

 02

Papéis agregados

Transcrição

Os papéis agregados são os novos papéis assumidos pelas equipes a partir da adoção do Scrum dentro da empresa. Esses papéis são do modelo Agile - fazem parte de métodos Agile, mas são baseados no Scrum - e são essenciais para os objetivos da organização:

- **Stakeholders** ou Partes Interessadas: é composto pelo time de trabalho, o cliente e até a direção da empresa. Enfim, os formadores de opinião que possuem interesse no desenvolvimento do projeto e que podem impactar os resultados dele;
- **Scrum Guidance Body**: é um conjunto de partes seniores que orientam a construção dos produtos, a formação do time e o delineamento de todo o trabalho ao longo do tempo;
- **Fornecedores**: são provedores de conteúdo, informação e serviços que podem nos auxiliar a construir os resultados que buscamos;
- **Dono do Produto Chefe**: é um conceito que não está no Scrum Guide, é uma visão de Gestão Ágil para escalada de projetos. É o papel que vai gerenciar o andamento do trabalho dos outros donos de produto dentro do escopo de *Scrum de Scrums*. Por exemplo, caso um projeto necessite de mais de um time Scrum para desenvolver o produto, precisaremos de alguém que direcione a produção para que ela esteja alinhada entre todas as equipes;
- **Scrum Master Chefe**: surge junto ao Dono do Produto Chefe, para acompanhar o gerenciamento dos múltiplos times Scrum nos casos em que a organização trabalha com o Scrum em vários setores (e não com o Scrum puro).

Dono do Produto (*Product Owner*)

Esse papel, assim como os outros dois citados logo abaixo, faz parte da estrutura organizacional do Scrum puro, e trabalha com projetos e resolução de problemas complexos. As responsabilidades do **Dono do Produto** são:

- Gerenciar o Backlog do Produto, pois é o backlog que vai conter todos os requisitos do Cliente em relação ao produto e isso determinará a forma como ocorrerá o desenvolvimento desse produto;
- Garantir o valor de trabalho, ou seja, ter a certeza de que o produto seja entregue de acordo com as vontades do cliente e com o que foi determinado em reuniões entre as partes interessadas;
- Ser a voz do cliente, portanto, ser responsável por revisar as entregas do time de desenvolvimento, buscando a harmonia entre interesses da equipe e do cliente.

Scrum Master

O Scrum Master é integrante especialista no *framework* Scrum e também é o conhecedor dos métodos Agile. Suas principais responsabilidades durante o desenvolvimento do produto são:

- Ser um **facilitador**: Seu papel é garantir que o time trabalhe em conjunto e torne as reuniões diárias e semanais o mais agradável possível, garantindo que o método Scrum continue sendo devidamente utilizado e que a equipe se sinta satisfeita com isso;
- Garantir a aplicação do Scrum: o Scrum Master deve ser o conhecedor das regras de Scrum. É ele que vai direcionar a equipe e, principalmente, remover os impedimentos que possam vir a surgir para o time de desenvolvimento.

Time de Desenvolvimento

O time de desenvolvimento é o grupo responsável por desenvolver o projeto e são os responsáveis pela criação do produto. Abaixo elencamos algumas características importantes para os integrantes do time:

- Auto-organizados (o time define sua própria forma de trabalho);
- Multifuncionais (devem ser especialista em algo, mas também conhecerem outros campos);
- Empoderados (capacidade para tomar decisões importantes);
- O tamanho do time de desenvolvimento é bem restrito, no Scrum Guide, de 3 a 9 integrantes. Algumas fontes a respeito do tema falam em até de 10 integrantes.

Time-box

O time-box é uma limitação de tempo. A primeira que nós vamos estudar é a *Sprint* - ciclo de desenvolvimento-, que tem no mínimo duas semanas de duração e no máximo quatro.

##Sprint

- **Reunião de planejamento da Sprint** é o momento em que se planeja tudo o que será realizado na *sprint*. Deve ter um tempo de duração de no máximo **8 horas** para 4 semanas de *sprint*. É nesta reunião que serão selecionadas as histórias de usuário e montado o Backlog da Sprint;
- **Reuniões diárias** devem ter no máximo **15 minutos** de duração e o objetivo é responder três perguntas: "O que foi feito ontem?", "O que será feito hoje?" e "Houve algum obstáculo?";
- Trabalho de desenvolvimento;
- **Revisão da Sprint** - Tem até **4 horas** de duração para uma *Sprint* de um mês. É quando o Time Scrum e as partes interessadas apresentam e debatem o que foi feito na *sprint*;
- **Retrospectiva da Sprint** - Tem um limite de **3 horas** para uma *Sprint* de um mês. Analisa o processo e planeja melhorias para as próximas *sprints*;

Um *sprint* tem a duração de até quatro semanas e quando uma *sprint* termina, imediatamente se inicia outra, até o produto ser concluído. As etapas citadas acima estão todas incluídas dentro do escopo de tempo da Sprint.

##Backlog do Produto

- Descreve o trabalho previsto para o produto;
- É constantemente atualizado ao longo do projeto;
- É responsabilidade exclusiva do **Dono do Produto**;

Backlog do Sprint

- É selecionado com base no que é valor para o Cliente;
- Torna visível todo o **trabalho** que o Time de Desenvolvimento identifica como **necessário** para atingir o objetivo da *Sprint*;

Definição de Pronto

- Significa que um determinado conjunto de histórias de usuário atendem um objetivo em comum;
- O objetivo ou requisitos para que um produto seja considerado pronto deve ser estabelecido com base em reuniões das partes interessadas com o time de desenvolvimento.

