



## Aplicando a metodologia ágil *Scrum* numa empresa de TI

Caio Medeiros Moura da Silva<sup>1</sup>; 0009-0008-8658-8760  
João Pedro de Oliveira Vieira<sup>1</sup>; 0009-0002-6426-6492  
Kaique Ramos Seabra<sup>1</sup>; 0009-0005-2600-8507  
Luís Gustavo Dias Almeida<sup>1</sup>; 0009-0009-4350-0586  
Marcus Vinicius Sampaio Silva<sup>1</sup>; 0009-0009-8720-7728  
Matheus Lima Barbosa<sup>1</sup>; 0009-0005-8984-4238  
Ruan Diego dos Santos Vieira<sup>1</sup>; 0009-0002-5222-7947  
Venicio Siqueira Filho<sup>1</sup>; 0000-0002-8744-5023

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.  
[caiomedeirosm2007@gmail.com](mailto:caiomedeirosm2007@gmail.com)

**Resumo:** Este estudo tem como finalidade promover nos discentes uma experiência prática e didática, de forma que o ponto principal foco se encontra na construção do conhecimento através de pesquisas de como se comportam as metodologias ágeis no contexto empresarial. O trabalho visa demonstrar a aplicação de metodologias ágeis como proposta de melhoria para processos em uma empresa fictícia de Tecnologia da Informação (TI) para desenvolvimento de sistemas computacionais, inicialmente ela é caracterizada pela sua total desorganização. A iniciativa visa proporcionar aos alunos uma compreensão mais clara sobre o funcionamento e os benefícios das metodologias ágeis, especialmente o *Scrum*, amplamente utilizado no mercado devido à sua simplicidade e eficácia. Assim sendo, cada aluno da equipe escolheu uma metodologia ágil, e nela fizeram um estudo de sua funcionalidade. Posteriormente, em equipe discutiram e decidiram de qual delas seria mais apropriada para desenvolver a experiência proposta pela Disciplina de Engenharia e Desenvolvimento Ágil de *Software*. Para tanto, foi desenvolvida então, uma simulação teatral de uma reunião corporativa, na qual são apresentados os papéis, cerimônias e artefatos do *Scrum*, utilizando recursos visuais e materiais de apoio para facilitar o entendimento. A proposta busca não apenas ilustrar a prática da metodologia, mas também preparar os alunos para sua aplicação futura no ambiente profissional. Espera-se, ao final da apresentação, que os participantes adquiram um conhecimento mais sólido sobre a temática, sendo capazes de reconhecer e implementar princípios ágeis em contextos organizacionais reais.

**Palavras-chave:** *Scrum*. Metodologia ágil. Apresentação teatral.



4º Congresso Brasileiro  
de Ciências e Saberes  
Multidisciplinares

tudo é  
ciência

11º Encontro de Extensão  
Universitária do UNIFOA

23 a 25  
de outubro

Submissões abertas até 07/09

## INTRODUÇÃO

Para compreender melhor a metodologia ágil *Scrum*, antes de tudo, entender sua estrutura, seu funcionamento e a forma como é aplicada. A metodologia é composta por uma equipe com papéis bem definidos: o *Product Owner*, o *Scrum Master* e o time de desenvolvimento.

Segundo Rubin (2017), “O *product owner* é o ponto central empoderado da liderança do produto”.

Conforme apresentado por Kenneth S. Rubin em sua obra sobre a metodologia *Scrum*, ele cita

O *ScrumMaster* é dos três papéis que constituem toda a equipe *Scrum* (os outros sendo o *product owner* e a equipe de desenvolvimento). Enquanto o *product owner* é focado na construção do produto certo e a equipe de desenvolvimento é focada em construir o produto do jeito certo, o *ScrumMaster* é focado em ajudar a todos entenderem e abraçarem os valores, princípios e práticas do *Scrum*. [RUBIN, 2017]

O *Scrum* define o papel da equipe de desenvolvimento, que é simplesmente uma coleção *Cross-funcional* desses tipos de pessoas. Em particular, a equipe de desenvolvimento é um dos três papéis de toda a equipe *Scrum*. Os membros da equipe de desenvolvimento, coletivamente, têm as habilidades necessárias para entregar o valor de negócio pedido pelo *product owner*. [RUBIN, 2017]

Com todos os papéis devidamente definidos, é necessário elaborar uma visão geral do projeto. Nessa etapa, apresenta-se uma explicação clara sobre o que é o projeto e quais são as expectativas em relação a ele. Essa atividade do projeto é uma das responsabilidades do *product owner*. Após isso, parte-se para a construção do ***Product Backlog***, que consiste na criação de uma lista de funcionalidades desejadas do produto, as funcionalidades são realizadas de maneira priorizada, ou seja, a funcionalidade com a maior prioridade será a primeira a ser realizada e quem define a prioridade de cada funcionalidade é o *product owner*.

Segundo Rubin (2012) o *product backlog* é uma lista priorizada de funcionalidades desejadas do produto. Ele fornece um entendimento centralizado e compartilhado do que construir e em que ordem. É um artefato altamente visível no coração do *framework Scrum* e que é acessível a todos os participantes do projeto.

Ainda segundo autor acima as funcionalidades do *Product Backlog* priorizadas deve-se entrar na etapa dos ***Sprints***, nessa etapa as funcionalidades serão realizadas



4º Congresso Brasileiro  
da Ciência e Saberes  
Multidisciplinares

# tudo é ciência

11ª Encontro de Extensão  
Universitária do UNIFOA

# 23 a 25 de outubro

Submissões abertas até 07/09

dentro dessa etapa. Os **Sprints** são ciclos do projeto com duração definida que varia de semanas até 1 mês para que a funcionalidade seja realizada com sucesso, porém antes disso é preciso fazer o **Sprint Planning**, onde são definidas quantas funcionalidades podem ser executadas dentro de um único *sprint*.

Abaixo tem-se a visão de Kenneth S. Rubin, ele cita

O *Scrum* organiza o trabalho em iterações ou ciclos de até um mês chamados *sprints*. [...] Ele então discute diversas características-chave dos *sprints*: eles têm duração fixa (*timebox*), têm uma duração curta e consistente, têm um objetivo que não deve ser alterado uma vez iniciado e devem chegar num estado final especificado pela definição de pronto (*definition of done*) da equipe. [RUBIN, 2017]

De acordo com Kniberg e Skarin (2010) durante o *sprint planning* a equipe *Scrum* concorda com um objetivo para o *sprint* e a equipe de desenvolvimento determina os itens específicos do *product backlog* que estão alinhados com esse objetivo e que ela pode entregar realisticamente no fim do *sprint*.

## RELATO DA EXPERIÊNCIA

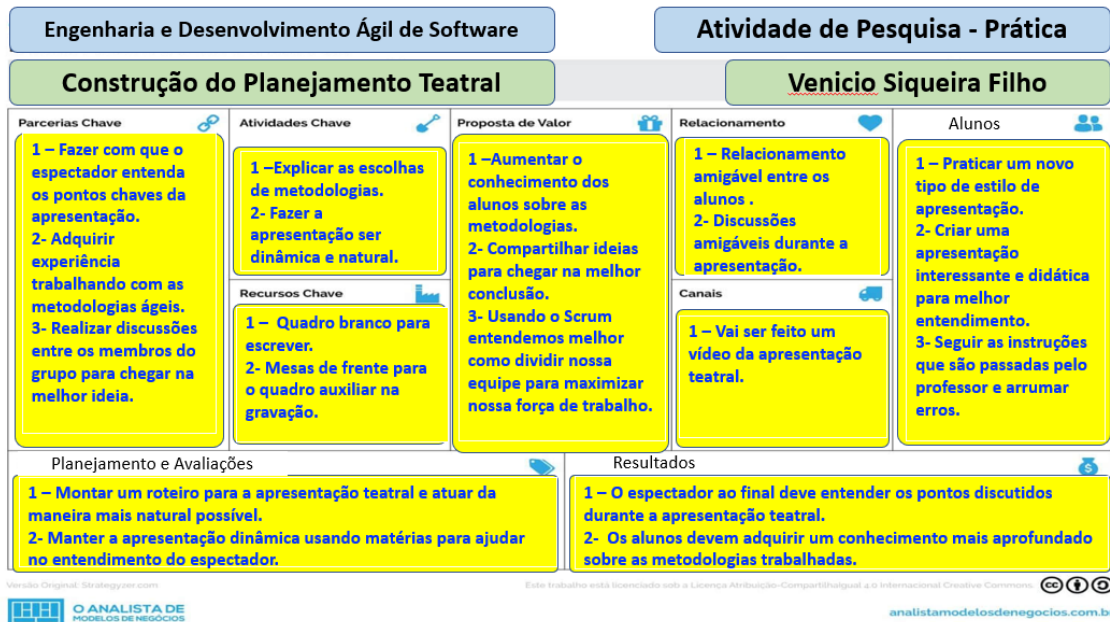
No início do projeto conforme proposto na disciplina de Engenharia e Desenvolvimento Ágil de *Software*, cada membro do grupo deveria escolher uma metodologia ágil e que deveria fazer uma pesquisa sobre seu conteúdo e o porquê ela deve ser a melhor metodologia ágil a se trabalhar, as metodologias escolhidas pelos membros do grupo foram as seguintes: *XP* (eXtreme Programming), *FDD* (Feature Driven Development), *Kanban*, *LD* (*Lean Development*), *MFS* (*Microsoft Solutions Framework*), *DSDM* (*Dynamic Systems Development Method*) e *Scrum*.

Após a conclusão das pesquisas, a equipe discutiu e optou pela metodologia *Scrum*, escolhida como a melhor metodologia para se trabalhar, ela foi selecionada por ser uma prática bastante utilizada no mercado de TI, por ser simples, de fácil entendimento e aplicação.

Após isso, a equipe precisou elaborar um plano de atividade de pesquisa, onde foi listado quais são as intenções do trabalho, o que seria feito, os resultados que a equipe busca alcançar etc. A figura 1 a seguir apresenta com detalhes como se estruturou este Plano.



Figura 1 – Plano de Atividade de Pesquisa



Fonte: Desenvolvido pela equipe (2025).

Durante a elaboração do plano de atividade de pesquisa, um dos pontos mais discutidos foi quais matérias são necessários para a apresentação teatral que seria elaborada e apresentada pela equipe, os componentes utilizaram uma mesa grande na sala de inovações com mais de 6 cadeiras, além de um quadro branco para transmitir suas ideias de forma mais adequada e prática.

A seguir, é apresentada a encenação teatral realizada pelos membros da equipe, foram abordados temas como o *framework Scrum*, os papéis da equipe, a *Sprint Planning*, entre outros conceitos fundamentais da metodologia ágil.

Duas semanas após a apresentação teatral, o grupo realizou uma exposição direcionada aos demais grupos. Na ocasião, foram apresentados o relato de caso e o vídeo da apresentação teatral.

A apresentação realizada por todos os grupos teve como objetivo a melhoria coletiva, incentivando as equipes assumirem o papel de observadores, para fazer uma avaliação criteriosa. A contribuição de cada grupo foi fundamental para identificar pontos passíveis de aprimoramento. Durante as apresentações, foram feitas avaliações e críticas construtivas, com o propósito de destacar aspectos que poderiam ter sido melhor executados no estudo. Cabe ressaltar que todos os grupos fizeram

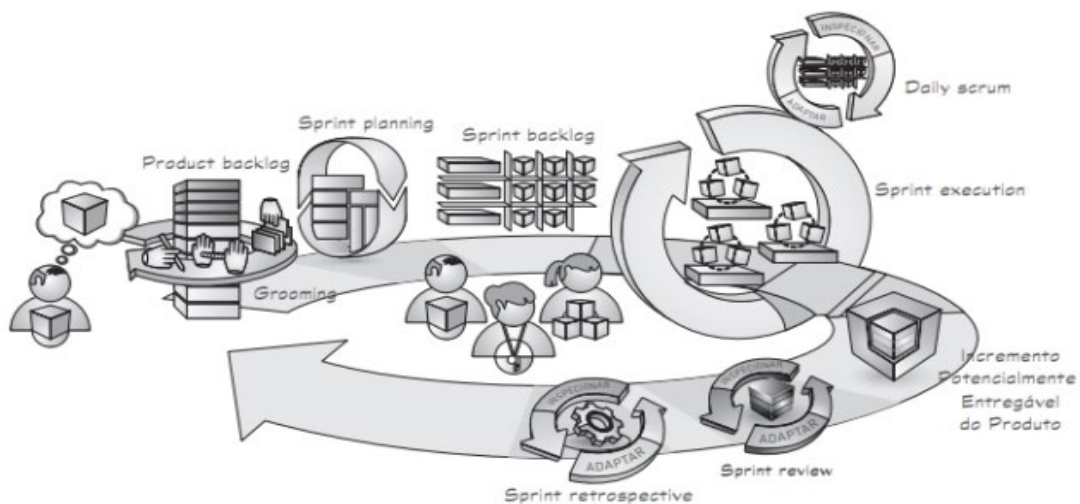


autocríticas, reconhecendo que havia elementos que poderiam ter sido melhorado ou ter sido aperfeiçoados.

A seguir, é apresentado um *link*, para que os interessados possam ver como ocorreu a apresentação da filmagem teatral: <https://youtu.be/2RPrTd71blA>

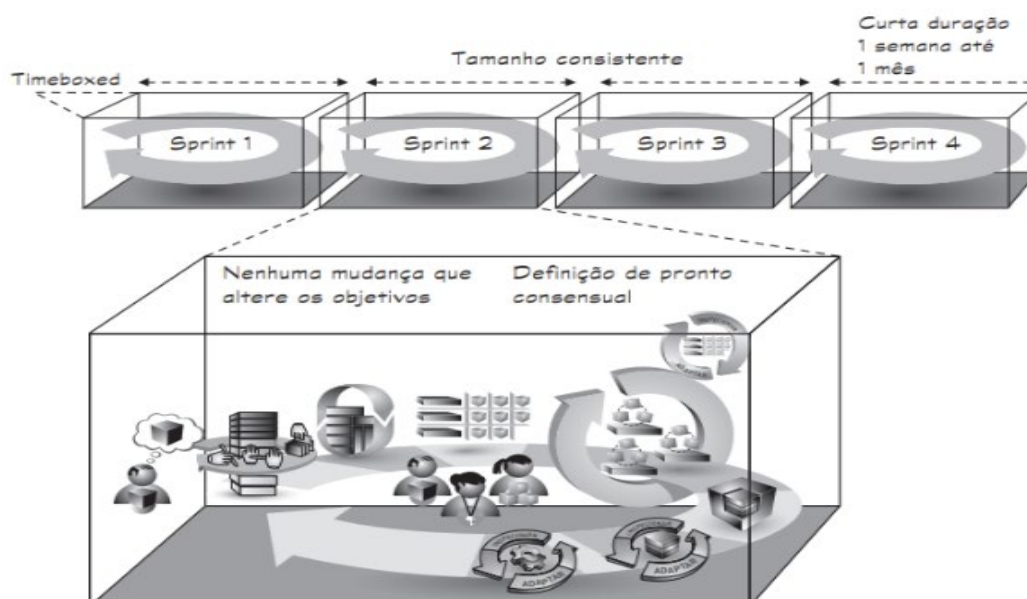
As figuras 2 e 3 a seguir apresentam o esquema de funcionamento da metodologia *Scrum* e como se processam os *sprints*.

Figura 2 – Processo da Metodologia *Scrum*.



Fonte: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788550804118/>

Figura 3 – *Sprints* da Metodologia *Scrum*.



Fonte: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788550804118/>



4º Congresso Brasileiro  
de Ciências e Saberes  
Multidisciplinares

tudo é  
ciência

11º Encontro de Extensão  
Universitária do UNIFOA

23 a 25  
de outubro

Submissões abertas até 07/09

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O *Scrum* demonstra elevada eficiência devido à estrutura organizada e à forma como suas etapas são conduzidas. A utilização do *Product Backlog* para definir e priorizar funcionalidades aliada ao planejamento cuidadoso proporcionado pelo *Sprint Planning*, contribui significativamente para que o *Scrum* seja, atualmente, uma das metodologias ágeis mais difundidas e utilizadas no mundo do trabalho. Com base nas experiências adquiridas ao longo das apresentações e dos planejamentos realizados, observa-se que as equipes tendem a desenvolver um conhecimento mais amplo sobre metodologias ágeis em geral. Esse aprendizado adquirido constitui uma base sólida para a atuação dos estudantes em ambientes empresariais, ampliando suas chances de sucesso profissional. O domínio de diversas abordagens, como *Scrum*, *Kanban*, *ScrumBan* e entre outras, permite que os futuros profissionais apliquem conhecimentos adquiridos no contexto do ambiente empresarial no mercado de trabalho.

## REFERÊNCIAS

KNIBERG, Henrik; SKARIN, Mattias. Kanban e Scrum - Obtenha o Melhor dos Dois Mundos. **C4Media**, 2010.

RUBIN, Kenneth S. Essential Scrum: A Practical Guide to the Most Popular Agile Process. **Addison-Wesley**, 2012.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2017. E-book. p.335. ISBN 9788550804118. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788550804118/>. Acesso em: 26 mar. 2025.