

Instituto Politécnico da Guarda
Escola Superior de Tecnologia e Gestão
Engenharia Informática – Engenharia de Software II

BalancedTeam

Cristiano Pires Patrício
(cristianop1998@gmail.com)

outubro de 2018

1. Introdução

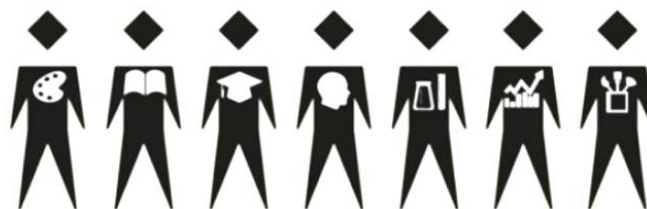


Figura 1 - Equipa constituída por membros com diferentes *backgrounds*

BalancedTeam é um padrão de desenvolvimento direcionado para a equipa. A imagem acima representada retrata bem o conceito do padrão *BalancedTeam*. Uma equipa constituída por pessoas com diferentes formações técnicas tem a vantagem de ter uma visão, cultura e perspetivas diferenciadoras no mercado. Nas *balanced teams* cria-se uma sinergia entre os membros que pode ser uma mais valia na resolução de problemas, existindo a possibilidade de chegar a várias soluções para o mesmo problema.

Nos próximos tópicos abordarei o problema e a solução para o mesmo com o padrão de desenvolvimento *BalancedTeam*.

2. O Problema

Um dos principais fatores que leva ao fracasso de algumas *startups* é a existência de *unbalanced teams*, ou equipas “desequilibradas”.

Uma equipa constituída por pessoas com mentalidade e personalidade semelhantes na forma de desenvolver casos de uso (*use cases*), muitas vezes não consegue avaliar as necessidades de outros *stakeholders*, o que pode resultar num conjunto de casos de uso limitados e restritos, que não satisfazem as necessidades.

Escrever casos de uso significativos requer criatividade de várias pessoas com diferentes pontos de vista. Indivíduos com a mesma formação técnica em comum tendem a focar-se essencialmente nos mesmos tipos de problemas, o que faz com que usem a mesma técnica para os resolver. Embora a abordagem ao problema possa fornecer uma solução satisfatória, é esperado, por parte dos membros da equipa, um pensamento *out-of-the-box*, que é considerado uma *skill* fundamental nesta fase de desenvolvimento do produto.

Cada profissão usa um vocabulário específico que outras pessoas que não são da área não entendem. Se na escrita dos casos de uso é usado vocabulário excessivamente técnico, pode resultar em documentos confusos para pessoas com outras formações técnicas. Mesmo que o cliente entenda a generalidade de alguns conceitos, não consegue compreender as suas implicações e pode simplesmente ignorá-los ou interpretar mal os pontos-chave.

As equipas precisam de diferentes conhecimentos em diversos momentos do desenvolvimento do produto. Se houver um especialista no assunto no início de um novo projeto, tanto melhor.

As boas equipas são balanceadas para que as especialidades de um membro colmatem alguma fraqueza por parte de um outro membro. Uma equipa constituída por membros com *skills* complementares é melhor para definir casos de uso que sejam suportados por vários tipos de utilizadores. O desenvolvimento de software melhora à medida que melhoramos as *skills* pessoais e melhoramos a eficácia de colaboração da equipa.

3. A solução

Constituir uma equipa com pessoas de diferentes especialidades para conseguir alcançar com sucesso os interesses dos *stakeholders* no processo de desenvolvimento. Garantir que a equipa seja constituída por programadores e utilizadores finais.

A tendência é sempre usar os melhores programadores e engenheiros de software para escrever todos os casos de uso. Devemos criar uma equipa onde vamos articular pessoas com diferentes especialidades e pontos de vista. Se o produto que estivermos a desenvolver implicar questões de natureza jurídica, é aconselhável incorporar alguém da área. É importante incluir na equipa pessoas que pensem em pequenos detalhes, detalhes de baixo nível. A equipa deve ser diversificada o suficiente para fornecer pontos de vista técnicos e corporativos. É fundamental incluir pessoas que sejam boas em manter o foco e que saibam quando devem sair.

4. Conclusões

O maior benefício em usar *balanced teams* passa por envolver pessoas com diferentes *backgrounds* e perspectivas, que em cooperação conseguem escrever casos de uso usando uma terminologia comum e compreensível.

Embora importantes, as *balanced teams* constituem apenas uma pequena percentagem daquele que será o “quadro”. Uma equipa necessita também de seguir um bom processo de desenvolvimento para escrever casos de uso de qualidade.

5. Referências Bibliográficas

[1] ADOLPH, S., BRAMBLE, P. (2003), *Patterns for Effective Use Cases*.