

## O Scrum original

### Transcrição

O Scrum original é baseado no *Scrum Guide*, que é um guia de 17 páginas contendo as regras para a aplicação efetiva do Scrum. Trabalharemos com um exemplo de Scrum aplicado a uma organização:

Exemplo:

Imagine que você acabou de ser contratado por uma empresa e seu colega Frederico lhe apresenta a empresa. A empresa XYZ trabalha com Scrum - Scrum puro, baseado no *Scrum guide* - por isso os princípios fundamentais da organização são: **transparência**, **inspeção** e **adaptação**. Portanto, são estes os princípios que devem reger seu trabalho a partir de hoje e dentro da organização. A gerência de projetos, utilizando o Scrum, dividiu a empresa em três papéis: (1) **dono do produto** que representa a voz de nossos clientes; (2) **Scrum Master** que é o profissional que domina e entende todos os aspectos do Scrum e ele ajuda a empresa a adotar e manter as práticas do Scrum (3) **desenvolvedor** que é referente a construção de produtos e é o maior responsável pela obtenção dos resultados finais. Os grupos de desenvolvimento costumam ter no mínimo três e no máximo nove profissionais, além do **dono do produto** e do **Scrum Master**.

O trabalho na empresa funciona da seguinte forma: o dono do produto cria um *backlog* contendo as informações dos clientes, feito isso, o time de desenvolvimento junto com a colaboração do **Scrum Master** se reúne e elabora uma lista de entregas que deverão ser feitas no próximo ciclo de desenvolvimento (*sprints*). Com isso serão produzidos os *backlogs* das *sprints*, ou seja, uma lista de tudo o que será produzido dentro do próximo ciclo de desenvolvimento, que não deve ser maior do que 4 semanas e nem menor que 2.

Outro detalhe é que não podemos gastar mais de 8 horas no planejamento de um ciclo de desenvolvimento de 4 semanas e isso é o que chamamos de *timebox*. Após estipulado o *timebox* ele se torna uma regra que deve ser cumprida. Além disso, a equipe de desenvolvimento deve se reunir diariamente durante 15 minutos para conversar sobre o que foi feito no dia anterior, o que deve ser feito no dia atual e se tiver algum impedimento, o que será trabalhado e removido por meio da atuação do **Scrum Master**.

Após a produção, o time deve apresentar os resultados para o **dono do produto**, etapa que chamamos de **revisão de sprint**. Por último, acontece a reunião de retrospectiva na qual a equipe reflete sobre como foram feitas as entregas e como os resultados desenvolveram-se. Assim, o time pode propor para si mesmo melhorias no processo. É importante lembrar que em nossa empresa trabalhamos com o Scrum puro, então, a reunião não pode exceder mais que 3 horas, pois o cumprimento de *timebox* é o que garante a agilidade e a flexibilidade do trabalho em geral.

A partir deste exemplo pudemos compreender, na prática, as regras do Scrum de forma resumida. Um dos pontos a ser ressaltado é o fato de que o Scrum deve ser utilizado como ele mesmo, pois, a partir do momento em que passa a utilizar outras práticas ao mesmo tempo, não será mais o Scrum puro, pois está quebrando as regras.