



Introdução ao SCRUM

**Ouro Preto/MG
Novembro de 2022**

SUMÁRIO

Por que utilizar o Scrum?	04
Parte 1 - Definição	05
Parte 2 - Fundamentos	08
Parte 3 - Overview	11
Primeiro Artefato	12
Sprint	13



Por que utilizar o Scrum?

- Comunicação alinhada
- Organização das tarefas
- Velocidade atrelada à produtividade
- Aumento do senso de coletividade
- Não concentrar as decisões em uma só pessoa
- Entregas em curto prazo

PARTE 1 - Definição

“O **Scrum** é um framework leve que ajuda pessoas, times e organizações a gerar valor através de soluções adaptativas para problemas complexos.” - The SCRUM Guide

A etimologia da palavra “**Scrum**” vem da expressão inglesa “scrimmage” que, se traduzida de ao pé da letra, significa “escaramuça”, que é qualquer luta curta durante uma investida militar. A origem da expressão “**Scrum**” vem do esporte rúgbi, onde “scrum” define a aglomeração dos jogadores numa “formação ordenada”.

Frameworks não é uma metodologia, mas sim uma estrutura, um esqueleto ou base, que os envolvidos no projeto devem complementar, podendo utilizar práticas como Kanban, burndowns e devops, mas elas são complementares, não fazem parte do **Scrum**.



Ferramentas complementares

- **Gerar valor** = recita, diminuir custos, melhorar um processo, aumentar o status de uma marca, trazer engajamento, diminuir impactos ambientais etc.
- **Adaptativas** = capacidade de um projeto lidar com as incertezas, mudanças de curso, verba, cronograma etc.
- **Complexos** = Onde a natureza do problema não está clara: causa, efeito, variáveis etc.

“Scrum é simples. **Experimente como está** e determine se sua filosofia, teoria e estrutura ajudam a atingir objetivos e criar valor. O framework Scrum é **propositalmente incompleto**, apenas definindo as partes necessárias para implementar a teoria Scrum.”

“Em vez de fornecer às pessoas instruções detalhadas, **as regras do Guia do Scrum orientam seus relacionamentos e interações.**”

“Vários processos, técnicas e métodos podem ser empregados com o framework. **Scrum se acopla as práticas existentes ou as torna desnecessárias**”.

Fonte: The SCRUM Guide

Experimente como está, não é recomendável aplicar o **Scrum** parcialmente, pois há risco de perda de resultado.

É propositalmente incompleto, só ficou o essencial, enxuto para ser aplicado em diferentes times e diferentes contextos e para que esses alcancem bons resultados. O **Scrum** é um contêiner ou melhor um exoesqueleto que, se necessário, comporta as mais variadas ferramentas ágeis.

Usamos a palavra “**developers**” no Scrum não para excluir, mas para simplificar. Se você obtém valor do Scrum, considere-se incluído.”

“Conforme o Scrum está sendo usado, padrões, processos e insights que se encaixam no Framework ... Sua descrição está além do propósito do Guia do Scrum porque eles são sensíveis ao contexto e diferem amplamente entre os usos do Scrum. **Essas táticas para uso dentro do framework Scrum variam amplamente e são descritas em outros lugares.**”

“Mudar o modelo central ou ideias do Scrum, remover elementos ou não seguir as regras do Scrum, **encobre os problemas e limita os benefícios do Scrum**, potencialmente até tornando-o inútil.”

Fonte: The SCRUM Guide

Desenvolvedores no **Scrum** é todo aquele que obtém valor por meio dele. Dentre os atores discriminados no processo, **Product Owner, Scrum Master** e **developers**, essa última não significa desenvolvedor no sentido de programadores de código, mas sim alguém que trabalha para alcançar a solução do problema de projeto.

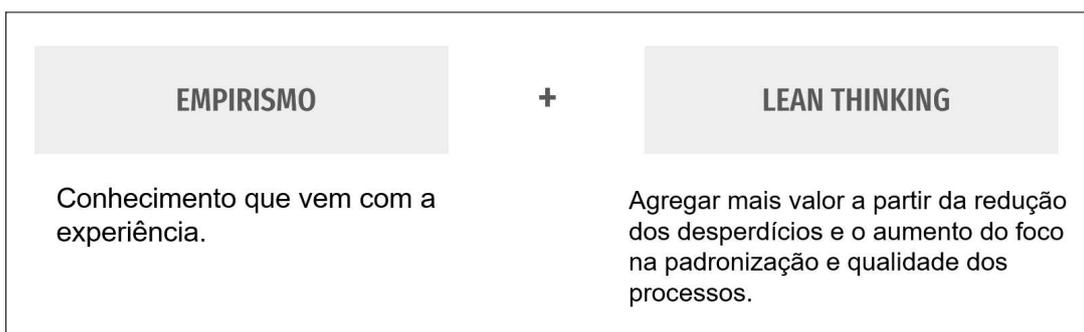
“Essas táticas para uso dentro do framework Scrum variam amplamente e são descritas em outros lugares.” Existem ferramentas para além do **Scrum**, mas, como são muitas as possibilidades, elas não são descritas no **framework** porque variam de acordo com cada projeto.

Encobre os problemas e limita os benefícios do Scrum, alterar a estrutura removendo ou descaracterizando elementos, seria como remover uma parede da casa. Isso traria o risco que tudo nela viesse a baixo, tornando o processo inútil e até prejudicial, uma vez que os recursos empregados seriam perdidos. Somente após a aplicação do **Scrum** em sua totalidade é possível determinar a necessidade de alguma mudança, lembrando que estas devem ocorrer em seu interior não na estrutura.

Lembrando da definição, o Scrum é uma estrutura para desenvolvimento de produtos complexos em ambientes complexos.

PARTE 2 - Fundamentos

O **Scrum** se apoia em duas práticas: o **Empirismo** e o **Lean Thinking**.



Empirismo: É aquele conhecimento que vem com a experiência. Possibilita tomar decisões a partir de experimentações anteriores e que foram observadas. Então não basta seguir um plano, é preciso realizar um ciclo constante de iterações que levam a melhorias consecutivas.

Lean Thinking: é a atitude de se concentrar no essencial e assim evitar desperdícios e remover obstáculos.

Desperdício é toda a atividade que consome recursos sem agregar valor ao projeto.

A partir daí, o **Scrum** se sustenta em três pilares: **transparência, inspeção e adaptação**.

TRANSPARÊNCIA

“O processo emergente e o trabalho devem ser **visíveis tanto para quem executa o trabalho quanto para quem recebe o trabalho**. Com o Scrum, decisões importantes são baseadas **no estado percebido de seus três artefatos formais**. Artefatos com baixa transparência podem levar a decisões que diminuem o valor e aumentam o risco.

A transparência permite a inspeção. A inspeção sem transparência é enganosa e gera desperdício.”

Fonte: The SCRUM Guide

Transparência, apresentada em 3 artefatos: **Product Backlog, Sprint Backlog e incrementos**, que são as entregas que ocorrem ao final de cada **Sprint**.

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**. Para ajudar na inspeção, o Scrum **fornece cadência na forma de seus cinco eventos**.

A inspeção habilita a adaptação. **A inspeção sem adaptação é considerada inútil**. Os eventos Scrum são projetados para provocar mudanças.”

Fonte: The SCRUM Guide

A Inspeção, se não é feita, não é possível avaliar a necessidade de adaptações.

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. **O ajuste deve ser feito o mais rápido possível para minimizar novos desvios**.

A adaptação se torna mais difícil quando as pessoas envolvidas não são **empoderadas ou autogerenciadas**. **Espera-se que um Scrum Team se adapte no momento em que aprende algo novo por meio da inspeção.**”

Fonte: The SCRUM Guide

A adaptação permite entregar mais valor.

TRANSPARÊNCIA	Que todos tem sobre as informações, limites do time e sobre os artefatos.
INSPEÇÃO	É feita de forma constante nos três artefatos e no trabalho afim de verificar o estado atual das coisas e compará-lo com a meta.
ADAPTAÇÃO	Ocorre com frequência afim de melhorar os resultados e gerar mais valor.

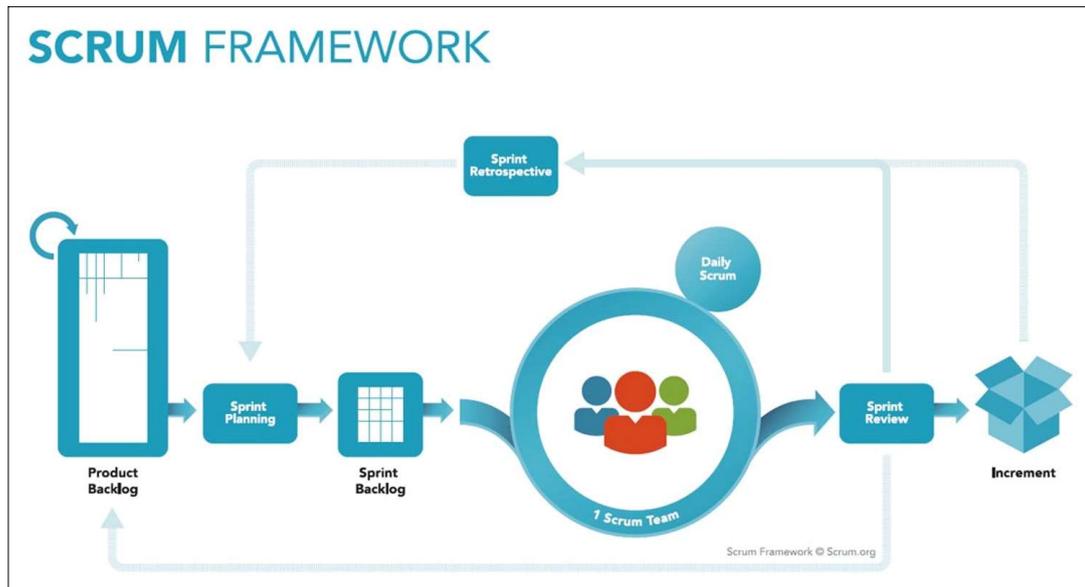
Resumindo: Transparência para poder **inspecionar** o que permite realizarmos **adaptações** para melhorar os resultados.

Artefatos: Product Backlog, Sprint Backlog e incrementos.

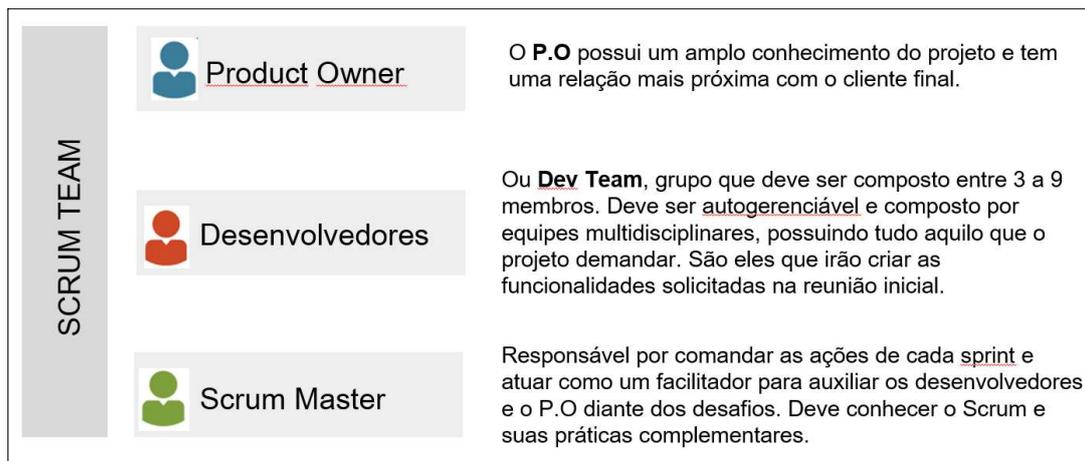
5 eventos:

1. Reunião de planejamento da Sprint,
2. Scrum diário,
3. reunião de revisão da Sprint,
4. reunião de retrospectiva da Sprint, e o
5. Incremento do produto.

PARTE 3 - Overview



Como foi dito antes, o **Scrum** é composto por um time, e ele define alguns papéis para as pessoas que compõem esse time e trabalham no desenvolvimento do produto.

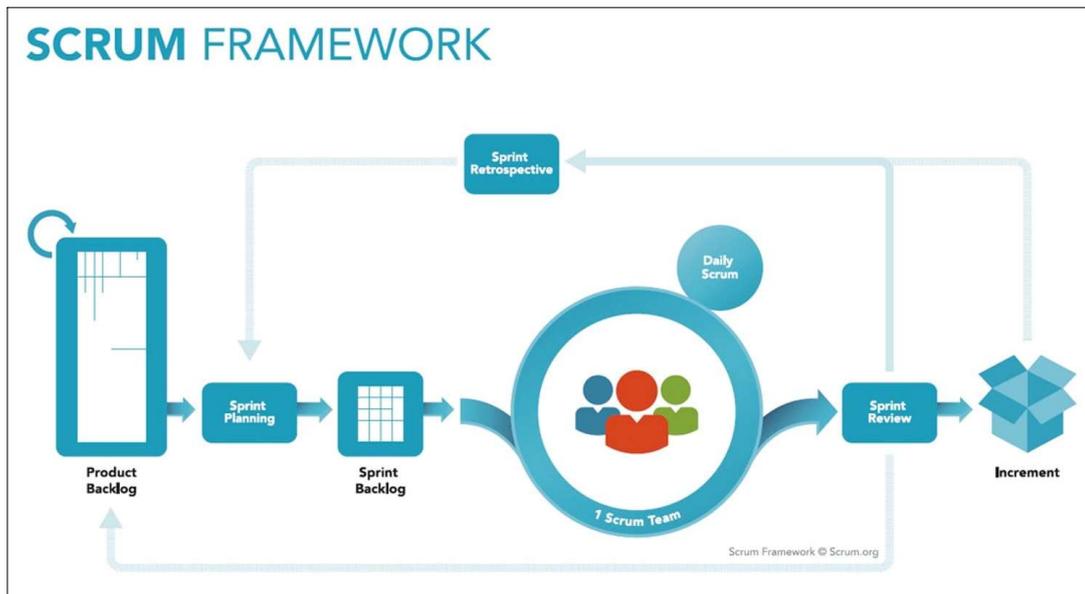


O Scrum time é composto por três papéis:

Product Owner: É o dono do projeto. Só pode existir um **P.O** por projeto.

O Dev. Team: Em um time de desenvolvimento, deve haver desenvolvedores **front end, back end, designer, testers** que farão a garantia de qualidade, e tudo o mais que o projeto demandar e que os recursos permitirem.

Scrum Master: É quem vai trabalhar para a equipe, líder servidor, trabalha como treinador tanto para o **P.O** como para o **Dev. Team**. Para o **P.O**, ele trabalha ensinando como priorizar o **Backlog do produto**, a entender como o ágil funciona, quais são os benefícios do **Scrum** etc. Já para **Dev. Team**, ele é um líder servidor, está sempre em busca de produtividade, faz a interface da equipe com o resto da instituição, trabalha o amadurecimento comportamental da equipe e o conhecimento do **Scrum**.



Fonte: The SCRUM Guide

Então, se o **Scrum** é uma estrutura para desenvolvimento de produtos complexos em ambientes complexos, vamos apresentar agora uma panorâmica dele:

Primeiro Artefato

É a lista de requisitos de tudo que precisa ser desenvolvido no produto.

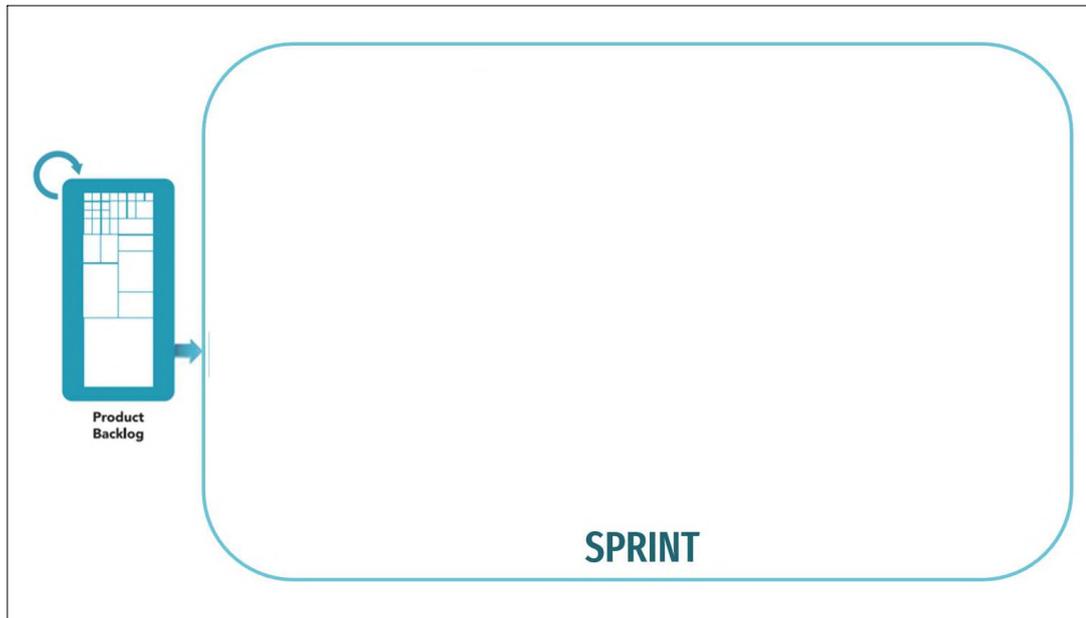
O primeiro artefato **Scrum** é o Backlog do Produto, ou **Product Backlog**: ele pertence ao **Product Owner** e só ele pode fazer alterações, é a lista de requisitos de tudo que deve ser desenvolvido para o produto ser entregue.

Esses requisitos dentro do **Scrum** são chamados de **itens do backlog do produto**, ou **PBI (Product Backlog Items)**, podem ser **tarefas, bugs, stories, casos de uso, documentação** etc.

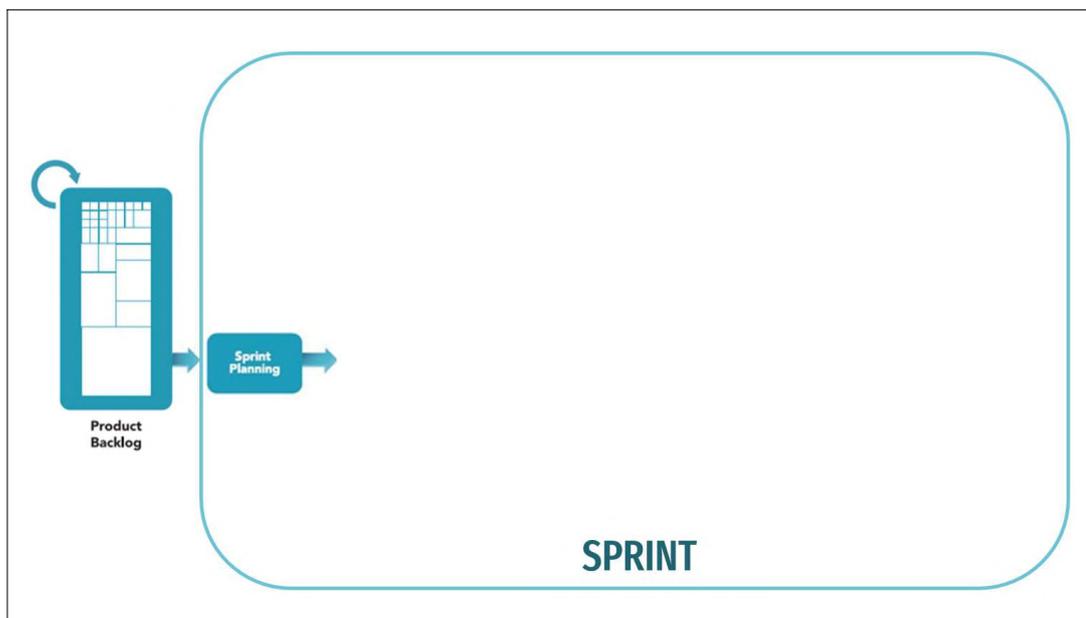
Ele é uma lista ordenada, o que está mais em cima é o que tem de fazer dentro da **Sprint**, ou na sequência do trabalho. Tem de ser entendido pelo **Dev. Team**, por isso são mais granulares, tendo nível de detalhes maior, e assim serem mais facilmente entendidos. O que está mais embaixo são os desejos macro do **P.O** e que ainda não foram refinados para o trabalho do **Dev. Team**.

Sprint

Tudo o que acontece dentro de uma **Scrum** acontece dentro de uma **Sprint** que é um contêiner para todos os eventos e para todo trabalho de desenvolvimento que está sendo executado.

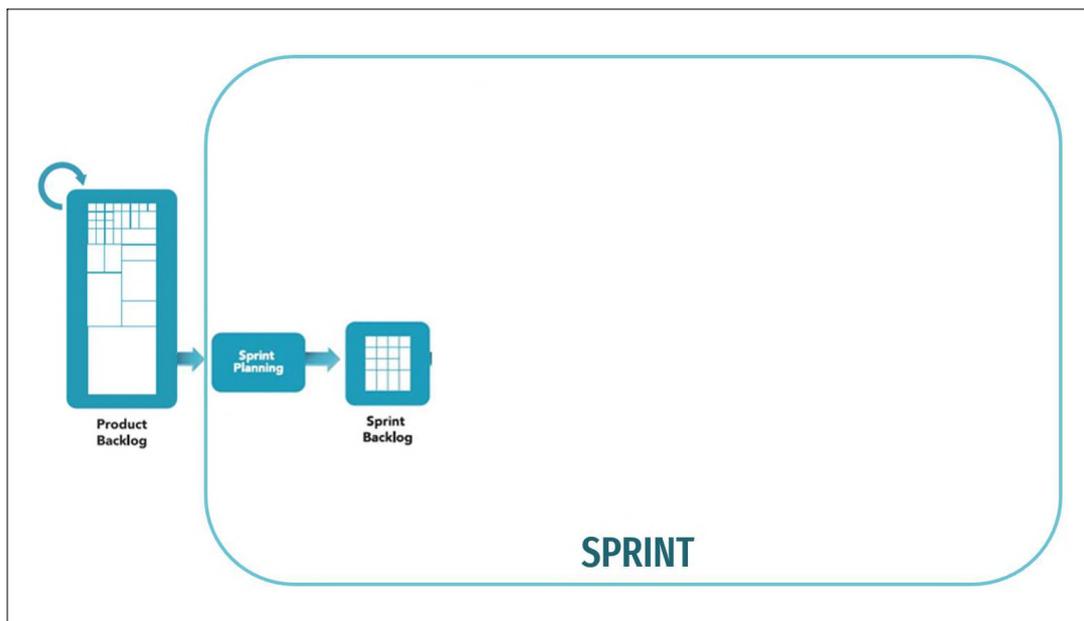


Ela tem uma **time box**, com duração máxima de 30 dias, mas é comum ver **Sprints** de duas ou até mesmo uma semana. Uma vez que, quanto menor a duração da **Sprint** mais rápido se entrega o valor e melhor é o ciclo de **feedback**.



O primeiro evento dentro da **Sprint** é o planejamento da Sprint, ou **Sprint Planning**, ela tem uma **time box** de 8 horas, para **Sprints** que duram um mês, o que diminui proporcionalmente de acordo com a duração da **Sprint**. Exemplo: **Sprints** de duas semanas demandam **Sprints Plannings** de 4h.

Todo **time Scrum** participa da **Sprint Planning**, o **Dev. Team** estima as tarefas que devem ser feitas até preencher toda a duração da **Sprint**, o **P.O** está lá para tirar dúvidas e especificar melhor o que já está priorizado e o **Scrum Master** ajuda, garantindo que essa reunião exista, que todos entendam a sua importância e sendo o treinador da equipe.



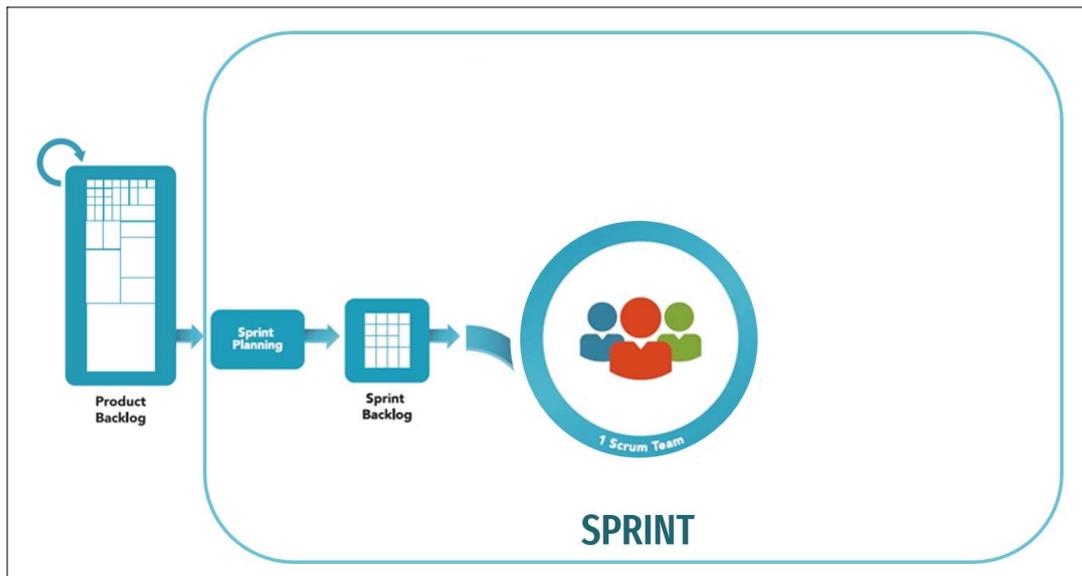
Um dos resultados da **Sprint Planning** é o **Sprint Backlog**, que é o segundo artefato **Scrum** e um subproduto do **Product Backlog**, uma vez os **PBIs** que serão trabalhados na **Sprint** vem dele.

O **Backlog da Sprint** possui também o objetivo da Sprint, ou **Sprint Goal**, que é uma frase (**POV**) que define o que time quer alcançar na **Sprint** que está começando naquele momento.



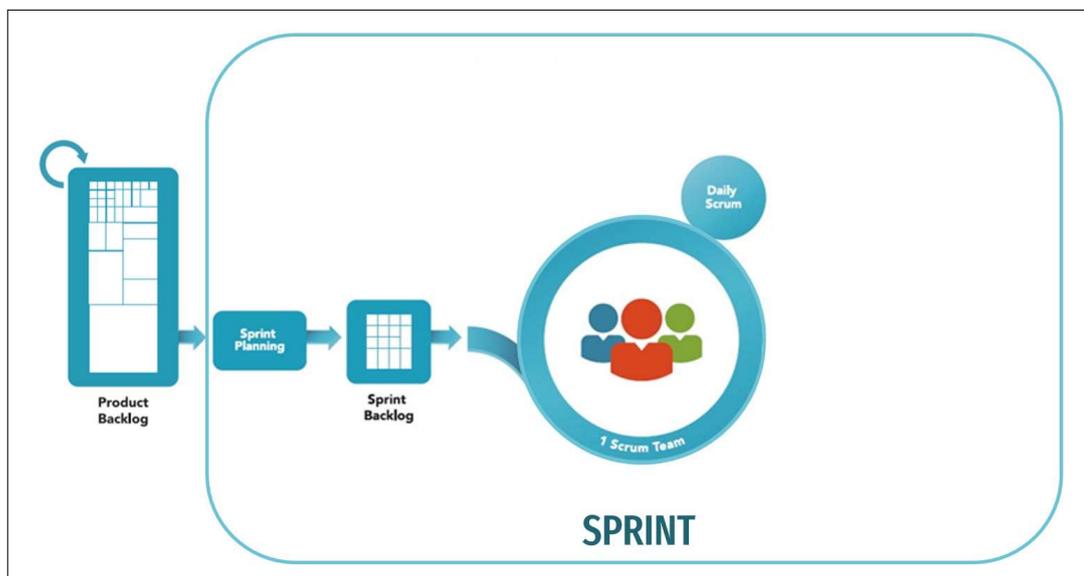
Sprint Backlog

O **Backlog da Sprint** é um conjunto de itens do **Backlog** do Produto selecionados para a **Sprint** (representado na forma de um Quadro de Tarefas), juntamente com o plano para entregar o incremento "Pronto" e atingir a Meta da **Sprint**.



Concluída a **Sprint Planning**, o **Dev. Team** começa a trabalhar para transformar o **Backlog** em um **incremento** do produto, um produto funcional a partir dos requisitos solicitados pelo **P.O.** Nesse momento, o **Scrum Master** volta a atuar buscando a melhor forma de organização. Não é o **Scrum Master** quem estima as ações ou escolhe como o **Dev. Team** trabalha, mas está preocupado com o resultado e busca remover obstáculos para que o grupo possa alcançá-lo.

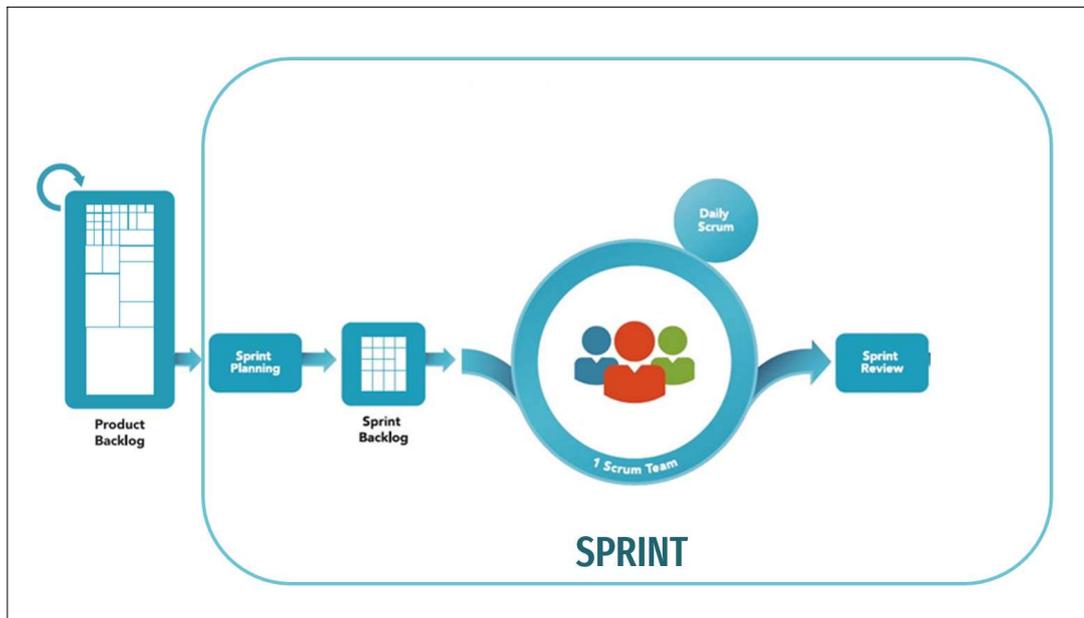
O **Product Owner** também atua junto com o **Dev. Team**, esclarecendo dúvidas, testando o que está sendo entregue, dando **feedbacks**, pode solicitar mudanças e usa o conhecimento de negócios que possui para ajudar o **Dev. Team** a gerar mais valor para o produto.



Durante o desenvolvimento da **Sprint** ocorre o **Daily Scrum**, que é uma reunião diária de 15 minutos, somente para o **Dev. Team**. Serve para acompanhar e checar o desenvolvimento do plano de ação da **Sprint**. Serve para o grupo verificar se estão dentro das estimativas, se estão atendendo o objetivo da **Sprint** (frase), identificando os impedimentos (nesse caso, podendo removê-los ou pedir auxílio ao **Scrum Master** para isso).

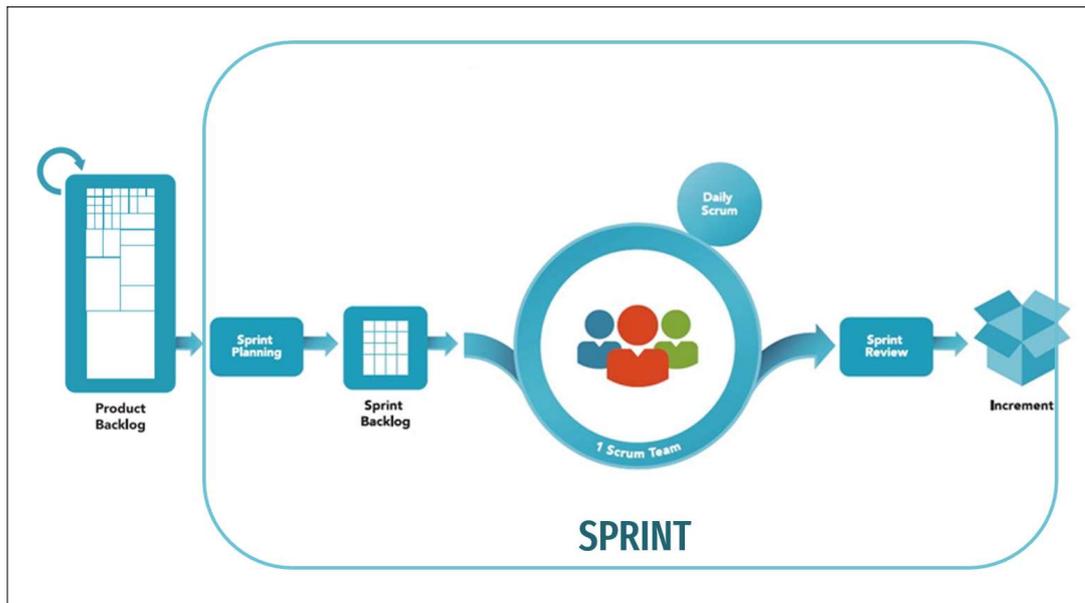
Contudo, aproveitar ao máximo o tempo da reunião requer alguns cuidados, um deles é tentar centralizar os encontros em três perguntas:

- O que foi feito ontem?
- O que será feito hoje?
- Existe alguma barreira para a realização da atividade?



Quando a **Sprint** termina, ou seja o **time box** chega ao fim, é iniciado mais um evento (reunião) que é a revisão da Sprint, ou **Sprint Review**. Dela participa todo o **Scrum Team**, o **Product Owner**, o **Scrum Master** e o **Dev. Team**, mas também podem participar os **Stakeholders** (que são as partes interessadas). Nesse momento todos trabalham juntos colhendo **feedbacks**, buscando entender qual a situação atual do produto, seu desenvolvimento e quais serão os próximos passos.

Essa reunião tem em média 3 horas, mas também é proporcional ao período de duração da **Sprint**.



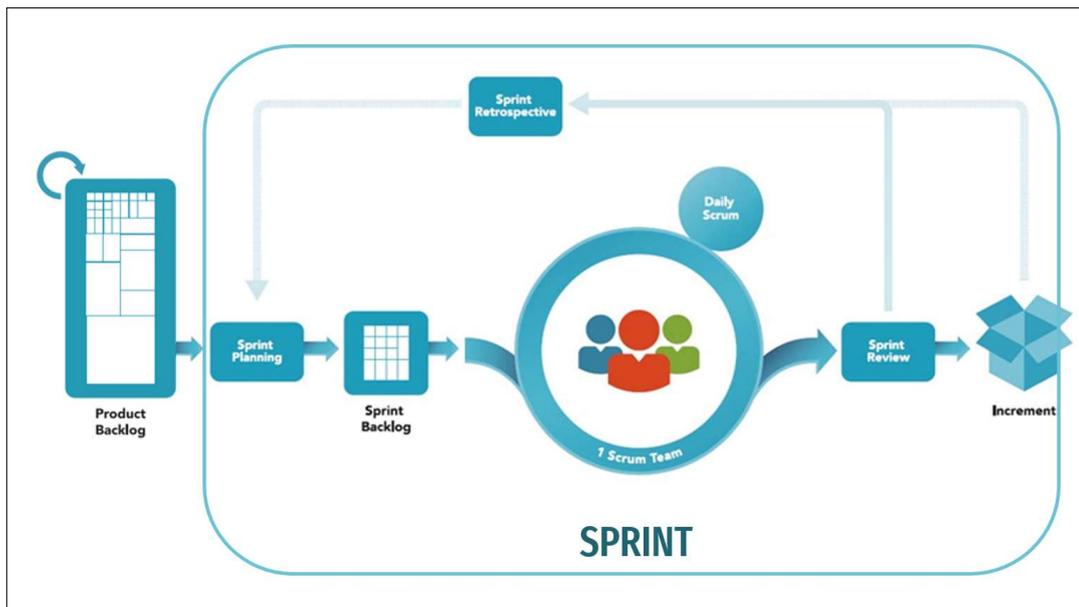
Essa reunião termina com a integração do incremento do produto, ao que já foi feito nas **Sprints** anteriores, gerando uma nova versão do produto, que possui as novas funcionalidades desenvolvidas nessa **Sprint**.



O **incremento** é a soma de todos os itens do **Backlog** do Produto completados durante a **Sprint** e o valor dos **incrementos** de todas as **Sprints** anteriores.

Increment

Esse **incremento** é avaliado pelo **P.O** e pelos **stakeholders**, a partir daí, com base nos **feedbacks** colhidos e nos resultados gerados pelo **incremento**, O **P.O** pode decidir fazer alterações no **Backlog do Produto**. Por exemplo: mudar a ordem de prioridade das ações, incrementar novos requisitos ou retirar aqueles que deixaram de fazer sentido.



Quando termina a **Sprint Review**, ocorre o quinto e último evento da Sprint, que é a sua retrospectiva, ou **Sprint Retrospective**. Aqui só participa o **Dev. Team** e todos buscam melhorar o processo de trabalho. Todos comentam como as pessoas trabalharam, sobre as ferramentas utilizadas, sobre os processos e frameworks utilizados, sempre buscando melhorar tudo isso.

Daí, obrigatoriamente o **Scrum Team** deve escolher algo que tem de ser melhorado na próxima fase do trabalho e esse algo entra na próxima **Sprint Planning**, ele deve ser planejado e trabalhado na nova fase.

Assim que termina a **Sprint**, imediatamente é aberta uma nova. Não existe nada entre uma **Sprint** e outra, a não ser que, o **P.O** decida fazer alguma alteração no **Product Backlog**, nesse caso ele pode chamar o **Dev. Team** para fazer um refinamento das ações e tirar dúvidas afim de aprimorar o entendimento do **Backlog de Produto** a ser trabalhado na nova **Sprint**.



Autor: Diego Benitez

Diagramação: Reginaldo Luzanero