para que no fim a implantação do serviço ou lançamento do produto seja bem sucedido.

* **Initiate**

1 - **Identificar o product owner** é o primeiro processo

2 - **Identificar os Scrum masters e os stakeholders** faz parte do segundo processo

3 - **Formar o time Scrum** é o terceiro processo, normalmente os membros do time são selecionados pelo product owner, entretanto o mesmo faz isso em conjunto com os Scrum masters já selecionados.

4 – **Develop epics** é o quarto processo, a visão já estabelecida do projeto serve como base para o desenvolvimento do Epics, as reuniões do time Scrum também auxilia no processo.

5 – **Criar a priorização de backlog** é o penúltimo processo, aqui Epics e os relatórios de usuários são combinados para criar-se backlogs priorizados.

6 – **Conduzir o plano de lançamento (release)** é o último processo dessa fase, o time Scrum deve revisar os relatos de usuários e o backlog para elaborar um calendário de plano de lançamento.

* **Plan and estimate**

1 - **Criar relatos de usuários** é a primeira fase, aqui são definidos os critérios de qualidade esperados pelos stakeholders.

2 - **Aprovar, estimar e aplicar os relatos de usuários** é o segundo processo desta fase, o product owner deve aprovar os relatos, o time Scrum estima os esforços necessários e depois aplica os relatos em uma lista de requisitos a serem desenvolvidos.

3 – **Criar tarefas** é o terceiro processo, aqui o time Scrum deve compilar os relatos de usuários em uma lista de requisitos a serem desenvolvidos.

4 – **Estimate tasks** é o quarto processo, o time Scrum deve estimar os esforços necessários para realizar cada uma das atividades presentes na lista de tarefas.

5 – **Criar o backlog de Sprint** é o último processo, aqui o time Scrum realiza reuniões para planejar o desenvolvimento das Sprints, bem como elaborar o backlog da Sprint criada.

* **Implant**

1 – **Create deliverables** é o primeiro processo desta fase, aqui o time Scrum trabalha nas atividades presentes no Sprint backlog, o scrumboard é usado para monitorar as atividades que estão sendo realizadas.

2 – **Conduct daily standup**, no segundo processo, são realizadas pequenas reuniões diárias altamente cronometradas, nelas os membros do time Scrum atualizam uns aos outros sobre o progresso e as dificuldades que possam estar tendo.

3 – **Groom prioritized product backlog**, no último processo o backlog é priorizado e continuamente atualizado, mudanças no backlog são discutidas e acrescentadas ao mesmo.

* **Review and retrospect**

1 – **Convent Scrum of Scrums** é o primeiro processo desta fase, nela membros representantes do time Scrum convocam reuniões com o objetivo de compartilhar seus progressos, dificuldades e dependências em relação aos outros times. Esse processo é usado apenas em grandes projetos onde há muitos times Scrum.

2 – **Demonstrate and validade Sprints** é o segundo processo, aqui o time Scrum demonstra os entregáveis resultantes das Sprints, objetivo é garantir que a qualidade dos entregáveis esteja de acordo com a esperada pelos stakeholders estipulada.

3 – **Retrospect Sprints** é o último processo desta fase, aqui o Scrum master e os membros do time Scrum se reúnem para discutir as lições aprendidas durante as Sprints, todas as informações são documentadas a fim de serem usadas em futuras Sprints. Pode haver também melhorias e atualizações nas práticas Scrum utilizadas.

* **Release**

1 – Ship deliverables, neste primeiro processo as entregas aceitáveis são enviadas ou transmitidas para os stakeholders, um documento formal acorda o sucesso da realização da Sprint.

2 – **Retrospect Project**, neste último processo os stakeholders do projeto e os membros core role se reúnem para fazer a retrospectiva do projeto, identificando, documentando e internalizando as lições aprendidas. As lições documentadas são aplicadas em futuros projetos.

**Cite e descreva os core role de um projeto Scrum**

São considerados core role

* **Product owner**: responsável por extrair o máximo de valor do projeto, bem como articular os requisitos do cliente, também deve fazer a manutenção do Business Justification. O product owner representa a voz do cliente dentro do projeto.
* **Scrum master**: ele é responsável por garantir que o time Scrum tenha um ambiente apropriado para trabalhar, o mesmo também guia, facilita e ensina as práticas Scrum, ele deve resolver qualquer possível problema para o time Scrum e deve garantir que os processos estejam sendo seguidos.
* **Membros do time Scrum**: são responsáveis por fazer o trabalho em si, devem entender os requisitos passados pelo product owner e são eles que criam os entregáveis.

**Cite e descreva os non-core role de um projeto Scrum**

**Stakeholders:** são considerados stakeholders, clientes, usuários e patrocinadores do projeto.

**Scrum guidance body:** pode ser um conjunto de documentos ou um grupo de experts normalmente envolvidos com a definição de objetivos no que diz respeito à qualidade, segurança e regulamentações governamentais.

**Vendors:** indivíduos de dentro ou fora da organização que proporcionam serviços cuja competência foge dos membros que participam da organização do projeto.

**Chief product owner:** se faz necessário apenas em grandes projetos onde há múltiplos times Scrum, é responsável por coordenar o trabalho do diversos times trabalhando paralelamente.

**Chief product master:** também se faz necessário apenas em grandes projetos onde há vários times Scrum, o mesmo deve coordenar as atividades dos diversos Scrum masters trabalhando no projeto.

**Descreva as standup daily meetings**

Consiste em pequenas reuniões de em média 15 minutos realizadas diariamente, nela os membros do time Scrum dão o parecer do que estão fazendo para os seus colegas, os mesmos devem relatar também qualquer tipo de dificuldade ou impedimento que estão enfrentando.

Há três perguntas essenciais que um membro do time Scrum deve fazer a si mesmo antes de participar de uma standup meeting:

* **O que eu fiz desde a última reunião?**
* **O que farei após a próxima reunião?**
* **Quais dificuldades/impedimentos estou enfrentando?**

**Descreva as Sprint meetings**

Uma Sprint meeting dura em média oito horas para uma Sprint de um mês, a mesma é dividida em duas partes:

**Definição do projeto durante a primeira metade:**

O product owner explica os relatos dos usuários com os maiores níveis de prioridade, após isso os membros do time Scrum definem o objetivo.

**Estimação de atividades durante a segunda metade:**

Os membros do time Scrum definem como realizar as atividades do product backlog.

**Descreva a review Sprint meeting**

Dura em média quatro horas para uma Sprint de um mês, tem o objetivo de demonstrar e validar os resultados da Sprint.

**Descreva a retrospect Sprint meeting**

Dura em média quatro horas para uma Sprint de um mês, aqui o time Scrum se reúne para refletir sobre as lições aprendidas, bem como sobre a aplicação das praticas Scrum. Debatem também sobre o que foi e o que não foi bem.