**SCRUM – RESUMO BÁSICO E PRÁTICO**

Não é uma metodologia em si, mas sim um framework, visto que são um conjunto de ferramentas.

3 pilares – Transparência (diga o que vai conseguir e o que não vai), inspeção e adaptação.

Os valores - O sucesso do uso do Scrum depende das pessoas se tornarem mais proficientes em viver cinco valores: ***Compromisso, Foco, Abertura, Respeito e Coragem.***

No scrum não tem hierarquia, cada um tem a mesma importância no time.

Product Owner – Gerência o backlog do produto e maximiza o valor do produto. Ele que apresentará a lista de tarefas a se fazer pela equipe.

Scrum Master – Guardião do scrum. Terá o objetivo principal de remover os impedimentos. Este será responsável por implementar o scrum no processo, para garantir que o time tenha o melhor aproveitamento. Principais funções: Treinar os membros do time em autogerenciamento e cross-funcionalidade; Ajudar o Scrum Team a se concentrar na criação de incrementos de alto valor que atendem à Definição de Pronto; Provocando a remoção de impedimentos ao progresso do Scrum Team; e, Garantir que todos os eventos Scrum ocorram e sejam positivos, produtivos e mantidos dentro do Timebox.

Dev Team – Times auto-organizados (são auto gerenciáveis) e que criam os incrementos do produto. O P.O. e o Scrum Master não podem falar em como vai ser feito o projeto. Quem decide a forma de como vai ser feita (tecnicamente) é o dev team.

Stakeholders – Grupo de interesse. Impactados pelo incremento do produto. Vai ser impactado por aquele botão que vai ser construído por exemplo. Faz parte do cliente, mas não é o PO. Ele vai acompanhar o desenvolvimento do produto. Vai trabalhar com o produto que você vai criar.

**Cerimônias ou eventos do SCRUM**

**Backlog –** Lista com as funcionalidades para o produto. O conteúdo é definido pelo P. O. Não necessita estar completo, ou seja, você não vai levantar todo o sistema de uma vez, com o tempo o Product Backlog cresce ou diminui dependendo do que o P.O. realmente necessita.

**Sprint –** Ciclos de entrega das atividades. Duram normalmente de 1 a 4 semanas, sem o ideal duas semanas. Serve para a equipe sentir o ritmo de trabalho e terem feedbacks regulares dos seus trabalhos. Naquele ciclo existiram tarefas predeterminadas, onde quem terminou o seu, ajuda o outro a terminar o dele.

**Planning** **–** Planejamento da sprint. Se faz uma previsão do que vai se conseguir entregar na sprint e é definido as tarefas de cada um naquela sprint. No final é gerado o Sprint Backlog. Scrum Team e o P.O. definirão o objetivo.

**Dailys –** “Reuniões em pé”. Reuniões diárias, sempre na mesma hora e local, no timebox de 15 minutos no máximo. O scrum master levanta três questões aos desenvolvedores: o que você fez ontem? O que irá fazer hoje? E quais obstáculos você encontrou? O objetivo é encontrar diariamente impedimentos e remove-los, além de manter todos na mesma pauta e saber como anda o projeto.

**Review –** É feito ao final de cada sprint. É a apresentação do que foi feito para o PO, SM, stakeholders e todos interessados no projeto.

**Retrospective –** Essa é a fase do aprendizado. A equipe vai discutir o que pode melhorar e como aumentar a produtividade. Após essa fase, se dá inicio a uma nova sprint se aplicando os pontos de melhoria da retrospectiva da sprint anterior.

**Artefatos do Scrum**

**Backlog do Produto -** O Backlog do Produto é uma lista ordenada de tudo que deve ser necessário no produto, e é uma origem única dos requisitos para qualquer mudança a ser feita no produto. O Product Owner é responsável pelo Backlog do Produto, incluindo seu conteúdo, disponibilidade e ordenação.

**Backlog do sprint -** O Backlog da Sprint é um conjunto de itens do Backlog do Produto selecionados para a Sprint, juntamente com o plano para entregar o incremento do produto e atingir o objetivo da Sprint. O Backlog da Sprint é a previsão do Time de Desenvolvimento sobre qual funcionalidade estará no próximo incremento e sobre o trabalho necessário para entregar essa funcionalidade naquela sprint.

**Definição de pronto –** Todos os itens que serão movidos para a coluna “pronto” ou “feito” da sprint. Para que um incremento possa ser dado como pronto, ele deverá agregar algo ao produto, deverá ser funcional, deverá ser capaz do cliente testar aquele incremento. A definição de pronto irá variar de projeto para projeto, mas deverá ser sempre combinada entre o P.O. e o time de desenvolvimento. O propósito de cada Sprint é entregar incrementos de funcionalidades potencialmente utilizáveis que aderem à definição atual de “Pronto” do Time Scrum.