



Scrum ^{Para} leigos

O scrum se concentra na melhoria contínua, na flexibilidade do escopo, no resultado das equipes e na entrega de produtos com qualidade. O scrum adere ao Manifesto Ágil e aos 12 Princípios Ágeis, que focam as pessoas, as comunicações, o produto e a flexibilidade.

SCRUM: MANIFESTO DE DESENVOLVIMENTO ÁGIL DE SOFTWARE

O scrum é uma abordagem de equipe para gerenciamento de projetos que se coaduna com o Manifesto Ágil. O Manifesto Ágil é uma manifestação propositalmente simplificada dos valores centrais do gerenciamento ágil de projetos.

“Estamos descobrindo meios melhores de desenvolver um software e ajudando outras pessoas a fazerem isso também. Através deste trabalho, passamos a valorizar:

- Pessoas e interações, em detrimento de processos e ferramentas.
- Validação do software, em vez de uma documentação exaustiva e longa.
- Colaboração com o cliente, em detrimento da negociação de contrato.
- Resposta à mudança, em vez de seguir cegamente um plano.

Grosso modo, embora os itens à direita apresentem valor, valorizamos mais os itens à esquerda.”

Manifesto Ágil © 2001: Kent Beck, Mike Beedle, Arie van Bennekum, Alistair Cockburn, Ward Cunningham, Martin Fowler, James Grenning, Jim Highsmith, Andrew Hunt, Ron Jeffries, Jon Kern, Brian Marick, Robert C. Martin, Steve Mellor, Ken Schwaber, Jeff Sutherland e Dave Thomas.

PRINCÍPIOS POR TRÁS DO SCRUM E DO MANIFESTO ÁGIL

O scrum é uma abordagem que se alinha aos valores do Manifesto Ágil e aos 12 Princípios Ágeis. Os 12 Princípios Ágeis são um conjunto de conceitos orientadores que respaldam as equipes de projeto na implementação de projetos ágeis.

1. Nossa prioridade máxima é atender ao cliente mediante entregas antecipadas e contínuas de um software satisfatório.
2. As mudanças nos requisitos são para lá de bem-vindas, mesmo no final do desenvolvimento. Os processos ágeis utilizam-se das mudanças como vantagem competitiva do cliente.
3. As entregas do software validado são recorrentes, a partir de algumas semanas ou em meses, dando preferência ao menor prazo.
4. As pessoas da área de negócios e os desenvolvedores devem trabalhar diariamente juntos, durante todo o projeto.



Scrum ^{Para} leigos

5. Elabore os projetos em sintonia com as pessoas motivadas. Promova o ambiente e o apoio necessário e confie no trabalho delas.
6. O método mais eficiente e prático de se compartilharem as informações dentro e fora da equipe de desenvolvimento é através de uma conversa franca.
7. A validação do software é a principal medida de progresso.
8. Os processos ágeis fomentam o desenvolvimento sustentável. Os responsáveis financeiros pelo projeto, os desenvolvedores e os usuários devem manter um ritmo constante a todo momento.
9. O cuidado incessante em relação à excelência técnica e ao bom design potencializa a agilidade.
10. A simplicidade — a arte de maximizar a quantidade de trabalho não realizado — é de suma importância.
11. As melhores arquiteturas, requisitos e projetos nascem de equipes auto-organizadas.
12. Em intervalos periódicos, a equipe pondera como se tornar mais eficiente e, depois, procura conciliar e sintonizar de modo conveniente o comportamento.

O SCRUM E OS PRINCÍPIOS ÁGEIS DO ROADMAP

O scrum é uma implementação do gerenciamento ágil de projetos. Os princípios do roadmap são uma visão de alto nível de um projeto ágil e são, também, um guia para o seu projeto. Eles incluem as seguintes etapas:

- Na Etapa 1, o Product Owner define a *visão do produto*.

A visão do produto é uma definição do que é seu produto, como ele será compatível com a estratégia da sua empresa ou organização e quem o usará. Em projetos mais longos, revise a visão do produto, pelo menos, uma vez por ano.

- Na Etapa 2, o Product Owner e as partes interessadas do negócio elaboram um *roadmap do produto*.

O roadmap do produto é uma visão de alto nível dos requisitos do produto, com uma folga de prazo para quando você desenvolver esses requisitos. Identificar os requisitos do produto e, em seguida, priorizar e estimar de maneira aproximada o esforço para esses requisitos são uma parte importante da criação do roadmap do seu produto. Em projetos extensos, revise o roadmap do seu produto, pelo menos, duas vezes por ano.

- Na Etapa 3, o Product Owner cria o *planejamento de lançamento*.

O planejamento de lançamento identifica um cronograma de alto nível para o lançamento do produto. Geralmente, um projeto ágil terá muitos lançamentos, com as funcionalidades de



Scrum ^{Para} leigos

máxima prioridade sendo liberadas primeiro. Crie um planejamento de lançamento no início de cada lançamento.

- Na Etapa 4, o Product Owner, o Scrum Master e a equipe de desenvolvimento planejam os sprints e começam a criar o produto dentro desses sprints.

As sessões de *planejamento de sprint* ocorrem no início de cada sprint, quando a equipe scrum determina quais requisitos serão necessários no próximo sprint, e a equipe de desenvolvimento divide esses requisitos em tarefas específicas necessárias para desenvolver a funcionalidade.

- Na Etapa 5, durante cada sprint, a equipe de desenvolvimento participa de *reuniões diárias (daily scrum)*.

Na reunião diária do scrum, você não leva mais que 15 minutos organizando as prioridades do dia e discutindo o que você concluiu ontem, em que você trabalhará hoje e qualquer entrave que você tenha.

- Na Etapa 6, a equipe realiza uma *revisão de sprint*.

Na revisão de sprint, no final de cada sprint, a equipe scrum demonstra o funcionamento do produto criado durante o sprint para as partes interessadas do produto.

- Na Etapa 7, a equipe realiza a *retrospectiva de sprint*.

A retrospectiva de sprint é uma reunião em que a equipe scrum discute como o sprint foi e planeja melhorias no próximo sprint. Assim como a revisão de sprint, você tem uma retrospectiva de sprint no final de cada sprint.

PAPÉIS DO SCRUM

O scrum mobiliza a equipe do projeto em torno de um conjunto específico de funcionalidades que a organização deseja disponibilizar ao mercado. As equipes scrum incluem pessoas em três funções para gerenciamento de projetos:

- **Equipes de desenvolvimento:** O grupo de pessoas que faz o trabalho de desenvolver um produto. Programadores, testadores, designers, escritores e qualquer outra pessoa que tenha um papel proativo no desenvolvimento de produtos é um membro da equipe de desenvolvimento.
- **Product Owner:** A pessoa responsável por superar os obstáculos entre o cliente, as partes interessadas do negócio e a equipe de desenvolvimento. O Product Owner é especialista no produto e nas necessidades e prioridades do cliente. O Product Owner trabalha com a equipe de desenvolvimento diariamente para ajudar a esclarecer os requisitos.

O Product Owner muitas vezes é chamado de *representante do cliente*.



Scrum ^{Para} leigos

- **Scrum Master:** A pessoa responsável por apoiar a equipe de desenvolvimento, remover os obstáculos organizacionais e manter o processo ágil consistente.

O Scrum Master muitas vezes é chamado de *facilitador do projeto*.

Dois papéis adicionais devem ser considerados como parte de toda a equipe do projeto:

- **Partes interessadas:** Qualquer pessoa interessada no projeto. As partes interessadas não são responsáveis pelo produto, mas fornecem informações e são impactadas pelo resultado do projeto. O grupo de partes interessadas é diversificado e pode incluir pessoas de departamentos diferentes ou mesmo empresas diferentes.
- **Mentor ágil:** Alguém que tenha experiência na implementação de projetos ágeis e possa compartilhar essa experiência com uma equipe de projeto. O mentor ágil pode fornecer feedback valioso e conselhos para novas equipes de projeto e equipes de projeto que queiram atingir um nível mais alto de desempenho.

ARTEFATOS SCRUM

As equipes scrum usam três *artefatos scrum*, ou entregáveis, além de outras três práticas ágeis comuns para desenvolver produtos no gerenciamento de projetos. Enquanto sua equipe implementa seu planejamento, verifique estes artigos e práticas:

- **Declaração da visão do produto:** Uma apresentação nítida e clara, ou um resumo rápido, a fim de divulgar como o seu produto é compatível com as estratégias da empresa ou da organização. A declaração de visão deve expressar as metas para o produto. A declaração de visão do produto é uma prática ágil comum, mas não é um artefato do scrum.
- **Roadmap do produto:** O roadmap do produto é uma visão de alto nível dos requisitos do produto, com um prazo amigável para quando você desenvolver esses requisitos. O roadmap do produto também é uma prática ágil comum, mas não é um artefato do scrum.
- **Backlog do produto:** A lista completa do que está no escopo do seu projeto, ordenada por prioridade. Depois de ter sua primeira exigência, você tem um backlog de produto.
- **Planejamento de lançamento:** Um cronograma de alto nível para o lançamento do funcionamento do software. O planejamento de lançamento é uma prática ágil comum, ainda que ela não seja inerentemente parte do scrum.
- **Backlog de sprint:** A meta, as user stories e as tarefas associadas ao sprint atual.
- **Incremento:** A funcionalidade do produto em funcionamento no final de cada sprint.



Scrum ^{Para} leigos

ATIVIDADES SCRUM

Os projetos scrum englobam cinco atividades essenciais, além de duas práticas ágeis comuns, para o desenvolvimento de produtos. Estes processos aumentam a eficiência e o desempenho, do primeiro ao último dia do seu projeto:

- **Planejamento de projeto:** O planejamento inicial do seu projeto. Ele engloba a elaboração de uma declaração de visão do produto e um roadmap do produto, e pode ocorrer em apenas um dia. O planejamento de projetos é uma prática ágil comum, mas não é uma atividade scrum.
- **Planejamento de lançamento:** O planejamento do próximo conjunto de funcionalidades do produto para ser liberado e a identificação de uma data de lançamento iminente do produto em torno da qual a equipe pode se mobilizar. Em projetos ágeis, você planeja um lançamento por vez. Embora o planejamento de lançamento seja mencionado no scrum, é uma prática ágil comum, e não uma atividade oficial scrum.
- **Sprint:** Um ciclo curto de desenvolvimento no qual a equipe cria uma funcionalidade de produto potencialmente entregável. Às vezes, os sprints são chamados de iterações e geralmente duram entre uma e quatro semanas. Os sprints podem durar apenas um dia, mas não devem durar mais que quatro semanas. O tamanho de um sprint pode mudar durante o projeto, mas a velocidade será impactada pela mudança na duração.
- **Planejamento de sprint:** Uma reunião no início de cada sprint em que a equipe scrum se compromete com a meta de sprint. Ela também identifica os requisitos que são compatíveis com essa meta, que farão parte do sprint, e as tarefas individuais necessárias para concluir cada requisito.
- **Reunião diária (daily scrum):** Uma reunião de 15 minutos realizada todos os dias em um sprint. Aqui, os membros da equipe de desenvolvimento coordenam as prioridades do dia, informando o que completaram no dia anterior, no que se concentrarão no dia atual e se há algum obstáculo.
- **Revisão de sprint:** Uma reunião no final de cada sprint, apresentada pelo Product Owner, na qual a equipe de desenvolvimento demonstra a funcionalidade do produto em funcionamento concluída durante o sprint.
- **Retrospectiva de sprint:** Uma reunião no final de cada sprint, em que a equipe scrum analisa o que deu certo, o que pode mudar e como fazer quaisquer alterações.



Scrum ^{Para} leigos

ASSOCIAÇÕES, CERTIFICAÇÕES E RECURSOS SCRUM

A comunidade scrum fornece serviços online de suma importância para ajudá-lo a descobrir e desenvolver suas habilidades. Aqui estão links úteis para membros da comunidade scrum a fim de ajudá-lo a gerenciar seu projeto:

- **Scrum Alliance:** A Scrum Alliance é uma associação profissional sem fins lucrativos que promove o entendimento e o uso do scrum. Entre as certificações da Scrum Alliance estão:
 - Certified ScrumMaster (CSM)
 - Advanced Certified ScrumMaster (A-CSM)
 - Certified Scrum Product Owner (CSPO)
 - Advanced Certified Scrum Product Owner (A-CSPO)
 - Certified Scrum Developer (CSD)
 - Advanced Certified Scrum Developer (A-CSD)
 - Certified Scrum Professional (CSP)
 - CSP for ScrumMasters (CSP-SM)
 - CSP for Product Owners (CSP-PO)
 - CSP for Developers (CSP-D)
 - Certified Team Coach (CTC)
 - Certified Enterprise Coach (CEC)
 - Certified Agile Leadership (CAL)
- **Scrumguides.org:** *The Scrum Guide*®, *the Definitive Guide to Scrum: The Rules of the Game* em mais de 30 idiomas, inclusive em português. The Scrum Guide está disponível nos formatos online e PDF e está disponível para download gratuitamente.
- **Scrum.org:** O Scrum.org fornece ferramentas e recursos para os profissionais scrum com o intuito de fornecer valor através de avaliações e certificações, entre elas (conteúdo em inglês):
 - Professional Scrum Master I & II (PSM)
 - Professional Scrum Product Owner I & II (PSPO)
 - Professional Scrum Developer (PSD)
- **ScrumPloP:** Os Pattern Languages of Programs (PloP) são métodos de descrever práticas de design dentro de áreas de especialização e frequentemente organizam conferências



Scrum ^{Para} leigos

em torno deles para o aprendizado compartilhado. O ScrumPLoP publica padrões escritos por profissionais scrum, muitos dos quais foram escritos por Jeff Sutherland, cocriador do scrum. Esses padrões práticos foram usados com sucesso pelas organizações no início da implementação.

- **Scaled Agile Framework (SAFe):** O Scaled Agile Framework (SAFe) é uma base de conhecimento para implementar práticas ágeis e um framework para implementar o Scrum at Scale. (O SAFe é uma marca registrada da Scaled Agile Inc.)
- **Large-Scale Scrum (LeSS):** Large-Scale Scrum (LeSS) é um método de escalonamento do scrum que fornece dois frameworks, conhecidos como LeSS e LeSS Huge.
- **Platinum Edge:** Desde 2001, a Platinum Edge tem ajudado as empresas a maximizar o retorno sobre investimento (ROI) do projeto. O blog traz as mais recentes ideias sobre práticas, ferramentas e soluções inovadoras que emergem da comunidade dinâmica ágil. A Platinum Edge também fornece os seguintes serviços:
 - *Auditorias:* Auditorias dos seus processos atuais e uma estratégia de implementação ágil explícita que fornece resultados finais.
 - *Recrutamento:* Com acesso ao melhor talento ágil e scrum — pois a Platinum Edge os treinou pessoalmente — a Platinum Edge ajuda você a encontrar o ajuste certo para inicializar seus projetos scrum, incluindo Scrum Masters, Product Owners e desenvolvedores de scrum.
 - *Treinamento:* Treinamento e certificação ágil corporativa e personalizada:
 - Certified ScrumMaster classes (CSM)
 - Certified Scrum Product Owner classes (CSPO)
 - Certified Scrum Developer classes (CSD)
 - SAFe Scaled Agile training and implementations Certified ScrumMaster (CSM) classes
 - *Transformação:* Depois que você tiver o talento e o treinamento ágeis corretos, coaches ágeis serão incorporados para garantir que as práticas corretas forneçam os resultados certos no mundo real.
- **Grupo de Desenvolvimento Scrum do Yahoo!:** O grupo desenvolvimento Scrum do Yahoo! continua a ser um dos melhores quadros de mensagens scrum na internet para ficar em sintonia com a comunidade scrum global.
- **InfoQ:** O InfoQ é uma comunidade online independente, com uma seção proeminente de scrum que oferece notícias, artigos, entrevistas em vídeo, apresentações em vídeo e minibooks, em inglês, todos escritos por especialistas que dominam o scrum.