

P.O.: Product Owner, gerente de produtos;

Scrum Master.: assume o compromisso geral do Scrum, mestre;

Scrum.: é em suma um tipo de técnica de gerenciamento de projetos, no qual tem como base o esporte Rúgbi para definir sua filosofia. A característica que diferencia o método Scrum de outros métodos de gerenciamento é que o mesmo se depreende de um trabalho em conjunto, ou seja, um time, no qual uma das mais importantes técnicas abordadas é a criação de um prazo limitado e fixo ("TimeBox") de acordo com determinado critério previamente definido, no caso, uma "Sprint".

Sprint.: Sprint pode ser definido como uma reunião de pessoas em um determinado projeto com o objetivo de promover um desenvolvimento focado no mesmo. Ou seja, Sprint nada mais é que o tempo que temos para agregar valor e "marcar pontos", como no rúgbi. a mesma tem como limite de tempo máximo um mês

Review meeting.: Basicamente uma reunião de revisão, na qual o cliente testa o produto, desenvolvedor Scrum master e dono do produto participam dessa reunião, para definir se o sprint foi bem sucedido ou mal sucedido e realizar correções ou adicionar features.

Definição de pronto.: a definição de pronto é de acordo com o projeto, alguns exemplos são: desenvolvido e testado manualmente; análise + desenvolvimento + em homologação e Teste de aceitação + desenvolvimento + code review + aprovação. Em suma quanto mais completa a definição mais trabalhos a serem feitos, mas também implica a diminuição de bugs e falhas à serem mostradas na *review meeting*.

Retrospective.: A retrospectiva é o último time-box da sprint, após "Planning" e desenvolvimento. Ela pode ser definida como um momento de verificarmos as possibilidades para melhorar na próxima iteração, segundo o Scrum guide é necessário se fazer 1h30 de retrospectiva.

Daily Scrum.: em base o daily Scrum funciona como uma atualização referente ao status da equipe, nele são respondidas três perguntas simples pela equipe: o que foi feito? o que se pretende fazer? e por fim quais problemas atrapalharam. A presença do time Scrum master e P.O são de extrema importância.

Planning Meeting.: consiste no planejamento do que será feito na iteração. Antes de começar a reunião, o PO traz o Product Backlog já priorizado e com histórias mais prioritárias já refinadas e, ao final do Planning, o time tem em mãos a lista de histórias a serem feitas, as tarefas para cada uma delas e uma meta motivante.

Product Backlog.: consiste em uma lista ordenada de itens a serem feitos no projeto, o responsável pelo Product Backlog é o Product Owner, no qual se responsabiliza por atualizá-lo e priorizado. os itens mais prioritários de um backlog têm que ter sua importância estudada e ser pequenos o bastante para que o time os aloque em Sprints, mas os mais distantes e menos prioritários podem permanecer em blocos maiores e mais grosseiros, que serão refinados conforme a prioridade.

Sprint Backlog.: Diferente do Product Backlog, apenas o time pode influenciar e alterar o Sprint Backlog. Em suma o Sprint Backlog é uma lista ordenada de itens funcionais e seus subitens técnicos que serão feitos durante essa Sprint.

Histórias e tarefas.: Uma história é um formato criado em eXtreme Programming (XP) para representar um item que agrega valor a usuários que contém, simplificada, três informações importantes para a priorização e desenvolvimento da funcionalidade: por que é importante, para quem é importante e por fim o que a pessoa quer, em si.

Papel do Scrum Master.: foca no produto a ser desenvolvido e em atender as necessidades do cliente, a função principal do Scrum Master é manter o time focado. Scrum master não é o chefe, porém atua como líder do servidor, um tipo de facilitador, coach.

Problema.: Tudo o que atrapalha o time, interno ou externo, é considerado um problema do time e, como tal, é responsabilidade do próprio time resolvê-lo.

Impedimento.: Se o time tentou resolver o problema e não conseguiu, isso pode ser considerado um Impedimento.

Refinamento do Backlog.: Para que ocorra uma melhor organização de tempo nos sprints é necessário que o Backlog seja refinado dentro de uma reunião do time, ou seja quebrando em histórias menores possíveis e fazendo perguntas relevantes aos clientes.

Papel do desenvolvedor.: ajuda a executar o projeto e o desenvolve. Com exceção do Product Owner e do Scrum Master, o restante do time é o grupo de desenvolvimento. É o próprio time que distribui as tarefas e estipula o tempo junto ao P.O.

Papéis do time.: “Melhoria contínua”.

Kanban.: gerencia o fluxo e o tempo de trabalho de cada tarefa para equilibrar e organizar processos, para que atividades não sejam interrompidas por outras. Entre os tipos de sistema de produção podemos ressaltar:

- **Pull Systems** : onde a produção de um novo item só inicia quando outro é vendido (necessidade de reposição sob demanda).
- **Push Systems** : onde a produção se inicia antes de ocorrer uma real demanda, ou seja, tudo vai sendo produzido em cascata e gerando um estoque, se não houver demanda de consumo imediato quando o produto é finalizado. Aqui, convém destacarmos, que ter estoque não significa que temos desperdícios, pois os itens produzidos podem ter uma demanda “assegurada” num momento posterior. Funciona bem para produção de produtos não perecíveis.