

## DESAFIO DE PROJETO: COMPLETANDO O FRAMEWORK SCRUM

Chegou a sua hora de brilhar! Preencha os esquemas conforme descrito abaixo, entregue o desafio na plataforma e compartilhe com a comunidade!

Olá pessoal! É hora de colocar a mão na massa e brilhar no universo do Scrum! Estamos encarando o desafio de preencher o Framework Scrum com tudo que precisamos para alcançar o sucesso.

Vamos começar com os pilares do Scrum: Transparência, Inspeção e Adaptação. A transparência é a base de tudo, significa compartilhar todas as informações relevantes sobre o projeto com todos os membros da equipe. Isso nos permite tomar decisões informadas e trabalhar de forma colaborativa.

Em seguida, temos a inspeção, que é a revisão constante do nosso trabalho e dos resultados alcançados. Essa prática nos ajuda a identificar problemas e nos ajustar rapidamente para seguir no caminho certo.

E a adaptação é a chave para o sucesso! Uma vez que identificamos os desvios, precisamos ter a coragem de ajustar nossa abordagem para superar os desafios.

Agora, vamos falar sobre os valores que sustentam o Scrum. Comprometimento, coragem, foco, respeito e abertura. Comprometimento é o que nos faz dar o nosso melhor para alcançar nossos objetivos. Coragem é fundamental para enfrentar os desafios de frente e tomar decisões difíceis. Foco nos mantém na trilha certa, evitando distrações. Respeito é essencial para manter um ambiente saudável e produtivo, valorizando a diversidade de perspectivas. E, por fim, a abertura, que é a transparência e honestidade na comunicação, compartilhando nosso trabalho e progresso com todos.

A equipe Scrum é composta por três papéis: o Product Owner, que representa os interesses dos stakeholders e define as metas do produto; o Scrum Master, nosso facilitador e defensor do processo; e os Desenvolvedores, nossa equipe multifuncional e auto-organizadora que realiza o trabalho real de desenvolvimento.

E, claro, os eventos e artefatos que guiam nosso trabalho. Os eventos do Scrum, como o Sprint, Reunião de Planejamento da Sprint, Reunião Diária, Revisão da Sprint e Retrospectiva da Sprint, nos mantêm no ritmo certo e proporcionam oportunidades para inspeção, adaptação e melhoria contínua.

E não podemos esquecer dos artefatos: o Product Backlog, com a lista priorizada de tudo que precisamos implementar no produto; o Sprint Backlog, com as tarefas selecionadas para a Sprint; e o Incremento, que é a soma de todo o trabalho concluído.

Agora é hora de nos unirmos, sermos transparentes, comprometidos e corajosos para completarmos o Framework Scrum e entregarmos valor ao cliente!

Eng. Ronaldo Bruno Cardoso

# Pilares do Scrum: Transparência, Inspeção, Adaptação.

**Transparência:** A transparência é a base do Scrum. Significa que todas as informações relevantes sobre o projeto devem ser compartilhadas e visíveis para todos os membros da equipe. Isso inclui o progresso do trabalho, os desafios enfrentados, as metas a serem alcançadas e as mudanças no plano do projeto. A transparência ajuda a equipe a tomar decisões informadas, permite uma comunicação mais eficaz e facilita a colaboração entre os membros.

**Inspeção:** A inspeção refere-se ao ato de revisar regularmente o progresso do trabalho e os resultados alcançados durante o projeto. A equipe realiza inspeções frequentes para avaliar o trabalho concluído e compará-lo com as metas definidas. Essas inspeções acontecem durante as reuniões do Scrum, como a Reunião de Planejamento da Sprint e a Reunião de Revisão da Sprint. Através da inspeção contínua, a equipe pode identificar problemas mais cedo, fazer ajustes necessários e manter o projeto no caminho certo.

Adaptação: A adaptação está intimamente ligada à inspeção. Uma vez que a equipe tenha realizado a inspeção e identificado desvios ou problemas, é essencial que eles sejam capazes de se adaptar e ajustar sua abordagem para resolver esses problemas. No Scrum, a adaptação ocorre principalmente durante a Reunião de Retrospectiva da Sprint, na qual a equipe reflete sobre o processo e as práticas utilizadas e identifica melhorias para implementar na próxima Sprint. A equipe também pode fazer ajustes ao plano do projeto ao longo do tempo, à medida que aprendem mais sobre o produto e as necessidades do cliente.

Esses três pilares trabalham em conjunto para fornecer uma abordagem ágil de gerenciamento de projetos que permite que as equipes sejam mais flexíveis, responsivas e eficazes na entrega de valor ao cliente.

## Valores do Scrum: Comprometimento, Coragem, Foco, Respeito e Abertura.

**Comprometimento (Commitment):** Os membros da equipe de desenvolvimento devem se comprometer com o trabalho a ser realizado na Sprint. Isso significa que eles estão dispostos a fazer o melhor esforço possível para atingir os objetivos da Sprint e alcançar a meta acordada. O comprometimento é essencial para o sucesso do Scrum, pois ajuda a garantir que a equipe esteja alinhada e focada em suas metas.

**Coragem (Courage):** A equipe de desenvolvimento deve ter coragem para enfrentar os desafios e tomar decisões difíceis. Isso inclui ser honesto sobre as dificuldades enfrentadas, enfrentar conflitos e buscar feedback, mesmo que isso possa ser desconfortável. A coragem é necessária para se adaptar às mudanças e lidar com incertezas no projeto.

**Foco (Focus):** A equipe de desenvolvimento deve se concentrar em seus objetivos e prioridades durante a Sprint. Isso significa evitar distrações e garantir que o trabalho realizado esteja alinhado com a meta da Sprint. O foco é essencial para garantir a entrega de valor em um curto espaço de tempo.

**Respeito (Respect):** O respeito é fundamental para manter um ambiente de trabalho saudável e produtivo. Isso inclui respeitar as opiniões e habilidades de cada membro da equipe, além de valorizar a diversidade de perspectivas. O respeito também se estende às partes interessadas externas, como os clientes e os usuários do produto.

**Abertura (Openness):** A abertura refere-se à transparência e honestidade na comunicação. Os membros da equipe devem ser abertos sobre seu trabalho, progresso, desafios e necessidades. A abertura também envolve compartilhar informações relevantes com todas as partes interessadas envolvidas no projeto.

Esses valores ajudam a criar uma cultura de colaboração, responsabilidade e melhoria contínua dentro da equipe de desenvolvimento, contribuindo para o sucesso do projeto no contexto ágil do Scrum.

#### **Scrum Team Eventos Artefatos** O que temos na mesa? To do Product Product Project Stakeholders Sprint Rugby List Manager Owner Backlog Sprint Sprint Scrum Project **Planning** Backlog Master Release Daily Scrum Developers Sprint Review

TO DO e sua elaboração correta

Em resumo, "TO DO" é uma forma simples e eficaz de sinalizar tarefas pendentes ou atividades que precisam ser realizadas em breve.

#### **Scrum Team**

- 1. Product Owner (Dono do Produto): O Product Owner é responsável por representar os interesses dos stakeholders (partes interessadas), clientes e usuários finais do produto. Ele é o responsável por definir e priorizar as funcionalidades do produto, criar e gerenciar o Product Backlog (lista de requisitos do produto) e garantir que a equipe esteja focada em criar o máximo de valor possível para o cliente. O Product Owner é a única pessoa que pode tomar decisões sobre o que será entregue em uma Sprint.
- **2. Scrum Master:** O Scrum Master é o responsável por garantir que o Scrum seja compreendido e seguido corretamente pela equipe Scrum. Ele atua como um facilitador e defensor do processo, removendo impedimentos que possam afetar o progresso da equipe, ajudando a equipe a se tornar mais eficiente e promovendo um ambiente de trabalho colaborativo. O Scrum Master não é um gerente tradicional, mas um líder que ajuda a equipe a se autogerenciar e a melhorar continuamente.
- **3. Desenvolvedores (Development Team):** Os Desenvolvedores são os membros da equipe com habilidades necessárias para criar o produto. Eles são profissionais multidisciplinares que realizam o trabalho real de desenvolvimento, testes, design, etc. Durante a Sprint, os Desenvolvedores colaboram para transformar os itens do Product Backlog em incrementos potencialmente entregáveis do produto.

A equipe de Desenvolvedores é auto-organizadora e decide como realizar o trabalho da melhor maneira possível para atingir a meta da Sprint.

É importante notar que uma equipe Scrum é auto-organizadora e multifuncional, o que significa que ela tem a autonomia para decidir como realizar o trabalho e é composta por membros com diversas habilidades para abordar diferentes aspectos do desenvolvimento do produto. A colaboração entre o Product Owner, Scrum Master e Desenvolvedores é essencial para o sucesso do Scrum Team e a entrega bem-sucedida do produto.

#### **Eventos**

- **1. Sprint:** O Sprint é o coração do Scrum e é uma iteração de tempo fixo durante a qual a equipe de desenvolvimento trabalha para criar um incremento potencialmente entregável do produto. Geralmente, a duração de um Sprint é de duas a quatro semanas. Durante o Sprint, nenhuma mudança no objetivo da Sprint é permitida, o que proporciona estabilidade para a equipe trabalhar.
- **2. Reunião de Planejamento da Sprint (Sprint Planning Meeting):** Acontece no início de cada Sprint e tem o objetivo de planejar o trabalho que será realizado durante a Sprint. O Product Owner apresenta os itens mais importantes do Product Backlog à equipe de Desenvolvedores, que analisa e discute como esses itens serão transformados em incrementos do produto. Ao final desta reunião, a equipe tem um plano detalhado sobre o que será entregue na Sprint.
- **3. Reunião Diária (Daily Scrum):** É uma reunião diária de curta duração (geralmente de 15 minutos) que ocorre todos os dias durante o Sprint. Na Reunião Diária, os membros da equipe Scrum sincronizam suas atividades, compartilham o que fizeram no dia anterior, o que farão no dia atual e quaisquer impedimentos que possam estar enfrentando. O objetivo é manter todos informados e alinhados para alcançar a meta da Sprint.
- **4. Revisão da Sprint (Sprint Review):** Acontece no final de cada Sprint e é uma oportunidade para a equipe de desenvolvimento apresentar o trabalho concluído ao Product Owner e a outros stakeholders. Durante a Revisão da Sprint, a equipe demonstra o incremento do produto concluído e coleta feedback para futuras melhorias. É uma reunião de inspeção do trabalho entregue e discussão sobre o próximo passo para o produto.
- **5. Retrospectiva da Sprint (Sprint Retrospective):** Ocorre após a Revisão da Sprint e é uma oportunidade para a equipe refletir sobre o próprio processo de trabalho. Durante a Retrospectiva, a equipe discute o que correu bem durante o Sprint, quais problemas enfrentaram e quais ações podem ser tomadas para melhorar o processo na próxima Sprint. É uma reunião de melhoria contínua para aprimorar o desempenho da equipe.

Esses eventos são essenciais para a prática bem-sucedida do Scrum, fornecendo ritmo e oportunidades para inspeção, adaptação e colaboração contínuas entre os membros da equipe e as partes interessadas.

#### **Artefatos**

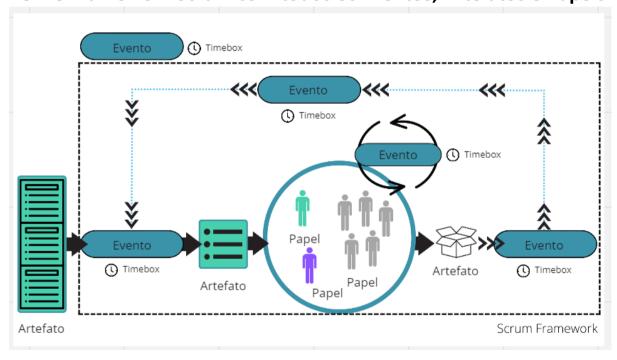
1. Product Backlog: O Product Backlog é uma lista priorizada de todos os requisitos, funcionalidades, melhorias e correções que precisam ser implementados no produto. É de responsabilidade do Product Owner gerenciar o Product Backlog, garantindo que ele esteja sempre atualizado, refletindo as

necessidades e desejos dos stakeholders. Os itens no Product Backlog são descritos de maneira que possam ser compreendidos pela equipe e pelos stakeholders. A ordem dos itens no Product Backlog é determinada com base no valor e na prioridade, e é usada como guia para o planejamento do trabalho em cada Sprint.

- **2. Sprint Backlog:** O Sprint Backlog é uma lista de tarefas selecionadas pelo Time de Desenvolvimento da parte mais alta do Product Backlog durante a Reunião de Planejamento da Sprint. Essas tarefas representam o trabalho específico que a equipe planeja realizar durante o Sprint para atingir a meta acordada. O Sprint Backlog é de propriedade do Time de Desenvolvimento, e a equipe é responsável por determinar como organizar o trabalho e entregar o incremento dentro do prazo do Sprint.
- **3. Incremento:** O Incremento é a soma de todas as histórias de usuário e tarefas concluídas durante o Sprint, juntamente com todos os incrementos anteriores do produto. Ao final de cada Sprint, o objetivo é que o Time de Desenvolvimento entregue um incremento potencialmente entregável do produto, o que significa que o produto tem um valor adicional e está em uma condição utilizável. O Incremento é inspecionado durante a Reunião de Revisão da Sprint para receber feedback dos stakeholders e determinar o próximo passo para o produto.

Esses artefatos fornecem uma estrutura clara para o gerenciamento e desenvolvimento do produto, permitindo que a equipe de desenvolvimento e as partes interessadas tenham uma visão clara do trabalho a ser realizado, das prioridades e do progresso alcançado em direção aos objetivos do projeto. A transparência e a colaboração em torno desses artefatos são essenciais para o sucesso do Scrum.

# TO DO Framework Scrum com todos os Eventos, Artefatos e Papéis.



Aqui está o preenchimento completo do Framework Scrum com os eventos, artefatos e papéis:

#### **Eventos:**

### 1. Sprint (Iteração):

- Duração: Geralmente de 2 a 4 semanas.
- Descrição: O Sprint é uma iteração de tempo fixo durante a qual a equipe de desenvolvimento trabalha para criar um incremento potencialmente entregável do produto.

#### 2. Reunião de Planejamento da Sprint (Sprint Planning Meeting):

- Objetivo: Planejar o trabalho que será realizado durante o Sprint.
- Participantes: Product Owner, Time de Desenvolvimento e Scrum Master.
- Frequência: No início de cada Sprint.

#### 3. Reunião Diária (Daily Scrum):

- Objetivo: Sincronizar as atividades da equipe e discutir o progresso diário em direção à meta da Sprint.
  - Participantes: Time de Desenvolvimento e Scrum Master.
  - Frequência: Todos os dias durante o Sprint.

#### 4. Revisão da Sprint (Sprint Review):

- Objetivo: Demonstrar o trabalho concluído durante o Sprint e obter feedback dos stakeholders.
- Participantes: Product Owner, Time de Desenvolvimento, Scrum Master e stakeholders convidados.
- Frequência: No final de cada Sprint.

## 5. Retrospectiva da Sprint (Sprint Retrospective):

- Objetivo: Refletir sobre o próprio processo de trabalho e identificar melhorias para a próxima Sprint.
- Participantes: Time de Desenvolvimento e Scrum Master.
- Frequência: Após a Revisão da Sprint.

#### **Artefatos:**

## 1. Product Backlog:

- Descrição: Lista priorizada de todos os requisitos, funcionalidades, melhorias e correções que precisam ser implementados no produto.
  - Proprietário: Product Owner.

#### 2. Sprint Backlog:

- Descrição: Lista de tarefas selecionadas pelo Time de Desenvolvimento da parte mais alta do Product Backlog durante a Reunião de Planejamento da Sprint.
  - Proprietário: Time de Desenvolvimento.

#### 3. Incremento:

- Descrição: A soma de todas as histórias de usuário e tarefas concluídas durante o Sprint, juntamente com todos os incrementos anteriores do produto.

- Proprietário: Time de Desenvolvimento.

# Papéis:

#### 1. Product Owner (Dono do Produto):

- Responsabilidades: Representar os interesses dos stakeholders, priorizar o Product Backlog e definir a visão e metas do produto.

#### 2. Scrum Master:

- Responsabilidades: Garantir que o Scrum seja compreendido e seguido corretamente, remover impedimentos e facilitar um ambiente de trabalho colaborativo.

### 3. Time de Desenvolvimento (Desenvolvedores):

- Responsabilidades: Equipe multifuncional que realiza o trabalho real de desenvolvimento, testes, design, etc., para entregar o incremento do produto dentro do prazo do Sprint.

Com todos esses elementos trabalhando juntos, o Scrum fornece uma estrutura ágil para o desenvolvimento de produtos, promovendo a entrega contínua de valor aos clientes e a melhoria contínua do processo de trabalho da equipe.

