



## **Transformando a rotina de trabalho com dramatização na aplicação da metodologia ágil *Scrum***

Paulo Renato Peris Rosa<sup>1</sup>; 0000-0002-7558-4958

Guilherme Esperança de Freitas Batista<sup>1</sup>; 0009-0002-4339-2609

Iago da Silva Maia<sup>1</sup>; 0009-0008-9654-3427

João Gabriel Masiero de Souza<sup>1</sup>; 0009-0006-5868-1250

João Vitor dos Santos<sup>1</sup>; 0000-0002-9996-789X

João Vitor Malta Pinto<sup>1</sup>; 0009-0006-4715-974X

Lucas de Almeida Pessoa<sup>1</sup>; 0009-0002-9068-7418

Venicio Siqueira Filho<sup>1</sup>; 0000-0002-8744-5023

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.

[202311630@unifoa.edu.br](mailto:202311630@unifoa.edu.br)

**Resumo:** Este Relato de Caso apresenta de forma detalhada sobre o uso do método *Scrum* em uma empresa imaginária comparado com a mesma organização em um cenário desestruturado. O estudo foi focado nos efeitos dessa forma de trabalho representado numa empresa de TI (Tecnologia da Informação) e nos procedimentos internos por ela adotados. Este estudo realizou a seleção e pesquisa de sete metodologias ágeis selecionadas por cada um dos componentes da equipe para efetuarem comparação entre elas, elegendo aquela selecionada como a melhor na visão da equipe, para que seja o tema central do Relato de Caso. Após isso, foi confeccionado um Plano de Atividades da Pesquisa a fim de detalhar as ações planejadas para o estudo e realizada no referido projeto, além disso, também foi estruturada uma apresentação teatral demonstrando um cenário hipotético em um ambiente empresarial demonstrando como se processa o escritório de TI, sem usar uma metodologia de trabalho confrontada com o uso da Metodologia Ágil *Scrum* a fim de demonstrar e reforçar a geração dos conhecimentos adquiridos durante o desenvolvimento da pesquisa. Os resultados indicaram uma melhora significativa na troca de ideias entre os participantes, maior engajamento dos discentes, melhor compreensão dos conceitos abordados e maior fixação do conteúdo por meio da prática. A prática teatral elaborado pela equipe, foi de suma importância para gerar o uso de técnicas de construção coletiva do conhecimento e de técnicas vivenciadas na prática, os desafios e as soluções encontradas em ambientes empresariais reais.

**Palavras-chave:** Metodologia ágil. *Scrum*. Desenvolvimento de *software*. Simulação empresarial. Produtividade.



## INTRODUÇÃO

A crescente complexidade do desenvolvimento de *software* e a necessidade de entregas mais rápidas e eficientes impulsionaram o surgimento no uso de metodologias ágeis. Essas abordagens se destacam por promoverem flexibilidade, colaboração e respostas rápidas a mudanças, garantindo que os produtos desenvolvidos atendam às necessidades dos clientes de forma eficaz. Entre as metodologias ágeis, o *Scrum* se consolidou como uma das mais adotadas devido à sua estrutura adaptável e foco na entrega incremental de valor.

Este relato de experiência tem como finalidade documentar a aplicação de uma metodologia ágil em um ambiente empresarial, relatando a experiência vivenciada pelos autores deste estudo na adoção e aplicação do *Scrum*, destacando desafios, benefícios e aprendizados adquiridos durante o processo.

## RELATO DA EXPERIÊNCIA

Este trabalho tem por finalidade atender uma exigência da disciplina de Engenharia e Desenvolvimento Ágil de *Software*, que de acordo com as orientações deve compor uma experiência de uma empresa caótica e posteriormente com a aplicação de uma metodologia ágil numa empresa, e o estudo foi dividido em diversas etapas na sua exploração, que são as seguintes fases:

Na primeira fase houve uma busca individual de cada componente do grupo, por metodologias ágeis. Nesta etapa cada um pesquisou sobre uma metodologia ágil diferente, buscando compreender melhor sobre os processos que as envolvem. As metodologias escolhidas por cada um dos componentes da equipe foram as seguintes metodologias: *Scrum*, *XP (Extreme Programming)*, *Kanban*, *DSDM (Dynamic Systems Development Method)*, *MSF (Microsoft Solutions Framework)*, *FDD (Feature Driven Development)* e *SDD (Software Design Document)*.

De acordo com CNN (2023) *Scrum* se baseia principalmente em ciclos curtos (*sprints*) e, com papéis definidos como *Scrum Master*, *Product Owner* e equipe de desenvolvimento, focando em entregas incrementais e adaptação contínua.

Segundo Sbrocco e Macedo (2012) a metodologia *XP* valoriza qualidade e flexibilidade no desenvolvimento com práticas como programação em par, *TDD (Test-*



4º Congresso Brasileiro  
da Ciência e Saberes  
Multidisciplinares

tudo é  
ciência

11º Encontro de Extensão  
Universitária do UNIFQA

23 a 25  
de outubro

Submissões abertas até 07/09

*Driven Development*) e integração contínua. Priorizando entregas frequentes e *feedback* constante, busca eficiência e redução de falhas.

Com base no livro de Anderson (2011), *Kanban* é um método visual para gerenciar fluxo de trabalho, limitando tarefas em progresso para evitar gargalos. Ele utiliza um quadro com colunas (*To-Do*, *Doing*, *Done*) para acompanhar demandas e otimizar produtividade.

Já *DSDM*, ainda de acordo com Sbrocco e Macedo (2012), é focado em entregas rápidas e desenvolvimento iterativo, com forte envolvimento do cliente, priorizando requisitos essenciais, colaboração contínua e controle rigoroso de tempo e orçamento.

*MSF* é um conjunto de diretrizes da *Microsoft* para gerenciamento ágil e seguro de projetos de *software*. Segundo Keeton (2006), ele define modelos de processos, governança e riscos para garantir qualidade e alinhamento com objetivos de negócios”.

*FDD*, conforme Sbrocco e Macedo (2012), é baseada no desenvolvimento incremental de funcionalidades, seguindo um ciclo estruturado: modelagem, planejamento, *design* e construção de *features*, promovendo entregas rápidas e alinhadas ao negócio.

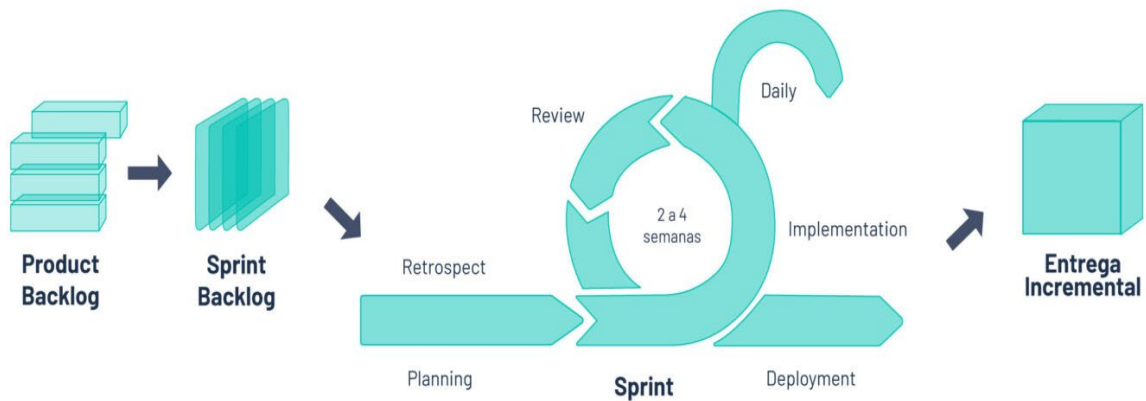
Segundo o *IEEE* (2009), *SDD* consiste em criar um plano detalhado para a construção de um sistema de *software*. Seu maior objetivo é tornar o projeto mais claro, criar uma ponte da ideia inicial do *software* até uma receita de passos a serem seguidos para chegar ao produto final.

Em sequência realizou-se uma votação onde o grupo como um todo discutiu sobre as qualidades de sua própria metodologia, possibilitando uma compreensão mais ampla das metodologias ágeis e sua importância. Após isso, foi definido o *Scrum* como a metodologia mais relevante e aquela de maior usabilidade no mercado de trabalho. Este foi escolhido por sua característica dinâmica destacada por sua estrutura baseada em *sprints*, agregando valor contínuo ao produto (Rubin, 2017). Além disso, as entregas rápidas possibilitam o *feedback* constante dos *stakeholders* (clientes), o que por sua vez permite que ajustes sejam feitos durante o processo, tornando-o mais flexível. Outro benefício é a colaboração e transparência por meio das reuniões e *sprints*, garantindo que a equipe continue alinhada.



A figura 1 a seguir apresenta a estrutura da metodologia ágil *Scrum* e como é, geralmente, seu fluxo.

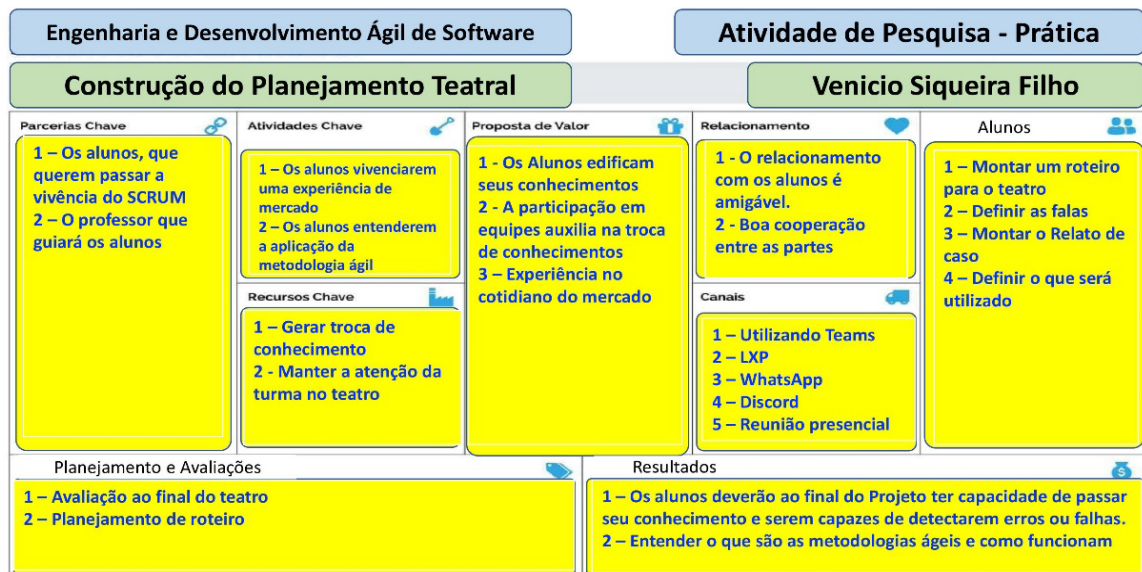
Figura 1 – O Fluxo *Scrum*



Fonte: <https://artia.com/blog/scrum/>

Com a metodologia definida, o próximo passo seria estabelecer um bom plano de atividades da pesquisa (Figura 2). Para isso foi necessário entender com quem e como essa pesquisa tem impacto, entendendo melhor isso é possível estabelecer alguns requisitos e objetivos. Além de também orientar o curso do projeto em cada etapa.

Figura 2 – Plano de atividades da pesquisa



Fonte: Desenvolvido pela equipe (2025)



Posteriormente, iniciou-se o planejamento e gravação da peça teatral (apresentada no *Link* abaixo) proposta pelo docente orientador da disciplina que teria como base as pesquisas, os desenvolvimentos práticos e as conclusões obtidas nos passos anteriores. O enredo montado pelo grupo girou em torno de uma empresa fictícia que, sem a metodologia ágil se encontrava desorganizada, imprecisa e confusa com seus projetos, porém logo após aplicarem a mesma, as tarefas passaram a ficar mais bem organizada e o trabalho passou a ser mais ágil, com isso, a produtividade aumenta e se destaca pelo estado de cooperação entre os componentes da equipe de trabalho.

A figura 3 apresenta um momento no decorrer da apresentação teatral efetuada pela equipe.

Figura 3 – Momento da explicação da metodologia ágil



Fonte: Desenvolvido pela equipe (2025)

Após a gravação e com todos os passos, iniciou-se a elaboração o presente documento para registro e acompanhamento das atividades realizadas durante o semestre.



4º Congresso Brasileiro  
de Ciência e Saberes  
Multidisciplinares

# tudo é ciência

11º Encontro de Extensão  
Universitária do UNIFQA

**23 a 25  
de outubro**

Submissões abertas até 07/09

A seguir é apresentado o *link* que direciona para o *download* da apresentação teatral citada no presente relato:

[https://drive.google.com/file/d/1HvJLJtnd\\_t891-OI7Tb1YyVF8a8aN3pX/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1HvJLJtnd_t891-OI7Tb1YyVF8a8aN3pX/view?usp=sharing)

Por último, cada equipe envolvida na atividade apresentou seu relato de caso e seus respectivos vídeos e, então, as outras equipes elaboraram um relatório contendo as críticas construtivas conforme as instruções passadas pelo docente responsável.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Entre os principais aprendizados obtidos ao longo do desenvolvimento desta atividade, destaca-se a relevância da adoção de uma metodologia em comparação com a falta dela, para a adequação de uma organização, planejamento e coordenação de projetos. Evidenciou-se, ainda, a importância da capacidade de adaptação diante das dinâmicas e demandas do ambiente empresarial contemporâneo.

Outro aspecto fundamental foi a oportunidade de a equipe participar ativamente das etapas de pesquisa e discussão, promovendo a construção do conhecimento coletivamente. Essa abordagem favoreceu o aprendizado mútuo de maneira orgânica e colaborativa, contribuindo para o fortalecimento do trabalho em equipe e para o desenvolvimento de competências interpessoais e comunicacionais.

Adicionalmente, a dramatização realizada durante a atividade revelou-se uma estratégia pedagógica eficaz, pois proporcionou ao grupo a visualização prática dos benefícios associados à aplicação de metodologias ágeis, reforçando a compreensão conceitual por meio da experiência.

O desenvolvimento do estudo seguiu uma estrutura metodológica consistente, iniciando-se com a realização de pesquisas individuais, seguida por momentos de discussão coletiva, que possibilitaram o aprofundamento crítico e o alinhamento de ideias. A participação ativa em diferentes formatos de trabalho e a posterior formalização dos resultados em uma pesquisa científica revelaram-se etapas fundamentais para a consolidação do conhecimento, o aprimoramento da capacidade analítica e a vivência de práticas colaborativas próprias do contexto acadêmico e profissional.



4º Congresso Brasileiro  
de Ciência e Saberes  
Multidisciplinares

**tudo é  
ciência**

11º Encontro de Extensão  
Universitária do UNIFQA

**23 a 25  
de outubro**

👉 Submissões abertas até 07/09

## REFERÊNCIAS

ANDERSON, D. J. **Kanban: mudança evolucionária de sucesso para seu negócio de tecnologia**. Reino Unido: Roxby Media Limited, 2011.

CNN. **Entenda como funciona e quando usar a metodologia Scrum**. 2023. Disponível em: [https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/scrum/#goog\\_rewarded](https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/scrum/#goog_rewarded). Acessado em: 29 mar 2025.

IEEE. **IEEE 1016-2009: IEEE Standard for Information Technology—Systems Design—Software Design Descriptions**. 1. ed. Piscataway, NJ: IEEE, 2009.

KEETON, Marlys. **Microsoft Solutions Framework: A Pocket Guide**. Van Haren Publishing, 2006.

RUBIN, Kenneth S. **Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

SBROCCO, Jose Henrique Teixeira De Carvalho; MACEDO, Paulo Cesar De. **Metodologias ágeis: engenharia de software sob medida**. São Paulo: Érica, 2012.