

Product Owner

Transcrição

Além do Scrum Master, outro papel importante no time é o **Product Owner**, que não é uma pessoa externa à equipe, como o cliente, por exemplo. Ele se envolve com o produto pois paga a funcionalidade.

E o usuário é o indivíduo externo ao time que obtém benefícios do sistema em desenvolvimento. De qualquer forma, quem paga ou usa o sistema é tido como cliente, ou seja, trata-se de pessoas envolvidas no projeto, que não botam a mão na massa.

O papel do Product Owner é ser **representante do cliente em um time de Scrum**. Ele é quem escutará as diversas opiniões dos clientes e chegará em funcionalidades que façam sentido para os negócios, de maneira a maximizar valor, captando ideias e prioridades do cliente.

É muito importante que o Product Owner dedique muita atenção para manter o *Product Backlog* o mais atualizado possível. Apenas lembrando que *Product Backlog* é a lista atualizada e priorizada do que se deve fazer no projeto, isto é, todas as tarefas e itens que estão inclusos em seu desenvolvimento.

Quando falamos que o Product Owner mantém o Backlog atualizado, estamos afirmando que caso haja algo na lista que não precisa mais ser feito, isto pode ser retirado. E se existir algo que seja solução de um *bug* ou uma ideia revolucionária, o P.O. pode adicionar esse item no *Product Backlog*.

Outra estratégia que o P.O. pode utilizar para manter a lista atualizada é **re-priorizar histórias**. A prioridade das tarefas pode diminuir ou aumentar. Se determinada tarefa ganha maior importância, sua prioridade sobe. Se algo que à primeira vista parece importante perde relevância, a prioridade diminui.

O papel do Product Owner, como mencionado, é agregar o máximo de valor possível e, **a cada Sprint, ele é influenciado tanto por clientes quanto pelo time de desenvolvimento**. Todos podem palpar, mas a palavra final sobre as prioridades do Backlog é do Product Owner. Como o próprio nome diz, *owner* é "dono" em inglês, logo, "dono do *Product Backlog*".

Outra tarefa do Product Owner é **entender os problemas do cliente e ensiná-lo a trabalhar com histórias, se essa for a escolha de documentação do projeto**.

Além disso, o P.O. é responsável por **falar com o time de desenvolvimento quando houver dúvidas**. Nessas, pode acontecer algo interessante, como o desenvolvedor falar com o P.O. para tirar uma dúvida e não saber o que responder ou fazer. Esse é tema para outra aula!