

LUCAS ANTONIO MONTEIRO PANFIETI

ATIVIDADE DISCURSIVA - GESTÃO DE PROJETOS

São Paulo

2023

**SUMÁRIO**

[**1 QUESTÃO A** 3](#_Toc71292842)

[1.1 Resposta A 3](#_Toc71292843)

[REFERÊNCIAS 6](#_Toc71292848)

1 QUESTÃO A

As novas metodologias de gestão de projetos são conhecidas como metodologias ágeis. A mais conhecida é o Scrum que é uma ferramenta estrutural para gestão de projetos baseada no experimento, além disso, é interativa e incremental. Esta metodologia foi utilizada nos primórdios para desenvolvimento de software, entretanto agora é utilizada em todos os setores do mercado. Esta metodologia possui dois pontos que a definem, que são os papéis e as cerimônias.

Apresente quais são os papéis e quais são as cerimônias, junto com suas definições.

# RESPOSTA A

* + 1. Papéis no Scrum:

Product Owner (PO): É o principal responsável pelo produto, sendo ele quem define a direção na qual o produto deve evoluir. Ele também atua como intermediário nos processos de melhorias e nas demandas provenientes dos usuários internos e externos. O P.O. deve possuir um amplo conhecimento sobre o negócio e suas regras de funcionamento. Além disso, é sua responsabilidade encaminhar as demandas para o Time Scrum. O Product Owner desempenha atividades essenciais para o desenvolvimento do produto. Ele encaminha tarefas para o time de desenvolvimento, utilizando uma documentação específica do projeto. Essa documentação fornece detalhes sobre regras de negócio, requisitos técnicos e características de ambiente. Além disso, o Product Owner é responsável por gerenciar a fila de demandas conhecida como Product Backlog. Isso inclui o entendimento inicial, análise, viabilização de negócio e priorização de todas as atividades presentes no backlog de produto.

Scrum Master: Não desempenha o papel de um Gerente de Projetos, como muitas vezes se presume. Uma forma simples de compreender essa função é considerar que esse indivíduo é mais como o "capitão do time" do que o treinador. A responsabilidade do Scrum Master é assegurar que o processo funcione de forma eficaz, evitando ou resolvendo problemas que possam afetar a equipe e comprometer sua produtividade e organização. O Scrum Master desempenha diversas atividades essenciais. Isso inclui instruir e auxiliar o Product Owner durante a priorização e documentação das demandas. Além disso, o Scrum Master trabalha para promover a harmonia e fluidez dos trabalhos do Scrum Team. Ele também se encarrega de garantir a visibilidade das informações sobre a performance do time e a evolução do projeto. Por fim, organiza e lidera as cerimônias do Scrum, como a “daily meeting”, “sprint planning”, “sprint review”, entre outras.

Time Scrum: É uma equipe capaz de se autogerenciar, eliminando a necessidade de um gerente de projetos. Ele possui a característica de ser multidisciplinar, contando com membros de diversas especialidades. O tamanho de um Time Scrum pode variar de acordo com as necessidades e disponibilidade de recursos humanos. No entanto, é recomendável que tenha no máximo nove pessoas.

* + 1. Cerimônias no Scrum:

Sprint Planning:A Planning, ou reunião de planejamento, é o primeiro encontro realizado durante uma Sprint. Sua principal finalidade é facilitar a análise de todas as atividades que serão realizadas durante a Sprint, assim como os objetivos a serem alcançados. Isso é feito para determinar a complexidade de cada tarefa e, se preciso, para dividir tarefas de alta complexidade em atividades menores.

Daily Scrum: A Reunião Diária, também conhecida como Daily, é um encontro breve que ocorre no início de todos os dias de desenvolvimento de uma Sprint. Durante a Daily, os membros da equipe compartilham o que realizaram no dia anterior, quais atividades planejam realizar no dia atual e se existe algum obstáculo que possa impedir o progresso das atividades. Essa comunicação frequente é essencial para manter a equipe alinhada e para identificar e resolver possíveis problemas de forma ágil.

Sprint Review: A Revisão, uma das últimas reuniões realizadas durante uma Sprint, tem como objetivo analisar o estado do projeto e verificar se os objetivos e metas foram efetivamente atingidos.

Sprint Retrospective: Retrospectiva da Sprint, é a última cerimônia realizada durante uma Sprint. Sua principal finalidade é avaliar a Sprint, identificando os comportamentos e ações positivas, bem como analisando o que dificultou o trabalho ao longo do desenvolvimento do projeto.

# REFERÊNCIAS

WERLICH, Claudia. **Introdução à Engenharia de Software e à Análise de Sistemas**. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2020.