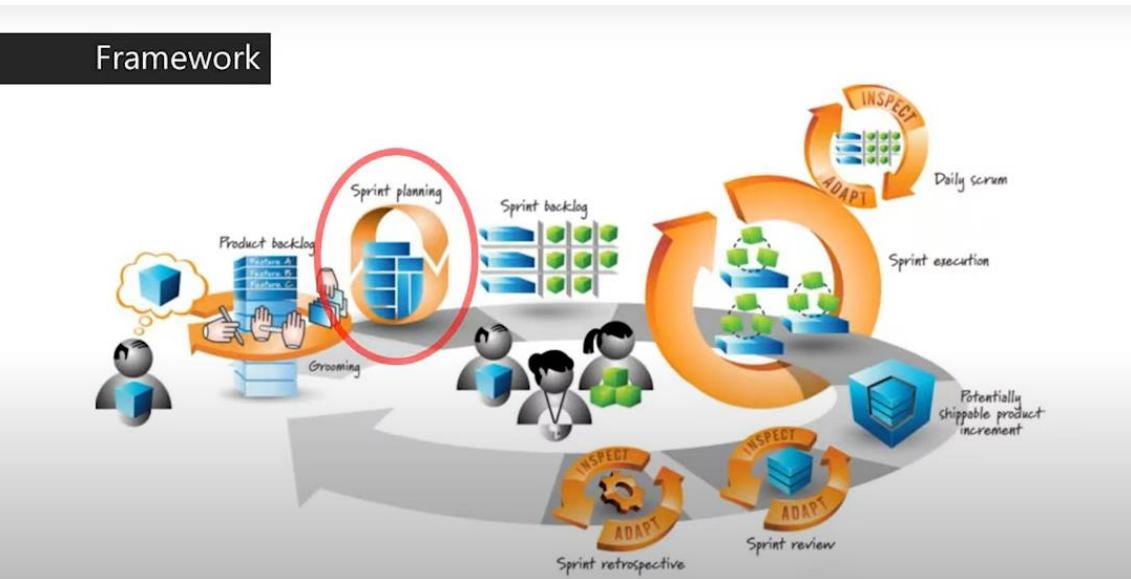


Princípios do Manifesto Ágil

- Nossa maior prioridade é satisfazer o cliente, através da entrega adiantada e contínua de software de valor
- Aceitar mudanças de requisitos, mesmo no fim do desenvolvimento. Processos ágeis se adequam a mudanças, para que o cliente possa tirar vantagens competitivas.
- Entregar software funcionando com frequência, na escala de semanas até meses, com preferência aos períodos mais curtos.
- Pessoas relacionadas à negócios e desenvolvedores devem trabalhar em conjunto e diariamente, durante todo o curso do projeto.
- Construir projetos ao redor de indivíduos motivados. Dando a eles o ambiente e o suporte necessário, e confiar que farão seu trabalho.
- O método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para, e por dentro de um time de desenvolvimento, é através de uma conversa cara a cara.
- O software é a medida primária de progresso.
- Processo ágeis promovem um ambiente sustentável. Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários devem ser capazes de manter indefinidamente, passos constantes.
- A contínua atenção à excelência técnica e bom design aumenta a agilidade.
- Simplicidade: a arte de maximizar a quantidade de trabalho que não precisou ser feito.
- As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de times auto organizáveis.
- Em intervalos regulares, o time reflete em como ficar mais efetivo, então, se ajustam e otimizam seu comportamento de acordo.

O que é o SCRUM?

É um framework (estrutura de trabalho) simples, ágil e interativo que possibilita otimização no processo de desenvolvimento e manutenção de qualquer tipo de projeto completo. O Scrum é embasado no empirismo e usa uma abordagem interativa e incremental para entregar valor com frequência, assim, reduzindo os riscos do projeto.



Princípios do Scrum

- 1) Processo empírico: Foca na adaptação, transparência e inspeção, diante disso, ao se aplicar o Scrum o projeto sofrerá constantes melhorias no decorrer das atividades.
- 2) Auto-organização: Os profissionais vão assumir o compromisso e decidirem por conta própria como entregar valor ao produto/serviço.
- 3) Colaboração: o trabalhado de um irá impactar no trabalho do outro e, assim é necessário conhecer o processo como um todo para unificar o resultado.
- 4) Priorização: o scrum realiza várias entregas ao cliente no decorrer do projeto, e por isso o que tiver mais valor para as partes interessadas serão priorizadas e entregues o quanto antes.
- 5) Time-boxed:
 - Time: scrum propõem um tempo fixo para cada evento
 - Boxed: uma ação definida para ser realizar em cada evento.
- 6) Iterativo Incremental: planejar somente o necessário e incrementar o necessário ao decorrer do projeto.

Valores:

Foco: o time trabalha focado em metas claras e realizáveis

Coragem: as pessoas que trabalham no projeto têm coragem para aceitar a mudança como parte do processo.

Transparência: necessária para que se possa realizar a inspeção e adaptação

Compromisso: determinar como seu trabalho será realizado, monitora seu progresso e realiza as adaptações que forem necessárias.

Respeito: a equipe envolvida no projeto terá uma integração contínua e, assim, uns ajudam aos outros no projeto.

Importante!

1 TIME DE DESENVOLVIMENTO

- ✓ São responsáveis por projetar, construir e testar o produto desejado;
- ✓ Composta por pessoas com funções e características diversas;
- ✓ É uma equipe que se auto-organiza para determinar a melhor maneira de realizar o objetivo definido pelo product owner.
- ✓ A equipe é composta tipicamente por 5 a 9 pessoas.

2 PRODUCT OWNER

3 SCRUM MASTER

1 TIME DE DESENVOLVIMENTO

- ✓ É responsável por definir todos os requisitos do produto, que vai sendo incrementado ao longo do projeto, de acordo com o feedback dado pelo cliente.
- ✓ Todo Scrum Team deve possuir apenas um Product Owner, pois é necessário que se tenha somente uma voz de decisão sobre o produto que comunica ao Time de Desenvolvimento essas decisões.
- ✓ É o Dono do Produto que estará em contato frequente com o cliente, buscando constantemente garantir que o produto está seguindo de acordo com o esperado por esse cliente.

2 PRODUCT OWNER

3 SCRUM MASTER

1 TIME DE DESENVOLVIMENTO

- ✓ Ajuda todos os envolvidos a entenderem e abraçarem os valores, princípios e práticas Scrum;
- ✓ Atua como facilitador e mentor do Time de Desenvolvimento, ajudando a solucionar os problemas e fazer o melhor uso do Scrum;
- ✓ Tem papel fundamental na remoção dos impedimentos que inibem a equipe a produzir.
- ✓ Não tem autoridade para exercer controle sobre a equipe, como em modelos tracionais de lideranças.

2 PRODUCT OWNER

3 SCRUM MASTER

Tarefa Prática

Reagindo a Sobrecarga

Você faz parte da Equipe de Desenvolvimento, composta por 5 membros, em um projeto Scrum da Voitto Cars e estão responsáveis pela criação de um novo modelo de carro. Durante uma reunião com o Product Owner sobre o que será feito no Sprint, você e sua Equipe percebem que os itens selecionados para se realizar é grande demais para serem concluídos no tempo definido. Baseado nesse contexto a melhor ação a ser tomada é:

Nesta situação a melhor ação a se tomar é conversar com o Product Owner se é possível realizar menos atividades nesse tempo definido, para que a equipe não tenha que nem realizar horas extras afetando o ambiente sustentável da Empresa e nem precise de alterar ou cancelar o Sprint.

Tarefa Prática

Na pele do Product Owner

Você é o Product Owner de um projeto na Voitto Cars e está em uma Reunião com o cliente para definir quais são os requisitos necessários para o lançamento de um novo modelo de carro. Durante esse encontro, você percebeu que seu cliente está com medo de aplicar o Scrum por não conhecer todos os requisitos necessários para o produto. Diante disso, você dá uma orientação ao cliente:

A orientação que deve ser dada ao cliente é que o Scrum é um processo empírico com foco na adaptação, ou seja é normal não conhecer todos os requisitos no inicio do projeto e que grande parte desses requisitos serão descobertos ou até descartados no decorrer das atividades.

Tarefa Prática

Identificando as falhas

O Time de Desenvolvimento da Voitto Cars está tendo sérios problemas na entregas de resultados do devido a baixa produtividade do projeto de lançamento de um novo carro. Devido a essa situação, o diretor da empresa está bastante insatisfeito com o desempenho do Time Scrum. Baseando-se nessas informações, qual possível falha está acontecendo na aplicação do processo Scrum?

Geralmente essa situação é decorrente do mal desempenho do Scrum Master, umas vez que ele é visto como um Líder Servil, aquele que deverá apoiar as decisões e remover os impedimentos (problemas), garantindo assim a fluidez da entrega de resultados. Ele também será responsável por garantir o uso correto do framework Scrum no projeto, impossibilitando quaisquer dúvidas sobre o processo.

O que é um projeto complexo?

Características



Limitações



■ O ciclo de vida adaptativo em ambientes ágeis

Ciclo de vida

Um projeto ágil se baseia em...

- ✓ Interação contínua entre as partes envolvidas;
- ✓ O produto final é um resultado de várias entregas do decorrer do processo;
- ✓ Escopo só é bem definido no começo da determinada etapa.



Gestão Ágil x Gestão tradicional

Projeto ágil, o que é?



Comparação

Gestão TRADICIONAL	Gestão ÁGIL
Planejamento extremamente detalhado ;	Planejar o necessário ;
Escopo do projeto é definido na fase inicial de forma antecipada (preditivo) ;	Escopo do projeto definido ao longo do projeto (adaptativo) ;
Entrega única e final ;	Entregas constantes e frequentes ;
Baixo contato com os Stakeholders;	Alto contato com os Stakeholders;
Líder tem o controle total do projeto ;	Susceptível a mudanças;
Não suscetível a mudanças.	Líder tem papel de orientador, motivador e facilitador .

✓

Complementos do Framework Agile

Conceitos



1. Programação em Par
2. Desenvolvimento Orientado a Testes
3. Integração contínua
4. Refatoração
5. PROPRIEDADE COLETIVA DO CÓDIGO

Não é preciso pedir permissão para qualquer tipo de mudança de arquivo, desde que seja respeitado o padrão comunicativo da equipe.

Os Artefatos do Scrum

Importante



Tarefa Prática

Planejando Progressivamente

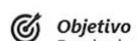
Uma equipe Scrum está conduzindo um projeto com prazo fixo e inegociável de seis meses. A Equipe de Desenvolvimento está decompondo as funcionalidades mais importantes em tarefas, de acordo com sua priorização no Product Backlog. O Product Owner não concorda com essa abordagem, pois acredita que todos os requisitos do Product Backlog devem ser decompostos em tarefas. O Scrum Master argumenta que a melhor estratégia é elaborar progressivamente o plano. Qual é uma das vantagens de elaborar um plano de forma progressiva?

A principal vantagem de seguir um plano de forma progressiva é que ele minimiza o investimento de tempo necessário. Um dos principais conceitos do Scrum é ser um processo empírico, interativo e incremental, ou seja planejar o necessário para que não haja desperdício de tempo e todo o processo seja possibilitado de sofrer alterações sem causar impactos significativos.

Os Eventos do Scrum

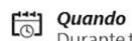
Importante

● Sprint



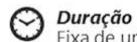
Objetivo

Produzir valor entregável, de forma a realizar a Meta do Sprint



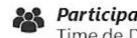
Quando

Durante todo o desenvolvimento do produto, um atrás do outro.



Duração

Fixa de uma a quatro semanas.



Participantes obrigatórios

Time de Desenvolvimento, Product Owner e ScrumMaster



Saídas esperadas

Um incremento do Produto pronto, de acordo com a Definição de Pronto, que realize a Meta do Sprint.

Importante

● Sprint

● Sprint Planning



Objetivo

Planejar o ciclo de desenvolvimento (Sprint) que se inicia.



Quando

No primeiro dia do Sprint, iniciando-o.



Duração

Máxima proporcional a 8 horas para Sprints de 1 mês.



Participantes obrigatórios

Time de Desenvolvimento, Product Owner e ScrumMaster



Saídas esperadas

Meta do Sprint e Sprint Backlog.

Importante

- *Sprint*
- *Sprint Planning*
- **Daily Scrum**

 **Objetivo**
Planejar o próximo dia de desenvolvimento.

 **Quando**
Em cada dia de desenvolvimento do Sprint.

 **Duração**
Máxima de 15 minutos.

 **Participantes obrigatórios**
Time de Desenvolvimento.

 **Saídas esperadas**
Plano informal para o próximo dia de trabalho.

Importante

- *Sprint*
- *Sprint Planning*
- *Daily Scrum*
- **Sprint Review**

 **Objetivo**
Obter feedback sobre o Incremento do Produto desenvolvido no Sprint.

 **Quando**
No último dia de cada Sprint, antes da reunião de Sprint Retrospective.

 **Duração**
Máxima proporcional a 4 horas para Sprints de 1 mês

 **Participantes obrigatórios**
Clientes do projeto, Time de Desenvolvimento, Product Owner e Scrum Master.

 **Saídas esperadas**
Feedback como matéria-prima para o Product Owner atualizar o Product Backlog, visibilidade sobre o produto para clientes e demais partes interessadas.

Importante

- *Sprint*
- *Sprint Planning*
- *Daily Scrum*
- *Sprint Review*
- **Sprint Retrospective**

 **Objetivo**
Melhoria incremental contínua na forma como o Time de Scrum faz o trabalho.

 **Quando**
No último dia de cada Sprint, após a reunião de Sprint Review.

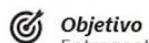
 **Duração**
Máxima proporcional a 3 horas para Sprints de 1 mês.

 **Participantes obrigatórios**
Time de Desenvolvimento, Product Owner e Scrum Master.

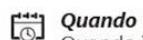
 **Saídas esperadas**
Planos de ação para melhorias a serem realizados já no próximo Sprint.

Importante

- Sprint
- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective
- **Release**

**Objetivo**

Entregar Incremento do Produto gerado para uso e feedback.

**Quando**

Quando já se produziu valor suficiente para ser utilizado e gerar feedback.

**Duração**

Não se aplica.

**Participantes obrigatórios**

Time de Desenvolvimento e Product Owner.

**Saídas esperadas**

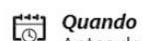
Produto utilzável, em funcionamento.

Importante

- Sprint
- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective
- Release
- **Release Planning**

**Objetivo**

Planejamento da próxima Release.

**Quando**

Antes do início do trabalho para a Release.

**Duração**

Não há duração estabelecida mas é importante definir um tempo máximo.

**Participantes obrigatórios**

Time de Desenvolvimento, Product Owner e ScrumMaster.

**Saídas esperadas**

Plano da Release.

Importante

- Sprint
- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective
- Release
- Release Planning
- **Refinamento Backlog**

**Objetivo**

Refinamento do Product Backlog e suas preparação para o desenvolvimento.

**Quando**

Pelo Product Owner, sempre que necessário.

**Duração**

Não há duração estabelecida mas geralmente é utilizado entre 5 a 10% do esforço.

**Participantes obrigatórios**

Time de Desenvolvimento e Product Owner.

**Saídas esperadas**

O Product Backlog ordenado, planejável, emergente e gradualmente detalhado.

Espera-se obter uma quantidade suficiente de itens para o próximo Sprint.

Tarefa Prática

Sprints de grandes durações

Na Empresa Voitto Food, os Sprints tem sido planejados com uma duração maior que 30 dias. Diante desse evento quais possíveis efeitos desse planejamento podem resultar?

O Scrum prega uma visão que uma Sprint não pode ter uma duração maior que 30 dias, umas vez que isso aumentaria a complexidade do trabalho a ser realizado, comprometendo diretamente na qualidade do produto e até prejudicando a visibilidade do andamento do projeto pelos clientes. Dessa forma o risco de desenvolver um produto com baixa qualidade e fora das expectativas do cliente aumentam significamente.

Implementando o Scrum, como começar?

Passo a passo

1 Escolha um Product Owner

Lembre-se que é quem será responsável por ter a visão do que a equipe irá produzir baseado nos requisitos dos clientes.

2 Selecione uma equipe de desenvolvimento

Selecione um grupo de pessoas multifuncional que tenha as habilidades necessárias para executar as atividades do projeto.

3 Escolha um Scrum Master

Lembre-se que é quem treinará todo o resto da equipe na estrutura Scrum, portanto procure alguém que domine esse framework.

4 Crie e ordene um backlog do produto

É o momento de criar, de acordo com as prioridades, a lista de tudo que precisa ser construído ou realizado para atingir o objetivo final.

5 Refine e estime um backlog

É o momento de estimar o quanto os itens da lista demandarão de esforço, vendo o que realmente é necessário e factível com o objetivo.

6 Planeje o sprint

É a primeira reunião do Scrum, em que a equipe deve olhar para o backlog e prever quantas tarefas conseguirão realizar no sprint.

7 Torne o trabalho visual

Você pode fazer isso criando um quadro Scrum com três colunas "A fazer", "Fazendo" e "Feito" e ir movendo as atividades com post-it.

8 Realize reuniões diárias

Diariamente deverá ser realizado uma reunião de no máximo 15 min, analisando o que foi feito ontem, o que fará hoje e os impedimentos.

9 Revise o Sprint

É o momento de mostrar o que foi feito durante o sprint (demonstração) e qualquer pessoa poderá participar.

10 Faça uma retrospectiva do Sprint

É o momento de pensar no que deu certo, no que poderia ter sido melhor e no que pode ser melhorado para o próximo sprint.

Tarefa Prática

Da gestão tradicional para a gestão ágil

A empresa Voitto TI está em processo de transição para a utilização de Scrum. Algumas pessoas estão tendo dificuldades que sair da zona de conforto e, por conta disso, estão criando resistências. Você sendo o Scrum Master, identificou que a maior causa da resistência é a falta de visibilidade de resultados práticos. Para solucionar esse problema, quais ações você irá tomar?

É provável que essas pessoas tenham perfil pragmático, dessa forma, algumas ações para lidar com elas é:

- ✓ Fornecer treinamento;
- ✓ Mostrar casos de sucessos de outras empresas;
- ✓ Incluí-las na Equipe Scrum;
- ✓ Tornar o resultado do projeto piloto visível.

Tarefa Prática

Desafios iniciais

Você está assumindo o papel Scrum Master pela primeira vez. Embora a Equipe de Desenvolvimento goste muito de você, ela sente que você não se impõe de forma necessária quando precisa resolver impedimentos da Equipe gerados por outras áreas da empresa. Em um reunião de retrospectiva da Sprint, a Equipe de Desenvolvimento deu esse feedback para você. Você reconheceu que tinha dificuldade de se impor e prometeu mudar seu comportamento. Qual é então a próxima etapa que você deve seguir?

Um passo muito importante foi dado: reconhecer suas dificuldades. Então, a próxima etapa é reconhecer o ambiente social, ou seja, entender o comportamento das áreas geradoras de impedimentos para depois entender como se impor.

QUESTÕES

Questão 1

Qual das seguintes opções a seguir melhor descreve o papel do Scrum Master ?

- a) Gerente do Time Scrum.
- b) **Facilitador e coach do time de Desenvolvimento.**
- c) Gerente ou Líder de Projetos.
- d) Um agente facilitador de mudanças.

Comentário: O “Scrum Master” é um líder servil: ele apoia e ajuda o Time de Desenvolvimento a resolver suas questões. Ele tem papel de gestor, mas um gestor do processo Scrum e não um gestor de pessoas.

Questão 2

Onde que ficam armazenados os requisitos solicitados pelo cliente?

- a) Backlog do Sprint.
- b) Lista de requisitos do Projeto.
- c) **Backlog do Produto.**
- d) Todas as respostas anteriores estão corretas.

Comentário: Os requisitos são itens do Backlog do Produto. Após sua priorização e estimativa, eles são colocados no Backlog da Sprint pelo Time de Desenvolvimento durante a Reunião de Planejamento da Sprint.

Questão 3

Um dos objetivos do Framework Scrum é reduzir riscos no projeto. Das opções a seguir, qual delas NÃO contribui para a redução de riscos no projeto?

- a) Todo incremento de software é desenvolvido de acordo a Definição de Pronto.
- b) O dono do Produto está envolvido em todas as fases do desenvolvimento.
- c) **Membros do Time recebem treinamento em gestão de riscos em projetos.**
- d) Os ciclos de desenvolvimento são de curta duração.

Comentário: Não é com treinamento em riscos que o Scrum evita os riscos em projetos. O Scrum minimiza os riscos do projeto entregando software funcionando em ciclos de curta duração e com isso há maior envolvimento do cliente durante os ciclos de desenvolvimento

Questão 4

O que podemos afirmar em relação ao Manifesto Ágil?

- a) Valorizar processos e ferramentas acima de pessoas e interações.
- b) Negociar contrato acima da colaboração do cliente.
- c) Seguir um plano e evitar mudanças no projeto.
- d) **Valorizar software funcional acima de documentação detalhada abrangente.**

Comentário: "Valorizar software funcional acima de documentação abrangente" é uma afirmação do manifesto ágil. Também são afirmações do manifesto ágil "indivíduos e interações mais que processos e ferramentas", " Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos" e " responder a mudanças mais que seguir um plano".

Questão 5

O que NÃO é importante em projetos Scrum?

- a) Auto-organização dos times de Desenvolvimento.
- b) **Hierarquias bem claras e definidas na empresa.**
- c) Inspeção e melhoria contínua.
- d) Boa comunicação entre os membros da Equipe de Projeto.

Comentário: No Scrum não existem hierarquias; ele possui papéis e responsabilidades. Todos do Time Scrum são responsáveis pelo sucesso ou fracasso do projeto. Cada papel tem o seu momento e sua função em cada parte do projeto.

Questão 6

Quais são as desvantagens do modelo tradicional de gestão de projetos?

- a) Todo o planejamento é realizado no inicio do projeto para depois iniciar a execução, ou seja, o desenvolvimento do produto.
- b) Mudanças no projeto podem ter um custo alto, dependendo do momento em que são executadas.
- c) Alguns requisitos que ainda não são necessários para o cliente são desenvolvidos no início do projeto
- d) **Todas as respostas anteriores estão corretas.**

Comentário: O Scrum vai de encontro aos conceitos tradicionais de gestão de projetos. Por ser um processo empírico, O Scrum “aprende ao longo do projeto o que é relevante de fato para o sistema, produzindo entregas mais rápidas e recebendo, com isso, feedbacks mais rápidos dos envolvidos.

Questão 7

Qual das alternativas a seguir podemos afirmar que é verdadeira?

- a) **O backlog do Produto é geralmente maior que o Backlog da Sprint**
- b) O backlog da Sprint é criado pelo Dono do Produto.
- c) O backlog do Produto é criado a partir do Backlog da Sprint.
- d) O backlog do Produto e Backlog da Sprint são do mesmo tamanho.

Comentário: Como o backlog da Sprint é criado a partir do Backlog do Produto, o Backlog do Produto geralmente é maior que o Backlog da Sprint. Durante a Reunião de Planejamento da Sprint o Backlog da Sprint é criado a partir dos itens selecionados do Backlog do Produto.

O Product Owner

Quem é

1. **Único** para o Time Scrum, impossibilitando quaisquer tipo de dúvidas, confusões sobre as decisões do produto.

2. **Disponível** para colaborar com o Time de Desenvolvimento, participando das reuniões do Scrum em que sua presença é obrigatória, para **interagir** com as partes interessadas, e para **criar e remanejar** o Product Backlog.

3. Competente para **definir o produto**, com conhecimento e poder para tomar as **melhores decisões**.

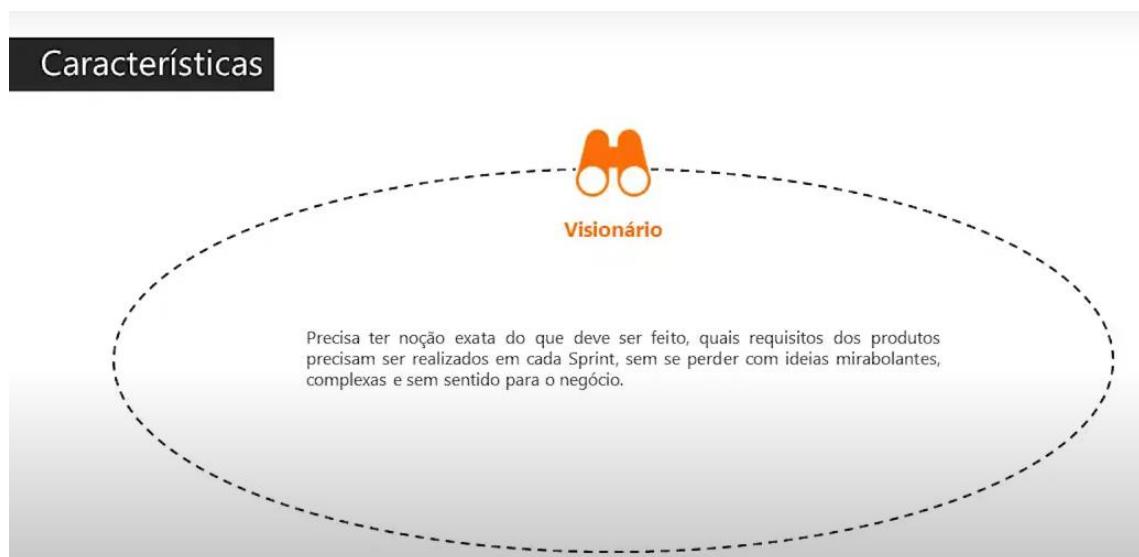
Responsabilidades do Product Owner

O que faz?



Características do Product Owner

Características



Características



Visionário



Líder

Ele precisa ser visto como uma referência do negócio, não só pela Equipe Scrum, mas também por todas as partes interessadas do projeto.

Características



Visionário



Líder

O Product Owner além de ter presença obrigatórias nas reuniões, ele deve estar disponível para esclarecer dúvidas, apresentar protótipos, realizar testes e homologações e sinalizar problemas identificados em qualquer momento que o Time de Desenvolvimento precisar. Em projetos Scrum, é bastante comum que ao decorrer das atividades, a demanda de tempo do Product Owner fique cada vez maior e a do Scrum Master fique cada vez menor.



Disponível

Características



Visionário



Líder

O Product Owner selecionado deve possuir uma boa experiência, conhecimento na área de negócio do produto que será desenvolvido.

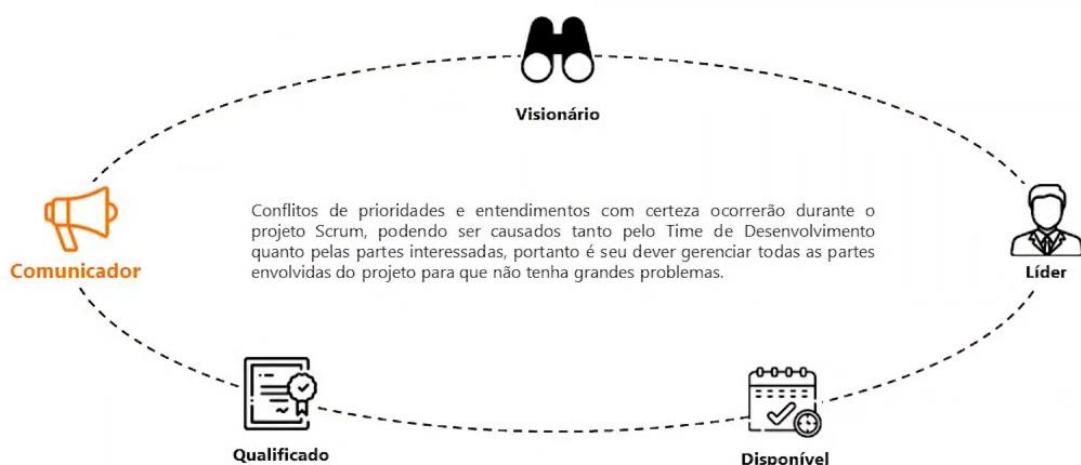


Qualificado



Disponível

Características



O Scrum Master

Quem é

1. Competente em **Soft Skills**, apresentando competências pessoais e comportamentais como **comunicação, facilitação e política**.
2. **Observa, identifica e resolve**, problemas durante o processo.
3. Visa **aumentar a responsabilidade e capacidade do time** Scrum em resolver os problemas e maximizar resultados.

Responsabilidades do Scrum Master

O que faz?



Características do Scrum Master

Um bom Scrum Master



Responsável

Deve fazer o possível pelo sucesso do projeto e sempre assumir suas responsabilidades sem expor a Equipe de Desenvolvimento.

Um bom Scrum Master



Responsável



Conhecimento técnico

Além de ser um especialista em Scrum, ele deve ter um bom embasamento técnico para que possa apoiar melhor a Equipe de Desenvolvimento, além de gerar uma relação de confiança melhor ainda entre si e a Equipe de Desenvolvimento.

Um bom Scrum Master



Responsável



Conhecimento técnico

O Scrum Master é responsável por conduzir um ambiente colaborativo, tornando toda discussão ou conflito sobre ideias em um trabalho de colaboração e consenso entre o restante da Equipe Scrum.

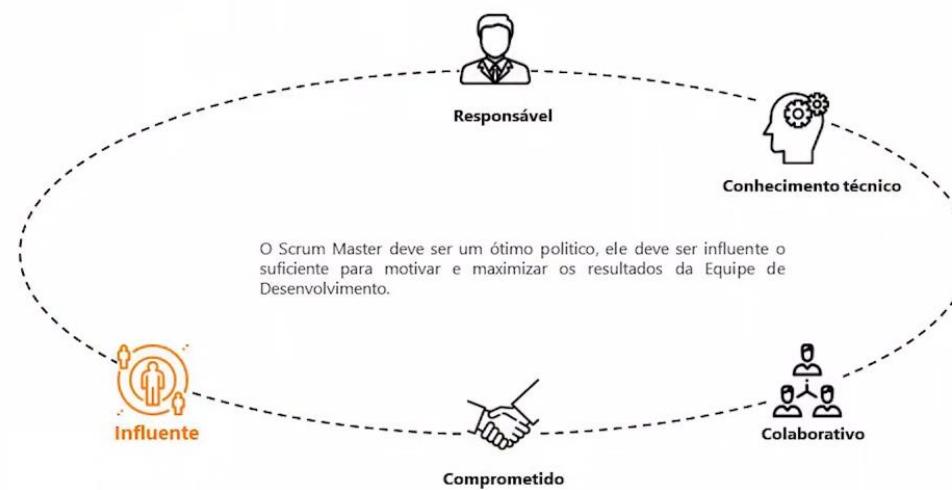


Colaborativo

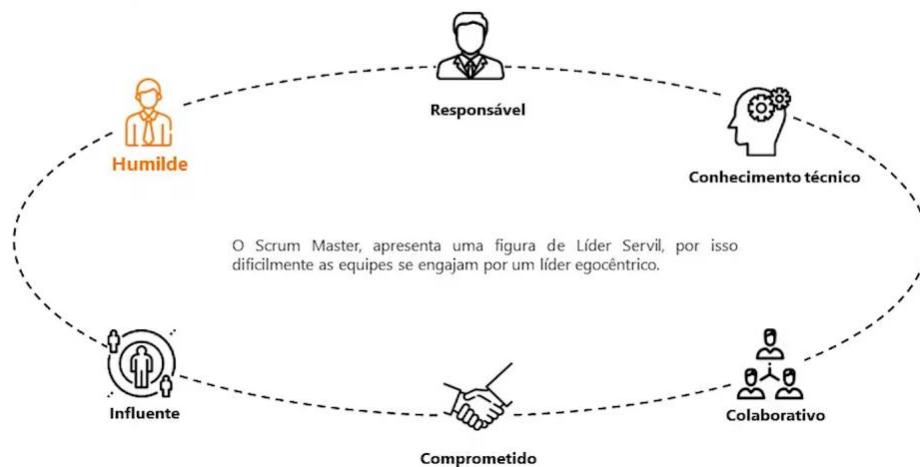
Um bom Scrum Master



Um bom Scrum Master



Um bom Scrum Master



Equipe de Desenvolvimento

Quem é

- 1.** A Equipe de Desenvolvimento é composta pelas pessoas que serão responsáveis pelo **desenvolvimento de um produto**.

- 2.** Determinarão **o que e como fazer** para **transformar os requisitos** do Product Backlog em **Incrementos do Produto**.

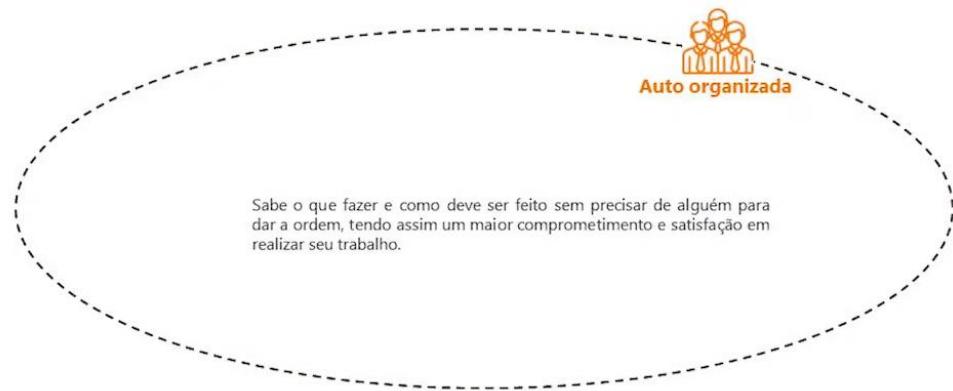
Responsabilidades da Equipe de Desenvolvimento

O que faz?

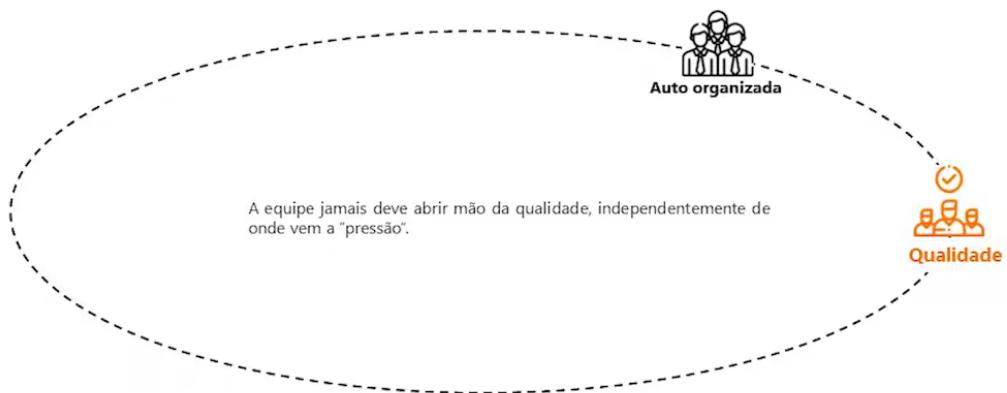


⌘ Características da Equipe de Desenvolvimento

Uma boa Equipe



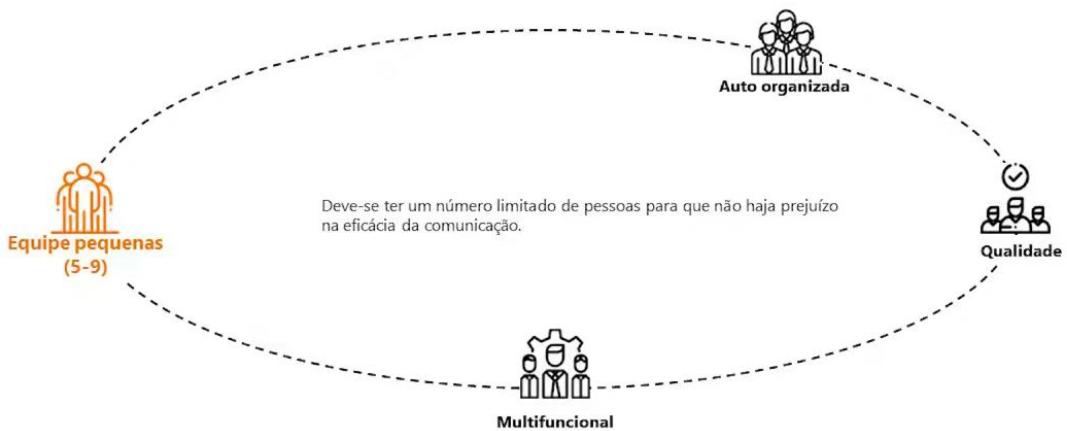
Uma boa Equipe



Uma boa Equipe



Uma boa Equipe



Uma boa Equipe



O papel do Gerente de projetos Tradicional

O que faz



Papéis

Ponto a ser Gerenciado	Product Owner	Time de Desenvolvimento	Scrum Master
Clientes e demais partes do projeto	X		
Retorno sobre o Investimento	X		
Estimativas e previsões	X	X	
Riscos	X	X	X
Tarefas de desenvolvimento do produto		X	
Impedimento no trabalho			X
Relacionamento e motivação da equipe			X
Necessidade/objetivos dos negócios	X		

Tarefa prática

Tarefa Prática

Em um projeto Scrum, ficou acordado que Raphael, um membro do Time de Desenvolvimento, irá trabalhar cerca de 160 horas em uma Sprint de quatro semanas. No entanto, seu gerente funcional constantemente solicita trabalhos adicionais que estão impactando nas horas inicialmente acordadas. Neste caso o que deve ser feito?

O Scrum Master deve ter uma conversa com o gerente funcional, solicitando que cessem as interrupções ao trabalho de Raphael nas 160 horas acordadas em que ele estaria trabalhando com a Equipe Scrum.

Questões Comentadas

Questão 1

O dono do Produto não está com tempo suficiente para esclarecer as dúvidas do Time de Desenvolvimento. Neste caso, o que o Scrum Master deveria fazer?

- A medida mais correta seria relatar o problema para a gerência sênior.
- O Scrum Master deve alertar o Dono do Produto que o Time de Desenvolvimento precisa do seu apoio para esclarecer dúvidas.**
- O Scrum Master deve verificar com o Time de Desenvolvimento todas as dúvidas e problemas e agendar uma reunião com o Dono do Produto.
- O Scrum Master deve gerar um relatório com todos os impactos em função da ausência do Dono do Produto e enviar para o Gerente Sênior.

Comentário: É muito importante que todos compreendam bem o funcionamento do Scrum. O dono do Produto precisa estar disponível para o Time de Desenvolvimento, pois, caso contrário, o resultado pode ser um produto de baixa qualidade e aderência ao negócio do cliente.

Questão 2

É muito importante que uma Equipe Scrum enfrente os conflitos em vez de evitá-los. De acordo com esse princípio, qual técnica deve ser aplicada pelo Scrum Master para mediar e resolver conflitos entre os membros da Equipe?

- a) Escuta ativa
- b) Discutir o problema com os outros
- c) Comunicação não verbal
- d) Tomar e comunicar a decisão

Comentário: Um bom Scrum Master será um ótimo mediador de conflitos se, além de aplicar bem as técnicas de resolução de conflitos, também for forte em outras soft skills como: Escuta ativa, inteligência emocional e técnicas de negociação

Questão 3

Os membros da Equipe de Desenvolvimento estão executando uma interminável série de Sprints, sentindo-se desconectados e isolados da versão de entrega/release planejada. Como Scrum Master, o que você deve fazer para reduzir essa sensação de isolamento e desconexão da Equipe?

- a) Adicionar ferramentas de Feedback.
- b) Tornar o Product Backlog visível a todos.
- c) Tornar o Sprint Backlog mais visível.
- d) Criar um espaço ágil da Equipe.

Comentário: Criar um espaço de equipe ágil ajuda, mas, no caso desta Equipe de Desenvolvimento, o artefato principal do espaço que resolve o problema é o Product Back. É através deste que a Equipe terá uma melhor visibilidade do que já foi feito e do que ainda falta ser feito.

Questão 4

Os membros da Equipe de Desenvolvimento estão tendo alguns problemas de relacionamento e dividiram em dois grupos com ideias, pensamentos e comportamentos diferentes. Cada grupo reclama da atitude do outro grupo para o Scrum Master. Qual é a melhor opção que o Scrum Master deve tomar para lidar com esse conflito?

- a) Agendar uma reunião com a Equipe de Desenvolvimento para o conflito ser resolvido pela própria Equipe.
- b) Ser enérgico e remover da Equipe os membros causadores do conflito.
- c) Agendar e mediar uma reunião com a Equipe de Desenvolvimento para que eles discutam o motivo do conflito e tentem chegar a um acordo.
- d) Orientar a Equipe de Desenvolvimento a se reunir, a chegar a um acordo e a comunicar o Scrum Master depois.

Comentário: Esse tipo de conflito deve ser resolvido preferencialmente pela própria Equipe, tentando entender o real motivo do conflito ou tentar conciliar as diferenças com o Scrum Master.

Questão 5

Como o Scrum Master contribui de forma efetiva para garantir uma maior produtividade do Time de Desenvolvimento?

- a) Garantindo que a reunião diária aconteça todos os dias no mesmo local e horário.
- b) Garantindo que todos os envolvidos no projeto tenham um entendimento correto sobre o framework Scrum.
- c) Prevenindo mudanças no Backlog da Sprint após o seu inicio.
- d) Apoiando as decisões do Time de Desenvolvimento e removendo seus impedimentos.

Comentário: O Scrum Master é um "Líder Servidor" e ajuda o Time de Desenvolvimento removendo impedimentos e solucionando problemas que possam surgir durante a execução do projeto.

Teste

Questão 1:

Qual desses papéis não estão presentes no Scrum?

Product Owner.

Scrum Master.

Gerente de Projetos.

Time de Desenvolvimento.

Questão 2:

Qual das seguintes opções é uma característica de um Time de Desenvolvimento?

- Dependente um líder para gerenciá-las.
- Equipes compostas por 9 ou mais membros.
- Equipes com baixo domínio técnico.
- O Time de Desenvolvimento tem um espaço que favorece a comunicação osmótica e o colaborativismo.**

Questão 3:

O Dono do Produto (Product Owner) não é responsável por:

- Retirar quaisquer dúvidas sobre o produto/serviço.
- Lidar com os clientes do projeto.
- Avaliar o Retorno de Investimento (ROI).
- Garantir que não haja impedimentos no trabalho da Equipe de Desenvolvimento.**

Questão 4:

Quem é o responsável por gerenciar o Product Backlog?

Scrum Master.

O Time de Desenvolvimento.

O Product Owner.

Todo acima tem total liberdade em gerenciar o Product Backlog.

Questão 5:

O que melhor define o papel do Scrum Master?

Auditor.

Moderador.

Suporte.

Centralizador.

Questão 6:

Quem está mais alinhado com a visão do produto do cliente?

Time de Desenvolvimento.

Scrum Master.

Product Owner.

Gerente de Projetos.

Questão 7:

Qual das seguintes funções não pertence ao Scrum Master?

Garantir que o uso do framework seja aplicado corretamente.

Definir os requisitos de um produto/serviço.

Remover impedimentos do Time Scrum.

Todas as opções acima são responsabilidades de um Scrum Master.

Questão 8:

Quando o Product Owner (Dono do Produto) deve ajudar o Time de Desenvolvimento?

- Sempre que for solicitado.
- Durante as reuniões.
- Quando for preciso esclarecer algum requisito do Product Backlog.
- Todas as alternativas anteriores estão corretas.**

Você marcou a alternativa incorreta!

Questão 9:

Um Scrum Master não precisa:

- Ter um conhecimento técnico extremamente alto.**
- Ter uma ótima oratória.
- Ser um líder servil.
- Todas as opções acima são de extrema importância para um Scrum Master.

Questão 10:

O que NÃO é uma característica de um time auto organizável?

Solicitar ao Scrum Master que distribua as atividades entre o time.

O Time de Desenvolvimento não possui um Líder ou Gerente.

Todos os membros possuem o mesmo nível hierárquico.

O Time deve possuir conhecimentos suficientes para entregar o produto.

Visão Geral dos Eventos

Importância



EVENTOS SCRUM

Os eventos Scrum são utilizados para **criar uma rotina** e **minimizar qualquer outra reunião** que não sejam as definidas pelo Scrum. Todos os eventos Scrum possuem **duração máxima** e são realizados com **transparência** e **inspeção** criteriosa.

Os Eventos Scrum



■ O que é o Sprint?

Definição

Sprint é o ciclo de desenvolvimento, a iteração, que se repete ao longo de um projeto, um atrás do outro. A cada Sprint tem um objetivo a ser alcançado (Sprint Goal), com inicio, meio e fim bem definidos.



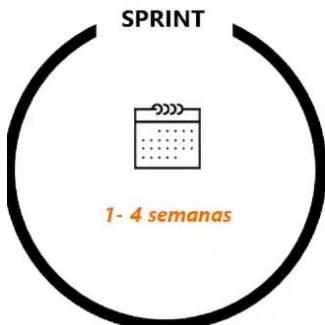
Dentro de cada Sprint, existe a Sprint Planning (primeiro dia), Daily Scrum (em cada dia) e as reuniões de Sprint Review e Sprint Retrospective.

Em cada Sprint



■■ O Time-boxed do Sprint

Duração



Time-boxed – Os sprints tem datas de início e fim especificadas, dentro desse período a equipe deve trabalhar numa velocidade sustentável para completar o que foi acordado, atingindo o Sprint Goal.

■■ O Time-boxed do Sprint

Vantagens



Estabelece um limite para o WIP
(Trabalho em processo)

A Equipe vai planejar o trabalho apenas naqueles itens que ela acredita que pode iniciar e terminar dentro da Sprint.



Demonstrar Progresso



Força a priorização



Calculo da Velocidade do Time de Desenvolvimento



Motiva o fechamento



Evita Perfeccionismo Desnecessário

■■ O que é o Daily Scrum?

Fundamento



Definição – Daily Scrum é uma reunião que é realizada diariamente, durante o ciclo do sprint, no qual os membros do Time de Desenvolvimento conseguem ter visibilidade no trabalho realizado e a realizar, comunicação sobre esse trabalho e informar quais impedimentos, obstáculos estão atrapalhando.

■■■ O que é o Daily Scrum?

Cuidados

Tem que estar atento em:

Respeitar o tempo estipulado

O que foi feito?
O que será feito?
Quais são os impedimentos?

Tais perguntas permitem que a reunião não se estenda.

Cuidados

Tem que estar atento em:

Respeitar o tempo estipulado



Informar os impedimentos ao Scrum Master

Informe o impedimento ao Scrum Master assim que identificado, para que possa ser tratado o mais rápido possível, não espere pela Daily Scrum.

Cuidados

Tem que estar atento em:

Respeitar o tempo estipulado



Informar os impedimentos ao Scrum Master



Foco e atenção

Nenhum outro trabalho deve acontecer durante a reunião, para que se alcance nível de concentração ideal.