RA: 609603

O Scrum é um framework simples para auxiliar em trabalhos complexos, o scrum possui 3 pilares fundamentais. Primeiro temos a Transparência, nos processos requisitos de entregas e status e com isso todos tem o conhecimento do andamento do projeto, o segundo pilar é a Inspeção o tempo todo é inspecionado o projeto seja em reuniões diárias ou no Splint Review e por fim temos a Adaptação tanto do processo quanto do produto. Alem dos 3 pilares temos papéis importantes na implementação do Scrum estes são, Scrum Master, Poducer Owner, Dev Team.

O Product Owner tem poder de liderança sobre o produto, ele é o único responsável por decidir quais recursos e funcionalidades serão construídos e a ordem na qual eles devem ser feitos, também é responsabilidade dele manter e comunicar a todos os participantes uma visão clara do que a equipe Scrum esta buscando no projeto é ele quem prioriza os intes do Backlog.

O Scrum Master é responsável por ajudar todos os envolvidos a entenderem e abraçar os valores e princípios do Scrum ele tem que conhecer muito bem o Scrum, o papel dele é agir como um Coach executando a liderança do processo e ajudando a equipe a desenvolver a própria abordagem do Scrum, ele também tem o papel de facilitador e ele não é chefe de ninguém.

E por ultimo o Dev Team o team são as pessoas que de fato vão construir o projeto. No Scrum quem decide como fazer as coisas são o próprio time e não um gerente ou qualquer outra pessoa, a ideia principal é que o time se alto organize para alcançar a meta estabelecida pelo Product Owner.

A dinâmica do Scrum deve começar pela visão do produto o Product Owner deve ser o responsável por prover essa visão que pode ser um print ou um macro projeto o importante é que ele mostre o que ele quer e onde quer chegar, em seguida deve desmembrar essa visão em todas as funcionalidades necessárias a lista de funcionalidades é chamada de PRODUCT BACKLOG o Scrum Master atuando como Coach auxilia o Product Owner nessa tarefa estas funcionalidades devem estar ordenadas por prioridade, ou seja o que gera mais valor para o negocio e isso é responsabilidade do product owner. O projeto é planejado em Sprints que são períodos de tempo onde alguns itens selecionados do Backlog serão executados e entregues, para planejar os Sprints temos que seguir uma regra do Scrum que são os eventos de duração fixa o Time –boxed isso é que o ideal os Sprints tenham uma mesma duração o ideial é entre 2 a 4 semanas, antes de cada Sprint começar é feito uma reunião de planejamento dos Sprint chamada de Sprint Planning onde é craido o Backlog do Sprint com base na capacidade e velocidade da equipe é definido quantas funcionalides podem ser completamente construídas no tempo do Sprint. Todo dia é feito uma reunião com os membros da equipe que tendem a responder 3 perguntas básicas. O que fez ontem para ajudar o time a alcançar a meta do Sprint. O que vai fazer hoje para continuarmos a alcançar nossas metas, e se Existe algum impedimento para os atrasos ou não cumprimento do Sprint. Ao responder essas questões todos conseguem visualizar como esta progredindo o trabalho no Sprint. Ao final do Sprint existem duas atividades adicionais fundamentais, uma delas se chama Sprint Review que vai validar e adaptar o produto que esta sendo construído é verificar se o que esta sendo feito esta de acordo com o esperado e é aqui que surgem as mudanças aqui o Product BAcklog é atualizado, enquanto o objetivo do Sprint Review é verificar necessidades de atualização no produto a Retrospectiva tem como objetivo buscar necessidades de adaptação no projeto aqui vemos o que foi feito e foi positivo e o que foi feito e foi negativo o que devemos melhorar e o que devemos parar de fazer.