

Guia de Sobrevivência

PSMI

Dicas Importantes para o Exame



Guia de Sobrevivência PSM I

Se você está lendo este guia, é porque decidiu encarar a PSM I (Professional Scrum Master I) da Scrum.org. Parabéns pela coragem — e pode acreditar, não é um bicho de sete cabeças. Este material nasceu da prática: são observações, pegadinhas e aprendizados que caem na prova e confundem até quem já vive Scrum no dia a dia.



Apresentação

A ideia aqui não é repetir o Scrum Guide 2020, mas te dar aquele empurrãozinho maroto para que, na hora do exame, você não caia em armadilhas clássicas como "Sprint 0", "aprovação do Product Owner" ou "Scrum Master como gerente de projeto".

Para você confiar em quem escreveu: eu sou o Prof. Ednewton de Vasconcelos, profissional de TI com experiência em metodologias ágeis, Product Owner e Scrum Master, e atualmente com as seguintes certificações:



PSM I – Professional Scrum Master

CSPO – Certified Scrum Product Owner (Scrum Alliance)

KMP – Kanban Management Professional (Kanban University)

KSD – Kanban System Design (Kanban University)

KSI – Kanban System Improvement (Kanban University)

KMM – Kanban Maturity Model (Kanban University)

Management 3.0 (Management)

OKR – Institute OKR

Fundamentos de Carreira em IA Generativa (Microsoft/LinkedIn)

Cursos do PMI – Project Management Institute (formação complementar)

Você vai encontrar aqui dicas rápidas, sem enrolação, separadas em capítulos curtos. Leia como quem lê um manual de sobrevivência: direto ao ponto, sem firulas, para que cada detalhe fique fresco na sua mente durante a prova. E lembre-se: **Scrum é simples, mas não é fácil**. Essa frase resume bem o espírito do framework e também da PSM I.

Capítulo 1 – Introdução

A PSM I é a porta de entrada oficial para quem quer comprovar conhecimentos sobre o Scrum direto da fonte: a Scrum.org. Diferente de muitos treinamentos, a prova não é sobre decorar slides ou checklists, mas sim sobre entender de verdade o Scrum Guide 2020 e aplicar os princípios na prática.

1	2	3
Formato do Exame 80 questões de múltipla escolha (algumas com mais de uma resposta correta)	Duração 60 minutos de duração	Nota de Corte 85% (ou seja, você precisa acertar pelo menos 68 questões)

 **Dica de sobrevivência:** não subestime o tempo. Uma hora parece muito, mas quando você percebe já está na metade da prova com 40 perguntas ainda abertas. Treinar simulados é essencial para ter ritmo e confiança.

Outro ponto: a prova é em inglês. Se você domina bem, ótimo; se não, a recomendação é usar bastante os simulados para se acostumar com o vocabulário. Termos como "empiricism", "increment" e "commitment" são frequentes e podem derrubar quem lê com pressa.

Capítulo 2 – Papéis no Scrum (e as pegadinhas da prova)

<https://escaladaagil.com.br>

O Scrum Team é formado por três papéis oficiais:



Product Owner (PO)



Scrum Master (SM)



Developers (Devs)

E só! ❌ Não existe gerente de projetos, coordenador técnico, arquiteto-chefe, nem qualquer outro título de "chefe". Essa é uma das armadilhas clássicas do exame. Se aparecer qualquer papel diferente desses três, já saiba: não é Scrum.

📌 O Product Owner (PO)

- É o responsável por maximizar o valor do produto.
- Administra o Product Backlog: ordena, refina e mantém transparente.
- Pode delegar algumas atividades, mas a responsabilidade nunca sai das mãos dele.
- Não aprova incrementos: quem define se está pronto é a Definition of Done.

Pegadinha comum: dizer que o PO precisa aprovar cada incremento antes da entrega.

❌ Errado. O incremento é considerado pronto se estiver

📌 O Scrum Master (SM)

- É o líder servidor, facilitador e guardião do Scrum.
- Ensina o time e a organização a aplicar Scrum.
- Ajuda a remover impedimentos, mas não garante sozinho que tudo vai fluir.
- Não é gerente de projetos, nem chefe dos Developers.

Pegadinha comum: o Scrum Master como "responsável por garantir a produtividade da equipe".

❌ Não existe isso. O Scrum Master garante a compreensão e prática.

📌 Os Developers

- São os responsáveis por construir incrementos utilizáveis a cada Sprint.
- Autogerenciados: decidem como transformar itens do Product Backlog em valor.
- Multifuncionais: o time deve ter todas as habilidades necessárias para entregar.

Pegadinha comum: dizer que os Developers recebem tarefas do PO ou do SM. ❌ Errado. Eles decidem como fazer o trabalho.

Capítulo 3 – Eventos do Scrum (o que realmente existe e o que é invenção)

O Scrum tem cinco eventos oficiais. Nada mais, nada menos:



E só! Qualquer coisa além disso não é Scrum.

📌 A Sprint

- Duração máxima de 1 mês (time-box).
- É o ciclo que garante a cadência e cria pelo menos um incremento utilizável.
- Uma Sprint começa imediatamente após o término da anterior.

Pegadinhas da prova:

- "Sprint 0" ❌ não existe.
- "Sprint técnica" ❌ não existe.
- "Sprint pode ser estendida se não terminar o trabalho" ❌ não existe.

📌 Sprint Planning

- Define o que será feito (itens do backlog) e como será feito (plano de execução).
- O Sprint Goal é criado aqui, em conjunto por todo o Scrum Team.
- Os Developers decidem como transformar itens em incremento.

Pegadinha da prova: dizer que o Scrum Master cria as tarefas no Sprint Backlog. ❌ Errado. Quem faz isso são os Developers.

📌 Daily Scrum

- Evento diário, 15 minutos, conduzido pelos Developers.
- O foco é inspecionar o progresso em direção ao Sprint Goal.
- Acontece sempre no mesmo horário e local

📌 Sprint Review

- O objetivo é inspecionar o incremento e adaptar o Product Backlog.
- Envolve Scrum Team + Stakeholders.
- Time-box de até 4 horas para uma Sprint de 1 mês.

📌 Sprint Retrospective

- O foco é inspecionar pessoas, interações, processos e ferramentas.
- Gera planos de melhoria para a próxima Sprint.
- Time-box de até 3 horas para Sprint de 1 mês.

Capítulo 4 – Artefatos e Compromissos

O Scrum define três artefatos principais, cada um com um compromisso associado. Esses compromissos dão clareza e transparência ao trabalho.

Product Backlog

- É a lista emergente de tudo que pode ser necessário no produto.
- É única fonte de trabalho para o Scrum Team.
- Ordenado pelo Product Owner de acordo com valor, risco e prioridade.
- Está sempre incompleto e em evolução.

Compromisso

associado: [Product Goal \(Meta do Produto\)](#).

👉 Ele fornece direção de longo prazo e dá sentido para os itens do backlog.

Pegadinhas da prova:

- Dizer que o backlog deve estar 100% pronto antes de iniciar. ❌ Não existe.
- Dizer que todos os itens têm que ter o mesmo nível de detalhe. ❌ Errado: os itens mais próximos de serem implementados estão mais detalhados.

Sprint Backlog

- Criado pelos Developers na Sprint Planning.
- Contém: 1. O Sprint Goal, 2. Os itens do Product Backlog selecionados, 3. Um plano de como transformá-los em incremento.
- É dinâmico: pode mudar ao longo da Sprint conforme o time aprende mais.

Compromisso

associado: [Sprint Goal \(Meta da Sprint\)](#).

👉 Dá foco e propósito à Sprint inteira.

Pegadinhas da prova:

- Dizer que só o PO pode alterar o Sprint Backlog. ❌ Errado, somente os Developers podem modificar.

Increment

- É a soma de todo o trabalho concluído que está em estado utilizável.
- Vários incrementos podem ser criados durante uma Sprint.
- O incremento deve sempre atender à Definition of Done (DoD).

Compromisso

associado: [Definition of Done \(Definição de Pronto\)](#).

👉 Garante transparência sobre quando um item está realmente finalizado.

Pegadinhas da prova:

- Dizer que o PO precisa aprovar cada incremento. ❌ Não existe.
- Dizer que o incremento só pode ser entregue no fim da Sprint. ❌ Errado: pode ser liberado a qualquer momento, se estiver pronto.

Capítulo 5 – Pegadinhas Clássicas da PSM I (o que NÃO é Scrum)

A prova PSM I adora testar se você consegue diferenciar Scrum de invenções. Aqui vai a lista das ciladas mais comuns:

🚫 Sprints "que não existem"

- Sprint 0 ❌
- Sprint Técnica ❌
- Sprint de Preparação ❌
- Sprint estendida se não der tempo ❌

👉 Nenhuma dessas é oficial. A Sprint é sempre time-box fixa de até 1 mês.

🚫 Papéis que não existem

- Gerente de Projetos ❌
- Coordenador ❌
- Arquiteto-chefe ❌
- Testador oficial ❌

👉 O Scrum Team tem apenas: Product Owner, Scrum Master e Developers.

🚫 Atividades que não existem

- PO aprovando incremento ❌
- SM conduzindo a Daily ❌
- Stakeholders priorizando backlog ❌
- Checkpoints formais dentro da Sprint ❌

🚫 Confusões sobre artefatos

- Product Backlog nunca está pronto ou completo.
- Sprint Backlog só pode ser alterado pelos Developers.
- Incremento só está pronto se atender à Definition of Done.

🚫 Outras armadilhas

- O Scrum não prescreve práticas técnicas (pair programming, burndown, TDD etc. não são obrigatórios).
- Não é metodologia, é framework.
- O Scrum Master não garante produtividade, ele garante entendimento e aplicação do Scrum.

Capítulo 6 – Dicas Práticas para a Prova (como pensar igual à Scrum.org)

A PSM I não quer saber se você já aplicou Scrum em 10 empresas ou se conhece frameworks ágeis avançados. A prova avalia se você entende o Scrum puro, como descrito no Scrum Guide 2020.

Aqui vão as dicas que fazem diferença:



Pense sempre no Scrum puro

- Se a questão mencionar algo fora do Guia Scrum (ex.: Sprint 0, papéis extras, aprovações), a resposta é errada.
- O Guia Scrum é curto e direto, então qualquer detalhe "a mais" geralmente é pegadinha.



Cuidado com o tempo

- São 80 questões em 60 minutos → menos de 1 minuto por questão.
- Não fique travado. Se não souber, marque e avance. Você pode voltar depois.



Leia com atenção o enunciado

- Questões com "duas respostas corretas" ou "três respostas corretas" são comuns.
- Marcar menos ou mais do que o pedido zera a questão.



4. Saiba diferenciar "responsabilidade" de "execução"

- O PO é responsável pelo backlog, mas não precisa detalhar tudo sozinho.
- Os Developers são responsáveis pelo Sprint Backlog, mas podem interagir com o PO.
- O SM é responsável por garantir entendimento do Scrum, mas não faz o trabalho técnico.



5. Entenda os compromissos

- Product Backlog → [Product Goal](#)
- Sprint Backlog → [Sprint Goal](#)
- Increment → [Definition of Done](#)

👉 Decorar essa relação ajuda a acertar várias questões diretas.



6. O EBM pode aparecer

- Quatro áreas de valor: Current Value, Time-to-Market, Ability to Innovate, Unrealized Value.
- Se a questão falar em métricas de negócio ou valor organizacional, pense no EBM.



7. Nunca esqueça dos pilares do Scrum

- [Transparência, Inspeção e Adaptação.](#)
- Se a pergunta envolver empirismo, auto-organização ou melhoria contínua, essas três palavras-chave resolvem.

Capítulo 7 – Checklist Final de Sobrevivência

🕒 Antes de clicar em Start Assessment, respira fundo e revisa essa lista rápida:

✓ Papéis no Scrum

- Só existem 3 papéis: Product Owner, Scrum Master, Developers.
- Não existe gerente de projetos, coordenador, líder técnico, testador dedicado.

✓ Eventos

- São 5 eventos oficiais: Sprint, Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Retrospective.
- Não existe Sprint 0, Sprint técnica, Sprint estendida.
- Daily → 15 minutos, Developers inspecionam progresso rumo ao Sprint Goal.

✓ Artefatos e compromissos

- Product Backlog → Product Goal
- Sprint Backlog → Sprint Goal
- Increment → Definition of Done

✓ Pilares do Scrum

- Transparência, Inspeção, Adaptação.

✓ Responsabilidades

- PO → maximizar valor e gerenciar backlog.
- SM → garantir entendimento e aplicação do Scrum.
- Developers → criar incrementos utilizáveis.

✓ Pegadinhas clássicas

- PO não aprova incremento.
- SM não conduz a Daily.
- Stakeholders não priorizam backlog.
- Product Backlog nunca está completo.

✓ Exame

- 80 questões, 60 minutos.
- Nota mínima: 85% (68 acertos).
- Questões com múltiplas respostas: atenção redobrada.

👉 Se você memorizar essa lista e entender o Scrum Guide 2020, já está muito à frente da maioria.

Conclusão – Sua Jornada Está Só Começando

🚀 Chegar até aqui já mostra que você não está apenas "fazendo uma prova". Você está investindo na sua carreira, se preparando com estratégia e consciência para conquistar um diferencial real no mercado de TI.

Este Guia de Sobrevivência PSM I nasceu para ser simples, direto e prático. Mas ele não está sozinho: ao longo desta jornada você também tem em mãos e-books completos sobre Agile, Scrum, Kanban, Product Owner e muito mais — materiais que consolidam seu aprendizado de forma estruturada.

E não para por aí:

- Você já conta com simulados realistas (PSM I e PSPO I), criados no formato mais próximo possível dos exames oficiais da Scrum.org, para treinar não só conteúdo, mas também o mindset do exame.
- Tem agora um guia rápido de revisão, pegadinhas clássicas e um checklist final para os minutos que antecedem a prova.

👉 O ganho aqui não é só passar no exame. É mudar a forma como você enxerga agilidade, falar a mesma linguagem que as grandes empresas buscam, e abrir portas para oportunidades que exigem não apenas um certificado, mas um profissional preparado.

Se você aplicar o que viu aqui, usar os simulados para ganhar confiança e continuar estudando com disciplina, a aprovação no PSM I não será uma questão de "se", mas de "quando".

E lembre-se: [A certificação é o começo, não o fim](#). O que realmente transforma a carreira é a forma como você coloca o conhecimento em prática no dia a dia, liderando com agilidade e mostrando resultados reais.

Então, boa prova, bons estudos e que este guia seja mais uma peça do arsenal que você está construindo para se tornar um dos profissionais mais completos do mercado ágil.

Além deste guia, você pode aprofundar ainda mais sua jornada acessando o site Escalada Ágil (link no rodapé), onde reuni toda a experiência que me permitiu conquistar mais de 12 certificações em apenas 3 meses, como estudei, quanto foi o investimento etc. Lá você encontra o e-Book Trilha das Certificações, que mostra o passo a passo da minha estratégia; o PSM I na Prática, voltado para quem quer garantir a aprovação na certificação de Scrum Master; o PSPO I na Prática, para se tornar um Product Owner certificado; o OKR para Pequenos Negócios, trazendo a aplicação prática dos objetivos e resultados-chave; o Management 3.0 para Implementar, focado em liderança ágil moderna; e o TKP – Como Tirar a Certificação Kanban Inicial, que abre portas para a trilha da Kanban University. Além dos e-books, você também terá acesso a simulados online no mesmo estilo dos exames oficiais, que elevam sua confiança e te colocam no ritmo da prova real.