**Objetivo 1:**

**Atuantes (Atores):**

**1. Product Owner:** O Product Owner é o representante do cliente ou do usuário final dentro de uma equipe Scrum. Sua principal responsabilidade é definir as prioridades do backlog do produto, garantir que os itens sejam entregues de acordo com as necessidades do cliente e tomar decisões sobre o que será desenvolvido a seguir. O Product Owner é fundamental para manter o foco na entrega de valor ao cliente.

**2. Scrum Master:** O Scrum Master é um facilitador e servo-líder da equipe Scrum. Ele atua como um treinador, ajudando a equipe a entender e adotar os princípios do Scrum. O Scrum Master também remove obstáculos que possam impedir o progresso da equipe e promove um ambiente de trabalho colaborativo e eficaz.

**3. Time Scrum:** O Time Scrum é a equipe de desenvolvimento responsável por criar o produto. É composto por profissionais multifuncionais, como desenvolvedores, designers, testadores e outros especialistas necessários para entregar o incremento do produto. O Time Scrum é auto-organizado e responsável por planejar, executar e entregar o trabalho durante as Sprints.

**Eventos do Scrum:**

**1. Sprint:** A Sprint é um período fixo, tipicamente de duas a quatro semanas, durante o qual um incremento de produto é desenvolvido. Durante a Sprint, nenhuma mudança no escopo é permitida, o que proporciona estabilidade e foco para a equipe.

**2. Sprint Planning:** A reunião de Sprint Planning é realizada no início de cada Sprint. Nela, o Product Owner apresenta os itens do backlog do produto que ele gostaria de ver concluídos na Sprint, e o Time Scrum planeja como realizará esse trabalho.

**3. Daily Scrum:** O Daily Scrum é uma reunião diária de no máximo 15 minutos, na qual o Time Scrum se reúne para compartilhar atualizações, sincronizar atividades e identificar quaisquer impedimentos que estejam afetando o progresso.

**4. Sprint Review:** A Sprint Review é realizada no final de cada Sprint, onde o Time Scrum demonstra o incremento de produto concluído ao Product Owner e a outras partes interessadas. É uma oportunidade para obter feedback e ajustar o backlog do produto.

**5. Sprint Retrospective:** A Sprint Retrospective ocorre após a Sprint Review. Nela, o Time Scrum reflete sobre o processo da Sprint e identifica maneiras de melhorar suas práticas e colaboração no próximo ciclo.

**Artefatos do Scrum:**

**1. Backlog do Produto:** O backlog do produto é uma lista priorizada de todos os requisitos, funcionalidades, melhorias e correções que o produto deve conter. O Product Owner é responsável por gerenciar e priorizar o backlog do produto, garantindo que os itens mais valiosos estejam no topo.

**2. Backlog da Sprint:** O backlog da Sprint é uma seleção de itens do backlog do produto que o Time Scrum se compromete a concluir durante a Sprint atual. O Product Owner e o Time Scrum colaboram para escolher os itens mais relevantes para a Sprint.

**Objetivo 2:**

Passo a Passo para Implementação do Scrum

**1. Preparação Inicial**

**Nome do Projeto: Desenvolvimento de um Aplicativo de Gerenciamento de Tarefas**

**Equipe Scrum:**

1.1 Product Owner (PO):

- Nome: Alice

- Descrição: Alice é a gerente de produto na empresa e é a representante do cliente. Ela entende as necessidades dos usuários e prioriza as funcionalidades do aplicativo com base no

feedback do cliente e nas tendências de mercado. Alice tem a responsabilidade de manter o backlog do produto atualizado e definir a direção do projeto.

**1.2 Scrum Master (SM):**

- Nome: Carlos

- Descrição: Carlos é o Scrum Master da equipe e um experiente facilitador. Ele é responsável por garantir que a equipe siga os princípios do Scrum, mantendo o processo funcionando sem problemas. Ele ajuda a remover obstáculos e promove uma cultura de colaboração e auto-organização na equipe.

**1.3 Time Scrum:**

- Descrição: A equipe Scrum é composta por cinco membros multifuncionais:

- Desenvolvedor 1: João

- Desenvolvedora 2: Maria

- Testador 1: Pedro

- Designer: Laura

- Testadora 2: Sofia

**Relação entre os Atuantes:**

**- Product Owner (Alice) e Scrum Master (Carlos):** Alice e Carlos trabalham em estreita colaboração para garantir que o projeto atenda às necessidades do cliente. Alice define as prioridades do backlog do produto com base nas conversas com os usuários e nas diretrizes estratégicas da empresa. Carlos ajuda a traduzir essas prioridades em tarefas tangíveis para a equipe Scrum e remove obstáculos que possam impedir o progresso.

**- Scrum Master (Carlos) e Time Scrum (João, Maria, Pedro, Laura e Sofia**): Carlos atua como mentor e facilitador para a equipe Scrum. Ele ajuda os membros da equipe a entenderem os princípios do Scrum, mantendo um ambiente de trabalho positivo e produtivo. Ele lidera as reuniões diárias (Daily Scrum) para garantir que todos estejam alinhados e prontos para enfrentar os desafios do dia a dia.

**- Product Owner (Alice) e Time Scrum (João, Maria, Pedro, Laura e Sofia):** Alice é a pessoa que apresenta os requisitos e as expectativas do cliente à equipe Scrum. Ela participa da Sprint Planning para fornecer informações e esclarecimentos sobre o que é importante para os usuários. A equipe Scrum, por sua vez, trabalha para transformar essas informações em funcionalidades reais.

Essa configuração de equipe e relacionamentos demonstra como o Product Owner, o Scrum Master e o Time Scrum colaboram em um projeto Scrum para desenvolver um aplicativo de gerenciamento de tarefas. Cada membro desempenha um papel vital no processo, contribuindo para a entrega de valor ao cliente e aprimorando continuamente o produto.

**2. Criação do Backlog do Produto**

- O Product Owner é responsável por criar e manter o backlog do produto. Este backlog deve incluir todas as funcionalidades, requisitos e melhorias que se deseja realizar no projeto.

- Priorize os itens no backlog com base na importância e valor para o cliente ou usuário final.

**3. Planejamento da Sprint**

- Agende uma reunião de Sprint Planning no início da primeira Sprint.

- O Product Owner apresenta os itens de maior prioridade do backlog do produto.

- O Time Scrum estima o esforço necessário para concluir cada item.

- Com base na capacidade da equipe, selecione os itens que serão incluídos na Sprint.

**4. Execução da Sprint**

- A Sprint começa após o Sprint Planning e dura de duas a quatro semanas.

- O Time Scrum realiza reuniões diárias de 15 minutos para compartilhar atualizações, sincronizar atividades e identificar impedimentos.

- O Time Scrum trabalha de forma auto-organizada para concluir os itens do backlog da Sprint.

**5. Revisão da Sprint**

- Ao final da Sprint, realize a Sprint Review.

- O Time Scrum demonstra o incremento do produto concluído, apresentando os itens finalizados.

- O Product Owner e as partes interessadas fornecem feedback e podem solicitar ajustes no backlog do produto.

**6. Retrospectiva da Sprint**

- Após a Sprint Review, realize a Sprint Retrospective.

- O Time Scrum reflete sobre a Sprint, identifica o que funcionou bem e o que pode ser melhorado no processo.

- Defina ações para melhorar a eficiência e a colaboração na próxima Sprint.

**7. Ciclos Subsequentes**

- Repita os Passos 3 a 6 para cada nova Sprint.

- O processo é iterativo, e a equipe deve aprender e se adaptar ao longo do tempo.

**8. Monitoramento e Adaptação Contínua**

- Durante todas as Sprints, monitore o progresso, colete feedback dos usuários e faça adaptações no backlog do produto conforme necessário.

- O Scrum é um processo flexível que permite ajustes constantes com base no feedback e nas mudanças de prioridades.