

SCRUM NO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS EDUCACIONAIS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

SCRUM IN THE DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL PRODUCTS: AN EXPERIENCE REPORT

Aurélio Athayde Rauber – SENAI/RS; Kethleen Meirelles Brites – SENAI/RS; Lisiâne Rizzi Fortes – SENAI/RS; Manoela Cunha Campos – SENAI/RS; Mariana Argoud Dias – SENAI/RS
<aurelio.rauber@senairs.org.br>, <kethleen.brites@senairs.org.br>,
<lisiâne.fortes@senairs.org.br>, <manoela.campos@senairs.org.br>,
<mariana.dias@senairs.org.br>

Resumo. O trabalho relata a aplicação das metodologias ágeis no desenvolvimento de produtos educacionais do SENAI-RS com foco na metodologia Scrum. A equipe utilizou essa abordagem para organizar as atividades, melhorar a comunicação e garantir entregas rápidas e de alta qualidade. Em 14 meses, foram entregues 28 livros, evidenciando a eficácia da metodologia empregada.

Palavras-chave: Scrum; metodologias ágeis; livros didáticos; produtos educacionais.

Abstract. The paper reports on the application of agile methodologies in the development of SENAI-RS educational products, with a focus on the Scrum methodology. The team used this approach to organize activities, improve communication and ensure fast and high-quality deliveries. In 14 months, 28 books were delivered, demonstrating the effectiveness of the methodology employed.

Keywords: Scrum; agile methodologies; textbooks; educational products.

1 Introdução

Este trabalho relata a experiência da aplicação da metodologia Scrum no desenvolvimento de materiais didáticos do SENAI-RS, demonstrando sua eficácia em um contexto fora do desenvolvimento de software. Com base nos pilares de transparência, inspeção e adaptação, o Scrum organizou o trabalho, otimizou a comunicação e garantiu entregas rápidas e de alta qualidade. Em 14 meses, foram entregues 28 livros em etapas de curadoria, *design* instrucional, redesenho/criação de imagens e editoração, com o apoio do software Jira, que foi usado para gerenciar tarefas e acompanhar o progresso. A aplicação do Scrum se mostrou fundamental para superar os desafios iniciais de um processo não definido e de uma equipe em formação, resultando em um fluxo de desenvolvimento ágil, colaborativo e transparente.

2. Desenvolvimento

2.1 A metodologia Scrum

O Scrum pode ser definido como uma metodologia ágil para desenvolvimento de projetos, que foi criada para auxiliar as equipes a desenvolver produtos complexos em menos tempo, com menos pessoas e com melhor qualidade (Sutherland, 2016). É baseada em ciclos curtos de desenvolvimento chamados *sprints* que, em geral, duram de uma a quatro semanas. Seus três pilares — transparência, inspeção e adaptação — garantem visão clara do progresso do projeto, identificação precoce de problemas e ajustes no plano conforme necessário.

Utiliza uma abordagem empírica, em que o conhecimento é adquirido pela experiência e observação. As equipes Scrum aprendem e melhoram continuamente com base no *feedback* durante o processo de desenvolvimento. Envolve três papéis principais: *Product Owner*, responsável por definir o que precisa ser construído, pela relação com os *stakeholders* e por garantir que a equipe esteja construindo o produto certo; *Scrum Master*, responsável por garantir que a

equipe esteja seguindo o processo Scrum e por remover quaisquer impedimentos que possam atrapalhar o progresso; e Equipe de desenvolvimento, responsável pela construção do produto.

A metodologia inclui eventos, como reuniões diárias, de planejamento, de revisão do produto e de retrospectiva para acompanhar o progresso e melhorar o trabalho. Esses rituais promovem comunicação e colaboração entre os membros da equipe, que trabalham em conjunto para alcançar os objetivos do projeto. Além disso, incentiva a auto-organização, pois as equipes são responsáveis por organizar e gerenciar seu próprio trabalho.

2.2 O projeto

As metodologias ágeis, comumente utilizadas na área da tecnologia e desenvolvimento de softwares e sistemas, podem ser adaptadas a outros cenários, como a educação. Em 2024, foram aplicadas no desenvolvimento de materiais didáticos do SENAI-RS, visando maior organização, integração, consciência sobre o projeto, flexibilidade, agilidade nas entregas e qualidade do material.

O projeto desenvolveu livros didáticos (em formato físico e digital) para quatro cursos técnicos, dividido em quatro principais etapas: curadoria, realizada pelos professores; *design instrucional*, em que acontecem a análise da curadoria, a adequação pedagógica, a revisão técnica e a revisão textual; redesenho e/ou criação das imagens; e editoração do material, cujo objetivo é a apresentação do conteúdo em páginas atrativas e didáticas.

A organização foi feita no software Jira, com quadros no modelo *Kanban* atualizados na reunião diária e/ou no término de cada tarefa. Na reunião de planejamento, as tarefas referentes à *sprint* que estavam no *backlog* do projeto eram inseridas. A partir do Jira, também foram analisados os gráficos de *burndown* de cada projeto, que representa o trabalho a ser feito *versus* o tempo; assim, foi possível acompanhar o andamento geral do que estava sendo feito em cada *sprint*. Em 14 meses, foram entregues 28 livros. A formação do time foi concluída em novembro de 2023, seguida de treinamento em Scrum e implementação do Jira, em março de 2024.

3 Conclusão

Os resultados do projeto foram positivos, com maior agilidade nas entregas e alta qualidade dos materiais. A revisão constante e a adaptação contínua com base nos *feedbacks* dos envolvidos garantiram que o material atendesse às necessidades de todos. A transparência foi essencial, pois todos estavam cientes do andamento do projeto e compartilhavam a responsabilidade pelo sucesso. A abordagem colaborativa fortaleceu a coesão e o compromisso do grupo.

O alinhamento contínuo entre os membros da equipe foi fundamental para agregar qualidade ao trabalho e acelerar as entregas. A comunicação com os professores ajudou a ajustar o material às necessidades pedagógicas. Além disso, foram criados espaços seguros para discussões, fortalecendo a confiança e permitindo a troca de ideias. A confiança no trabalho da equipe e as comemorações das conquistas reforçaram o espírito de colaboração.

Referências

- SUTHERLAND, Jeff. **Scrum**: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo. São Paulo: Leya, 2016.
- RIBEIRO, Rafael Dias; RIBEIRO, Horácio da Cunha e Sousa. **Gerenciamento de Projetos com Métodos Ágeis**. Rio de Janeiro: [s.n.], 2015.

SCRUM NO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS EDUCACIONAIS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

AUDY, Jorge. **Scrum 360:** um guia completo e prático de agilidade. São Paulo: Casa do Código, 2015.