

# METODOLOGIAS ÁGEIS

Você sabia que seu material didático é interativo e multimídia? Isso significa que você pode interagir com o conteúdo de diversas formas, a qualquer hora e lugar. Na versão impressa, porém, alguns conteúdos interativos ficam desabilitados. Por essa razão, fique atento: sempre que possível, opte pela versão digital. Bons estudos!

---

## PROJETO SCRUM

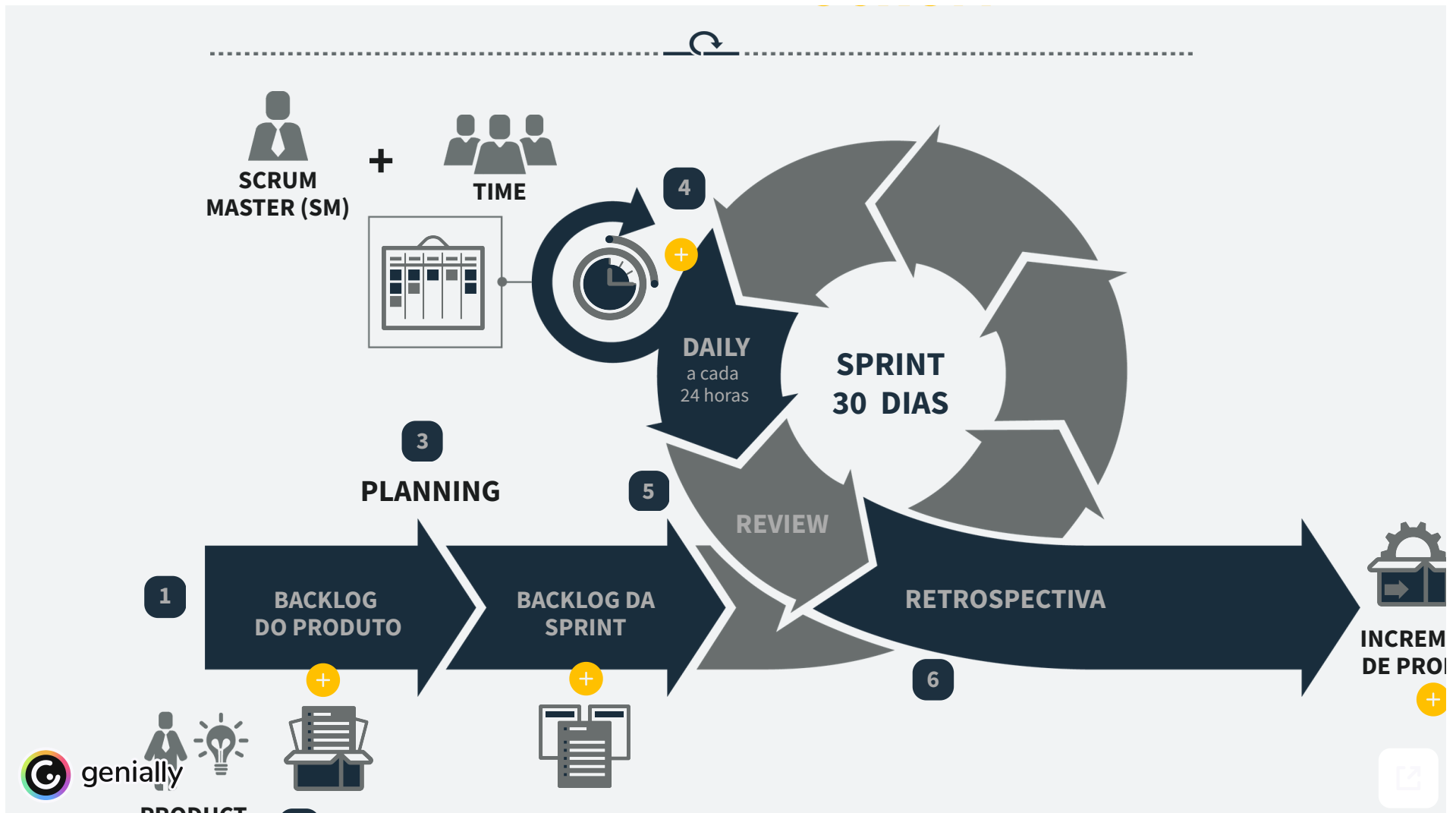
Em meados dos anos 1980, Hirotaka Takeuchi e Ikujiro Nonaka definiram uma estratégia flexível e abrangente de criação de um produto, na qual a equipe de desenvolvimento trabalhava como uma unidade para atingir um objetivo comum. Eles descreveram uma abordagem inovadora para o desenvolvimento de artefatos, a qual eles chamaram de "abordagem rugby". A partir dela, uma equipe tenta percorrer a distância como uma unidade, passando a bola para frente e para trás.

Os pesquisadores japoneses propuseram que o desenvolvimento do produto não deveria ser como uma corrida de revezamento sequencial, mas análogo ao jogo de rúgbi, no qual a equipe trabalha junto, passando a bola para frente e para trás enquanto se move como uma unidade pelo campo. O conceito de rugby de um "Scrum" (momento em que um grupo de jogadores se forma para reiniciar o jogo) foi introduzido para descrever a proposta feita pelos pesquisadores.

Ken Schwaber e Jeff Sutherland desenvolveram o conceito Scrum e sua aplicabilidade no desenvolvimento de software em uma apresentação na conferência Programação Orientada a Objetos, Sistemas, Linguagens e Aplicações (OOPSLA) realizada em 1995, em Austin, Texas. Desde então, vários praticantes, especialistas e autores de Scrum continuaram a refinar seu conceito e sua estrutura. Nos últimos anos, o Scrum cresceu em popularidade e agora é a abordagem de desenvolvimento de projeto preferida para muitas organizações em todo o mundo ([A GUIDE...](#), 2015).

A seguir veja uma síntese sobre o fluxo de um projeto Scrum.

Para visualizar o objeto, acesse seu material digital.



O Framework Scrum representa o conjunto de princípios e de práticas do Scrum voltado a promover o desenvolvimento de um produto de software de forma ágil e unitária. O Product Owner, o Scrum Master e os eventos do Scrum são exemplos de partes integrantes desse Framework. A Parte II da obra de Fábio Cruz (2018) detalha todos os elementos do Scrum.

- CRUZ, F. **Scrum e Agile em Projetos**. Guia Completo. 2. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Outra abordagem importante do Framework Scrum pode ser encontrada no primeiro capítulo da obra de Edson Silva chamada Scrum e FTS: uma abordagem prática (SILVA, 2017).

- SILVA, E. C. **Scrum e FTS: uma abordagem prática**. Rio de Janeiro: Brasport Livros e Multimídia, 2017.

Por fim, o capítulo 4 da obra Engenharia de Software: conceitos e práticas (WAZLAWICK, 2013), apresenta abordagem bastante sucinta sobre o Scrum, no contexto dos métodos ágeis.

- WAZLAWICK, R. S. **Engenharia de software: conceitos e práticas**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013.