

Resumo da aula 13-06-25

A aula do dia 13/06/25 foi uma introdução ao framework **Scrum**, apresentando-o como uma **estrutura visual** e de **gestão de atividades**. A professora explica o fluxo completo do Scrum, desde a concepção da ideia e a criação das "**histórias de usuário**" pelo **Product Owner (PO)** até a entrega de um incremento de produto ao final de cada Sprint. São detalhados os **três papéis principais** (Product Owner, Scrum Master, Time de Desenvolvimento), os **artefatos** (Product Backlog, Sprint Backlog, Incremento) e os **eventos** (Sprint, Reuniões de Planejamento, Diárias, Revisão e Retrospectiva). A aula enfatiza que a **agilidade não significa imediatismo ou pressão insustentável**, mas sim foco no que agrega **valor, flexibilidade** e um **ritmo de trabalho sustentável** para evitar o "*burnout*" ou o "*projeto vampiro*". A importância das habilidades não técnicas, como comunicação e colaboração, foi destacada, e a metáfora do "porco e da galinha" foi usada para ilustrar o conceito de comprometimento da equipe.

Tópicos Chave e Citações Importantes

1. O Framework Scrum e seu Fluxo

- O Scrum é apresentado como um fluxo de trabalho visual e estruturado.
- Embora tenha sido pensado para software, pode ser aplicado a qualquer tipo de projeto.

2. Papéis no Scrum

- **Product Owner (PO):** É o representante do cliente, responsável por escrever as histórias de usuário e priorizar o que será desenvolvido.
- **Scrum Master:** Atua como um líder facilitador, garantindo que o processo seja seguido e removendo impedimentos. Sua função não é a de um "chicote" que comanda a equipe.
- **Time de Desenvolvimento (Dev Team):** É a equipe que executa o trabalho. A experiência do time melhora a capacidade de fazer estimativas ao longo do tempo.

3. Artefatos do Scrum

- **Product Backlog:** É a lista com todas as funcionalidades e requisitos do produto.
- **Sprint Backlog:** É a lista de itens priorizada para ser desenvolvida na próxima Sprint.
- **Incremento:** É o resultado de cada Sprint, uma versão do produto que pode ser usada pelos usuários.

4. Eventos e Cerimônias

- **Sprint:** É um período de tempo limitado (de uma a quatro semanas). Se o trabalho não for concluído, ele não pode ser estendido; o item deve ser replanejado para a próxima Sprint.
- **Reunião Diária (Daily Scrum):** Reunião que acontece todos os dias. O tempo de duração pode variar dependendo do quão comunicativa é a equipe.

- **Revisão e Retrospectiva da Sprint:** São as reuniões finais da Sprint, onde se verifica o que foi desenvolvido e se analisam os acertos e os problemas ocorridos.

5. Filosofia e Conceitos

- **Agilidade vs. Imediatismo:** Agilidade não deve ser confundida com imediatismo ou trabalho sem descanso. A ideia é focar no que interessa, evitar desperdício e ser flexível.
- **Sustentabilidade (O "Projeto Vampiro"):** O projeto ágil precisa ser sustentável para que a equipe não viva sempre sob pressão e "exploda". A aula usa a expressão "projeto vampiro" para descrever um projeto que suga a energia da equipe.
- **Comprometimento (O Porco e a Galinha):** A metáfora é usada para ressaltar a importância do comprometimento da equipe com o trabalho. A equipe deve "ser porco", ou seja, estar totalmente comprometida.

Perguntas e Respostas sobre o Conteúdo

- 1. Qual é a principal responsabilidade do Product Owner (PO)?** A principal responsabilidade do PO é representar os interesses do cliente, definir os requisitos do produto através de "histórias de usuário" e priorizar o que será desenvolvido no Product Backlog.
- 2. O Scrum Master é o gerente da equipe?** Não. O Scrum Master não é um gerente ou chefe que dá ordens. Ele é um líder-servidor e facilitador que garante que a equipe siga o processo Scrum, ajuda a remover impedimentos e protege a equipe de interferências externas.
- 3. O que acontece se a equipe não conseguir terminar todas as tarefas da Sprint no tempo previsto?** Se as tarefas não forem concluídas, a Sprint não é estendida. O trabalho inacabado é movido de volta para o Product Backlog para ser reavaliado e, possivelmente, replanejado para uma futura Sprint.
- 4. Qual é a diferença entre o Product Backlog e o Sprint Backlog?** O Product Backlog é a lista completa e contínua de todos os requisitos e funcionalidades desejadas para o produto. O Sprint Backlog é um subconjunto do Product Backlog; ele contém apenas os itens que a equipe se comprometeu a entregar na Sprint atual.
- 5. O que a professora quis dizer com "projeto vampiro"?** "Projeto vampiro" é uma metáfora para um projeto que consome toda a energia e tempo da equipe, levando ao esgotamento (burnout). A aula enfatiza que os projetos ágeis devem ser sustentáveis, com um ritmo de trabalho que permita à equipe viver e não apenas trabalhar sob pressão constante.