



FORMANDO SQUADS



Todos os direitos reservados
©2022 Resilia Educação



RESILIA

POR ONDE COMEÇAR...



Para apoiar sua jornada, preparamos alguns **materiais** que te ajudarão a entender cada etapa do processo, além de auxiliar no **aprofundamento** dos seus conhecimentos!



Por dentro da jornada

Conheça toda a estrutura do curso, a organização e os temas das aulas *Soft* e *Hard*.



Boas-vindas ao módulo

A cada módulo você receberá um material com um resumo do que vai encontrar no módulo.



Você está aqui!



Escopo do projeto

Ao iniciar cada um dos projetos você terá acesso a um PDF explicativo e a um vídeo com as diretrizes do que deverá ser feito.



Glossário Tech

Para que você não se perca com todos os termos novos, preparamos um glossário com os principais termos do universo da tecnologia.



Formando Squads

Entenda a dinâmica de divisão em times que você usará ao longo da jornada.



Codewars

Entenda como funciona a plataforma para evoluir na habilidade de programação.



SUMÁRIO

O que são *Squads*? 04

Por que uma divisão em *Squads*? 05

Como funciona? 06

Quando essa divisão é utilizada? 07

Quais os papéis, funções 08
e habilidades treinadas?

Mão na massa! 15



O QUE SÃO SQUADS?



Termo em inglês que significa “**esquadrão**”. Define um **modelo organizacional** de empresas no qual os colaboradores são organizados em pequenos grupos, multidisciplinares, para atingir objetivos específicos. São utilizados em ambientes **ágeis**, onde são valorizados aspectos como autonomia e colaboração.





POR QUE UMA DIVISÃO EM **SQUADS**?

Nosso foco é **capacitar pessoas para o mercado de trabalho**. Por isso, buscamos ao máximo aproximar as dinâmicas de sala de aula com aquilo que acontece, de fato, no **dia a dia profissional**. Esse modelo busca desenvolver **habilidades fundamentais para o trabalho** no século XXI.



COMO FUNCIONA?



1

Com a indicação da pessoa facilitadora, a turma se organizará em grupos (*squads*) de **4 a 5 integrantes**.

2

Após a explicação das atribuições dos papéis feita pela pessoa facilitadora, **os integrantes decidem** entre si quem assumirá cada papel.

3

Durante todo o módulo, você deve desempenhar apenas o papel que assumiu na primeira aula. Mas fique tranquilo(a), pois **essa dinâmica se repetirá** em cada um dos cinco módulos e você conseguirá desempenhar todos os papéis no decorrer da jornada!

4

Ah, e vale destacar que, na apresentação do **projeto em grupo**, ao final de cada módulo, os integrantes devem indicar os papéis que desenvolveram.



QUANDO ESSA DIVISÃO É UTILIZADA?



Durante as
**atividades de
hard** feitas em
grupos.

Durante o
desenvolvimento
do **projeto em
grupo** a ser
apresentado ao
final do módulo.



QUAIS OS PAPÉIS, FUNÇÕES E HABILIDADES TREINADAS?

Pessoa
facilitadora

Squad

Pessoa Gestora
de Conhecimento

Pessoa
Colaboradora I



Pessoa
Co-facilitadora



Pessoa Gestora de
Gente e Engajamento



Pessoa
Colaboradora II



PESSOA CO-FACILITADORA



Papel

Direciona as atividades nos grupos e as ações para o projeto.

Responsabilidades

- ⇒ Conduzir o tempo para cada *sprint* do projeto;
- ⇒ Liderar os momentos de troca do grupo;
- ⇒ Garantir que as atividades propostas foram feitas pelo grupo.

Habilidades

- Liderança ☒
- Responsabilidade ☒
- Gestão de tempo ☒



PESSOA GESTORA DE CONHECIMENTO



Papel

Registra e garante a documentação de todo o progresso do grupo.

Responsabilidades

- ⇒ Registrar opiniões, experiências, dúvidas e trocas do grupo;
- ⇒ Garantir que todos os materiais usados pelo grupo estão salvos em um mesmo lugar.

Habilidades

Responsabilidade ☒

Organização ☒

Gestão de conhecimento ☒



PESSOA GESTORA DE GENTE E ENGAJAMENTO



Papel

Garante que o grupo está trabalhando bem e que todos estão cumprindo suas funções.

Responsabilidades

- ⇒ Identificar clima da equipe;
- ⇒ Mediar conflitos;
- ⇒ Sugerir plano de ação para resolver conflitos do grupo.

Habilidades

- Liderança ☒
- Gestão de pessoas ☒
- Resolução de conflitos ☒



PESSOA COLABORADORA I



Papel

Garante o cumprimento das funções e ações designadas.

Responsabilidades

- ⇒ Fazer as atividades e ações no prazo;
- ⇒ Auxiliar os outros integrantes do *squad*.

Habilidades

- Responsabilidade ☒
- Otimização do tempo ☒
- Escuta ativa ☒

PESSOA COLABORADORA II



Papel

Garante o cumprimento das funções e ações designadas.

Responsabilidades

- ⇒ Fazer as atividades e ações no prazo;
- ⇒ Auxiliar os outros integrantes do *squad*.

Habilidades

- Responsabilidade ☒
- Otimização do tempo ☒
- Escuta ativa ☒

E A PESSOA FACILITADORA?



Responsabilidades

- ⇒ **Apresentar** os papéis na aula indicada;
- ⇒ **Garantir** que haja um papel para cada integrante dos *squads*;
- ⇒ **Certificar** que, na impossibilidade de dividir a turma em grupos de 5 pessoas, nenhum grupo tenha menos que 4 ou mais que 5 integrantes;
- ⇒ **Registrar** em um controle pessoal os grupos e os papéis de cada integrante por módulo;
- ⇒ **Verificar** os papéis desempenhados pelos integrantes dos *squads* durante a apresentação do projeto em grupo, ao final de cada módulo.



MÃO NA MASSA!

Durante as atividades, você trabalhará com seu **squad** em espaços reservados no **Zoom** chamados de **breakout rooms**. Durante a aula, a pessoa facilitadora criará as salas e dará as orientações necessárias para seu ingresso e sobre a atividade a ser realizada.

Para que a experiência seja incrível, além de executar seu **papel** e **responsabilidades** como integrante do **squad**, você deve demonstrar os seguintes **comportamentos**:

⇒ Foco nas atividades e controle de distrações

⇒ Trabalho em equipe

⇒ Proatividade

⇒ Colaboração

⇒ Capacidade de pedir e oferecer ajuda

⇒ Trocar *feedbacks*

⇒ Postura adequada ao mercado de trabalho

Aprendizagem

Comunidade

Mercado





Até a próxima e
#confianoprocesso



Todos os direitos reservados
©2023 Resilia Educação



RESILIA