

Mapa do
Framework Scrum
Com pontos importantes

SCRUM

3 Artefatos



Product Backlog



Sprint Backlog



Increment

4 Eventos



- Sprint Planning
 - Daily Scrum
 - Sprint Review
 - Sprint Retrospective
- Sprint

5 Valores



3 Papéis

Scrum Master (SM)

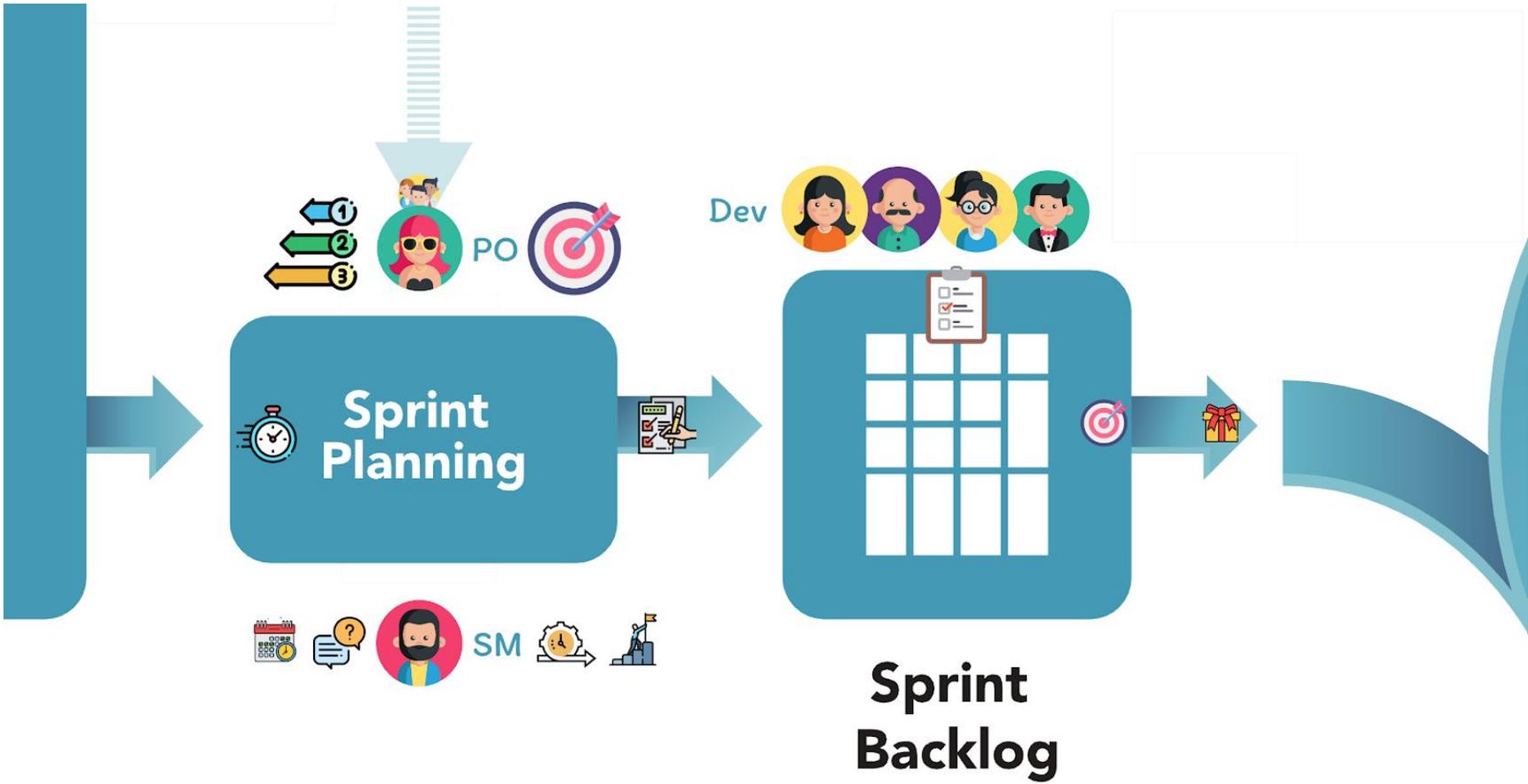


Product Owner (PO)



Desenvolvedores (Dev)







Dev



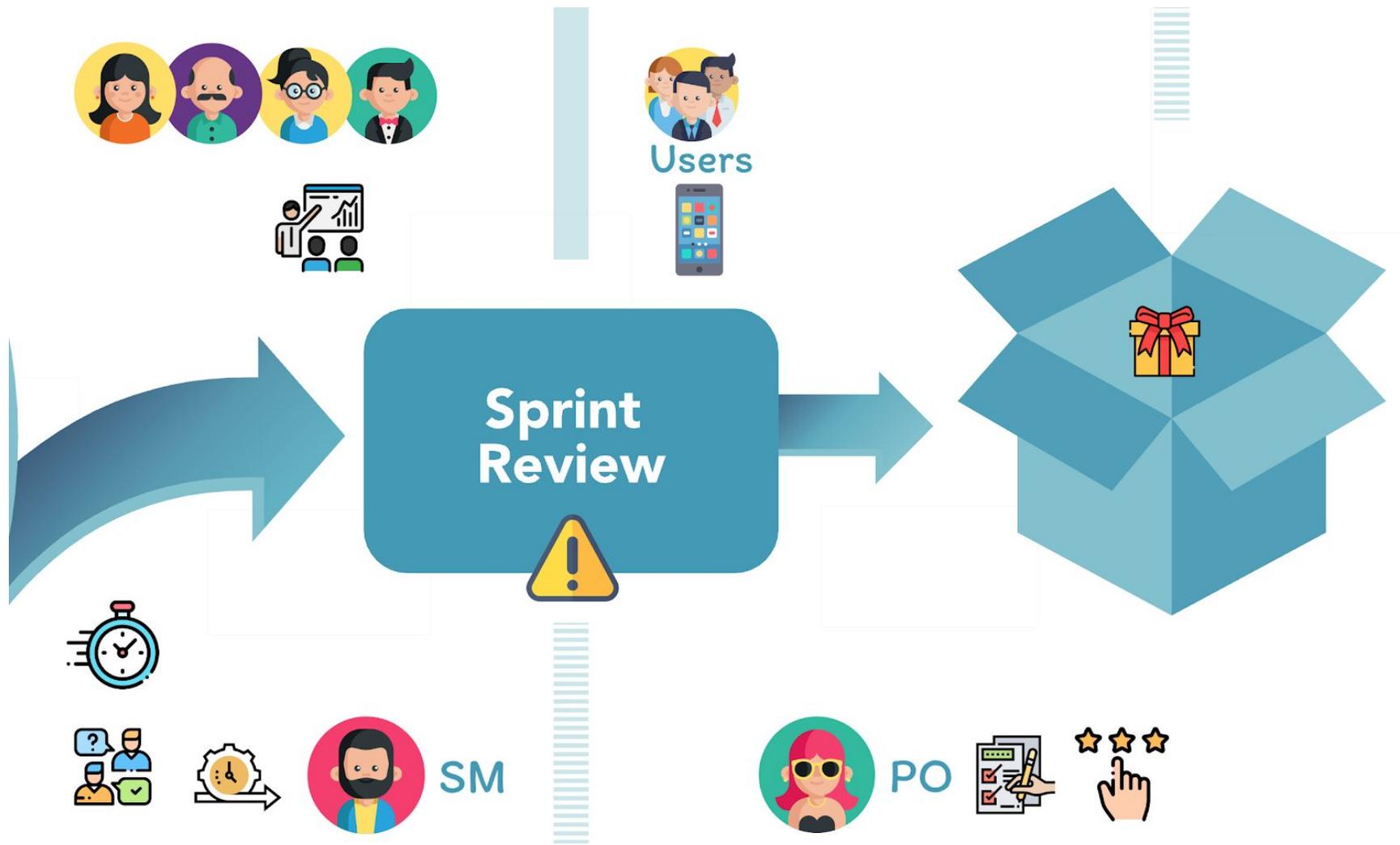
PO

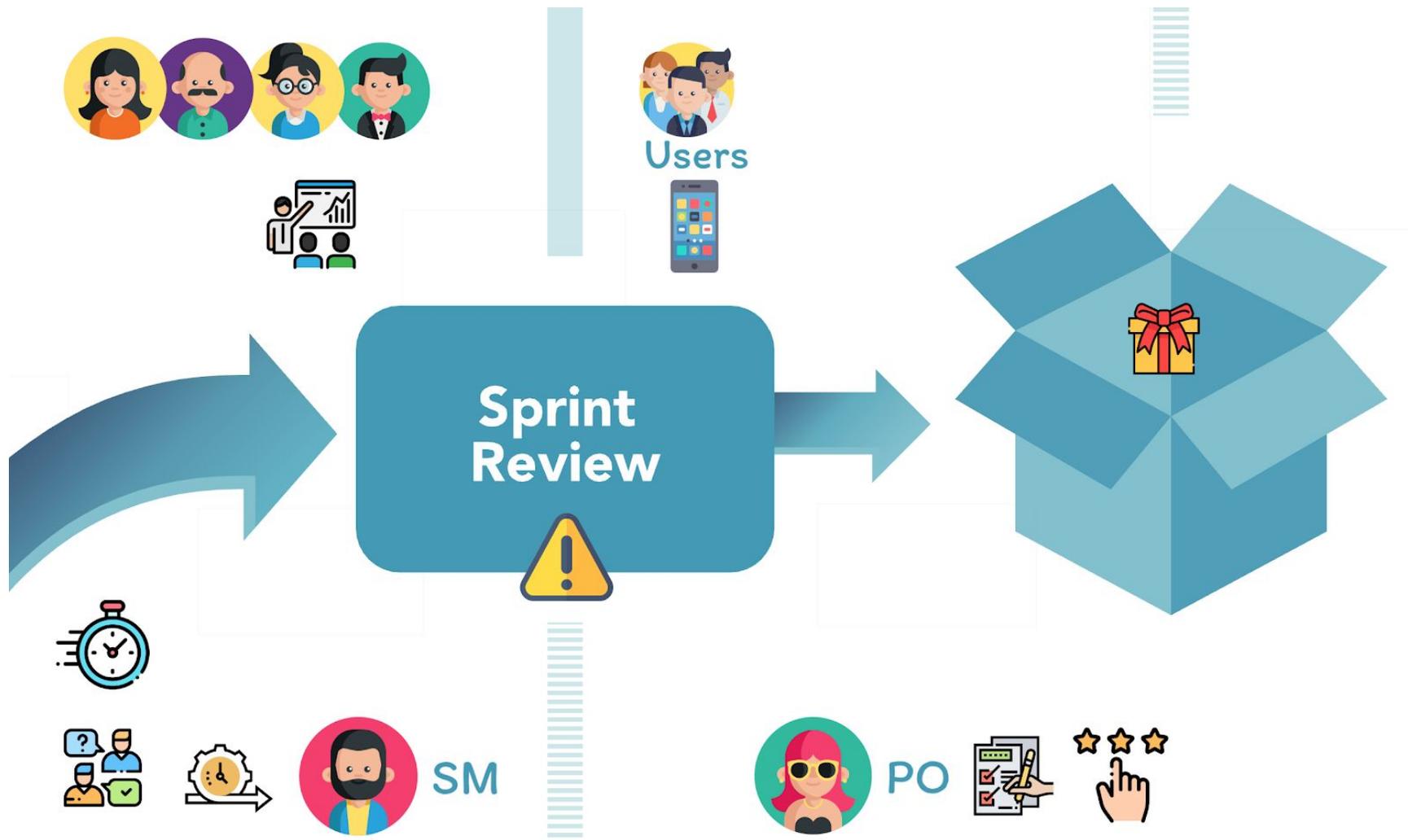


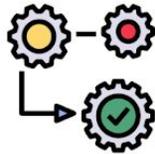
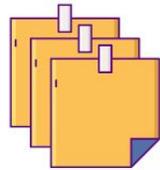
Daily Scrum



SM







Sprint Retrospective



SCRUM FRAMEWORK

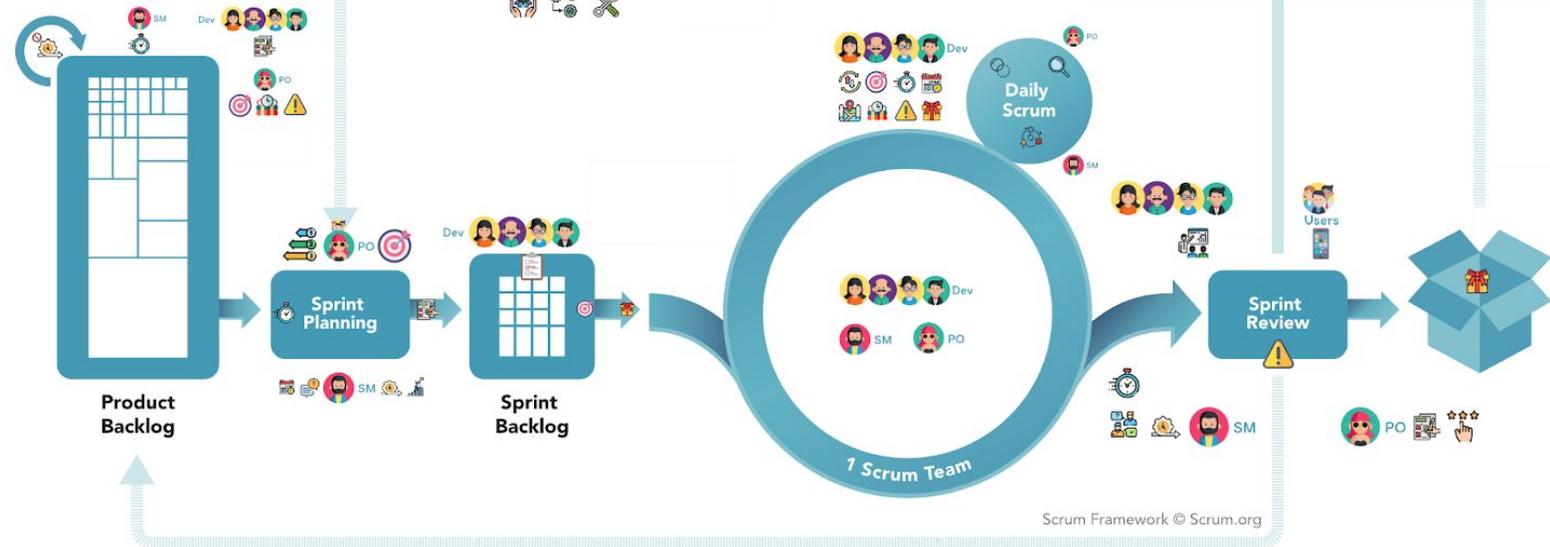
- 3 Artefatos
 - Product Backlog
 - Sprint Backlog
 - Increment

- 4 Eventos
 - Sprint Planning
 - Daily Scrum
 - Sprint Review
 - Sprint Retrospective

- 5 Valores

3 Papéis

- Scrum Master (SM)
- Product Owner (PO)
- Desenvolvedores (Dev)



Scrum Framework © Scrum.org

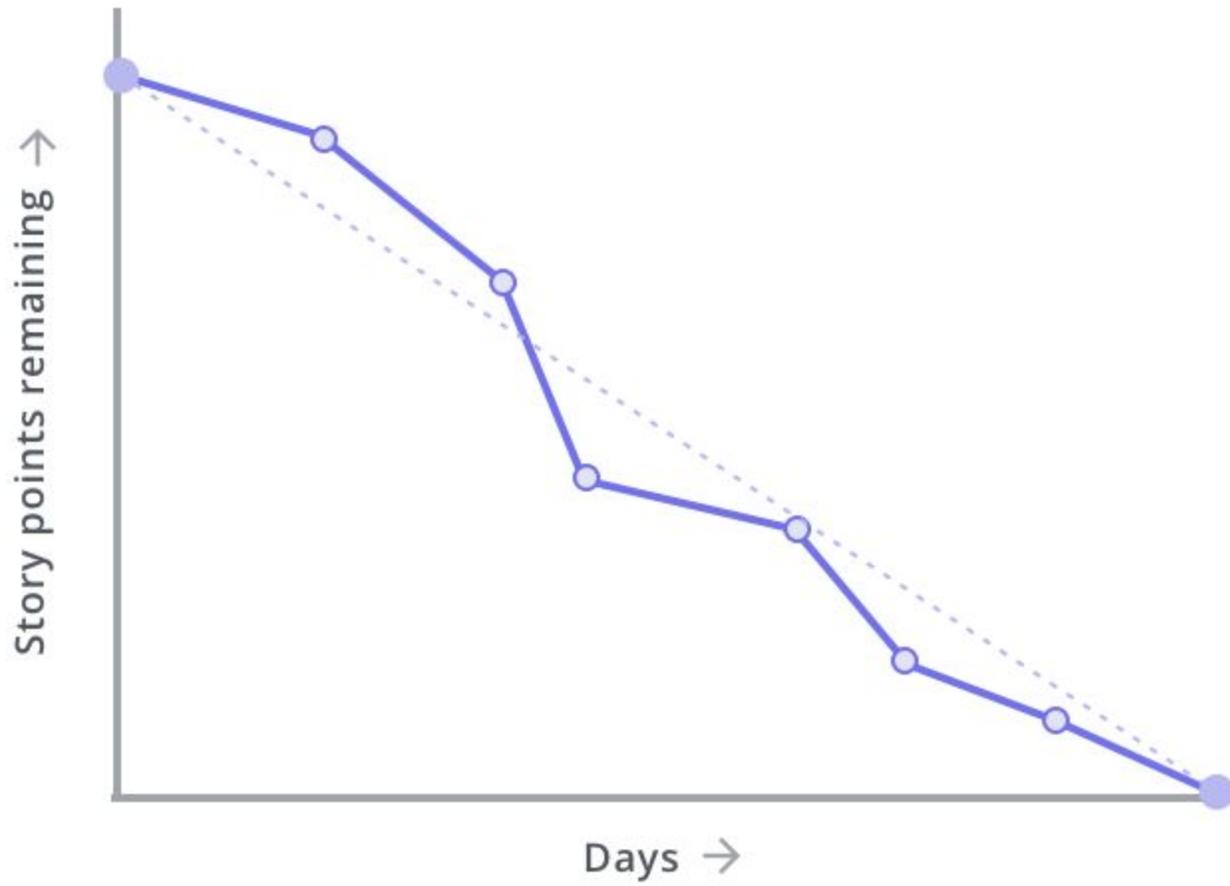
Glossário do Scrum

Autogestão

Corresponde ao princípio em que as equipes se organizam de forma autônoma. Por meio da autogestão, os times escolhem por si mesmos a melhor forma de realizar o trabalho em vez de serem dirigidos por pessoas de fora.

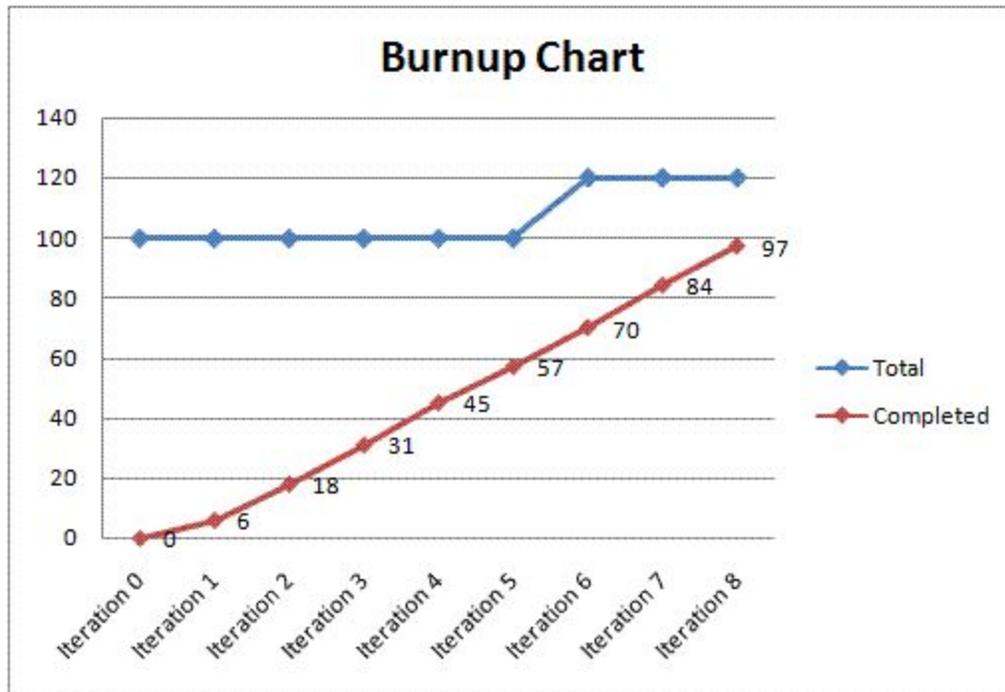
Burndown chart

O gráfico burndown apresenta a porção de trabalho finalizada em comparação com o planejamento. A visualização se dá pelo contraste entre a linha do trabalho planejado (caso fosse executado de maneira uniforme ao longo da sprint) e outra linha que apresenta o trabalho realmente realizado pela equipe de desenvolvimento. É normalmente usado ao longo da sprint para medir os pontos das histórias finalizadas.



Burnup chart

Apresenta a evolução do trabalho em relação ao produto final. Nesse gráfico são traçadas duas linhas, uma com a evolução do product backlog e a outra apresentando o progresso do que já foi realizado pela equipe durante os sprints concluídos. O gráfico burnup dá a visibilidade do andamento da sprint atual ou do projeto/produto.



Equipe de desenvolvimento

Corresponde a uma dos três papéis do Scrum. A equipe de desenvolvimento é responsável pela execução da sprint, atuando nas tarefas de cada história para a entrega do incremento (veja mais abaixo o que é incremento).

Estimativa

A estimativa nada mais é que a pontuação prevista sobre o esforço requerido para a implementação de uma história. Ela pode ser em pontos de história, de acordo com o placar usado no planning poker.

Histórias / User Stories

São itens do product backlog que representam parte do produto a ser implementado. As histórias devem conter uma descrição detalhada daquilo que deve ser efetivamente concluído.

- História preparada: é uma história que, por ter sido elaborada em comum acordo entre a equipe de desenvolvimento e o Product Owner, já está preparada para ser estimada pelo time de desenvolvimento, a fim de poder ser incluída em um sprint.
- História pronta: é uma história executada no sprint, pronta para ser apresentada ao Product Owner para sua avaliação.

Impedimentos / Blocks

Os impedimentos são problemas que surgem durante o sprint e que prejudicam a equipe, seja no desenvolvimento ou na finalização de alguma história.

Incremento

Corresponde a uma parte das funcionalidades do software, uma característica adicional que vem a complementar o que já foi ou ainda está sendo desenvolvido.

Meta do sprint / Sprint Goal

A meta do sprint é definida pelo Product Owner e se trata daquilo que esse profissional espera conseguir ao final daquela leva de trabalhos.

Planning poker

Técnica para a estimativa das histórias do product backlog. É baseada no uso de cartas com valores similares às cartas de poker (o que justifica o nome da dinâmica).

Pontos de história

Representa, em forma de pontos, o esforço da equipe de desenvolvimento para concluir uma história.

Product backlog

Lista de itens ou histórias que precisam ser implementados para a criação do produto desejado ou para o desenvolvimento do projeto.

Product Owner

Basicamente, o Product Owner é a pessoa responsável pelo product backlog. Ele também define e prioriza as funcionalidades que o produto deve apresentar ou as atividades necessárias ao projeto, listando-as em forma de histórias no backlog.

Quadro de tarefas ou Quadro Kanban

Recurso usado para apresentar o trabalho que deve ser implementado pela equipe de desenvolvimento. A divisão mais comum desse quadro se dá como uma matriz de 3 colunas, com TO DO (a fazer), In Progress (tarefas em andamento) e Done (tarefas concluídas).

Reuniões de planejamento

Por apresentarem focos diferentes, são divididas em 1 e 2, como você pode ver a seguir:

- Reunião de planejamento 1: reunião realizada no início dos trabalhos com o objetivo de definir o que deverá ser entregue no sprint.
- Reunião de planejamento 2: posterior à reunião de planejamento 1, a reunião de planejamento 2 tem o intuito de definir como a equipe realizará o trabalho para conseguir finalizar o que foi planejado.

Reunião de revisão

Realizada ao final de cada sprint, a reunião de revisão tem como objetivo apresentar ao Product Owner aquilo que foi realizado no sprint pela equipe de desenvolvimento.

Reunião diária

Como o nome já indica, é uma reunião realizada diariamente, de preferência no início da manhã ou ao final do dia, quando todos os participantes ficam de pé com o objetivo de comunicar o andamento dos trabalhos, deixando a evolução transparente para todos da equipe de desenvolvimento.

Reunião retrospectiva

Realizada após a reunião de revisão, a retrospectiva consiste em levantar tanto os pontos positivos como os negativos do sprint e, ao final da discussão, ter como resultado uma lista de ações para melhorar o processo como um todo.

Scrum Master

É um dos três principais papéis exercidos no Scrum. O Scrum Master atua ao mesmo tempo como um facilitador da equipe de desenvolvimento e um auxiliar do Product Owner, ajudando na manutenção do product backlog. Sua maior responsabilidade consiste em remover obstáculos que possam interferir nos trabalhos da equipe de desenvolvimento, resguardando-a de qualquer ofensor externo e garantindo a produtividade e a eficiência do trabalho do time. É também o Scrum Master quem procura assegurar o uso das práticas e dos valores do Scrum.

Sprint

O sprint representa um ciclo de trabalho no Scrum, que pode ser de 2, 3 ou 4 semanas (timebox dos sprints). E vale ressaltar que os sprints devem ter sempre a mesma duração.

Sprint backlog

Consiste na lista de histórias selecionadas para ser trabalhada em um sprint, de acordo com a velocidade da equipe de desenvolvimento.

Stakeholder

Com significado idêntico ao que tem no universo de gerenciamento de projetos tradicional, trata-se de qualquer pessoa (física ou jurídica) com interesse específico ou algum tipo de envolvimento no produto a ser gerado pelo projeto.

Tarefas

As histórias de cada sprint devem ser divididas em tarefas, com esforço correspondente a, no máximo, um dia de trabalho de um membro da equipe de desenvolvimento. Isso quer dizer que as tarefas são divisões das histórias.

Timebox

Corresponde à escala de tempo definido para o sprint do projeto.

E então, já conseguiu esclarecer algumas dúvidas? Acha que deixamos algum termo importante de lado? Deixe seu comentário e contribua para enriquecer nosso post!