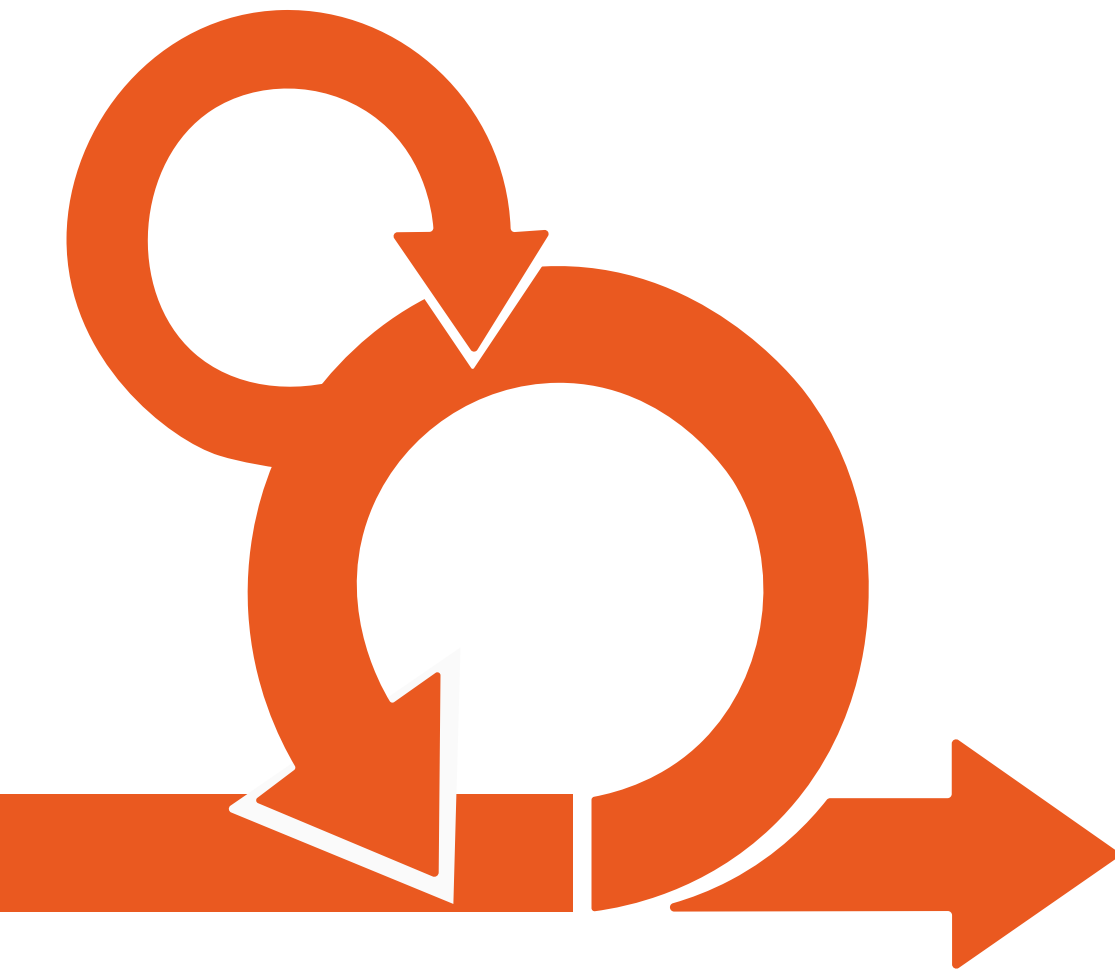


SCRUM

Cheat Sheet



LuizTools

UMA BREVE HISTÓRIA...

Olá, tudo bem?

Quero te contar uma breve história que talvez te inspire...

Estou na TI desde 2006, mas conheço e aplico métodos ágeis desde 2010, principalmente o framework empírico Scrum, que coincidentemente teve seu guia oficial lançado neste mesmo ano.

Durante o final da minha faculdade a empresa onde trabalhava, RedeHost, necessitava urgente de uma reorganização dos seus processos de desenvolvimento de software para sustentar seu crescimento e queriam que eu me tornasse um de seus líderes de desenvolvimento. Obviamente agarrei a oportunidade, que foi muito importante para minha carreira.

Fui para São Paulo (sou do RS) participar de um treinamento Scrum e o que aconteceu depois disso foi incrível. Ele me capacitou para tirar duas certificações na área de gerenciamento de projetos com métodos ágeis e passei a atuar como facilitador do framework Scrum na empresa, fazendo a primeira Transformação Ágil da minha carreira.

Essa Transformação permitiu à empresa colocar projetos estratégicos no prumo e realizarmos entregas que ajudaram a empresa a faturar milhões nos anos seguintes, entregas estas que estão no ar até hoje!

Além disso, essa Transformação me abriu um mar de oportunidades, que eu deixo para lhe contar em outra oportunidade, neste mesmo ebook.

Até logo.

Luiz Duarte
Agile Coach

<https://www.luiztools.com.br>



CHEAT SHEET?

Uma cheat sheet é um guia rápido de consulta, uma "colinha", um "resumão" ou como preferir chamar.

Esta Cheat Sheet que preparei sobre Scrum não substitui o Scrum Guide, mas condensa seus principais tópicos de forma extremamente resumida e te dá alguns insights valiosos que nem sempre são tão óbvios.

No final dela, também disponibilizo um Glossário para ajudar a entender os principais termos e jargões deste universo da agilidade.

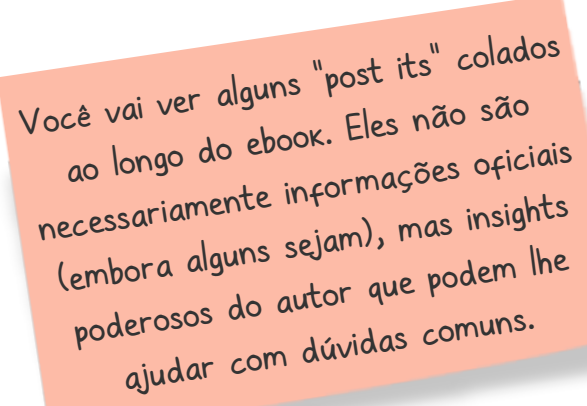
Quer você utilize esta Cheat Sheet no dia a dia para lembrar de tópicos importantes, ou como um guia de estudos para certificação (sim, alguns alunos fizeram isso), tenho certeza que tê-la por perto vai te economizar muito tempo consultando o Guia do Scrum, páginas na Internet ou aqueles livros gigantescos que eu sei que você acabou comprando e ainda não terminou de ler.

Sem julgamentos.

Imprima e distribua esta cheat sheet livremente, ela é GRATUITA. Claro, peço apenas que não a altere sob hipótese alguma e que os devidos créditos e direitos autorais permaneçam sendo meus.

Mas tome cuidado!

Uma vez disseminada as práticas e cultura ágeis pela empresa, é um caminho sem volta...



Você vai ver alguns "post its" colados ao longo do ebook. Eles não são necessariamente informações oficiais (embora alguns sejam), mas insights poderosos do autor que podem lhe ajudar com dúvidas comuns.

O SCRUM

Scrum é um framework leve que ajuda pessoas, times e organizações a gerar valor por meio de soluções adaptativas para problemas complexos.

Se sua empresa não permite ou não quer soluções adaptativas e/ou seu problema/produto/serviço não é complexo, não há necessidade de usar Scrum.

PILARES E VALORES DO SCRUM

O Scrum se baseia em três pilares de sustentação, suas ideologias e suas principais qualidades, na minha opinião.

Transparência

O processo emergente e o trabalho devem ser visíveis tanto para quem executa o trabalho quanto para quem recebe o trabalho.

Inspeção

Os artefatos do Scrum e o progresso em direção às metas acordadas devem ser inspecionados com frequência e diligência para detectar variações ou problemas potencialmente indesejáveis.

Adaptação

Se algum aspecto de um processo se desviar fora dos limites aceitáveis ou se o produto resultante for inaceitável, o processo que está sendo aplicado ou os materiais que estão sendo produzidos devem ser ajustados.

Valores

Compromisso, Foco, Abertura, Respeito e Coragem.

Se você não está sendo transparente, não está inspecionando os seus resultados com frequência e principalmente, não está se adaptando para melhorar continuamente, você não apenas não está aplicando Scrum como não está sendo ágil de verdade.

TIME SCRUM

Todo Time Scrum deve incluir todos os papéis descritos a seguir, e somente eles. As principais características incluem:

- » não há hierarquia;
- » autogerenciáveis;
- » multifuncionais;
- » até 10 pessoas;

Developers

Developers são as pessoas do Scrum Team que estão comprometidas em criar qualquer aspecto de um Incremento utilizável a cada Sprint.

Não confunda Developer com "programador". Nem todo Developer escreve código, alguns testam, outros desenham, outros analisam, etc

Product Owner

O Product Owner é responsável por maximizar o valor do produto resultante do trabalho do Time Scrum. Ele também é responsável pelo Product Backlog.

O P.O. pode ou não ser alguém técnico, mas com certeza deve ser alguém com Cultura de Produto, sendo que no Scrum, "produto" é o valor resultante de um trabalho.

Scrum Master

O Scrum Master é responsável por estabelecer o Scrum conforme definido no Guia do Scrum. Ele também deve ser um líder-servidor e é responsável pela eficácia do Time Scrum.

O S.M. não é responsável pela remoção dos impedimentos, mas ele deve provocar que os impedimentos sejam removidos.

O Scrum Master serve também à organização, como um professor, facilitador e multiplicador do Scrum, sempre que possível.

EVENTOS DO SCRUM

Os eventos são usados no Scrum para criar regularidade e minimizar a necessidade de reuniões não definidas no Scrum. O ideal é que todos os eventos sejam realizados no mesmo horário e local para reduzir a complexidade e que quando uma Sprint termine, outra comece imediatamente.

Sprint

Sprints são o coração do Scrum, onde ideias são transformadas em valor. Todos os demais eventos acontecem dentro da Sprint.

Timebox: até um mês.

Inputs: Product Backlog priorizado, Product Goal.

Outputs: Incremento utilizável

Participantes: Time Scrum

Cada Sprint pode ser considerado um projeto curto

Sprint Planning

A Sprint Planning inicia a Sprint ao definir o trabalho a ser realizado na Sprint. Este plano resultante é criado pelo trabalho colaborativo de todo o Scrum Team.

Timebox: até um dia

Inputs: Product Backlog priorizado, Product Goal atualizado;

Outputs: Sprint Backlog contendo Sprint Goal, itens selecionados e plano de trabalho;

Participantes: Time Scrum e opcionalmente stakeholders (para conselhos)

Um refinamento prévio do backlog é muito útil para que a Planning tenha ritmo, foco e não vire uma reunião para marcar outra reunião.

Daily Scrum

O propósito da Daily Scrum é inspecionar o progresso em direção a Meta da Sprint e adaptar o Sprint Backlog conforme necessário, ajustando o próximo trabalho planejado.

Timebox: 15 minutos

Inputs: Progresso até o momento e Sprint Goal;

Outputs: Plano a seguir e possíveis impedimentos

Participantes: Developers

O Scrum Master não precisa participar da Daily, mas garantir que ela esteja acontecendo e que está sendo produtiva.

Sprint Review

O propósito da Sprint Review é inspecionar o resultado da Sprint e determinar as adaptações futuras.

Timebox: até 4h

Inputs: Incremento utilizável

Outputs: Feedback e próximos passos;

Participantes: Time Scrum e stakeholders

Sprint Review não é igual a apresentação de PPT. É uma reunião de trabalho para inspecionar uma entrega.

Sprint Retrospective

O propósito da Sprint Retrospective é planejar maneiras de aumentar a qualidade e a eficácia.

Timebox: até 3h

Inputs: resultados da última Sprint (bom, ruim, etc);

Outputs: plano com melhores oportunidades de melhoria;

Participantes: Time Scrum

Time que não busca melhorar continuamente não é ágil e a Retrospectiva é o melhor momento para parar, refletir e propor melhorias.

ARTEFATOS DO SCRUM

Os artefatos do Scrum representam trabalho ou valor. Eles são projetados para maximizar a transparência das principais informações. São artefatos oficiais do Scrum somente os seguintes.

Product Backlog

O Product Backlog é uma lista ordenada e emergente do que é necessário para melhorar o produto.

Responsável: Product Owner no geral; Developers no dimensionamento;

Compromisso: atender ao Product Goal, que é um objetivo de médio ou longo prazo do time (várias Sprints);

O P.O. não trabalha sozinho no Product Backlog, mas é sua responsabilidade garantir que ele esteja sendo continuamente refinado, priorizado, etc.

Sprint Backlog

O Sprint Backlog é composto pelo Sprint Goal (por que), o conjunto de itens do Product Backlog selecionados para a Sprint (o que), bem como um plano de ação para entregar o Incremento (como).

Responsável: Developers

Compromisso: Sprint Goal, que é o objetivo de curto prazo do time (uma Sprint);

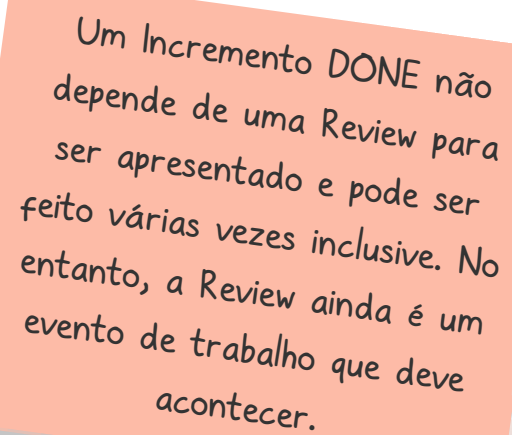
O Sprint Backlog comumente muda ao longo da Sprint, conforme o time aprender mais sobre o produto. Isto não é um problema, desde que não ponha em risco o Sprint Goal, caso em que deve ser negociado com o P.O.

Incremento

Um incremento é um avanço concreto em direção ao Product Goal. A fim de fornecer valor, o incremento deve ser utilizável.

Responsável: Developers na execução; Time Scrum no geral;

Compromisso: Definição de Pronto, que é a definição de qualidade a ser considerada para que um item seja dado como DONE;



Um Incremento DONE não depende de uma Review para ser apresentado e pode ser feito várias vezes inclusive. No entanto, a Review ainda é um evento de trabalho que deve acontecer.

...E COM FINAL FELIZ!

Eu abri este rápido ebook lhe contando a história da minha primeira Transformação Ágil da carreira, lembra? Lááááá na RedeHost em meados de 2010 a 2012.

Saindo de lá eu fui empreender pela primeira vez. Meu foco não era ser consultor, havia fundado uma startup, mas precisa de grana e comecei a dar consultorias em Gestão Ágil de Projetos para agências digitais e software houses. Implantei agilidade em startups (incluindo a minha) por quase 5 anos até ser chamado para o maior desafio da minha carreira: uma Transformação Ágil em escala corporativa!

Era no Agibank (Banco Agiplan à época), um banco gaúcho que estava iniciando um processo gigantesco de Transformação Digital e para isso precisavam de um dream team que responderia diretamente ao CIO. Um das vagas era para alguém com cultura startup na veia e grande conhecimento em métodos ágeis. Para minha surpresa, meu nome foi cotado por alguém na empresa.

Me tornei o primeiro Agile Coach da instituição, lidando diretamente com o C-Level e conectando a estratégia com a execução em mais de 50 times, obviamente formando dezenas de multiplicadores no processo, implantando softwares de gestão e treinando centenas de profissionais em incontáveis agendas de workshops e sessões de mentoring e coaching.

Mais tarde, fui chamado para ajudar o Banco Topázio (outro banco gaúcho) a passar pelo mesmo processo. E depois para coordenar times ágeis de P&D na Linx...e depois capacitar times ágeis do iFood...e desenhar processos ágeis na Vtex...e...bom, já estou me alongando demais. Hoje sou um consultor especializado em Transformações Ágeis e Digitais, em minha própria empresa.

Aprender Scrum mudou a minha carreira e a minha vida. Claro que não fiquei só nele, mas foi o pontapé inicial decisivo que dei e que espero que este rápido guia te ajude a dar também.

Qualquer dúvida que tiver, conte comigo.

Um abraço e sucesso.

Luiz Duarte
Agile Coach

MEUS CURSOS

Curso online Scrum e métodos Ágeis



SAIBA MAIS...

Curso online Jira



SAIBA MAIS...

Curso online Web Full Stack JavaScript



SAIBA MAIS...

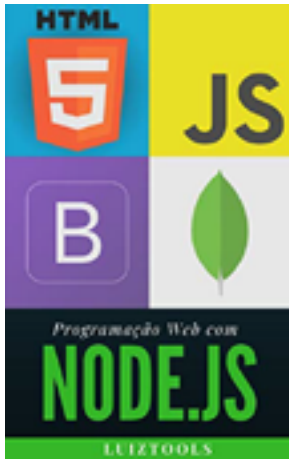
Curso online NODE.JS e MONGODB



SAIBA MAIS...

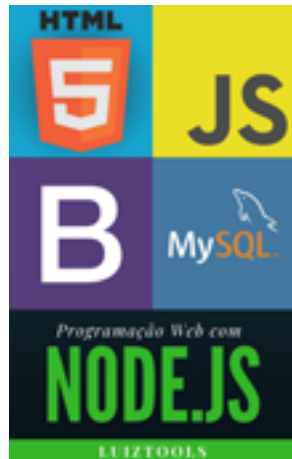
Conheça todos os meus cursos

MEUS LIVROS



Programação
Web com Node.js

SAIBA MAIS...



Programação
Web com Node.js

SAIBA MAIS...



Node.js e
Microservices

SAIBA MAIS...



MongoDB
para Iniciantes

SAIBA MAIS...



Scrum e
Métodos Ágeis

SAIBA MAIS...



Agile Coaching

SAIBA MAIS...



Criando apps
para empresas
com Android

SAIBA MAIS...



Java para
iniciantes

SAIBA MAIS...

Conheça todos os meus livros

Aproveita e segue nas redes sociais:

