



Scrum Essentials

Agile & Scrum

Live Training (também disponível em presencial)

- **Localidade:**
- **Data:** 26 Nov 2026
- **Preço:** 650 € (Os valores apresentados não incluem IVA. Oferta de IVA a particulares e estudantes.)
- **Horário:** Laboral das 9h30 às 16h30
- **Nível:** Entrada
- **Duração:** 12h

Sobre o curso

Aprende os fundamentos do Scrum e desenvolve as competências necessárias para participar eficazmente numa equipa ágil e aplicar o framework Scrum em projetos de desenvolvimento de produtos.

Num contexto em que as organizações procuram responder rapidamente à mudança, o **Scrum Essentials** aborda um dos frameworks Agile mais utilizados para o desenvolvimento de produtos e serviços. A sua abordagem iterativa e incremental permite aumentar a colaboração entre equipas, entregar valor de forma contínua e adaptar rapidamente prioridades e requisitos.

O curso **Scrum Essentials** proporciona uma introdução sólida aos princípios do Agile e ao framework Scrum, permitindo compreender os seus conceitos, papéis, eventos, artefactos e práticas fundamentais. Ao longo da formação vais adquirir uma visão estruturada sobre a forma como o Scrum promove equipas auto-organizadas, transparência, inspeção e adaptação contínua.

Esta formação prepara-te para compreender e aplicar corretamente o framework Scrum, constituindo uma excelente base para profissionais que pretendem integrar equipas Agile ou prosseguir o seu percurso em certificações Agile e Scrum.

Destinatários

Este curso destina-se a profissionais que pretendem compreender os fundamentos do Scrum e desenvolver competências para integrar equipas Agile ou colaborar em projetos desenvolvidos com este framework.

É particularmente indicado para:

- Futuros membros de equipas Scrum;
- Developers;

- Product Owners;
 - Scrum Masters;
 - Project Managers;
 - Business Analysts;
 - Gestores e responsáveis por equipas;
 - Profissionais envolvidos em projetos Agile.
-

Objetivos

- Compreender os princípios Agile e os fundamentos do Scrum.
 - Explicar os conceitos fundamentais que suportam o framework Scrum.
 - Identificar os papéis, responsabilidades e forma de funcionamento de uma Scrum Team.
 - Compreender os cinco eventos do Scrum e o respetivo propósito.
 - Interpretar corretamente os artefactos e compromissos definidos pelo Scrum.
 - Compreender técnicas fundamentais utilizadas na gestão do Product Backlog e no planeamento iterativo.
 - Aplicar corretamente a terminologia utilizada no Scrum.
 - Preparar a realização do exame oficial Agile Business Consortium Scrum Essentials.
-

Pré-requisitos

Não existem pré-requisitos obrigatórios. É recomendável possuir conhecimentos gerais sobre projetos de desenvolvimento de software ou gestão de projetos, embora não sejam indispensáveis.

Programa

- Conceitos
- Papéis
- Eventos
- Artefactos
- Orientações complementares

Conceitos

- A definição de Scrum, o seu propósito e composição.
- Os fundamentos da Teoria Scrum: Empirismo e pensamento Lean.
- Os Três Pilares do controlo empírico de processos:
 - Transparência
 - Inspeção
 - Adaptação
- Os Valores do Scrum e a forma como se relacionam entre si.
- Os Princípios Agile.
- Os quatro valores do Manifesto Agile e o respetivo contexto.

- O propósito do Scrum e a abordagem à sua adoção.
- A fundamentação do Empirismo e da Teoria Scrum.
- Os Três Pilares do controlo empírico de processos:
 - Transparência
 - Inspeção
 - Adaptação
- Como os Valores do Scrum orientam a Scrum Team.
- Como os Princípios suportam o Manifesto Agile.
- Como o Scrum incorpora o pensamento Lean.
- Como o Scrum utiliza o desenvolvimento iterativo e a entrega incremental para maximizar a previsibilidade e controlar o risco.

Papéis

- A composição, estrutura e propósito da Scrum Team.
- O propósito e a principal responsabilidade dos Developers.
- O propósito e a responsabilidade global do Product Owner.
- O propósito e a responsabilidade global do Scrum Master.
- A auto-organização e multidisciplinaridade da Scrum Team.
- A dimensão ideal de uma Scrum Team.
- Compromissos dos Developers:
 - Criar um Sprint Backlog.
 - Garantir a qualidade através da Definition of Done.
 - Adaptar os planos durante a Sprint.
 - Responsabilidade profissional.
- Responsabilidades do Product Owner:
 - Product Goal.
 - Gestão do Product Backlog.
 - Ordenação dos itens do Product Backlog.
 - Garantir a transparência do Product Backlog.
- Como o Scrum Master apoia a Scrum Team.
- Como o Scrum Master apoia o Product Owner.
- Como o Scrum Master apoia a organização.

Eventos

- O nome e o propósito dos cinco eventos do Scrum.
- A descrição e as características de uma Sprint.
- A descrição e as características da Sprint Planning, incluindo a identificação dos três tópicos abordados durante o evento.
- A descrição e as características da Daily Scrum.
- A descrição e as características da Sprint Review.
- A descrição e as características da Sprint Retrospective.
- Como a Sprint promove o Empirismo e suporta o pensamento Lean.
- As regras aplicadas durante a Sprint:
 - Não são efetuadas alterações que coloquem em risco o Sprint Goal.

- A qualidade não diminui.
 - O Product Backlog é refinado sempre que necessário.
 - O âmbito pode ser clarificado e renegociado com o Product Owner à medida que se adquire mais conhecimento.
- A fundamentação da duração, cadência e foco da Sprint (incluindo o seu cancelamento quando necessário).
- Os aspetos práticos da previsão, incluindo o conceito de *velocity* e a visualização dos planos e do progresso.
- Os aspetos práticos da Sprint Planning.
- Os aspetos práticos da Daily Scrum.
- Os aspetos práticos da Sprint Review.
- Os aspetos práticos da Sprint Retrospective.

Artefactos

- O nome e o propósito dos três artefactos do Scrum e o compromisso associado a cada um.
- A descrição do Product Backlog e o propósito do compromisso Product Goal.
- A descrição do Sprint Backlog e o propósito do compromisso Sprint Goal.
- A descrição do Product Increment e o propósito do compromisso Definition of Done.
- As características, criação e evolução do Product Backlog.
- Os aspetos práticos do refinamento do Backlog, incluindo o conceito de *Ready*.
- Os aspetos práticos associados ao Product Goal.
- As características, criação e evolução do Sprint Backlog.
- Os aspetos práticos associados ao Sprint Goal.
- As características, criação e evolução do Product Increment.
- Os aspetos práticos associados à entrega do Product Increment no contexto de uma Sprint.

Orientações Complementares

- Estruturação dos itens do Product Backlog como User Stories, utilizando o formato “*As a... I want... So that...*”.
- Os Four C’s:
 - Card
 - Conversation
 - Confirmation
 - Context
- A prática de Comparative Estimating:
 - O que é.
 - A sequência semelhante à de Fibonacci.
- A prática de Commitment-based Planning:
 - O que é.
 - Como pode ser utilizada para prever a *velocity*.
- A fundamentação do formato “*As a... I want... So that...*”.
- Como os Four C’s suportam:
 - A criação, o refinamento e a ordenação do Product Backlog.
 - A evolução de *Ready* para *Done*.

- A técnica Planning Poker.
- A técnica Affinity Estimating (Estimativa por Analogia).
- A técnica Commitment-based Planning.