

Product Owner

Papéis: Product Owner (P.O.)

Agora que já vimos os timeboxes e artefatos do Scrum, também já falamos um bocadinho da atuação de cada um dos três papéis que pessoas desenvolvem no Scrum. Nessa e nas próximas sessões, faremos uma grande revisão e consolidação do conhecimento já visto até agora, focando nos papéis do Scrum.

Certamente, o papel mais comentado nas sessões anteriores é o do Product Owner. Essa terminologia é bastante expressiva e, até por isso, acabou sendo utilizada informalmente mesmo em equipes que não trabalham com Scrum, mas cuidado para não entendê-la errado: quando trabalhamos com métodos ágeis o time todo se sente responsável pelo produto que está sendo produzido e o cliente se interessa por ele, portanto a palavra *Owner* do nome do papel não exime o resto do time dessa responsabilidade. O P.O. é, no entanto, o dono do *Product Backlog*.

O dia-a-dia de um Product Owner

Durante o andamento do projeto que usa Scrum, o Product Owner (P.O.) deve:

- participar das reuniões;
- responder dúvidas dos desenvolvedores sobre histórias ou indicar quem poderia respondê-las melhor;
- deixar claro para o time qual o valor de negócios de cada Sprint;
- obter feedback e expectativas dos diversos clientes e extrair delas as necessidades;
- **manter o Product Backlog atualizado**, isto é:
 - adicionar itens novos;
 - remover itens desatualizados;
 - revisar a priorização do backlog constantemente;
 - refinar histórias mais importantes em preparação para o próximo Planning.

Refinamento do backlog

Uma dúvida frequente é o que o P.O. faz durante a maior parte da Sprint, quando os desenvolvedores estão trabalhando em incrementos de software. Há várias atividades listadas acima que tornam a disponibilidade diária do P.O. como para tirar dúvidas, repriorizar o Sprint backlog conforme necessidade, etc. Conforme o time amadurece e aprende a lidar consigo mesmo e com a organização, no entanto, é comum que esses trabalhos diminuam consideravelmente.

Algo que não diminui tanto, contudo, é o refinamento do topo do Product Backlog.

Vimos que, para que o planejamento de uma Sprint caiba nos 5% da duração da Sprint, é preciso que o P.O. saiba explicar histórias e que elas estejam em uma granularidade (tamanho) adequado para desenvolvedores conseguirem estimá-las. Portanto, para o próximo Planning correr bem, o P.O. já começa a se preparar para a reunião refinando os itens mais prioritários do Product Backlog, isto é, quebrando eles nas menores histórias possíveis e fazendo perguntas relevantes aos clientes.

Pense que a segunda história mais importante de nosso Backlog é a seguinte:

Opção de boleto

```
**Para...* atender aos pedidos de 15 pessoas que foram na conferência ano passado  
**No papel de...* organização da Agile Brazil  
**Quero...* oferecer a opção de pagamento em boleto no site e controlar as inscrições feitas c
```

Essa simples história já poderia ser quebrada em pelo menos duas menores, que individualmente já agregam valor para papéis diferentes e nem mesmo precisam ser feitos no mesmo Sprint!

Inscrição em boleto

```
**Para...* conseguir pagar minha inscrição no caixa eletrônico do meu banco  
**No papel de...* participante da Agile Brazil  
**Quero...* escolher pagar minha inscrição em boleto e emití-lo direto da próxima página
```

E, também:

Pagamentos de boleto

```
**Para...* não vender mais ingressos do que devia, nem menos do que podia  
**No papel de...* organizador da Agile Brazil  
**Quero...* reservar vagas na conferência quando alguém gerar um boleto e, ou criar a inscrição
```

Note que, graças ao refinamento, foi preciso perguntar melhor os porquês daquela história original e o que exatamente está sendo pedido. Assim, será mais fácil gerenciar essas histórias no Planning Meeting que está por vir.

Uma pessoa só!

Outra informação importante sobre o P.O. é que ele é **uma pessoa, não um comitê**. A razão para isso é bastante simples: o time precisa saber quem está no comando do que será feito e, se tivéssemos diversos P.O.s correríamos um maior risco de informações conflitantes atrapalharem o time.

Assim, consideramos essas várias pessoas como clientes e tanto elas quanto o time podem influenciar o P.O., mas a palavra final e o plano de como maximizar o valor entregue pelo time é do Product Owner.