

Aula 22 – Framework Scrum – Parte 2: Artefatos e Gerenciamento

Onde as Ideias Ganham Vida e Forma

Imagine que você tem uma ideia brilhante para um novo aplicativo. Uma ideia que pode facilitar a vida de milhares de pessoas. Mas, como essa faísca se transforma em um produto real, funcional e valioso? Muitas vezes, a distância entre a visão e a realidade é um abismo de desorganização, prioridades confusas e trabalho perdido. É uma frustração que muitos de nós, especialmente depois de um longo dia de trabalho, conhecemos bem. Queremos construir algo incrível, mas o caminho parece nebuloso e cheio de armadilhas.

Na nossa conversa anterior, montamos o time dos sonhos do Scrum – o Product Owner, o Scrum Master e os Developers – e definimos o ritmo do trabalho com os eventos, como a Sprint. Agora, precisamos dar a esse time os instrumentos certos para trabalhar. Pense nos artefatos do Scrum não como documentos burocráticos, mas como o mapa, a bússola e o diário de bordo de uma expedição. Eles são as ferramentas que tornam o trabalho visível, transparente e gerenciável, transformando o caos das ideias em um fluxo de valor contínuo e organizado.

Nesta aula, nosso objetivo é exatamente este: dominar esses instrumentos. Ao final destes 90 minutos, você não apenas saberá o que são o Product Backlog, o Sprint Backlog e o Incremento, mas entenderá como eles se conectam para dar vida a um projeto. Vamos aprender a esculpir ideias na forma de User Stories e a negociar prioridades com técnicas usadas por empresas inovadoras. Este não é um conhecimento apenas para uma prova, mas uma habilidade para transformar qualquer visão em realidade, um passo de cada vez.

O Product Backlog – O Grande Mapa do Tesouro

Toda grande jornada começa com um destino em mente, mesmo que o caminho exato ainda não esteja totalmente claro. No desenvolvimento de um produto, esse "destino" é a visão do que queremos construir. Mas como garantimos que não nos perderemos em desvios ou esqueceremos de detalhes importantes pelo caminho? Precisamos de um mapa vivo, uma fonte única de verdade que guie todas as nossas decisões. É aqui que entra o primeiro e mais fundamental artefato do Scrum: o Product Backlog.

Pense no Product Backlog como o cardápio completo de um restaurante sofisticado. Ele contém todos os pratos que o restaurante poderia fazer: entradas, pratos principais, sobremesas, bebidas. Nem tudo será preparado hoje, e alguns itens podem nunca ser pedidos. O chef (nosso Product Owner) constantemente refina esse cardápio, adicionando novas receitas, ajustando ingredientes com base no feedback dos clientes e removendo pratos que não fazem mais sucesso. O cardápio está sempre evoluindo, assim como o Product Backlog.

Ele é, portanto, uma lista ordenada e dinâmica de tudo o que é conhecido e necessário para o produto. Não é uma lista de tarefas estática, mas um organismo vivo. Ele contém funcionalidades, correções, melhorias e até mesmo pesquisas. Cada item nesse backlog representa uma peça do quebra-cabeça, um fragmento de valor para o cliente final. Por exemplo, para um novo aplicativo de e-commerce, o Product Backlog poderia conter itens como "Cadastro de novos usuários", "Busca de produtos por categoria" e "Integração com sistema de pagamento via PIX". Essa lista é a única fonte de trabalho para a equipe de desenvolvimento.

A Linguagem do Valor – Escrevendo Histórias de Usuário

Falar sobre "funcionalidades" e "requisitos" pode ser frio e distante. Muitas vezes, as equipes de tecnologia se perdem no "o quê" e no "como", esquecendo o mais importante: o "porquê". Para quem estamos construindo isso? Que problema real estamos resolvendo na vida de alguém? Se o Product Backlog é o nosso mapa, as Histórias de Usuário (User Stories) são as lendas que dão significado a cada local nesse mapa, explicando por que vale a pena visitá-lo.

Uma História de Usuário é uma forma simples e poderosa de descrever uma necessidade do ponto de vista do usuário final. Ela humaniza o desenvolvimento. A analogia perfeita é a de um ator recebendo a motivação de seu personagem. Em vez de dizer "o personagem chora", o diretor explica "seu personagem acabou de perder algo que amava". A segunda descrição gera uma performance muito mais autêntica. Da mesma forma, uma User Story dá à equipe a empatia necessária para construir a solução certa.

Estrutura clássica de uma User Story:

Como um(a) [tipo de usuário], eu quero [realizar uma ação], para que [eu possa obter um benefício].

Por exemplo, em nosso app de e-commerce: "Como um cliente recém-cadastrado, eu quero salvar meu endereço de entrega, para que eu não precise digitá-lo toda vez que fizer uma compra." Veja como o foco muda? Não estamos apenas construindo um formulário de endereço; estamos economizando o tempo e a paciência do nosso cliente. Essa pequena mudança de perspectiva é o que diferencia produtos bons de produtos que as pessoas amam usar.

Definindo o Sucesso – Os Critérios de Aceite

Uma história bem contada precisa de um final claro. Como sabemos que a necessidade descrita na nossa User Story foi realmente atendida? Deixar essa definição aberta é como pedir a um construtor para "construir uma parede bonita" sem definir a altura, a cor ou o material. O resultado provavelmente não será o esperado. No Scrum, evitamos essa ambiguidade com os Critérios de Aceite (Acceptance Criteria).

Os Critérios de Aceite são as condições que uma História de Usuário deve satisfazer para ser considerada concluída e pronta. Eles são o contrato de "pronto" entre o Product Owner e a equipe de desenvolvimento. Imagine que você está pedindo um café especial em uma cafeteria. A sua "história de usuário" poderia ser: "Como um apreciador de café, quero um cappuccino para começar bem o meu dia". Seus critérios de aceite seriam as regras que definem "um bom cappuccino" para você:

- "Deve ser feito com leite de aveia"
- "A espuma deve ter pelo menos 2 cm de espessura"
- "Deve ser servido em uma xícara de cerâmica"

Voltando ao nosso exemplo do e-commerce, para a história de salvar o endereço, os Critérios de Aceite poderiam ser:

- O usuário deve conseguir adicionar, editar e excluir um endereço
- O sistema deve validar se o CEP informado é válido
- O endereço salvo deve aparecer como opção padrão na próxima compra
- A funcionalidade deve ser compatível com navegadores Chrome, Firefox e Safari

Esses critérios eliminam o "achismo", garantem a qualidade e dão à equipe um alvo claro a ser atingido. Eles são a base para os testes e a validação final, garantindo que o valor prometido na história seja efetivamente entregue.

O Backlog Vivo – A Arte do Refinamento

Um jardim bonito não nasce pronto. Ele exige cuidado constante: regar, podar, remover ervas daninhas, preparar o solo para novas plantas. Um Product Backlog saudável funciona da mesma maneira. Deixá-lo sem atenção o transforma rapidamente em uma lista gigante, desatualizada e intimidadora. O processo de cuidar desse jardim digital é chamado de Refinamento do Backlog (Backlog Refinement ou Backlog Grooming).

O refinamento é uma atividade contínua onde o Product Owner e os Developers colaboram para garantir que o backlog esteja sempre pronto para as próximas Sprints. Pense nisso como a preparação dos ingredientes (mise en place) que os chefs fazem antes do restaurante abrir. Eles não esperam o pedido chegar para começar a picar os legumes. Eles já deixam tudo organizado, estimado e pronto para cozinhar. Da mesma forma, a equipe refina os itens do topo do backlog, adicionando detalhes, estimando o esforço e quebrando histórias grandes em partes menores e mais gerenciáveis.

Durante o refinamento, a equipe pode perceber que a história "Cadastro de novos usuários" é muito grande. Ela pode ser dividida em "Cadastro via e-mail e senha", "Cadastro com login social (Google/Facebook)" e "Funcionalidade de 'esqueci minha senha'". Essa prática garante que, quando a Sprint Planning começar, a equipe não perca tempo tentando entender o que precisa ser feito. Os itens do topo do backlog estarão claros, pequenos e prontos para serem puxados para a ação, mantendo o fluxo de trabalho ágil e eficiente. Essa é a essência de um gerenciamento proativo, não reativo.

A Difícil Escolha – Priorizando o Que Realmente Importa

Imagine que você está organizando uma festa de aniversário surpresa para um amigo. Você tem um orçamento e tempo limitados. Sua lista de desejos é enorme: um bolo personalizado, um DJ, decoração temática, um fotógrafo profissional, um show de magia... É impossível fazer tudo. Você precisa escolher. O que vai gerar o maior impacto e deixar seu amigo mais feliz? Contratar o DJ ou encomendar o bolo? É esse o desafio diário de um Product Owner: com tantos pedidos e ideias, o que devemos construir agora?

A priorização é talvez a tarefa mais crítica no gerenciamento do Product Backlog. Dizer "sim" para uma funcionalidade significa dizer "não" (ou "ainda não") para todas as outras. Uma priorização inadequada pode levar a um produto cheio de recursos que ninguém usa, enquanto as necessidades mais urgentes dos clientes ficam para depois.

Para navegar nesse mar de decisões, o Scrum não impõe uma técnica, mas nos incentiva a usar modelos que nos ajudem a pensar estrategicamente. Aqui, a colaboração entre a visão de negócio do Product Owner e o conhecimento técnico dos Developers é fundamental. Não se trata de uma decisão solitária, mas de uma negociação informada.

Em 2025, com a ajuda da Inteligência Artificial, algumas ferramentas já começam a sugerir priorizações com base em dados de uso e feedback de clientes, mas a decisão final ainda é humana. Ela precisa equilibrar o valor para o cliente, o esforço para implementar, os riscos envolvidos e os objetivos estratégicos da empresa. Vamos explorar duas técnicas clássicas e poderosas para nos ajudar nessa missão.

Priorização com MoSCoW – Foco no Essencial

Quando a pressão aumenta e os prazos apertam, é fácil perder o foco no que é verdadeiramente essencial. A técnica MoSCoW é uma bússola simples e eficaz para nos guiar nessas horas. Ela nos força a categorizar as funcionalidades em quatro grupos distintos, criando clareza sobre o que é inegociável e o que é apenas "bom ter".

O nome é um acrônimo para Must have, Should have, Could have e Won't have (this time). Pense na construção de um carro:

Must have (Deve ter)

Itens sem os quais o carro simplesmente não funciona ou não é legalmente vendável: motor, rodas, freios, cinto de segurança. São os requisitos não negociáveis.

Should have (Deveria ter)

Importantes, mas não vitais. O carro funciona sem eles, mas a experiência é degradada: ar-condicionado, sistema de som.

Could have (Poderia ter)

Os "cerejas do bolo", itens desejáveis que só serão feitos se sobrar tempo e recursos: teto solar, bancos de couro.

Won't have (Não terá)

Explicitamente deixados de fora do escopo atual para evitar expectativas falsas: piloto automático.

Ao aplicar o MoSCoW em nosso app de e-commerce, a "finalização de compra" é claramente um Must have. A "lista de desejos" pode ser um Should have. "Recomendações de produtos baseadas em compras anteriores" pode ser um Could have para uma primeira versão. E a "customização 3D do produto" seria um Won't have por agora. Essa técnica cria um entendimento compartilhado e ajuda a gerenciar as expectativas de todos os envolvidos, garantindo que a equipe entregue primeiro o que gera mais valor e viabilidade ao produto.

Além do Óbvio com o Modelo Kano

Enquanto o MoSCoW nos ajuda a focar no essencial, o Modelo Kano nos convida a pensar de forma mais profunda sobre o que realmente encanta nossos clientes. Criado por Noriaki Kano, esse modelo nos mostra que nem todas as funcionalidades geram o mesmo nível de satisfação. Algumas apenas evitam a insatisfação, enquanto outras podem criar fãs leais da sua marca. Ele classifica as funcionalidades em três categorias principais, mudando nossa perspectiva sobre o que significa "valor".



Atributos Básicos (Obrigatórios)

Como uma cama limpa e chuveiro com água quente em um hotel. Se não estiverem presentes, você ficará extremamente insatisfeito, mas a presença deles não gera alegria, apenas cumpre uma expectativa.



Atributos de Performance

Como Wi-Fi rápido e gratuito. Quanto melhor, mais satisfeito você fica. É uma relação linear.



Atributos de Encantamento (Atrativos)

Como um upgrade inesperado para uma suíte com vista para o mar. Você não esperava por isso, e sua ausência não causaria insatisfação, mas sua presença cria uma experiência memorável.

No desenvolvimento de produtos, o Modelo Kano nos ajuda a balancear o backlog. Precisamos garantir todos os Básicos (ex: o login funcionar), investir de forma competitiva nos de Performance (ex: a busca ser rápida) e, crucialmente, salpicar alguns Encantamentos para nos diferenciar (ex: uma animação divertida ao completar uma compra). Ferramentas de Análise de Dados hoje nos permitem medir o impacto de cada feature na satisfação do usuário, tornando a aplicação do Kano ainda mais estratégica e baseada em evidências.

Técnica	Âmbito/Aplicação	Base/Origem	Exemplo Prático (App de Banco)
MoSCoW	Negociação de escopo, especialmente com prazos fixos. Foco em necessidade e criticidade para o lançamento.	Must: Login, Ver Saldo. Should: Pagar Contas. Could: Extrato em PDF. Won't: Investimento em Cripto.	
Modelo Kano	Entendimento do impacto no cliente e estratégia de produto. Foco na relação entre funcionalidade e satisfação do usuário.	Básico: App abre sem travar. Performance: Velocidade da transferência PIX. Encantamento: IA que dá dicas financeiras personalizadas.	

O Sprint Backlog – O Plano de Ação da Semana

Se o Product Backlog é o cardápio completo do restaurante, com todas as opções possíveis para os próximos meses, o Sprint Backlog é a comanda que vai para a cozinha no início de cada dia. Ele contém exatamente os pratos que serão preparados e servidos hoje (ou, no nosso caso, na Sprint atual). É um plano detalhado e focado, criado pela equipe de desenvolvimento, para a equipe de desenvolvimento.

Durante a reunião de Sprint Planning, a equipe seleciona um conjunto de itens do topo do Product Backlog que eles acreditam poder concluir dentro da Sprint. Isso nos leva a uma distinção fundamental: o Product Owner é o dono do Product Backlog (o "o quê"), mas os Developers são donos do Sprint Backlog (o "como"). Eles pegam as Histórias de Usuário selecionadas e as quebram em tarefas técnicas menores.

A história "Salvar meu endereço de entrega" pode se transformar em tarefas como: "Criar a tabela no banco de dados", "Desenvolver a interface do formulário (front-end)" e "Implementar a API para salvar os dados (back-end)".

Essa transição do "o quê" para o "como" é crucial. O Sprint Backlog não é apenas uma lista de tarefas; ele representa o compromisso da equipe em atingir a Meta da Sprint (Sprint Goal). Ele é um artefato vivo durante a Sprint. A equipe o atualiza diariamente, geralmente em um quadro visual (físico ou em ferramentas como Jira e Trello), mostrando o que está "A Fazer", "Em Andamento" e "Feito". Essa transparência permite que todos vejam o progresso em tempo real e identifiquem rapidamente qualquer impedimento, tornando o trabalho da equipe focado, colaborativo e auto-organizado.

Um Artefato Vivo e Adaptável

Você já começou uma segunda-feira com um plano perfeito para a semana, apenas para uma urgência inesperada aparecer na terça e mudar tudo? A vida e os projetos são cheios de imprevistos. Um plano rígido demais quebra com a primeira rajada de vento. A beleza do Sprint Backlog é que, embora ele forneça um foco claro, ele não é gravado em pedra. Ele foi feito para ser adaptável.

Pense em uma equipe de bombeiros respondendo a um chamado. Eles têm um plano inicial baseado nas informações que receberam. Mas, ao chegar no local, eles podem descobrir que o fogo é maior do que o esperado ou que há pessoas presas em um local imprevisto. Eles não seguem cegamente o plano original; eles se adaptam à nova realidade para atingir seu objetivo principal: salvar vidas e apagar o fogo.

O Sprint Backlog funciona de forma semelhante. A Meta da Sprint é o objetivo principal e inegociável, mas as tarefas para alcançá-la podem mudar. Durante a Daily Scrum, a equipe inspeciona o progresso em direção à Meta da Sprint. Eles podem descobrir que uma tarefa é mais complexa do que parecia e precisa ser quebrada em partes menores. Ou podem perceber que uma nova tarefa precisa ser adicionada para resolver um problema inesperado.

O Sprint Backlog pode ser modificado pelos Developers ao longo da Sprint, desde que essas mudanças não coloquem a Meta da Sprint em risco. Essa flexibilidade, combinada com o foco da meta, é o que dá ao Scrum sua resiliência e capacidade de responder a mudanças rapidamente.

O Incremento – O Fruto do Nosso Trabalho

Ao final de cada Sprint, o que temos para mostrar? Não é um relatório de status, não é uma promessa, não é um monte de código que só funciona na máquina do desenvolvedor. O resultado de todo o esforço da equipe se materializa no terceiro artefato do Scrum: o Incremento. Ele é a soma de todos os itens do Product Backlog concluídos durante a Sprint atual, integrado com o trabalho de todas as Sprints anteriores.

A melhor analogia é a construção de uma casa com peças de LEGO. A cada Sprint, a equipe não apenas fabrica novas peças; ela as encaixa na estrutura já existente, criando uma versão maior e mais valiosa da casa. Ao final da primeira Sprint, talvez você tenha apenas a fundação e uma parede. Não é a casa inteira, mas é uma parte usável e potencialmente entregável. Na segunda Sprint, você adiciona mais paredes e o piso. A cada passo, a "casa" cresce. O Incremento é essa versão sempre crescente e utilizável do produto.

📄 **A palavra-chave aqui é "utilizável".** Para um item ser considerado parte do Incremento, ele deve estar "Pronto" (Done). "Pronto" é uma definição compartilhada por toda a equipe que estabelece um padrão de qualidade. Significa que o código foi escrito, testado, integrado e documentado. Não há trabalho pendente.

Isso garante que o Incremento seja sempre de alta qualidade e que o Product Owner possa, se quiser, decidir lançá-lo para os clientes a qualquer momento. É a prova tangível do progresso.

Conectando os Pontos – Artefatos em Ação

Agora que conhecemos os três artefatos, vamos ver como eles dançam juntos no ritmo da Sprint. A história não é linear, mas um ciclo contínuo de planejamento, execução e aprendizado. É um fluxo que transforma ideias abstratas em valor concreto e tangível. A beleza do Scrum está na forma como esses três elementos se alimentam e se equilibram.

Tudo começa no vasto oceano de possibilidades que é o Product Backlog. O Product Owner, como um navegador experiente, prioriza as ilhas mais promissoras a serem exploradas. Na Sprint Planning, a equipe seleciona um pequeno arquipélago para visitar (a Meta da Sprint) e traça uma rota detalhada para explorá-lo, criando o Sprint Backlog.

Durante a viagem (a Sprint), a equipe trabalha em conjunto, transformando os itens do Sprint Backlog em partes funcionais do navio. Ao final da Sprint, o resultado desse trabalho é o Incremento – uma nova parte do navio, totalmente integrada e funcional. Na Sprint Review, a equipe apresenta esse Incremento aos stakeholders (os patrocinadores da expedição), que podem ver, tocar e dar feedback sobre o que foi construído.

Esse feedback é inestimável e alimenta diretamente o Product Backlog, influenciando as próximas jornadas. O ciclo então recomeça, cada vez com um navio mais robusto e um mapa mais preciso, navegando com confiança em direção à visão do produto.

O Futuro dos Artefatos – Gestão Híbrida e Inteligente

O mundo da gestão de projetos raramente é preto no branco. Embora o Scrum seja poderoso, muitas empresas de tecnologia em 2025 operam em uma realidade híbrida. Elas precisam da agilidade do Scrum para o desenvolvimento, mas também de uma certa previsibilidade, típica de modelos tradicionais como o PMBOK, para reportar a executivos e cumprir contratos. Como nossos artefatos se comportam nesse cenário de Gestão Híbrida de Projetos? Eles se tornam a ponte.

O Product Backlog, com seus épicos e features, pode ser mapeado para uma Estrutura Analítica do Projeto (EAP) de alto nível, fornecendo a visibilidade de longo prazo que a gestão tradicional exige. O Incremento, entregue ao final de cada Sprint, representa um marco tangível e verificável, muito mais poderoso que um simples percentual de conclusão em um cronograma.

Ferramentas como Jira e Asana são mestres em facilitar essa coexistência, permitindo que a equipe trabalhe em Sprints enquanto gera automaticamente relatórios de progresso, como gráficos de Burndown ou GANTT.

Além disso, a Inteligência Artificial (IA) e a Análise de Dados estão começando a turbinar nossos artefatos. A IA pode ajudar a identificar dependências ocultas no Product Backlog ou sugerir prioridades com base na análise de milhares de feedbacks de usuários. Ferramentas de análise preditiva podem usar dados de Sprints passadas para prever a probabilidade de o Sprint Backlog atual ser concluído a tempo, alertando a equipe sobre riscos antes que eles se tornem problemas.

Os artefatos não são mais apenas listas; estão se tornando plataformas inteligentes para a tomada de decisão baseada em evidências, um pilar para o gerente de projetos moderno que atua como líder facilitador.

Da Teoria à Prática – Visualizando o Fluxo de Valor

Compreender os conceitos é o primeiro passo. O verdadeiro aprendizado, no entanto, acontece quando conseguimos visualizar e aplicar esse conhecimento no nosso dia a dia. Como, então, um gerente de projetos ou Scrum Master garante que esses artefatos não sejam apenas teoria, mas ferramentas vivas que impulsionam o trabalho da equipe, seja ela remota, híbrida ou presencial?

A resposta está em tornar o trabalho visível. Ferramentas colaborativas modernas como Trello, Jira ou Monday.com são essenciais aqui. Elas transformam os artefatos em quadros interativos. O Product Backlog se torna uma coluna vertical onde o Product Owner pode arrastar e soltar cartões para reordená-los em segundos. O Sprint Backlog ganha vida como um quadro Kanban, onde cada tarefa se move pelas colunas "A Fazer", "Em Andamento" e "Feito", proporcionando clareza instantânea sobre o progresso e os gargalos.

O Incremento é frequentemente ligado a um processo de integração e entrega contínua (CI/CD), onde, com o clique de um botão, o que está "Feito" pode ser disponibilizado para os usuários.

Como futuro gerente de projetos, seu papel não é apenas criar esses artefatos, mas cultivar o ambiente onde eles prosperam. Isso significa garantir que todos na equipe tenham acesso e entendam como usá-los, facilitar as sessões de refinamento e planejamento, e usar a visibilidade proporcionada por eles para proteger a equipe de interrupções e ajudá-los a focar no que realmente importa: entregar valor a cada Sprint.

O domínio dessas ferramentas e conceitos é uma habilidade fundamental para a liderança servidora que o mercado de hoje exige.

Consolidando seu Conhecimento

Chegamos ao final da nossa jornada pelos artefatos do Scrum. Vimos como uma simples ideia se transforma em uma lista de desejos organizada, o Product Backlog; como essa lista se converte em um plano de ação focado para a equipe, o Sprint Backlog; e como o trabalho da equipe se materializa em valor real e utilizável, o Incremento. Esses não são apenas documentos; são os batimentos cardíacos de um projeto ágil, garantindo transparência, inspeção e adaptação contínuas. Eles são a estrutura que permite que a criatividade floresça sem se perder no caos.

Comece sempre pelo "porquê"

Escrevendo Histórias de Usuário que conectem o trabalho da equipe a uma necessidade real do cliente.

Use técnicas como MoSCoW

Para trazer clareza e foco em discussões sobre prioridades, garantindo que o essencial seja feito primeiro.

Torne o trabalho visível

Um quadro simples com "A Fazer", "Em Andamento" e "Feito" é uma das ferramentas mais poderosas para a auto-organização da equipe.

Lembre-se que o objetivo de cada Sprint

É entregar um Incremento "Pronto", uma peça funcional e de qualidade do produto final.

Os artefatos são vivos

Revise-os e adapte-os constantemente com base no feedback e em novos aprendizados.

Esta compreensão dos artefatos e de seu gerenciamento é o que separa as equipes que "fazem" Scrum daquelas que realmente "são" ágeis.

Autoavaliação

(Nível: Fácil)

Em um projeto Scrum, qual artefato representa a única fonte de trabalho para a equipe de desenvolvimento e é gerenciado pelo Product Owner?

- a) Sprint Backlog
- b) Incremento
- c) Product Backlog
- d) Gráfico de Burndown

(Nível: Médio)

Durante a Sprint Planning, os Developers selecionam itens do Product Backlog e os decompõem em tarefas menores para planejar o trabalho da Sprint. O resultado dessa atividade é conhecido como:

- a) Uma nova versão do Product Backlog.
- b) O Sprint Backlog.
- c) O Incremento do Produto.
- d) A Definição de Pronto (Definition of Done).

(Nível: Médio) (Estilo Banca)

A técnica de priorização que classifica os requisitos como Must have, Should have, Could have e Won't have, com o objetivo de garantir que os recursos mais críticos sejam entregues dentro de um prazo ou orçamento fixo, é denominada:

- a) Modelo Kano
- b) Análise SWOT
- c) Matriz de Eisenhower
- d) Método MoSCoW

(Nível: Difícil)

Ao final de uma Sprint, a equipe apresenta um Incremento que atende à Definição de "Pronto". No entanto, o Product Owner decide não lançá-lo para os clientes ainda. Esta decisão:

- a) Indica que a Sprint falhou, pois nada foi entregue ao mercado.
- b) É uma violação das regras do Scrum, pois todo Incremento deve ser lançado.
- c) É perfeitamente aceitável, pois o Product Owner decide quando liberar o valor acumulado nos Incrementos.
- d) Requer uma reunião de emergência com os stakeholders para justificar o não-lançamento.

Questão Discursiva Curta:

Explique em suas próprias palavras por que o Sprint Backlog é considerado um artefato "vivo" e como a Daily Scrum contribui para sua adaptação ao longo da Sprint.

Gabarito

Respostas

1-C, 2-B, 3-D, 4-C

Resposta Discursiva (Exemplo):

O Sprint Backlog é considerado "vivo" porque ele pode e deve ser ajustado pelos Developers durante a Sprint para refletir a realidade do trabalho. A Daily Scrum é o momento em que a equipe inspeciona o progresso em direção à Meta da Sprint e adapta o plano. Nela, novas tarefas podem ser adicionadas ou tarefas existentes podem ser reestimadas ou removidas, garantindo que o plano permaneça relevante para atingir o objetivo da Sprint.

Próxima Aula

Agora que entendemos como o Scrum organiza o trabalho em ciclos, vamos explorar uma abordagem alternativa focada em fluxo contínuo. Na Aula 23 – Kanban na Prática, veremos como visualizar o trabalho, limitar o trabalho em progresso (WIP) e otimizar o fluxo de entrega de valor, uma técnica poderosa tanto para projetos de TI quanto para processos operacionais.

Recursos Adicionais:

Scrum Guide ([scrumguides.org](https://www.scrumguides.org))

A fonte oficial e definitiva para todas as regras e definições do Scrum. Leitura obrigatória.

Livro "Scrum: A Arte de Fazer o Bom Trabalho na Metade do Tempo"

Por Jeff Sutherland: Oferece histórias e insights do co-criador do Scrum sobre a mentalidade por trás do framework.

Blog da Atlassian (Jira)

Contém inúmeros artigos práticos sobre como aplicar o Scrum e gerenciar artefatos usando ferramentas digitais modernas.