**Papel do gerente de projetos**

Vamos falar de causas em projetos, pelas quais o gerente exerce grande importância! São características diversas em função do alto grau de incerteza e escala, impostas pela competitividade nas organizações. Ainda, a interoperabilidade entre o legado e aos integrantes de terceiros, se tornam num amaranhado complexo.

Após vários anos de experiências e de compartilhamento com outros colegas, Kouzes (2014 *apud* PRESSMAN, 2021 p. 493) elencou práticas de líderes de projeto na área da tecnologia:

* Seja o modelo: Os líderes devem praticar o seu discurso. Eles demonstram o comprometimento com a equipe e com o projeto por meio do sacrifício compartilhado;
* Inspire e crie uma visão compartilhada: Os líderes reconhecem que não é possível liderar sem seguidores. É importante motivar os membros de equipe a ligarem os seus sonhos pessoais aos objetivos da equipe;
* Questione o processo: Os líderes devem tomar a iniciativa de procurar maneiras inovadoras de melhorar o seu próprio trabalho e o das suas equipes;
* Capacite os outros a agir: Crie confiança e facilite relacionamentos para promover as habilidades de colaboração da equipe.
* Incentive o espírito: Comemore as conquistas dos indivíduos.

Estudante, você deve perceber que não existe uma fórmula simples e mágica para todas as situações e projetos na sua atuação profissional. Saiba que ambos, gerente de projeto e líder ágil, devem ter habilidade em ser colaborativo, mantendo a equipe coesa e alinhada a cada tipo de projeto que venham desenvolver.

Se na estrutura tradicional o gerente determina o que fazer e “empurra” atividades ao time, determinando “o que” e “como” fazer. Ao contrário é a metodologia ágil, na qual o time tem autonomia para puxar atividades, compreende “o que” fazer em parceria com o líder de projeto e o time que decide “como fazer”.

**Papel do Product Owner**

O principal papel do PO é o gerenciamento de recursos financeiros do projeto de software. Consequentemente, ele estabelece a prioridade do Time Scrum na Sprint, dos itens a serem desenvolvidos, inclusive o gerenciamento dos itens que converterão em valores à organização e, consequentemente, o retorno sobre o investimento.

Se o PO tem o domínio do Product Backlog e do Sprint Backlog, é ele também o responsável pela avaliação ao final da Sprint, momento em que reorganiza as prioridades para as próximas Sprints, com base no *feedback* recebido. Caso necessite, ele tem o poder de cancelar a Sprint ou todo projeto, principalmente quando verificar que não terá o retorno esperado. Por meio do Quadro 1, é possível visualizar as responsabilidades do Product Owner, comparado ao do Scrum Master e do Time Scrum.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Atividades** | Scrum Master | **Product Owner** | Time Scrum |
| Escopo |  | Primário | Secundário |
| Custos |  | Primário |  |
| Qualidade |  |  | Primário |
| Aquisições |  | Primário |  |
| Comunicação com o cliente |  | Primário | Secundário |
| Engajar e inspirar o time | Primário |  |  |
| Remover impedimentos | Primário |  | Primário |

Quadro 1 | Atividades em um Projeto de Software. Fonte: adaptado de Camargo (2019, p. 154).

A comunicação entre o cliente e Time Scrum se tornou imprescindível em épocas de mudanças tão rápidas e amplas, em função da competitividade nos negócios. Quando a organização se reinventa, os sistemas sofrem modificações que demandam manutenções nos softwares. Para garantir que esse complexo ambiente colabore com o desenvolvimento do sistema, o PO garante a comunicação, recurso básico para a continuidade das evoluções.