



ROGERAOARAUJO
www.rogeraoaraujo.com.br

Edição 2026.1

RESUMO

SCRUM

Apresentação do curso

Sobre o autor

Sou o professor **Rogerão Araújo**. Trabalho na Secretaria do Tesouro Nacional, como **Auditor Federal de Finanças e Controle**, na área de **Governança e Gestão de TI**.

Formei-me na **UESPI** (Universidade Estadual do Piauí) no curso de **Bacharelado em Ciência da Computação**.

Sou especialista em:

- **MBA em Data Science e Analytics** pela **USP** (Universidade de São Paulo);
- **MBA em Governança em TI** pela **Unieuro**; e
- **Desenvolvimento de Sistemas Baseados em Software Livre** pela **UNAMA** (Universidade da Amazônia).

Possuo as seguintes certificações:

- **Certified ScrumMaster**;
- **COBIT 4.1 Foundation Certified**; e
- **SCJA (Sun Certified Associate for J2SE)**.

Trabalho como professor em cursos de **Desenvolvimento de Sistemas** para concursos em cursinhos especializados desde **2011**. Também atuo em assuntos como **Engenharia de Software, Banco de Dados, Análise de Dados/IA e Governança de TI**.

Tenho os seguintes perfis:

- Instagram: www.instagram.com/profRogeraoAraujo
- Site: www.rogeraoaraujo.com.br
- Youtube: www.youtube.com/@profRogeraoAraujo
- E-mail: profRogeraoAraujo@gmail.com





Fui aprovado em alguns concursos durante minha jornada como concurseiro. Dentre eles, em ordem decrescente de ano, STN 2013 (nomeado e onde estou hoje), TST 2012 (nomeado), TSE 2012 (aproveitado e nomeado no TRF 1ª Região), TRE/PE 2011 (classificado), TRT 19ª Região 2011 (classificado), MPU 2010 (classificado), STM 2010 (classificado), SERPRO 2008 (nomeado), TRT 18ª Região 2008 (classificado), MPU 2006 (classificado), BACEN 2005 (classificado), TRE/MA 2005 (classificado), TRT 16ª Região 2005 (classificado), TCE/PI 2005 (classificado) e MPU 2004 (nomeado).

Manifesto Ágil

Conceituação

O **Manifesto Ágil** pode ser entendido como uma **declaração de valores e princípios** que orientam a construção de software de maneira mais adaptativa, colaborativa e centrada no cliente. Em vez de enxergar o desenvolvimento como uma sequência rígida de etapas fechadas, o pensamento ágil reconhece que projetos de software estão inseridos em ambientes dinâmicos, sujeitos a mudanças de requisitos, evolução tecnológica e novas necessidades de negócio.

A ideia central da agilidade é simples: **é mais eficiente responder bem às mudanças do que tentar impedir que elas ocorram**. O desenvolvimento passa a ser visto como um processo de aprendizado contínuo, no qual equipes e clientes interagem com frequência, ajustam rotas e evoluem o produto de forma incremental. Assim, a agilidade não representa ausência de método. Pelo contrário: ela propõe métodos mais leves, flexíveis e realistas para contextos complexos.

O Coração da Agilidade: Valores e Princípios do Manifesto Ágil



O Manifesto Ágil, criado em 2001, propõe uma mudança de paradigma no desenvolvimento de software. Ele prioriza a adaptabilidade, a colaboração e a entrega de resultados reais frente a processos rígidos e documentações extensas.



Os 4 Valores Fundamentais



Indivíduos e Interações > Processos e Ferramentas
O contato humano e a troca entre pessoas superam qualquer ferramenta tecnológica.



Software em Funcionamento > Documentação Abrangente
O progresso real é medido pelo produto entregue e operante ao cliente.



Responder a Mudanças > Seguir um Plano
Flexibilidade para ajustar rotas é mais eficaz do que seguir planos obsoletos.



Colaboração com o Cliente > Negociação de Contratos
A colaboração direta e contínua com o cliente é mais valiosa do que acordos contratuais rígidos.

Princípios para o Sucesso Ágil



Satisfação do Cliente via Entrega Contínua
A maior prioridade é entregar software de valor de forma rápida e frequente.



Simplicidade: A Arte de Minimizar Trabalho
Essencial é focar no que gera valor, eliminando tarefas desnecessárias e burocráticas.



Reflexão e Ajuste Constante
Equipes auto-organizadas revisam regularmente seu comportamento para aumentar a eficácia.

Os quatro valores do Manifesto Ágil

O núcleo do Manifesto Ágil está em quatro valores fundamentais. Eles não afirmam que os elementos da direita não têm importância, mas sim que, em caso de conflito de prioridades, os elementos da esquerda devem receber maior valorização.

1. Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas

Esse valor destaca que o sucesso de um projeto depende, antes de tudo, das pessoas envolvidas, da comunicação entre elas e da capacidade de colaboração da equipe. Processos e ferramentas são úteis, mas não substituem profissionais qualificados, motivados e capazes de interagir de forma eficiente.

Na prática, isso significa reconhecer que nenhuma ferramenta resolve, sozinha, problemas de alinhamento, confiança, liderança ou cooperação. Equipes produtivas surgem de ambientes que favorecem diálogo, autonomia e engajamento.

2. Software em funcionamento mais que documentação abrangente

A documentação continua sendo importante, mas o principal indicador de progresso deve ser o **software funcionando**. Um projeto não pode ser considerado bem-sucedido apenas porque gerou muitos documentos, diagramas ou relatórios. O que realmente importa é entregar valor concreto ao usuário por meio de um sistema executável e útil.

Esse valor combate a ilusão de progresso baseada apenas em artefatos intermediários. Em contextos ágeis, documenta-se o necessário, mas sem perder de vista que o produto funcional é o centro do esforço.

3. Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos

O Manifesto enfatiza que a relação com o cliente não deve ser limitada a cláusulas contratuais ou especificações fechadas no início do projeto. Como os requisitos mudam ao longo do tempo, é essencial manter uma colaboração contínua com quem demanda a solução.

Esse valor aproxima negócio e desenvolvimento. O cliente deixa de ser um agente distante e passa a atuar como parceiro no refinamento das necessidades, validação das entregas e priorização do que realmente traz valor.

4. Responder a mudanças mais que seguir um plano

Planejar é importante, mas seguir um plano cegamente em ambientes instáveis pode levar ao fracasso. O Manifesto reconhece que mudanças são inevitáveis e, muitas vezes, desejáveis. Por isso, equipes ágeis precisam estar preparadas para ajustar requisitos, prioridades e soluções ao longo do projeto.

Esse valor revela uma diferença essencial entre modelos tradicionais e abordagens ágeis: em vez de tratar a mudança como problema, a agilidade a trata como **fonte de vantagem competitiva**.

Os 12 princípios do Manifesto Ágil

Além dos valores, o Manifesto apresenta **doze princípios** que detalham como essa filosofia deve ser aplicada no cotidiano das equipes.

1. Satisfazer o cliente por meio de entregas contínuas e antecipadas

A maior prioridade é entregar valor ao cliente desde cedo e de maneira frequente. Isso reduz riscos, aumenta a confiança e permite ajustes com base em feedback real.

2. Aceitar mudanças de requisitos, mesmo tardiamente

Mudanças não devem ser vistas apenas como ameaça ao cronograma. Quando bem gerenciadas, podem tornar o produto mais aderente às necessidades do negócio.

3. Entregar software funcional com frequência

As entregas devem ocorrer em ciclos curtos, de poucas semanas ou poucos meses, com preferência por intervalos menores. Isso favorece inspeção, adaptação e aprendizado contínuo.

4. Unir diariamente pessoas de negócio e desenvolvedores

A separação rígida entre área técnica e área de negócio dificulta o entendimento do problema. A comunicação frequente melhora decisões e reduz retrabalho.

5. Construir projetos em torno de indivíduos motivados

Equipes motivadas, com suporte adequado e ambiente de confiança, tendem a produzir melhores resultados do que equipes controladas excessivamente por regras e burocracias.

6. Priorizar a comunicação face a face

A comunicação direta é o meio mais eficiente para transmitir informações importantes. Ela reduz ambiguidades, acelera decisões e fortalece o entendimento comum.

7. Software funcionando é a principal medida de progresso

O progresso do projeto não deve ser medido apenas por tarefas concluídas ou documentos produzidos, mas pela capacidade de entregar funcionalidades utilizáveis.

8. Promover desenvolvimento sustentável

Patrocinadores, usuários e desenvolvedores devem conseguir manter um ritmo constante de trabalho. A ideia é evitar sobrecarga contínua e práticas que levem ao desgaste da equipe.

9. Manter atenção contínua à excelência técnica e ao bom design

Agilidade não é improvisação. A qualidade técnica, o bom design, a refatoração e as boas práticas de engenharia aumentam a capacidade de adaptação do software.

10. Valorizar a simplicidade

Simplicidade é a arte de maximizar a quantidade de trabalho não realizado. Isso significa evitar complexidade desnecessária, funcionalidades supérfluas e processos excessivos.

11. As melhores soluções emergem de equipes auto-organizadas

Equipes com autonomia e capacidade de auto-organização tendem a produzir melhores arquiteturas, requisitos e soluções, porque estão mais próximas do problema real.

12. Refletir regularmente sobre como melhorar

A melhoria contínua é parte da essência ágil. Em intervalos regulares, a equipe deve inspecionar seu próprio modo de trabalho e ajustá-lo quando necessário.

Questões de concursos

[1] [FGV 2026 AL/GO – Analista Legislativo – Analista de Gerenciamento de Projetos de TI] A metodologia ágil é uma abordagem de desenvolvimento de software que usa uma abordagem iterativa que evolui de forma rápida e eficaz para responder às necessidades do cliente.

A mentalidade ágil tem quatro princípios básicos que estabelecem as práticas ágeis, que são:

[A] Cultura, princípios enxutos, software funcional e automação.

[B] Pessoas, colaboração com o cliente, software funcional e desenvolvimento reativo.

[C] Automação, colaboração com o cliente, desenvolvimento reativo e Cultura.

[D] Cultura, automação, avaliação e software funcional.

[E] Princípios enxutos, avaliação, colaboração com o cliente e desenvolvimento reativo.

Gabarito: **letra B.**

[2] [FGV 2026 AL/GO – Analista Legislativo – Analista Legislativo (Engenharia de Computação)] No desenvolvimento de um sistema de controle de tráfego aéreo, a equipe de Engenharia de Computação adotou o método Scrum. O objetivo é entregar valor continuamente e se adaptar rapidamente às mudanças nas especificações regulatórias.

Um princípio fundamental do manifesto ágil, contrastando com modelos tradicionais, é priorizar

- [A] a documentação abrangente sobre o software em funcionamento.
- [B] negociação de contrato sobre a colaboração com o cliente.
- [C] o seguimento de um plano sobre a resposta a mudanças.
- [D] o software em funcionamento sobre a documentação abrangente.
- [E] o processo rígido sobre a adaptabilidade.

Gabarito: **letra D.**

[3] [IF/ES 2025 IF/ES – Técnico de Tecnologia da Informação] Com base nos conceitos sobre processos ágeis em Engenharia de Software, qual das alternativas a seguir descreve CORRETAMENTE como um processo ágil lida com a imprevisibilidade ao longo do desenvolvimento de software?

Com base nos conceitos sobre processos ágeis em Engenharia de Software, qual das alternativas a seguir descreve CORRETAMENTE como um processo ágil lida com a imprevisibilidade ao longo do desenvolvimento de software?

- [A] Um processo ágil minimiza a imprevisibilidade ao definir todos os requisitos e o projeto detalhadamente antes de iniciar o desenvolvimento.
- [B] Processos ágeis eliminam a necessidade de planejamento, já que se concentram apenas na adaptação contínua durante o desenvolvimento.
- [C] A imprevisibilidade é gerenciada em um processo ágil por meio de um ciclo de adaptação incremental baseado em feedback do cliente, com entregas frequentes de incrementos de software.
- [D] Processos ágeis lidam com a imprevisibilidade ao priorizar a construção de todo o sistema antes de realizar testes e ajustes necessários.
- [E] A imprevisibilidade é controlada em processos ágeis ao evitar mudanças nos requisitos durante o desenvolvimento, garantindo a consistência do planejamento inicial.

Gabarito: **letra C.**

[4] [FGV 2025 CPRM – Analista em Geociências – Análise e Desenvolvimento de Sistemas] O valor que não integra os princípios do Manifesto Ágil é

- [A] indivíduos e interações mais que processos e ferramentas.
- [B] qualidade do produto mais que cumprimento de prazos.
- [C] colaboração com o cliente mais que negociação de contratos.

[D] responder a mudanças mais que seguir um plano.

[E] software em funcionamento mais que documentação abrangente.

Gabarito: **letra B.**

[5] [Instituto AOCF 2024 SANEPAR – Técnico Profissional – Técnico em Informática] O Manifesto Ágil estabelece princípios e valores para aprimorar o desenvolvimento de software. Um dos valores do Manifesto Ágil estabelece que

[A] um software em funcionamento é mais importante do que a documentação abrangente.

[B] a documentação abrangente é mais importante do que um software em funcionamento.

[C] seguir um plano fixo é mais importante do que responder a mudanças.

[D] a estabilidade dos requisitos é mais importante do que a evolução contínua do produto.

[E] a hierarquia rígida é mais importante do que equipes auto-organizadas.

Gabarito: **letra A.**

[6] [Instituto Acesso 2024 Câmara de Manaus/AM – Analista de Segurança da Informação] A Aliança Ágil definiu um manifesto contendo doze princípios aos quais as metodologias ágeis de desenvolvimento de software devem se adequar. Assinale a alternativa cuja afirmação não está de acordo com esses princípios:

A Aliança Ágil definiu um manifesto contendo doze princípios aos quais as metodologias ágeis de desenvolvimento de software devem se adequar. Assinale a alternativa cuja afirmação não está de acordo com esses princípios:

[A] Atenção contínua a excelência técnica e a um bom projeto aumentam a agilidade.

[B] Entregar software em funcionamento com frequência de algumas semanas a alguns meses, de preferência na menor escala de tempo.

[C] Simplicidade é essencial.

[D] O método mais eficiente de levar informações para uma equipe de desenvolvimento e fazê-las circular é a conversa cara a cara.

[E] Nossa maior prioridade é satisfazer à equipe desenvolvedora, mediante entregas de software de valor em tempo hábil e continuamente.

Gabarito: **letra E.**

[7] [FGV 2024 TJ/RR – Analista Judiciário – Desenvolvimento de Sistemas] Considerando a aplicação de metodologias ágeis a projetos de desenvolvimento de software, analise as afirmativas a seguir. (Marque CERTO ou ERRADO o texto do item)

Considerando a aplicação de metodologias ágeis a projetos de desenvolvimento de software, analise as afirmativas a seguir. (Marque CERTO ou ERRADO o texto do item)

[1] Documentação abrangente mais que software em funcionamento é um dos valores propostos pelo manifesto ágil.

Gabarito: **ERRADO**.

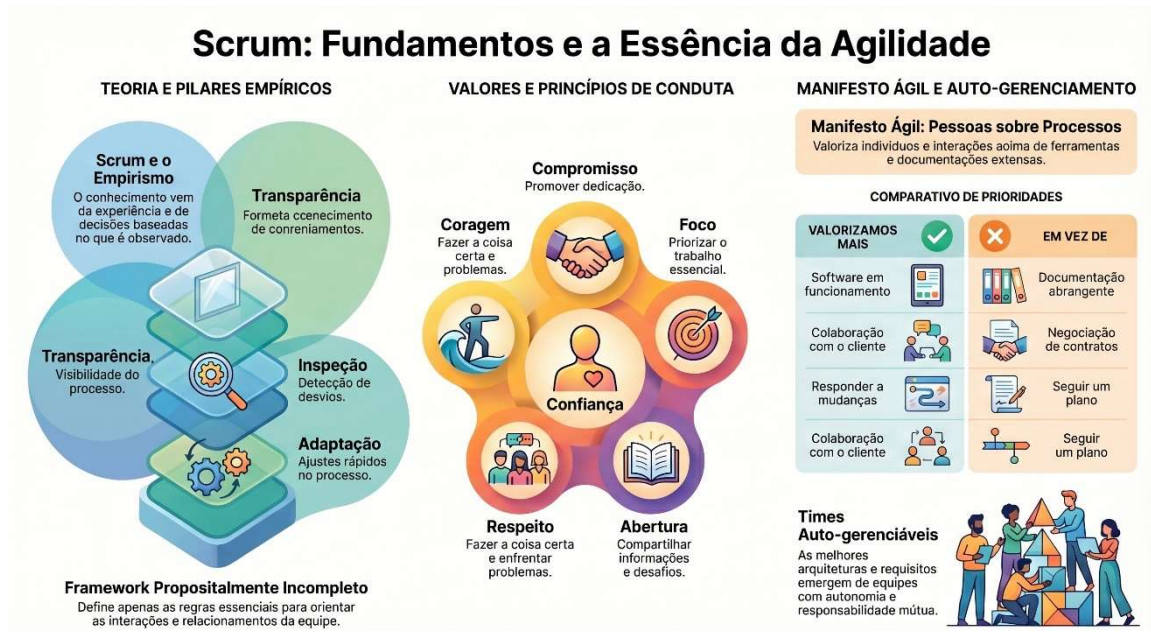
[8] [CESPE/CEBRASPE 2024 CAU/BR – Analista de Infraestrutura de Tecnologia da Informação] Julgue o próximo item, relativo a práticas ágeis de desenvolvimento de software e a processo iterativo e incremental.

Um dos princípios ágeis direciona os clientes do negócio a trabalharem diariamente em conjunto com os desenvolvedores ao longo de todo o projeto.

Gabarito: **CERTO**.

Scrum

Introdução e conceituação



O **Scrum** é um dos frameworks ágeis mais conhecidos e utilizados no contexto da Engenharia de Software, da gestão de produtos e do desenvolvimento de soluções complexas. Seu surgimento está ligado à necessidade de lidar com ambientes marcados por incerteza, mudança frequente de requisitos, necessidade de entregas rápidas e busca contínua por valor. Em vez de tentar prever tudo no início do projeto, o Scrum propõe uma abordagem iterativa e incremental, baseada em aprendizado contínuo, colaboração e adaptação.

Na prática, o Scrum ajuda equipes e organizações a trabalhar com problemas complexos de forma produtiva e criativa, entregando produtos de maior valor possível. Ele não é uma metodologia prescritiva com um passo a passo rígido; trata-se de um **framework**, isto é, uma estrutura de trabalho dentro da qual diferentes técnicas, práticas e ferramentas podem ser aplicadas conforme o contexto.

Segundo o Scrum Guide, o Scrum é um framework que permite que pessoas, equipes e organizações gerem valor por meio de soluções adaptativas para problemas complexos. Ele tem raízes no desenvolvimento de software, mas seu uso foi ampliado para outras áreas em que há trabalho complexo, colaborativo e sujeito a mudanças.

O Scrum é estruturado para tornar visível o estado real do trabalho, do produto e da equipe. Ao expor problemas, gargalos, falhas de comunicação e dificuldades técnicas, ele cria condições para inspeção e melhoria contínua. Por isso, o Scrum não “esconde” os problemas do projeto; ao contrário, ele os evidencia para que possam ser tratados rapidamente. Essa característica é central para sua utilidade prática.

Outro ponto importante é que o Scrum não deve ser confundido com um processo completo e fechado. Ele não determina todas as técnicas de análise, modelagem, programação, testes ou gestão. Em vez disso, ele fornece uma base mínima e essencial, composta por papéis, eventos e artefatos, para orientar o trabalho em ciclos curtos e com foco em valor.

O Scrum é um framework ágil usado para desenvolver, entregar e sustentar produtos complexos por meio de ciclos curtos de trabalho, inspeção frequente e adaptação contínua. Sua estrutura foi desenhada para gerar valor em ambientes incertos, tornando visível o estado do trabalho e permitindo correções rápidas de rumo. Dentro dessa estrutura, três elementos são centrais: o **Time Scrum**, os **Eventos Scrum** e os **Artefatos do Scrum**.

Empirismo e pensamento Lean

O Scrum é fundamentado em **empirismo** e **Lean Thinking**. O empirismo parte da ideia de que o conhecimento vem da experiência e de decisões tomadas com base na observação do que realmente acontece. Já o pensamento Lean enfatiza a redução de desperdícios e o foco no essencial. No Scrum, esses fundamentos aparecem na forma de trabalho iterativa, incremental e orientada a feedback frequente.

Isso significa que, em vez de apostar em previsões excessivamente detalhadas para longos períodos, o Scrum adota ciclos curtos de execução, avaliação e ajuste. A cada iteração, a equipe aprende mais sobre o produto, sobre os usuários, sobre a tecnologia e sobre sua própria capacidade de entrega. Esse aprendizado alimenta as próximas decisões.

Pilares empíricos do Scrum

O empirismo no Scrum é sustentado por três pilares: transparência, inspeção e adaptação. Esses pilares são a base do funcionamento do framework e permitem que a equipe aprenda continuamente com a prática.

1. Transparência

A transparência significa que os aspectos relevantes do processo e do trabalho precisam estar visíveis e compreensíveis para quem executa o trabalho e para quem recebe seus resultados. Em outras palavras, não pode haver ambiguidade sobre o que está sendo feito, em que estágio está o produto, quais critérios definem conclusão e quais impedimentos existem.

No Scrum, a transparência se manifesta, por exemplo, na existência de artefatos claros, objetivos bem definidos e uma compreensão compartilhada sobre o que significa trabalho concluído. Sem transparência, as inspeções se tornam enganosas e as decisões de adaptação podem ser equivocadas.

2. Inspeção

A inspeção consiste em verificar com frequência os artefatos e o progresso do trabalho, para detectar variações indesejáveis, riscos, desvios e oportunidades de melhoria. No Scrum, a inspeção não ocorre de forma improvisada; ela é favorecida por eventos formais e recorrentes, como Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review e Sprint Retrospective.

Inspecionar significa observar a realidade do produto e do processo. Isso inclui avaliar se o Incremento gerado realmente atende ao que era esperado, se a equipe está conseguindo cumprir seus objetivos, se há obstáculos recorrentes e se a forma de trabalho precisa de ajustes.

3. Adaptação

A adaptação ocorre quando, a partir da inspeção, percebe-se que algum aspecto do produto, do processo ou da estratégia precisa ser alterado. O Scrum pressupõe que, ao identificar desvios ou novas necessidades, a equipe aja rapidamente para reduzir perdas e aumentar o valor entregue.

Sem adaptação, a inspeção perderia sentido. Por isso, o Scrum não se limita a monitorar o andamento do trabalho; ele exige resposta prática ao aprendizado obtido. Assim, o ciclo transparência–inspeção–adaptação sustenta a melhoria contínua.

Valores do Scrum

Além dos pilares empíricos, o Scrum se apoia em cinco valores fundamentais: comprometimento, foco, abertura, respeito e coragem. Esses valores fortalecem a cultura necessária para que o framework funcione adequadamente.

1. Compromisso

Refere-se à dedicação da equipe para alcançar seus objetivos e apoiar uns aos outros. No Scrum, não significa prometer o impossível, mas assumir responsabilidade real sobre o trabalho e buscar entregar valor com consistência.

2. Foco

O foco está relacionado à concentração no trabalho da Sprint e nos objetivos definidos. Como o Scrum trabalha em ciclos curtos, a equipe precisa priorizar aquilo que mais importa naquele momento, evitando dispersão e multitarefa desnecessária.

3. Abertura

A abertura implica transparência nas interações, disposição para compartilhar progresso, dificuldades, riscos e aprendizados. Equipes Scrum eficazes falam abertamente sobre o que está acontecendo, inclusive quando surgem falhas ou impedimentos.

4. Respeito

O respeito é essencial para a colaboração entre pessoas com habilidades, formações e responsabilidades diferentes. No Scrum, respeitar significa reconhecer a contribuição dos demais, valorizar perspectivas distintas e atuar de forma profissional e colaborativa.

5. Coragem

A coragem é necessária para enfrentar problemas difíceis, dizer a verdade sobre o andamento do trabalho, tomar decisões, experimentar novas abordagens e promover

mudanças quando necessário. Em ambientes complexos, a coragem é indispensável para a adaptação.

Princípios do Scrum

Embora o Scrum Guide atual enfatize principalmente a definição do framework, seu funcionamento, os pilares empíricos e os valores, é possível compreender alguns princípios centrais que orientam sua aplicação. Esses princípios decorrem diretamente da teoria do Scrum e de sua estrutura oficial.

Controle de processo empírico

Princípio de que decisões devem ser tomadas com base no que é observado na prática, usando os pilares transparência, inspeção e adaptação. Em vez de tentar prever tudo, o time inspeciona resultados e ajusta o plano continuamente.

Auto-organização

O time decide internamente como realizar o trabalho: quem faz o quê, quando e de que forma, sem comando central. Isso aumenta responsabilidade, engajamento e velocidade de resposta.

Colaboração

Trabalho conjunto e contínuo entre Product Owner, Scrum Master, Developers e stakeholders, com comunicação frequente e alinhamento para maximizar valor e reduzir retrabalho, mantendo entendimento comum do produto.

Priorização baseada em valor

Ordenação do Product Backlog privilegiando itens que geram maior valor (benefício, redução de risco, urgência, custo de atraso), para entregar o máximo de valor o mais cedo possível.

Time-boxing

Uso de janelas de tempo fixas para eventos e ciclos (Sprint, Planning, Daily, Review, Retrospective). O time-box cria cadência, disciplina, foco e previsibilidade, evitando expansão indefinida do trabalho/reuniões.

Desenvolvimento iterativo

O produto evolui por iterações curtas (Sprints), com entregas frequentes de incremento “Done”, permitindo aprendizado, feedback e ajustes a cada ciclo, reduzindo risco e aumentando adaptabilidade.

Questões de concursos

[9] [FGV 2026 AMAZUL – Engenheiro de Computação] Uma equipe de desenvolvimento está iniciando um novo projeto de software para um cliente que ainda não tem clareza sobre todos os requisitos do sistema. O cliente deseja entregas frequentes de funcionalidades para validar se o produto atende às suas necessidades.

Nesse cenário, a metodologia de desenvolvimento mais adequada é

[A] modelo cascata, pois permite um planejamento detalhado antes do início da codificação.

[B] metodologia ágil com Scrum, pois permite entregas incrementais e adaptação a mudanças.

[C] modelo espiral, pois é focado exclusivamente na análise de riscos técnicos.

Nesse cenário, a metodologia de desenvolvimento mais adequada é

[D] modelo V, pois garante que todos os testes sejam executados apenas no final do projeto.

[E] prototipagem descartável, pois o objetivo é criar um produto final sem iterações.

Gabarito: **letra B.**

[10] [IF Sul Rio-Grandense 2025 IF Sul Rio-Grandense – Professor EBTT – Área 04: Gestão e Negócios I] O Scrum é um dos frameworks para gerenciamento de projetos mais conhecidos que se alinha aos princípios do Manifesto Ágil. Apesar de ser muito utilizado na área de desenvolvimento de software, ele pode ser aplicado ao desenvolvimento de qualquer produto.

De acordo com Cruz (2013), são valores do Manifesto Ágil, EXCETO

[A] estabilidade e previsibilidade, mais que mudanças.

[B] colaboração com o cliente, mais que negociação de contratos.

[C] resposta a mudanças, mais que o seguimento de um plano.

[D] indivíduos e interações entre eles, mais que processos e ferramentas.

Gabarito: **letra A.**

[11] [FCC 2025 Prefeitura de São Paulo/SP – Auditor Municipal de Controle Interno – AMCI Área de Especialização: Infraestrutura – Prova 2 Conhecimentos Específicos] Dentre os métodos ágeis aplicáveis à organização do trabalho para aumentar a produtividade, destacam-se o Scrum e o 50. Kanban, sendo que

[A] o Scrum, conhecido pela estrutura de processo empírico, gira em torno de três pilares principais: transparência, inspeção e adaptação.

[B] ambos são métodos que focam no fluxo de processos e no prazo das entregas, sendo o Scrum preditivo e o Kanban orientativo e reativo.

[C] o Scrum foca no acompanhamento visual dos processos, com a elaboração de matriz, conhecida como tabuleiro.

[D] o Kanban é um processo que prevê repetições e aprimoramento gradual, tendo como base o conhecimento e a tomada de decisões que vêm da experiência.

[E] o Kanban prevê que as atividades sejam realizadas dentro do sprint (arrancada), definido a partir do product backlog (carteira de produtos).

Gabarito: **letra A.**

[12] [CESPE/CEBRASPE 2025 EMBRAPA – Analista – Área: Gestão da Informação – Subárea: Engenharia de Software] A respeito de engenharia de software, julgue o item a seguir.

O Scrum prioriza adaptabilidade e colaboração por meio de eventos regulares, o Lean foca na eliminação de desperdícios e na otimização contínua, e o Kanban enfatiza a visualização do trabalho em progresso e a limitação de tarefas simultâneas.

Gabarito: **CERTO.**

[13] [CESGRANRIO 2023 AGERIO – Analista de Desenvolvimento – Tecnologia da Informação] O Scrum é um Ciclo de Vida Ágil, proposto para o desenvolvimento de software, baseado nos princípios da transparência, inspeção e adaptação, que emprega uma abordagem para que o desenvolvimento dos entregáveis aconteça de forma

[A] incremental e interativa

[B] incremental e iterativa

[C] interativa e iterativa

[D] linear e incremental

[E] linear e interativa

Gabarito: **letra B.**

[14] [CESGRANRIO 2021 Banco da Amazônia – Técnico Científico] “O Scrum é um arcabouço que ajuda pessoas, times e organizações a gerar valor por meio de soluções adaptativas para problemas complexos.”

“O Scrum é um arcabouço que ajuda pessoas, times e organizações a gerar valor por meio de soluções adaptativas para problemas complexos.”

SCHWABER, K. ; SUTHERLAND, J. O Guia do Scrum, O Guia Definitivo para o Scrum: As Regras do Jogo. Nov. 2020. p 3. Adaptado.

Para cumprir seu objetivo, o Scrum se baseia em quatro eventos formais, contidos dentro de um evento de maior duração: a Sprint.

Tais eventos formais implementam os três pilares empíricos do Scrum, que são

[A] compromisso, abertura e adaptação

[B] respeito, coragem e foco

[C] respeito, inspeção e adaptação

[D] transparência, compromisso e respeito

[E] transparência, inspeção e adaptação

Gabarito: **letra E.**

[15] [CESGRANRIO 2018 Transpetro – Analista de Sistemas Júnior – SAP] O framework da metodologia de desenvolvimento SCRUM funciona apoiado em seis princípios igualmente importantes. Dois deles são Controle de Processos Empíricos e Auto-organização.

Os outros quatro princípios são:

[A] Colaboração, Priorização Baseada em Valor, Time-boxing e Desenvolvimento Iterativo

[B] Colaboração, Priorização Baseada em Recursos, Time-flowing e Desenvolvimento Contínuo

[C] Colaboração, Priorização Baseada em Recursos, Time-boxing e Desenvolvimento Escalar

[D] Processos, Priorização Baseada em Valor, Time-boxing e Desenvolvimento Linear

[E] Processos, Priorização Baseada em Recursos, Time-flowing e Desenvolvimento Progressivo

Gabarito: **letra A.**

[16] [CESGRANRIO 2018 Transpetro – Analista de Sistemas Júnior – SAP] Entre os processos de desenvolvimento de software ágeis mais usados no Brasil está o SCRUM. Quais são os pilares do SCRUM que apoiam a implementação de controle de processo empírico?

[A] Comprometimento, coragem, foco e respeito

[B] Comprometimento, transparência e adaptação

[C] Coragem, inspeção e adaptação

[D] Transparência, adaptação, foco e respeito

[E] Transparência, inspeção e adaptação

Gabarito: **letra E.**

Time Scrum

Conceituação

O **Time Scrum** é a unidade fundamental do Scrum. Segundo o guia oficial, ele é composto por um **Product Owner**, um **Scrum Master** e os **Desenvolvedores**. O time é pequeno, coeso, multidisciplinar e focado em um objetivo por vez: o **Meta do Produto**. Além disso, o Time Scrum não possui subequipes nem hierarquias internas formais; trata-se de um grupo de profissionais que trabalha em conjunto para entregar valor.

Outro aspecto importante é que o Time Scrum é **self-managing**, isto é, autogerenciável. Isso significa que ele decide internamente **quem fará o trabalho, como o trabalho será realizado e em que ordem ele será conduzido**, dentro dos limites das prioridades do produto e das regras do Scrum.



Product Owner

O **Product Owner** é o responsável por maximizar o valor do produto resultante do trabalho do Time Scrum. Sua responsabilidade central é o gerenciamento eficaz do **Backlog do Produto**, o que inclui desenvolver e comunicar explicitamente o **Meta do Produto**, criar e comunicar claramente os itens do backlog, ordená-los e garantir que o backlog seja transparente, visível e compreendido. Embora possa delegar parte do trabalho, a responsabilização continua sendo dele.

Na prática, o Product Owner atua como elo entre necessidades de negócio, stakeholders e equipe. Ele ajuda a direcionar o produto para aquilo que realmente gera valor, evitando dispersão e priorizando o que mais importa em cada momento. Não se trata apenas de “listar requisitos”, mas de orientar a evolução do produto com base em estratégia, valor e aprendizado contínuo.

Scrum Master

O **Scrum Master** é o responsável por estabelecer o Scrum conforme definido no Scrum Guide. Ele faz isso ajudando todos a compreender teoria e prática do Scrum, tanto dentro do time quanto na organização. Seu papel é o de líder servidor, promovendo um ambiente favorável ao trabalho empírico e à melhoria contínua.

Entre suas atribuições, o Scrum Master auxilia o time a remover impedimentos, apoia a efetividade dos eventos, ajuda o Product Owner com técnicas para definição de objetivos e gestão do backlog, e colabora com a organização na adoção do Scrum. Portanto, ele não

é um chefe da equipe nem um mero coordenador de reuniões; sua função é garantir que o framework seja entendido e bem utilizado.

Desenvolvedores

Os **Desenvolvedores** são os profissionais comprometidos com a criação de qualquer aspecto de um Incremento utilizável a cada Sprint. O termo não se restringe a programadores: pode incluir analistas, designers, testadores, arquitetos, especialistas em UX, engenheiros de dados, entre outros, desde que estejam engajados na construção do Incremento.

Sua responsabilidade envolve criar o plano da Sprint, adaptar esse plano diariamente conforme necessário, manter alto padrão de qualidade, responsabilizar-se mutuamente como profissionais e garantir que o trabalho avance rumo ao **Meta da Sprint**. Eles não executam tarefas de forma isolada e sem contexto; ao contrário, atuam coletivamente para transformar itens do backlog em Incremento real e potencialmente liberável.

Questões de concursos

[17] [CESPE/CEBRASPE 2026 TCU – Auditor Federal de Controle Externo – Área de Controle Externo/ Orientação: Auditoria de Tecnologia da Informação] Julgue o seguinte item, referente a técnicas de mapeamento de processos e a aspectos de gestão de projetos.

O scrum master atua como líder servidor e facilitador do time, dedicando-se a eliminar impedimentos para o fluxo de trabalho e ensinar a metodologia Scrum, postura que se distingue da liderança focada em comando e controle.

Gabarito: **CERTO**.

[18] [Quadrix 2026 CRF/PR – Analista de Sistemas] Acerca das ferramentas DokuWiki, GLPI e Zabbix e da metodologia ágil Scrum, julgue os itens seguintes.

O Scrum Master é responsável por definir o escopo do projeto, aprovar entregas técnicas e autorizar mudanças no Product Backlog durante a Sprint.

Gabarito: **ERRADO**.

[19] [FADESP 2025 UNIFESSPA – Analista de Tecnologia da Informação – Área Desenvolvimento de Software] Na metodologia Scrum,

[A] o Scrum Master tem a responsabilidade de criar e manter o Product Backlog.

[B] o Product Owner define a prioridade dos itens do Product Backlog.

[C] o Product Owner define a complexidade dos itens da Sprint.

[D] a Equipe define a visão do produto.

[E] o Scrum Master define a visão do produto.

Gabarito: **letra B**.

[20] [CESPE/CEBRASPE 2025 EMBRAPA – Analista – Área: Gestão da Informação – Subárea: Engenharia de Dados] Em relação às metodologias de desenvolvimento de software Scrum e Kanban, à arquitetura de software e à notação BPMN, julgue o item que se segue.

Em Scrum, o scrum master é responsável por maximizar o valor do produto e gerenciar o backlog do produto, garantindo-se que os itens estejam claros e priorizados.

Gabarito: **ERRADO**.

[21] [CESPE/CEBRASPE 2024 ANVISA – Especialista em Regulação e Vigilância Sanitária – Área 4] Em relação ao desenvolvimento e à sustentação de software e ao gerenciamento de produtos de software, julgue o item a seguir.

Enquanto o scrum master é responsável por garantir que a equipe siga a metodologia Scrum, o product owner em uma equipe Scrum pode ser um cliente externo que define as necessidades e prioridades do produto.

Gabarito: **CERTO**.

[21] [FGV 2024 TJ/RR – Analista Judiciário – Gestão e Governança de Tecnologia da Informação] Em relação às características do time Scrum, analise as afirmativas a seguir.

[I] O time Scrum é um pequeno grupo de pessoas em que o dono do produto é o superior hierárquico do Scrum Master e dos desenvolvedores.

[II] O Scrum Master é o responsável pela efetividade do time Scrum, permitindo que o time melhore suas práticas dentro do framework Scrum.

[III] Os desenvolvedores são as pessoas comprometidas a criar qualquer aspecto de um incremento utilizável em cada Sprint.

Está correto o que se afirma em

[A] I, apenas.

[B] II, apenas.

[C] III, apenas.

[D] I e II, apenas.

[E] II e III, apenas.

Gabarito: **letra E**.

[22] [FGV 2024 TJ/MT – Analista Judiciário – Tecnologia da Informação] No Scrum, um papel é responsável por maximizar o valor do produto e do trabalho da equipe, além de definir e ordenar o Product Backlog, papel esse exercido pelo

[A] Product Owner.

[B] Scrum Master.

[C] Desenvolvedor.

[D] Stakeholder.

[E] Gerente de Projetos.

Gabarito: **letra A.**

[23] [FGV 2024 DATAPREV – ATI – Segurança Cibernética e Proteção de Dados] Não faz parte das responsabilidades do Product Owner

Não faz parte das responsabilidades do Product Owner

[A] definir e priorizar os itens do Product Backlog de acordo com o que os clientes e stakeholders precisam.

[B] garantir que todos os itens do Product Backlog estejam detalhados ao máximo antes do início de cada Sprint.

[C] tornar o Product Backlog acessível e claro para todos os envolvidos no projeto.

[D] participar das reuniões de planejamento do Sprint, explicando o que precisa ser feito e os objetivos do backlog para o time.

[E] colaborar com o Scrum Team para maximizar o valor que será entregue ao cliente.

Gabarito: **letra B.**

[24] [CESPE/CEBRASPE 2024 LNA – Tecnologista – Especialidade: Desenvolvimento de Projetos Mecânicos com Foco em Instrumentação Científica] Na metodologia Scrum, o scrum master é responsável por

[A] garantir que os requisitos do cliente sejam compreendidos e traduzidos corretamente em funcionalidades pelo time de desenvolvimento.

[B] definir as metas da sprint e distribuir tarefas entre os membros da equipe.

[C] monitorar o progresso do projeto e relatar regularmente ao product owner o andamento das atividades.

[D] supervisionar as atividades diárias da equipe, garantindo que todos os membros estejam cumprindo suas responsabilidades.

[E] remover impedimentos que possam estar prejudicando o progresso da equipe, facilitando reuniões e promovendo um ambiente de trabalho colaborativo.

Gabarito: **letra E.**

[25] [CESGRANRIO 2014 CEFET/RJ – Analista de Tecnologia da Informação] No Scrum, segundo o guia 2013, o responsável pelo trabalho de expressar claramente os itens do Backlog do produto é o

[A] Product Master

[B] Product Owner

[C] Scrum Master

[D] Scrum Owner

[E] Time de Desenvolvimento

Gabarito: **letra B.**

Eventos Scrum

Conceituação

Os **Eventos Scrum** existem para criar regularidade e reduzir a necessidade de reuniões não definidas no framework. Todos os eventos têm duração limitada e acontecem dentro da **Sprint**, que é o evento-contêiner de todos os demais. Os eventos viabilizam a aplicação prática do empirismo por meio de transparência, inspeção e adaptação.



Sprint

A **Sprint** é o coração do Scrum. Trata-se de um período fixo de até um mês, durante o qual um Incremento útil e valioso é criado. Uma nova Sprint começa imediatamente após a conclusão da anterior. Durante a Sprint, podem ocorrer esclarecimentos, refinamentos e adaptações, mas não se deve comprometer o objetivo da Sprint nem reduzir a qualidade.

A Sprint fornece previsibilidade ao transformar grandes iniciativas em ciclos curtos, dentro dos quais o time pode planejar, executar, inspecionar e adaptar. Cada Sprint deve aproximar o produto do **Meta do Produto**, funcionando como um passo concreto na evolução do produto.

Planejamento da Sprint

O **Planejamento da Sprint** inicia a Sprint ao definir o trabalho a ser realizado. Na versão 2020 do Scrum Guide, esse evento foi explicitamente organizado em torno de três tópicos: **por que a Sprint é valiosa, o que pode ser feito na Sprint e como esse trabalho será realizado**. O resultado desse evento é o **Backlog da Sprint**, que passa a conter o Meta da Sprint, os itens selecionados e o plano para entregá-los.

O Planejamento da Sprint não é apenas uma reunião para distribuir tarefas. Ele existe para alinhar propósito, escopo e abordagem de execução. O Product Owner propõe como aumentar valor, o time colabora para definir o Meta da Sprint, e os Desenvolvedores constroem um plano realista para produzir o Incremento.

Reunião Diária

O **Reunião Diária** é um evento diário de quinze minutos para os Desenvolvedores. Seu objetivo é inspecionar o progresso em direção ao Meta da Sprint e adaptar o Backlog da Sprint conforme necessário, ajustando o plano de trabalho das próximas 24 horas. Ele não precisa seguir um roteiro rígido de perguntas, desde que cumpra seu propósito de inspeção e adaptação diária.

Esse evento aumenta foco, sincronização e transparência. Ao observar diariamente o andamento do trabalho, o time reduz riscos de desvio silencioso e melhora a coordenação interna. É um exemplo claro de como o Scrum privilegia feedback curto e reação rápida.

Revisão da Sprint

A **Sprint Review** ocorre ao final da Sprint para inspecionar o Incremento e adaptar o **Backlog do Produto** conforme o aprendizado obtido. Nesse evento, o Time Scrum e os stakeholders analisam o que foi alcançado, discutem mudanças de contexto, mercado ou prioridades e avaliam próximos passos do produto.

A Sprint Review não é uma simples demonstração técnica. Ela é um evento de colaboração e revisão de valor, no qual o produto é inspecionado à luz de objetivos, resultados e contexto atual. O foco não é apenas mostrar “o que foi feito”, mas apoiar decisões sobre “o que deve ser feito agora”.

Retrospectiva da Sprint

A **Retrospectiva da Sprint** encerra a sequência dos eventos da Sprint ao permitir que o time reflita sobre sua efetividade. Nesse momento, o Time Scrum inspeciona pessoas, interações, processos, ferramentas, Definition of Done e formas de trabalho, identificando melhorias para a próxima Sprint.

Esse evento materializa a ideia de melhoria contínua. Em vez de manter o processo estático, o time ajusta conscientemente sua forma de trabalhar, buscando aumentar qualidade, colaboração, previsibilidade e capacidade de entrega ao longo do tempo.

Questões de concursos

[26] [CESPE/CEBRASPE 2026 TCU – Auditor Federal de Controle Externo – Área de Controle Externo/ Orientação: Auditoria de Tecnologia da Informação] A respeito de metodologias ágeis, julgue o próximo item.

A reunião diária do scrum (daily scrum) é um evento de inspeção e adaptação obrigatório para a equipe, devendo ser utilizada pelo scrum master como o momento principal para que ele defina as tarefas do dia para cada membro do development team e para que solucione os impedimentos reportados.

Gabarito: **ERRADO**.

[27] [FUNDATEC 2025 GHC/RS – Analista de Sistemas] De acordo com o framework ágil Scrum, o Sprint é um(a)

[A] reunião rápida e diária para discutir o progresso do projeto.

[B] ciclo de desenvolvimento com duração fixa durante o qual um conjunto de tarefas deve ser concluído.

[C] documento que descreve os requisitos do sistema.

[D] método de teste de software.

[E] etapa opcional que ocorre apenas quando há mudanças críticas no projeto.

Gabarito: **letra B**.

[28] [CESPE/CEBRASPE 2025 MPE/CE – Analista Ministerial – Especialidade: Ciências da Computação] A respeito de governança e gestão de TI, julgue o item que se segue.

Scrum consiste de um processo linear para o desenvolvimento de produtos e possui uma sequência de etapas de forma rígida e predefinida, o que agiliza as entregas.

Gabarito: **ERRADO**.

[29] [CESPE/CEBRASPE 2025 FUB – Técnico de Tecnologia da Informação] A respeito do processo ágil e da metodologia Scrum, julgue o item que se segue.

Durante a sprint, o escopo pode ser esclarecido e renegociado com o product owner à medida que surgirem novos aprendizados, desde que nenhuma mudança comprometa a meta da sprint.

Gabarito: **CERTO**.

[30] [CESPE/CEBRASPE 2025 FUB – Técnico de Tecnologia da Informação] A respeito do processo ágil e da metodologia Scrum, julgue o item que se segue.

A sprint retrospective tem um timebox de até quatro horas para sprints de um mês.

Gabarito: **ERRADO**.

Gabarito: E.

[31] [CESGRANRIO 2024 IPEA – Técnico de Planejamento e Pesquisa – Desenvolvimento de Sistemas] Uma equipe de desenvolvedores do Ipea está desenvolvendo um novo projeto seguindo as práticas do Scrum. Durante uma sprint, o Product Owner foi informado de que uma nova portaria editada pelo Ministério do Planejamento e Orçamento tornará a sprint em curso sem valor para a nova aplicação.

Nessas condições, será adotado o seguinte procedimento:

[A] o próprio time deverá incorporar os novos requisitos ao backlog do produto e da sprint, já que se trata de uma equipe autogerenciada.

[B] o Product Owner deverá inserir novas tarefas no backlog da sprint em curso, de modo que os novos requisitos sejam tratados o mais breve possível.

[C] o Scrum Master deverá inserir novas tarefas no backlog da sprint em curso, de modo que os novos requisitos sejam tratados o mais breve possível.

[D] o Scrum Master, a pedido do Product Owner, deverá encerrar a sprint em curso e iniciar uma reunião de planejamento para começar uma nova sprint.

[E] o time, a pedido do Product Owner, deverá encerrar a sprint em curso e iniciar uma reunião de planejamento para começar uma nova sprint.

Gabarito: **letra D**.

[32] [CESGRANRIO 2024 Caixa – Técnico Bancário Novo – Tecnologia da Informação] Uma equipe de desenvolvimento de uma empresa de TI está aplicando a metodologia baseada no framework Scrum. Essa equipe realizará uma primeira reunião, na qual definirá e estimará quais tarefas serão executadas naquele ciclo, objetivando o que será desenvolvido e como será feito, priorizando o backlog e direcionando o planejamento para entrega de maior valor possível.

No Scrum, essa reunião, ou cerimônia, é a de

[A] Daily Scrum

[B] Product Owner Talk

[C] Sprint Review

[D] Sprint Planning

[E] Sprint Retrospective

Gabarito: **letra D**.

[33] [CESGRANRIO 2024 Caixa – Técnico Bancário Novo – Tecnologia da Informação] Ao final da primeira Sprint de um projeto, o time realizou uma reunião, prevista no Scrum, na qual todos os membros do time de desenvolvimento declararam que estavam satisfeitos por

usar teste de unidade e que gostariam que o desenvolvimento fosse dirigido por testes, usando a técnica conhecida como TDD, para melhorar o trabalho.

A atividade especificamente designada no Scrum para discutir tópicos como esses é a reunião de

[A] Alinhamento Técnico

[B] Inspeção

[C] Planejamento

[D] Retrospectiva

[E] Revisão

Gabarito: **letra D.**

[34] [CESGRANRIO 2018 Transpetro – Analista de Sistemas Júnior – SAP] A metodologia de desenvolvimento SCRUM é caracterizada por ser ágil e rápida nas entregas. Um dos elementos-chave do processo SCRUM é o Sprint, que é uma fase que acontece

[A] no fim do projeto, onde todos se esforçam para compensar os atrasos e cumprir o prazo.

[B] no início do projeto, onde se procura entregar logo um grande volume de itens do projeto para não arriscar atrasos.

[C] sempre que necessário para compensar um atraso.

[D] recorrentemente, ocorrendo de forma cíclica, várias vezes, até que se atinja o escopo do projeto.

[E] eventualmente, se necessário, caso ocorram eventos adversos não previstos que atrasem o projeto.

Gabarito: **letra D.**

[35] [CESGRANRIO 2018 Transpetro – Analista de Sistemas Júnior – Processos de Negócio] Quando ocorre, no SCRUM, a reunião de Retrospectiva da Sprint?

[A] No fim da Sprint, antes da Reunião de Revisão

[B] Entre a Reunião de Revisão da Sprint e a de Planejamento da próxima Sprint

[C] No início da Sprint, após a Reunião de Planejamento

[D] No final de cada dia da Sprint

[E] No início de cada dia da Sprint

Gabarito: **letra B.**

Artefatos do Scrum

Conceituação

Os **Artefatos do Scrum** representam trabalho ou valor e foram projetados para maximizar transparência das informações-chave. O guia oficial define três artefatos: **Backlog do Produto**, **Backlog da Sprint** e **Incremento**. A revisão de 2020 também deixou mais claro que cada artefato possui um **compromisso** associado: **Meta do Produto**, **Meta da Sprint** e **Definição de Pronto**, respectivamente.



Backlog do Produto

O **Backlog do Produto** é uma lista ordenada e emergente do que é necessário para melhorar o produto. Ele é a única fonte de trabalho do Time Scrum. Seus itens podem incluir funcionalidades, correções, melhorias técnicas, requisitos não funcionais e qualquer outra necessidade relacionada ao produto. O backlog evolui continuamente à medida que o produto e o ambiente mudam.

O compromisso associado ao Backlog do Produto é o **Meta do Produto**, que descreve um estado futuro do produto e fornece direção estratégica ao Time Scrum. Cada Sprint deve aproximar o produto desse objetivo mais amplo.

Backlog da Sprint

O **Backlog da Sprint** é composto pelo **Meta da Sprint**, pelos itens do Backlog do Produto selecionados para a Sprint e por um plano acionável para entregar o Incremento. Ele é criado pelos Desenvolvedores durante o Planejamento da Sprint e atualizado ao longo da Sprint conforme o trabalho evolui.

Seu compromisso é o **Meta da Sprint**, que comunica por que a Sprint é valiosa. Esse objetivo fornece coesão ao trabalho do time e permite certa flexibilidade na execução: os itens podem ser ajustados, desde que o objetivo da Sprint permaneça preservado.

Incremento

O **Incremento** é o resultado concreto produzido durante a Sprint. Ele representa um passo adiante em direção ao Meta do Produto e deve ser utilizável. Vários incrementos podem ser criados dentro da mesma Sprint, mas todos devem atender ao padrão de qualidade estabelecido.

O compromisso associado ao Incremento é a **Definição de Pronto**, isto é, a descrição formal do estado necessário para que o trabalho seja considerado concluído. A Definição de Pronto aumenta transparência sobre qualidade e evita interpretações subjetivas do que significa “pronto”. A revisão de 2020 consolidou essa estrutura de compromissos vinculados aos artefatos.

Questões de concursos

[36] [Quadrix 2026 CRF/PR – Analista de Sistemas] Acerca das ferramentas DokuWiki, GLPI e Zabbix e da metodologia ágil Scrum, julgue os itens seguintes.

No Scrum, o Product Backlog é um artefato dinâmico, continuamente refinado, que contém a lista priorizada de requisitos, funcionalidades e melhorias a serem desenvolvidas no produto.

Gabarito: **CERTO**.

[37] [Instituto Consulplan 2025 CISBAF/RJ – Assistente Técnico Adm II – Programação] O Scrum é uma estrutura de gerenciamento ágil de projetos que auxilia as equipes na elaboração e no gerenciamento do trabalho por meio de um conjunto de valores, princípios e práticas, incentivando as equipes no aprendizado através das experiências, na organização do processo de resolução de problemas e, por fim, na análise dos acertos e dos erros do time, contribuindo ativamente no processo de melhoria contínua.

Dentro da estrutura do Scrum, o produto final útil de uma sprint é conhecido como:

[A] Review.

[B] Backlog.

[C] Feedback.

[D] Incremento.

Gabarito: **letra D**.

[38] [FGV 2025 TCE/RR – Analista Administrativo – Tecnologia da Informação, com especialidade em Desenvolvimento de Sistemas] Em relação à metodologia de gerência de projetos Scrum, analise as afirmativas a seguir.

Em relação à metodologia de gerência de projetos Scrum, analise as afirmativas a seguir.

[I] O time de desenvolvimento é responsável por garantir a realização das tarefas do Sprint Backlog.

[II] O Product Backlog é gerenciado pelo Product Owner, contendo itens priorizados de acordo com o valor para o cliente.

[III] A Definition of Done é um artefato utilizado pelo Scrum Master para controlar a qualidade do trabalho.

Está correto o que se afirma em

[A] I, apenas.

[B] II, apenas.

[C] III, apenas.

[D] I e II, apenas.

[E] I e III, apenas.

Gabarito: **letra D.**

[39] [CESPE/CEBRASPE 2025 FUB – Técnico de Tecnologia da Informação] A respeito do processo ágil e da metodologia Scrum, julgue o item que se segue.

O sprint backlog é composto pela meta da sprint, pelos itens do product backlog selecionados e pelo plano para entregá-los, definido pelo time de desenvolvimento.

Gabarito: **CERTO.**

[40] [CESPE/CEBRASPE 2024 MPE/GO – Analista em Informática] A respeito das metodologias ágeis para o desenvolvimento de software, julgue o próximo item.

De acordo com o Scrum 2020, caso a construção de uma funcionalidade, melhoria ou correção específica não cumpra a definição de feito (definition of done), ela não pode ser apresentada na Sprint Review.

Gabarito: **CERTO.**

[41] [FGV 2024 TJ/RR – Analista Judiciário – Gestão e Governança de Tecnologia da Informação] Em relação aos eventos e aos artefatos do framework Scrum, analise as afirmativas a seguir.

[I] O backlog do produto é um documento preenchido antes do início do projeto e que não sofre alterações mesmo que os desejos do cliente mudem ao longo do tempo.

[II] A reunião diária, daily Scrum, é um evento de curta duração que permite identificar impedimentos, melhorar as comunicações, promover rápida tomada de decisões e reduzir a necessidade de outras reuniões ao longo do dia.

[III] A reunião de revisão da Sprint é um evento em que são definidas as histórias de usuário que serão trabalhadas naquela Sprint.

Está correto o que se afirma em

[A] I, apenas.

[B] II, apenas.

[C] III, apenas.

[D] I e II, apenas.

[E] II e III, apenas.

Gabarito: **letra B.**

[42] [CESPE/CEBRASPE 2024 INPI – Analista de Planejamento, Gestão E Infraestrutura em Propriedade Industrial – Área: A9 – Gestão da Tecnologia da Informação com Ênfase em Desenvolvimento e Manutenção de Sistemas] A respeito de metodologias e técnicas prescritas pela engenharia de software para o desenvolvimento e para a gestão de produtos, julgue o item que se segue.

Na gestão do backlog de um produto usando-se uma metodologia ágil, o controle do versionamento dos artefatos é adequado para procurar manter o backlog com a característica de emergente.

Gabarito: **CERTO.**

[43] [FCC 2022 TRT 17ª Região - Técnico Judiciário - Área Apoio Especializado Especialidade - Tecnologia da Informação] Este compromisso, embora parta dos Developers, fornece flexibilidade em termos do trabalho exato necessário para que seja alcançado. Também cria coerência e foco, encorajando o Scrum Team a trabalhar junto, ao invés de assumir iniciativas separadas. Este compromisso é criado durante o evento Sprint Planning e então adicionado ao Sprint Backlog. Conforme os Developers trabalham durante a Sprint, eles mantêm esse compromisso em mente. Se o trabalho acabar sendo diferente do que eles esperavam, eles colaboram com o Product Owner para negociar o escopo do Sprint Backlog dentro da Sprint sem afetar este compromisso.

No âmbito do Scrum, o compromisso mencionado no texto refere-se

[A] à meta da Sprint.

[B] à meta do produto.

[C] ao incremento.

[D] à definição de pronto.

[E] ao artefato Inspeção.

Gabarito: **letra A.**

[44] [CESPE/CEBRASPE 2022 Petrobras – Analista de Sistemas – Processos de negócio] Acerca de gestão de portfólio e Scrum, julgue o item subsequente.

O backlog do produto é uma lista priorizada cujos itens de maior importância ficam no topo e, portanto, devem ser mais detalhados.

Gabarito: **CERTO**.

[45] [CESPE/CEBRASPE 2022 BANRISUL – Analista de Transformação Digital] Acerca da metodologia Scrum, julgue o item subsequente.

Durante a sprint planning do Scrum, na definição de como o trabalho escolhido será realizado, fica a critério exclusivo dos developers a forma de planejamento do trabalho necessário para criar um incremento que atenda à definição de pronto.

Gabarito: **CERTO**.

[46] [CESGRANRIO 2019 UNIRIO – Analista de Tecnologia da Informação] Uma equipe de desenvolvimento adota o método SCRUM para gerenciar seu projeto. Para iniciar a reunião de planejamento da Sprint, deve(m)-se definir e atualizar

[A] o Backlog do produto

[B] o plano de revisão da Sprint

[C] o plano de retrospectiva da Sprint

[D] a função de cada membro da equipe de desenvolvimento

[E] as tarefas necessárias para cada história do usuário

Gabarito: **letra A**.

[47] [CESGRANRIO 2018 Banco da Amazônia – Técnico Científico – Tecnologia da Informação] No SCRUM, o Backlog da Sprint é “um conjunto de itens do Backlog do produto selecionados para Sprint, juntamente com o plano para entregar o incremento do produto e atingir o objetivo da Sprint” (Schwaber e Sutherland, 2017).

Durante a Sprint, quem pode alterar o Backlog da Sprint?

[A] Product Owner, apenas

[B] Scrum Master, apenas

[C] Time de Desenvolvimento, apenas

[D] Time de Desenvolvimento e o Product Owner, apenas

[E] Time de Desenvolvimento e o Scrum Master, apenas

Gabarito: **letra C**.

[48] [CESPE/CEBRASPE 2015 Telebras – Engenheiro – Engenharia de Telecomunicações] No que se refere a gestão de projetos e a legislações profissionais pertinentes, julgue o item que se segue.

O product backlog, lista ordenada e dinâmica das principais funcionalidades que o produto ou projeto tem de executar, é um dos artefatos mais importantes do framework ágil do scrum, sendo construído apenas pelo product owner e pelo time de execução cuja gestão é responsabilidade do Product Owner, com colaboração do Scrum Team e interação com stakeholders.

Gabarito: **ERRADO**.

[49] [FAU 2025 Prefeitura de Toledo/PR – Analista em Tecnologia da Informação I] Qual artefato do Scrum representa a lista priorizada de tudo que é necessário para o produto?

- [A] Backlog do Produto.
- [B] Checklist.
- [C] Definição de Pronto.
- [D] Incremento.
- [E] Plano de Projeto.

Gabarito: **letra A**.

[50] [FUNDATEC 2025 Prefeitura de Tangará da Serra/MT - Analista de Sistemas] Considerando o Guia do Scrum, versão 2020, em português, disponível no site <https://scrumguides.org>, assinale a alternativa INCORRETA.

- [A] O Product Backlog é uma lista ordenada do que é necessário para melhorar o produto.
- [B] A Sprint é um evento de duração fixa, de um mês ou menos.
- [C] O Product Owner é o responsável pela eficácia do Scrum Team.
- [D] A Daily Scrum é um evento de 15 minutos para os Developers do Scrum Team.

Gabarito: **letra C**.