

DESAFIO DE PROJETO - ANALISANDO CASE DE SUCESSO - CASE REAL

FORMAÇÃO SCRUM MASTER DIO

ALUNA: Michelle Belmont da Costa

CASE SONY

O case da Sony apresenta um relato de como a empresa utilizou o framework Scrum para gerenciar um projeto de pesquisa e desenvolvimento de uma arquitetura de GPU para melhorar a qualidade de vídeo. O projeto envolvia uma colaboração entre o Stuttgart Technology Center, na Alemanha, e a Sony Japan.

O case destaca os benefícios que o Scrum trouxe para o projeto, como:

- ****Maior produtividade e qualidade**** O Scrum permitiu que a equipe entregasse um produto funcional a cada sprint, com feedback constante do cliente e do usuário. Isso aumentou a satisfação do cliente e a confiança da equipe, além de reduzir os riscos e os custos do projeto.
- ****Maior colaboração e comunicação**** O Scrum facilitou a interação entre os membros da equipe, o Product Owner e o cliente, através de reuniões diárias, planejamento, revisão e retrospectiva. Isso melhorou o alinhamento das expectativas, a transparência do progresso e a resolução de problemas.
- ****Maior adaptabilidade e aprendizado**** O Scrum possibilitou que a equipe respondesse às mudanças e aos desafios do projeto, através de um processo de melhoria contínua. A equipe refinou o backlog do produto, ajustou as prioridades, testou as hipóteses e incorporou as lições aprendidas a cada sprint.

O case também mostra como a empresa superou as dificuldades iniciais para implementar o Scrum, como:

- ****A resistência da equipe**** Alguns membros da equipe não estavam convencidos sobre o valor do Scrum, pois viam as reuniões diárias como uma forma de microgerenciamento e tinham dificuldade em mapear as tarefas de pesquisa no esquema do Scrum. A equipe conseguiu superar esses obstáculos ao manter o processo de melhoria contínua e adaptar o Scrum às suas necessidades e situação. Ao meu ver, esse "microgerenciamento", os eventos e artefatos do Scrum que são os planejamentos por sprints, o desenvolvimento iterativo e incremental que são aplicados de forma constante, é o que resulta em transparência, um dos pilares do Scrum, onde todos os membros do time podem acompanhar e entender como o projeto está evoluindo e ajudar nas tomadas de decisão e a obter um resultado mais ágil.
- ****A definição do papel do Product Owner**** O Product Owner era o responsável por definir a visão do produto, criar o backlog do produto e priorizar as histórias. No entanto, ele tinha que conciliar as demandas do cliente, do usuário e da equipe, além de negociar com os

parceiros da Sony Japan. O Product Owner contou com o apoio do Scrum Master para facilitar a comunicação e o alinhamento entre as partes interessadas.

O case demonstra que o Scrum é um framework ágil que pode ser aplicado em diferentes contextos e projetos, desde que sejam respeitados os seus valores e princípios. O Scrum Guide (2020) define o Scrum como um framework leve, simples de entender e difícil de dominar, que consiste em:

- ****Três papéis****: O Product Owner, o Scrum Master e a Equipe de Desenvolvimento, que formam o Time Scrum, responsável por entregar o produto.
- ****Cinco eventos****: A Sprint, Planejamento da Sprint (Sprint Planning) , a Reunião Diária (Daily Scrum) , a Revisão da Sprint (Sprint Review) e a Retrospectiva da Sprint (Sprint Retrospective) , que servem para inspecionar e adaptar o produto e o processo.
- ****Três artefatos****: O Backlog do Produto (Product Backlog) , o Backlog da Sprint (Sprint Backlog) e o Incremento (Increment), que representam o valor e o progresso do produto.

O case da Sony ilustra como o Scrum pode ajudar as organizações a lidar com problemas complexos e adaptativos, além de produzir e criar produtos com o mais alto valor possível. O case também evidencia a importância do coaching para acelerar a introdução e a consolidação do Scrum, bem como para manter o time motivado e comprometido com o projeto.

A decisão para utilizar o Scrum foi porque procuravam um processo de gerenciamento de projetos e desenvolvimento de software que fosse fácil de entender e realizar, que fosse leve e os ajudasse a nutrir o trabalho em equipe.

Referência Bibliográfica:

- Sony – Success Story: <https://www.agile42.com/en/success-stories/success-story-sony>
- The 2020 Scrum Guide: <https://scrumguides.org/scrum-guide.html#scrum-values>
- Resenha: Scrum: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo: <https://www.bibliothinking.com/post/resenha-scrum-a-arte-de-fazer-o-dobro-do-trabalho-na-metade-do-tempo>
- 2. JEFFREY VICTOR SUTHERLAND. Scrum : the art of doing twice the work in half the time. London: Rh Business Books, 2015.
- Formação Dio Scrum Master: <https://web.dio.me/track/formacao-scrum-master>