



# SCRUM

Mini curso básico

Fernando Borguesan

@nandoliz

@hole.ti

hole<sup>®</sup>  
le

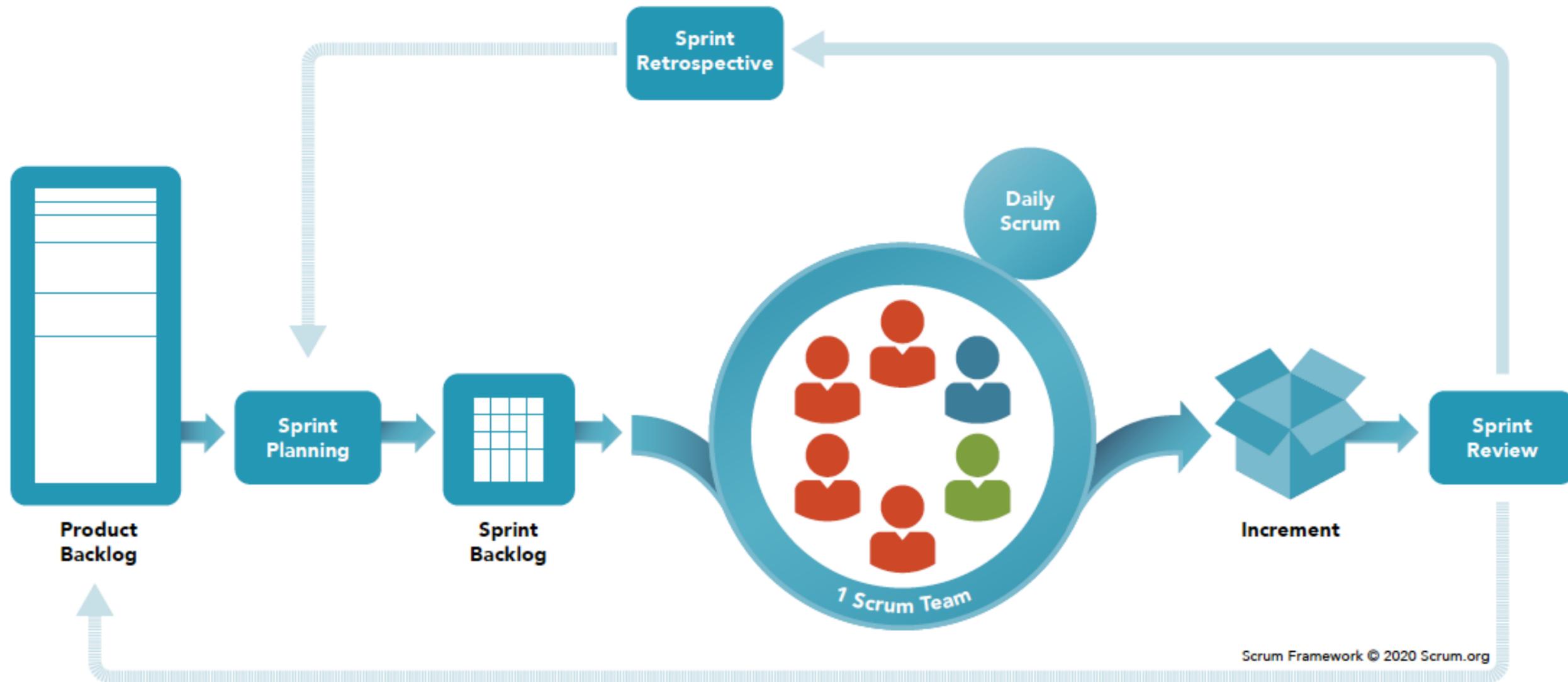
Hands On  
Learning



**Fernando Borguesan**  
Co-founder Hole- Hands On Learning  
Product Manager Itaú

Graduação em Engenharia de Software (UDESC)  
Professional Scrum Master I (Scrum Org)  
Kanban System Design (Kanban University)  
Product Management (PM3)  
Management 3.0 (M30)

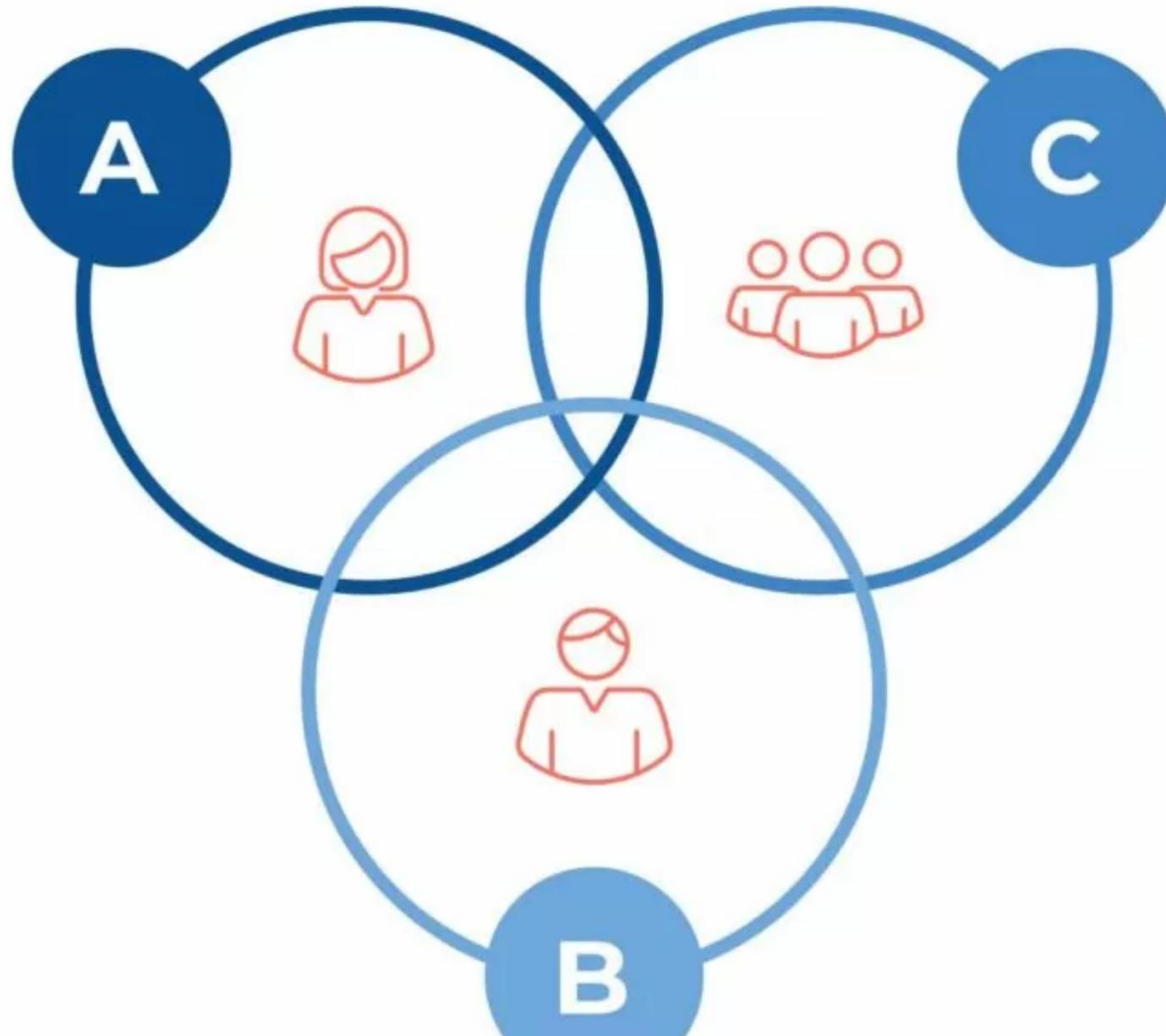
"Scrum é um framework leve que ajuda pessoas, times e organizações a gerar valor por meio de soluções adaptativas para problemas complexos." (Scrum Guide, 2020)



# PILARES E VALORES



# PÁPEIS



## PRODUCT OWNER

Responsável por gerenciar o **backlog** de produto e alinhá-la com a dor do cliente.



## SCRUM MASTER

Defende o Scrum internamente e garante a sua execução, além de remover obstáculos que impedem o progresso da equipe.



## DESENVOLVEDORES

Quem realiza o trabalho necessário para entregar o produto com autonomia e alinhando com o PO sobre as necessidades do cliente.

# PÁPEIS E RESPONSABILIDADES



## Dono do Produto

- Gestor do Backlog do Produto. Garante satisfação do clientes e a qualidade do produto. Aprova ou não uma entrega (*release*) de acordo com a Definição de Pronto.
- Responsável por entregar valor ao cliente e por maximizar o ROI do produto.
- Trabalha com um ou vários Times de Desenvolvimento.
- Pode ser profissional dedicado ou do Time de Desenvolvimento em projetos pequenos, mas não é recomendado, visto que pode gerar conflito de interesse.



## Scrum Master

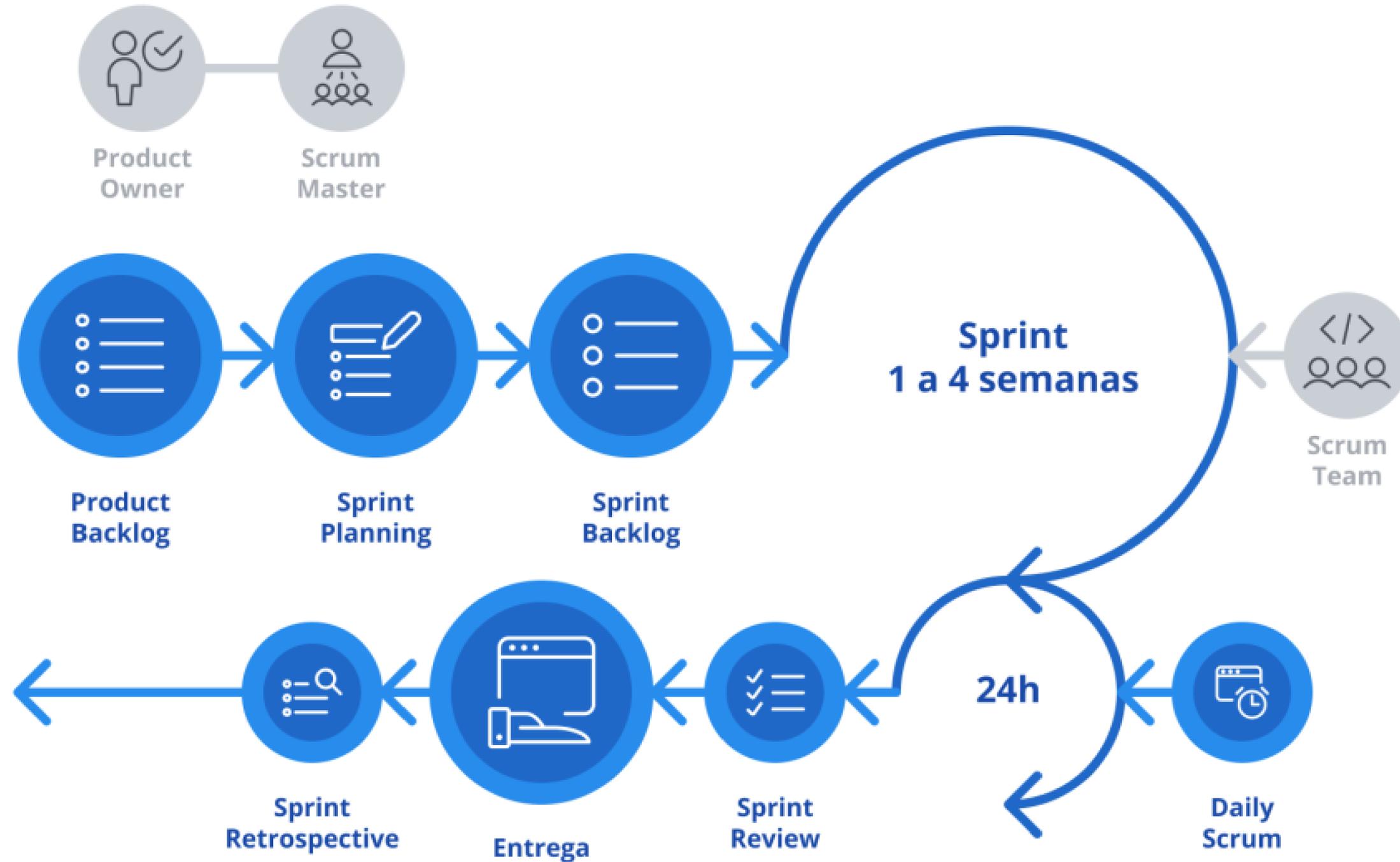
- Responsável por fazer o Scrum rodar. Garante que todos cumpram as regras e utilizem os artefatos e eventos corretamente.
- Mediador, responsável por remover impedimentos. Atua como um facilitador e coach do Time.
- Trabalha com um ou vários Times de Desenvolvimento.
- Pode ser profissional dedicado ou do Time de Desenvolvimento em projetos pequenos, mas não é recomendado, visto que pode gerar conflito de interesse.



## Desenvolvedores

- Gestor do Backlog da Sprint e do trabalho de desenvolvimento.
- Responsável pela apresentação dos incrementos ao final de cada Sprint.
- Trabalha somente para um único Scrum Master e um único Dono do Produto.
- Profissionais multifuncionais, por exemplo, pode ser desenvolvedor e testador.
- Responsável pela atualização dos Radiadores de Informações do Projeto

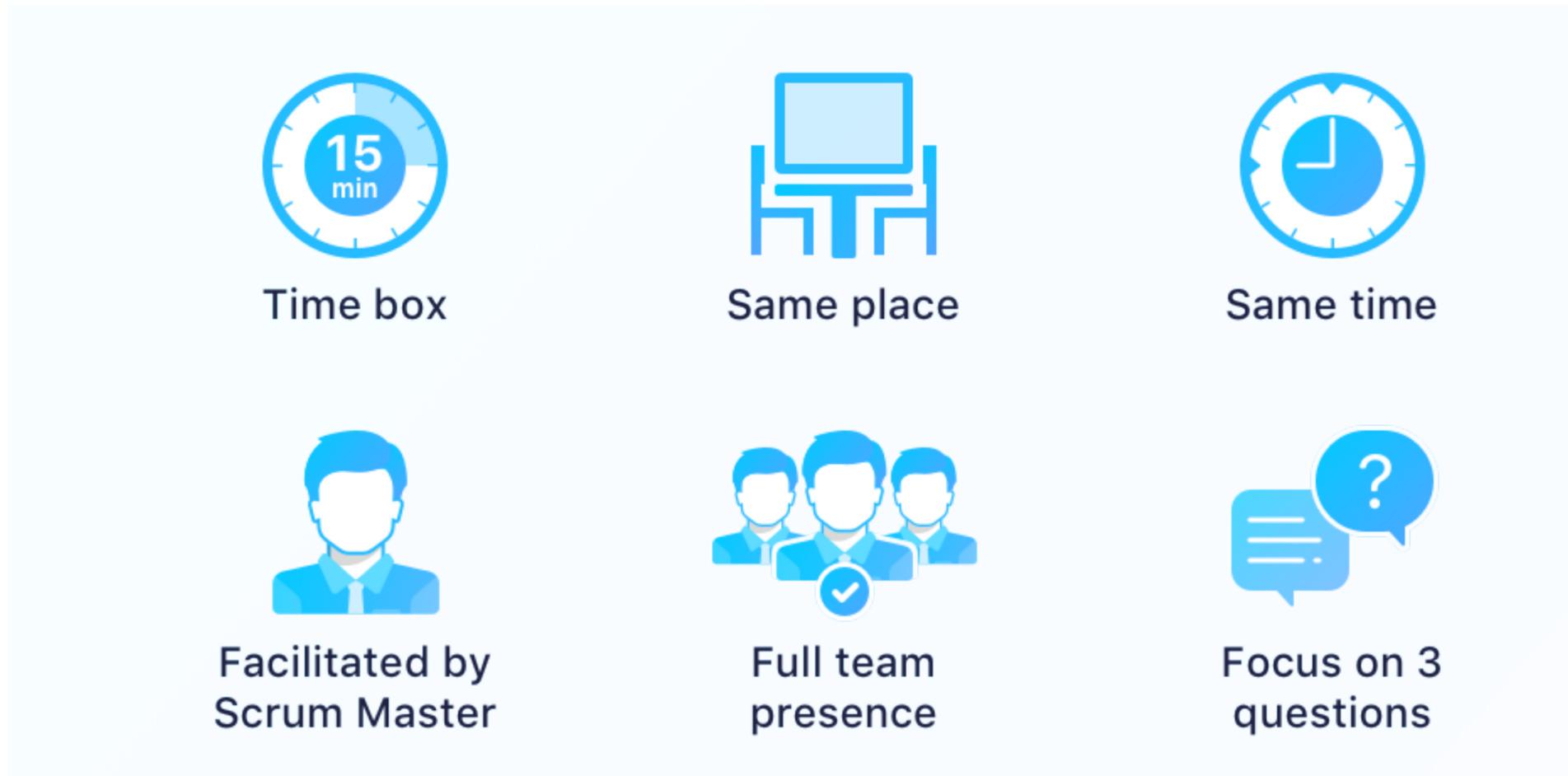
# FLUXO DE TRABALHO



# EVENTOS

## Daily Scrum

O propósito da Daily Scrum é inspecionar o progresso em direção a Meta da Sprint e adaptar o Sprint Backlog conforme necessário, ajustando o próximo trabalho planejado.



# EVENTOS

## Sprint Planning

Inicia a Sprint ao definir qual trabalho será realizado na Sprint. Este plano resultante é criado pelo trabalho colaborativo de todo o Scrum Team.

- Todo o time deve participar
- É conduzida pelo PO/PM
- Scrum Master fica como facilitador
- Até 8hs em sprints de 1 mês



# EVENTOS

## Sprint Review

O propósito da Sprint Review é inspecionar o resultado da Sprint e determinar as adaptações futuras. O Scrum Team apresenta os resultados de seu trabalho para os principais stakeholders e o progresso em direção a Meta do Produto é discutido.

- Todo o time deve participar
- Scrum Team e os stakeholders revisam o que foi realizado na Sprint
- PO precisa validar as entregas
- Scrum Master fica como facilitador
- 2-4 horas dependendo o tamanho da sprint



# EVENTOS

## Sprint Retrospective

O propósito da *Sprint Retrospective* é planejar maneiras de aumentar a qualidade e a eficácia.

O *Scrum Team* inspeciona como foi a última *Sprint* em relação a indivíduos, interações, processos, ferramentas e sua Definição de Pronto.

- Todo o time deve participar
- Fornece outputs para melhoria contínua
- Scrum Master é o facilitador
- 1,5–3 horas dependendo o tamanho da sprint
- Evento que marca o fim da sprint



ho<sup>®</sup>  
le

Hands On  
Learning