Papéis e responsabilidades – Product Owner

O Product Owner é o profissional do time SCRUM que tem a visão do que será desenvolvido, as necessidades a serem atendidas, o público que vai utilizar ou se beneficiar dos serviços e os objetivos a serem alcançados pelo software desenvolvido. O PO também é quem tem a visão e preza pelo valor que os produtos das Sprints entregarão para a organização e para os clientes, é ele quem define o que será desenvolvido (Product Backlog) e o que deve ser priorizado, garante que o time de desenvolvimento entenda os itens do Backlog no nível necessário, valida se o produto gerado pela Sprint atende os requisitos propostos na Sprint e avalia se uma Sprint deve ser ou não cancelada.

É importante ter noção de que o Product Owner não é chefe do time SCRUM, assim como o Scrum Master. Todos os integrantes do time SCRUM atuam no mesmo nível de hierarquia.

As únicas cerimônias obrigatórias para o Product Owner são a Sprint Planning e a Sprint Review, porém é importante que o Product Owner também se mostre presente em outros momentos e participe das Daily Meetings quando possível, para que ele possa tirar qualquer dúvida de negócio que surja no meio do caminho e validar de antemão se o produto da Sprint vai entregar o que se espera.

Ainda há uma outra cerimônia que requer a presença do Product Owner, porém não é uma cerimônia oficial do framework SCRUM, que se chama Refining. No Refining, além do Product Owner, também é necessário a presença do time de desenvolvimento e possivelmente dos Stakeholders. O objetivo do Refining é que o Product Owner apresente para o time de desenvolvimento previamente as estórias que poderão ser apresentadas na Sprint Planning, para que assim o time de desenvolvimento já possa realizar algumas perguntas de negócios e opinar sobre as estórias a serem propostas. Caso o Product Owner não consiga responder alguma pergunta no Refining então ele deverá buscar as informações para responde-la no Sprint Planning.

Release Planning é um evento aonde o fabricante e os desenvolvedores do software se reúnem para decidir como distribuir um novo produto ou modificação. Este evento pode tanto acontecer ao final de todas as Sprints quanto ao final de Sprints específicas. É importante ter noção que quanto mais Sprints são acumuladas antes de um Release, mais complexo será o processo de merge, maior é a probabilidade de ocorrerem erros no merge dos códigos das Sprints e maior é o tempo necessário para a realização de testes e correção de erros.

Existem dois tipos de Release Planning:

Release Planning de Múltiplas Squads

É um Release Planning que envolve o merge do código de várias Sprints de times de desenvolvimento diferentes.

Release Planning de Projeto

É um Release Planning com muita demanda que necessita ser quebrado em várias Sprints. Esse Release Planning em especial exige bastante do Product Owner, visto que ele necessitará ter noção da dimensão do projeto para poder quebra-lo em várias Sprints, terá que lidar com as expectativas dos Stakeholders e terá que planejar muito bem as prioridades do Product Backlog.

Analisando escopo e definindo prioridades

Product Backlog é uma lista referente a um projeto que contém as funcionalidades que precisam ser desenvolvidas e as atividades que precisam ser realizadas para efetiva-las. Os principais componentes do Product Backlog são os Épicos e as Estórias.

Épicos são incrementos sem muito detalhamento de um projeto que precisam ser desenvolvidos para considerar um produto entregue, são os elementos macro do projeto.

Quando um Épico é priorizado são gerados várias Estórias, que são itens mais detalhados referentes ao Épico, descrevendo o que deve acontecer e suas regras de negócio.

Posteriormente, no Sprint Planning, o time de desenvolvimento detalhará as atividades que precisam ser realizadas para efetivar as Estórias, dando origem as Tasks, ou Atividades.

Os conteúdos que uma Estória deve conter são: Nome da Estória; Descrição da Estória (Eu, Como, Quero, Quando); Regras de Negócio (Seprar Regras de Front-End de Regras de Back-End; Tela (Link ou imagem das telas a serem desenvolvidas); KPI (Quais os objetivos/valor a estória precisa atingir); Tagueamento (Como a estória será “Tagueada” para poder mensurar os KPI); e Critérios de Aceite (Qual o Passo a Passo de todos os Caminhos Felizes possíveis a estória deve cumprir para que ela seja considerada aceita).

Papel do PO na transformação digital

A Transformação Digital é um processo no qual as empresas fazem uso da tecnologia para melhorar o desempenho, aumentar o alcance e garantir resultados melhores. É uma mudança estrutural nas organizações dando um papel essencial para a tecnologia.

O papel principal do PO na transformação digital consiste em mudar a forma que as organizações agem e pensam na tecnologia, fazer as organizações entenderem que a mudança é inevitável e como elas podem se beneficiar com isso.