**SEÇÃO 6: MÓDULO 05: [FASE ‘INICIAR’] GARANTINDO O SUCESSO DO PROJETO DESDE O INÍCIO**

23. O Projeto Modelo

A partir de agora, até o final desse curso, nós vamos conhecer detalhe por detalhe do fluxo do scrum.

Eu já apresentei aqui para você o fluxo do scrum.

Porém, a gente viu ele de forma mais geral.

A gente já viu os princípios, técnicas, papeis, mas agora a gente vai aprender, por exemplo, como

é que eu planejo o sprint?

Como é que eu construo?

O documento de declaração da visão do projeto.

Como é que eu faço uma reunião diária?

Quais são as boas práticas?

Quem é que participa?

Então a gente vai começar a entender esses detalhes, mas a gente vai também executar um projeto real.

A gente vai simular aqui um projeto real e vai fazer, na prática, o planejamento num sprint.

A criação da declaração de visão do projeto.

A movimentação das atividades de desenvolvimento ao longo de um sprint.

Então, eu quero realmente mostrar para você, na prática, como que é executado, como que funciona

um projeto e scrum?

Tudo bem?

Então, antes de eu falar para você as atividades e os eventos que são realizados na fase iniciar de

um projeto Scrum, eu quero apresentar para você o nosso projeto modelo, o projeto que nós vamos utilizar

aqui para simular um projeto real e adivinhar qual vai ser o desenvolvimento do sistema escolar da Escola

Esperança.

Lembro do nosso diretor, então o nosso diretor.

Agora ele vai ganhar um nome.

Então você imagina que temos um cliente, que é a escola Esperança, representada na pessoa do diretor

Antonio Carlos.

Ele vai ser o nosso cliente nesse projeto.

Antonio Carlos está extremamente cansado de gerenciar professores, alunos, notas, listas de presentes,

caderneta, reuniões, materiais, tudo no papel.

Por isso, lembra que um projeto surge de uma necessidade.

Então, por isso a gente vai desenvolver um software muito legal, que é um sistema escolar, e que

vai transformar a vida de Antônio, que está cheio de expectativas em utilizar logo esse sistema.

Ok, então esse vai ser o nosso projeto modelo a ser utilizado nesse curso.

Na nossa parte prática, e para poder aplicar o Scrum de forma eficiente e moderna, nós utilizaremos

um sistema bastante simples, chamado para hoje formar o pós, formar um sistema feito para que qualquer

pessoa possa gerenciar projetos de forma profissional, mesmo sem ter nenhum conhecimento prévio sobre

o assunto.

Então, não se preocupe se você não tem nenhuma experiência com gestão de projetos ou nunca utilizou

um sistema de projetos, não se preocupe que eu escolhi o protótipo justamente que é um sistema super

simples, prático, que não precisa de treinamento para ser utilizado.

Então, vamos lá começar o nosso projeto para você criar sua conta no próximo MIT.

Você vai aqui rapidamente acessar www.

Pronto Project quatro ponto ms.

E aí você vai estar acessando o site do Project For My.

Quando você estiver aqui nessa página, você clica aqui nesse botãozinho.

Experimente!

E aí você vai chegar aqui nessa linha de cadastro.

E aí você preenche aqui o seu nome.

Eu já preenchi aqui pra gente ganhar tempo, claro, seu nome, seu e-mail, o nome da sua empresa e

aí você vai apertar em confirmar.

Estou aqui dentro do projeto dormir e pra essa etapa, antes da gente partir pra próxima aula, eu quero

apenas criar um novo projeto.

Você tem aqui um botãozinho ali mais aqui em cima.

Eu vou apenas clicar aqui para criar um novo projeto.

O projeto vai ser como um sistema da escola Esperança.

Tudo bem, então eu vou simplesmente dar um nome a esse projeto e definir aqui o líder do projeto sou

eu mesmo.

Então, por enquanto, ainda não adicionei a minha equipe scrum aqui no sistema e vai assinar em breve

nas nossas próximas aulas.

Tudo isso daqui eu não vou preencher agora.

Vou simplesmente salvar o nosso projeto com esse título aí tá pronto.

E agora a gente já tem o nosso projeto Sistema da Escola Esperança, criado e está aqui na nossa listagem

de projetos.

Nenhuma tarefa foi criada ainda porque a gente vai fazer isso nas próximas aulas, mas a gente achar

com o nosso projeto criado e pra essa aula a gente vai parar por aqui.

Criamos o nosso projeto e aí, a partir da próxima aula, a gente vai avançando no fluxo do nosso projeto.

O Scrum vai aprendendo como ele funciona e vai trazendo aqui para o sistema e praticando e colocando

em prática para que possa ter uma visão concreta de como realmente funciona o scrum no dia a dia de

um projeto.

Mas olha só quando eu falei no início do curso, o grande diferencial desse curso é justamente o fato

de que vamos simular um projeto e scrum juntos.

Então é importante que quando você vá criar aqui o seu primeiro projeto, você faça uma dessas duas

coisas primeiro ou você me imita e faz em paralelo tudo o que eu estou fazendo aqui.

Ou seja, eu crio o nosso projeto aqui no transformei sistema da Escola Esperança.

Daí você faz igual aí no seu computador, você cria também um projeto chamado Sistema da Escola Esperança.

Quando eu criar uma tarefa aqui, você cria aí e por aí vai.

Ou você pode fazer uma segunda opção ou se você se sentir mais confortável, é até melhor que você pratica

com o projeto real do seu dia a dia.

Então você pode criar um projeto diferente no seu contexto profissional.

Seja você um arquiteto, engenheiro, um profissional de marca ou qualquer outra área do mercado, você

pode pegar um projeto real do seu dia a dia e fazer nele tudo o que vou estar explicando e aplicando

aqui na escola.

Esperança ok.

Fechado, vai lá, escolhe a melhor opção para você seja imitar o meu projeto, seja criar o seu próprio

projeto.

Vamos lá botar a bola pra frente.

[Proj4me] Demonstração completa: <https://www.youtube.com/watch?v=sRZjmI4N0qY>

25. Definindo a visão do projeto - Parte 01

E agora nós vamos falar sobre a primeira coisa que a gente faz na fase iniciar de um projeto scrum.

Eu já falei para você que todo o projeto surge a partir de uma necessidade.

Todo o projeto surge para trazer alguma melhoria.

Mas qual é a primeira coisa a ser feita antes de iniciar qualquer projeto ágil?

Aí você pegar aquela sua ideia que você teve, por exemplo, no nosso caso, a ideia de criar um sistema

para a Escola Esperança.

Então, a primeira coisa a ser feita em relação a esse projeto é definir a visão do projeto e criar

a declaração de visão desse projeto.

Esse documento, como o próprio nome diz ele vai conter a visão do projeto, que é o que dará a direção

e vai orientar o projeto desde o seu início.

O documento de visão é simples e curto e direto e visa apresentar o escopo preliminar do projeto, seus

objetivos, metas, a justificação da sua existência, as principais partes interessadas envolvidas

e outras informações importantes que deem uma visão e uma boa noção preliminar, ou seja, que deixe

claro por que esse projeto existe e onde é que a gente quer chegar com ele.

Antes do projeto ser iniciado, é um documento de visão e geralmente vai ser revisado muitas vezes antes

do início do projeto, até que ele satisfaça a visão dos patrocinadores, dos gestores e de outras autoridades

que estão à frente desse novo projeto.

Tudo bem, é claro, como eu faço em todos os meus cursos, não seria diferente.

Eu vou dar um exemplo bonitinho, completinho de uma declaração de visão, de um projeto do nosso projeto

Sistema da Escola Esperança, para que você aprenda com ela e aplique de imediato nos seus próximos

projetos ágeis.

Tudo bem?

Então, vamos lá criar a nossa Declaração de Visão do Projeto Sistema da Escola Esperança.

Então, aqui, obviamente, eu já me antecipei e escrevi a Declaração de Visão do Projeto Sistema da

Escola Esperança, porque senão você ia ter que ficar ali de um a duas horas esperando.

Eu escreveu preparar esse documento, porém, eu vou passar aqui passo a passo, linha por linha desse

documento para explicar como ele foi concebido, que informações que ele tem, qual é a sua importância,

de modo que você vai estar totalmente preparado para fazer a declaração divisão de todos os seus projetos.

Daqui pra frente, tudo bem.

Então vamos lá que você tem a capa do documento.

Eu vou dar aqui um pouquinho.

E aí você tem as informações realmente relevantes sobre o projeto.

A primeira informação é o título do projeto Sistema da Escola Esperança.

A segunda informação, extremamente importante, é o objetivo do projeto.

No caso do sistema da Escola Esperança, o objetivo é, dentro de 60 dias, construir um sistema de

informação on line para gestão dos alunos, professores e atividades da Escola Esperança, gastando

no máximo 30.000 R$.

Então, veja que esse é um objetivo bastante completo.

Quem tem informação sobre aonde que o projeto vai chegar, quanto tempo vai levar, quanto vai custar,

no máximo tem um limite de custo aí.

Então, esse objetivo, na verdade, é o objetivo que a gente chama de objetivo.

É smart e smart.

É uma técnica para definição de um bom objetivo.

Significa específico, mensurável, atingível, relevante e delimitado no tempo.

Esse é o significado de cada letra na palavra smart, mas nessa aula eu não vou desviar aqui para ensinar

a criar o objetivo Smart, que não é o foco dessa aula.

Mas eu coloquei nesse mesmo módulo.

Você pode procurar no final desse módulo duas aulas extras.

Só tem ensinando sobre como criar um bom objetivo, ou seja, um objetivo smart que é objetivo e eficiente

e a importância de você ter um objetivo.

Eu vou explicar também nessas aulas, mas desde agora eu quero te dizer que é para que toda a sua equipe

mantenha o foco sobre aonde que esse projeto deve chegar.

Não só a equipe Scrum, mas todas as pessoas envolvidas nesse projeto, as partes interessadas desse

projeto, elas mantenham o foco sobre qual é o objetivo desse projeto.

Em 60 dias, gastar no máximo 30.000 para construir um sistema de informação on line para gestão de

alunos, professores e atividades da escola.

Esperança Se as pessoas não têm isso em mente ao longo desses 60 dias?

Então esse Amastha é o dono do produto.

O próprio cliente pode acabar perdendo o foco.

E aí, pensando em pedir outras coisas e sair do rumo do objetivo e acabar atrasando o projeto ou gerando

custos adicionais desnecessários.

Mas tudo isso é, expliquei em detalhes nessas duas aulas extras que você vai encontrar no final desse

modelo.

Então, vamos lá.

A próxima informação muito importante que vai estar aqui na declaração divisão do projeto é a justificativa.

O que é que é uma justificativa e a razão desse projeto existir?

Então veja que está totalmente claro o porquê desse projeto existir.

A justificativa desse projeto é outra informação muito importante para estar na declaração divisão do

projeto que vai ser vista e revisada pelo patrocinador, pelos investidores, pelo cliente, pelo Kramaric,

pelo dono do produto, pela equipe Scrum, por todas as pessoas que.

Participação nesse projeto está ok.

Prosseguindo aqui a gente tem mais uma informação importante, que é a descrição geral do projeto.

Então, aqui eu não vou ler, porque a gente já conhece.

É um sistema escolar.

A gente já entendeu aqui o que é que ele vai fazer.

Tudo bem, então.

Descrição Curta aqui uma descrição geral para esse projeto.

E sendo aqui, a gente tem a equipe do projeto.

A gente tem aqui Mauro Silva, que é o scrum master.

A gente tem Paulo Sérgio, que é o dono do produto.

Filipe Sousa, Daniel, José.

São programadores.

Rebeca Moraes, designer dessa equipe e scrum está ok.

É outra informação muito importante que também precisa estar aqui no documento de visão do projeto.

São as partes interessadas.

A gente tem aí Antonio Carlos, que é o diretor da escola e que vai fazer a utilização do sistema para

gerenciar informações.

A gente tem os professores da escola Esperança que vão utilizar o sistema para gerenciar listas de presença,

notas, turmas e alunos.

A gente tem os próprios alunos da escola que vão usar o sistema para acessar informações particulares

sobre materiais de disciplinas, notas etc.

A gente tem o governo do Estado, que é um patrocinador do projeto e que está interessado em elevar

a qualidade do ensino nas escolas públicas do Estado.

A gente tem a prefeitura, GP Sistemas, que é a empresa responsável pelo desenvolvimento do sistema

e interessado na oportunidade de se tornar uma parceira do governo para projetos futuros.

No caso, é a minha empresa GP Sistemas Fictícia, uma empresa fictícia.

E para terminar, a gente tem a equipe do projeto que está interessado em obter êxito no projeto para

abrir novas oportunidades para a equipe como um todo e também obter crescimento individual de cada membro

do time.

Então, vejo que aí o mapa ei as partes interessadas no meu projeto, ou seja, aquelas pessoas ou entidades

que participam, que estão envolvidas direta ou indiretamente, que impactam ou que serão impactadas

pelo meu projeto, passa interessados o próprio nome, diz.

São pais que estão interessadas nesse projeto, seja porque ela vai se beneficiar de alguma forma,

ou seja, porque ela vai ser impactada de alguma forma ou qualquer outra razão.

Então, todas essas partes aqui que eu citei, elas vão ser impactadas por esse projeto de alguma forma,

concorda?

É importante você avaliar qual é o impacto de cada uma dessas partes interessadas no seu projeto.

Por exemplo, o patrocinador do projeto, o governo do Estado.

É importante que você esteja sempre medindo o nível de satisfação deles, porque ele está investindo

dinheiro no projeto.

Então, se ele perde o interesse, ele acha que esse projeto não é mais importante.

Se ele acha que esse projeto não vai mais trazer os benefícios que ele espera, então pode ser que ele

simplesmente interrompa o fluxo financeiro do projeto.

Concorda?

Então, é importante que você entenda o peso de cada uma das partes interessadas e você saiba dar a

devida atenção e manter o engajamento das partes de acordo com o envolvimento delas e a relevância delas

para o projeto.

Então, no caso do governo do Estado, por exemplo, é uma parte interessada de muito peso, de muito

impacto no projeto.

Então você vai manter os envolvidos, vai ter contato frequente, vai passar relatórios, vai mostrar

o progresso do projeto, vai mostrar que eles vão atingir o objetivo deles com esse projeto, através

de informações que você passa sobre progresso, sobre satisfação do cliente, sobre resultados.

Então, da mesma forma que você tem essa atenção especial para gerir esta parte interessada que é o

governo do Estado, você também vai ter outros níveis de atenção e outras ações estratégicas para cada

uma das outras partes interessadas.

É assim que se leva um projeto para o sucesso.

26. Definindo a visão do projeto - Parte 02

Então vamos lá.

A próxima informação que a gente tem aqui são as premissas do projeto, que são as premissas de um projeto.

Uma premissa é o que você precisa assumir como verdade.

Porém, você não sabe necessariamente se é verdade ou não.

Se é a primeira vez que você está escutando isso.

Então, pode até ficar um pouco confuso para você.

Mas preste bem atenção nos exemplos que eu vou dar aqui, que vai ficar muito claro.

Por exemplo, essa primeira premissa para implantação e uso eficiente do sistema.

Estamos assumindo que a nova infraestrutura de internet da Escola Esperança estará disponível até antes

da data de lançamento do sistema.

Ou seja, eu estou assumindo aqui como verdade está escrito aqui.

Estamos assumindo como verdade que a nova infraestrutura de internet da Escola Esperança vai estar disponível

até a data de lançamento do sistema, porque o sistema on line, então, precisa de infraestrutura de

internet.

Porém, por que eu não conto isso como verdade?

Por que isso é uma premissa do meu projeto?

Ou seja, eu não sei se realmente vai acontecer ou não.

Mas eu assumo como verdade, porque eu preciso planejar algo e para o planejar, ou eu assumo que eu

vou ter infraestrutura.

Eu assumo que eu não vou ter.

Então, nesse caso, eu estou assumindo que eu vou ter a infraestrutura.

A gente pode supor que o governo prometeu que ela ia estar disponível.

Então eu estou assumindo como verdade que ela vai estar disponível.

Mas eu não tenho como ter controle sobre isso, acontecer ou não.

Por quê?

Porque eu não sou o responsável por essa infraestrutura e uma parte terceira que é responsável, está

fora do meu controle.

E o governo ou a própria escola que vai prover essa infraestrutura e não eu, a minha equipe do projeto.

Sendo assim, como é algo que está fora do meu controle, eu estou alertando aqui, colocando como uma

premissa de que o pessoal atenção.

Isso daqui é uma incerteza, é algo que não existe ainda, mas que eu estou assumindo como verdade que

vai existir até a data de lançamento do meu projeto.

Tudo bem, descendo um pouquinho mais, a gente tem as restrições do projeto.

A primeira restrição o sistema escolar deverá ser on line.

Restrição, como o próprio nome diz, é algo que restringe algum aspecto do projeto.

Então, nesse caso, aqui, a primeira restrição diz que o sistema tem que ser on line disponível na

internet.

A segunda diz que o projeto terá que ser realizado no máximo em 60 dias após a data de início ainda

a ser formalizado.

Ou seja, é uma restrição de tempo.

Depois eu tenho o penúltimo caso, porque é escopo excluído.

Tão importante quanto você definir aquilo que tem que ser feito pelo projeto, aquilo tem que ser contemplado,

que é a responsabilidade do projeto, que é o escopo do projeto, tão importante quanto definir o escopo

do projeto e definir também o escopo excluído, ou seja, aquilo que não faz parte, que não vai ser

feito por esse projeto.

Só que aí você pode dizer Poxa, Gustavo, mas tem muita coisa que não vai ser feita nesse projeto.

A gente não vai, por exemplo, construir salas de aula.

A gente não vai, por exemplo, dar a festa de inauguração.

A gente não vai, por exemplo, fazer festa de São João.

Tem muita coisa que a gente não vai fazer com esse projeto.

Basicamente, eu poderia dizer infinitas coisas aqui que não vão ser feitas nesse projeto.

Porém, aqui em escopo excluído, você não vai colocar todas essas coisas que não tem nada a ver com

o projeto que você não vai fazer.

Você vai colocar aqui coisas que são duvidosas, que ficam ali no limiar entre o que o projeto deve

fazer e o que ele não deve, por exemplo.

Não faz parte do escopo desse projeto desenvolver qualquer aplicativo para dispositivos móveis Android,

iOS, etc.

Referente ao sistema on line da escola.

Esperança Por que vale a pena colocar esse escopo excluído?

Porque quando você está fazendo um sistema web, é natural que as pessoas esperem que existe um aplicativo

para o pessoal utilizar esse sistema pelo celular.

Hoje em dia os aplicativos estão aí em todo lugar, então é natural que se espere isso.

Como nesse projeto não vai ter o desenvolvimento de um aplicativo, então, para nem gerar essa dúvida,

para nem permitir que essa dúvida seja levantada por alguém ou essa expectativa seja levantada por alguém,

eu já coloco no escopo excluído do projeto.

E pra finalizar, a gente tem aqui a seção de riscos preliminares do projeto.

Nesse momento, nessa fase de criação da declaração de visão do projeto, é um momento em que você registra

também os riscos preliminares do projeto.

Não são todos os riscos que você consegue imaginar, até porque o backlog do produto, que é onde vão

estar os requisitos do projeto, todas as histórias de usuário desse projeto, ele ainda não foi criado,

então quando ele for criado é que vai ficar mais fácil de identificar todos os riscos.

Mas nesse momento, quando você cria a Declaração de Visão do projeto, é importante que já sejam identificados

os riscos de maior abrangência, os riscos mais gerais do projeto.

Então, você tem aqui três riscos.

Por exemplo, devido à escola está passando por aporte no orçamento, é possível que haja algum atraso

na instalação da nova infraestrutura de internet da escola, atrasando a implantação do novo sistema.

Ou seja, devido a falta de dinheiro, é possível que aquela implantação lembra da implantação da infraestrutura

da internet na escola que está lá, nas premissas, nas premissas.

Você assumiu que ali ia acontecer, só que com.

É uma incerteza.

Então, naturalmente, essa premissa gerou esse risco aqui.

É natural que uma premissa que se trata de uma incerteza gere um risco que também se trata de uma incerteza,

um risco e uma incerteza.

Quando existe o risco de acontecer alguma coisa, porque também existe o risco de não acontecer, é

uma incerteza.

Quando a gente fala de risco, a gente está falando de incertezas.

O risco nasce na incerteza.

Então, você tem aqui a causa do risco, ou seja, devido.

A escola está passando por uma parte do orçamento.

E se a causa do risco é você, tem aqui o risco em si.

É possível que haja algum atraso na instalação da nova infraestrutura de internet da escola?

Então, isso aqui é o risco que pode acontecer.

E aqui você tem a consequência, atrasando a implantação do novo sistema.

Então, isso que eu acabei de lhe mostrar é a forma profissional e correta de se descrever um risco.

Você descreve a causa, depois o risco.

Depois a consequência.

Já lhe dando um resumos aqui de uma aula sobre gestão de riscos.

Então, são três riscos que foram identificados riscos gerais desse projeto que já entram aqui na Declaração

de Visão do projeto.

Lembra que essa declaração é um documento que vai ser revisado por todas as autoridades envolvidas nesse

projeto.

Então todos eles vão estar ciente destes riscos, dessas ameaças ao projeto, para que possam ser mapeadas

e planejadas respostas a esses riscos e evitar que esses problemas aconteçam.

Tudo bem.

Então, aqui a gente terminou a nossa declaração de visão do projeto e veja como é um documento simples.

A gente escreveu aqui três páginas minhas com textos curtos e veja como a gente está clareando aqui

bastante.

Não é o nosso projeto, o que é que a gente vai fazer, quanto vai custar e quanto tempo vai levar?

Quem é que está envolvido?

Premissas?

Restrições.

Quais são os principais riscos desse projeto que ameaçam esse projeto?

Então, veja como esse documento é simples, pequeno, mas extremamente relevante e importante para

um projeto.

Tudo bem.

Então, essa daqui é a nossa Declaração de Visão do Projeto Sistema da Escola Esperança e espero que

você tenha entender da importância desse documento.

Esse documento normalmente é assinado pelo patrocinador do projeto, pelo gerente de projetos, pelo

cliente, pelas principais autoridades que estão envolvidas na concepção e no patrocínio desse projeto.

E ele vai ser armazenado, assinado, para utilização no futuro.

Tudo bem, então vamos lá seguir para o nosso próximo passo na fase iniciar do nosso projeto e scrum.

27. Quem elabora o documento de visão do projeto?

Esta é uma dúvida muito comum.

É um Gerente de Projetos da organização que criar? O Product Owner? O Scrum Master com o Product Owner?

---

Pois bem, a declaração de visão é criada, gerenciada e propagada pelo Product Owner, que garante que o Product Backlog esteja sempre alinhado com a visão do produto.

No entanto, o Time Scrum, os clientes e quaisquer outras partes relevantes interessadas podem estar diretamente envolvidos no refinamento dessa Visão.

28. Definindo a Equipe Scrum: Introdução

E dando prosseguimento na declaração de Visão do projeto.

Você já viu que eu listei lá o dono do produto, o Scrum Master e a equipe Scrum?

As pessoas que representam os papéis essenciais desse projeto está Mauro, Paulo Felipe, Daniel, José

e Rebeca.

Porém, essa aula eu quero dedicar para explicar.

Te dá dicas sobre como você vai selecionar uma boa equipe?

Scrum Porque lembra que a equipe Scrum é auto organizada e ela precisa ter pessoas que encaixem com

o perfil de uma equipe scrum ou que esteja disposta a desenvolver o seu perfil para desempenhar realmente

um projeto ágil e com eficiência.

Então, olha só a primeira coisa, algo para você memorizar para sempre.

Projetos ágeis não podem ter sucesso sem equipes ágeis.

Isso é a primeira coisa que é importante que você tenha em mente a sua equipe Scrum precisa ser uma

equipe ágil.

Então, faz parte da formação de uma equipe ágil providenciar pessoas competentes, habilidosas, proativas,

com vontade, disposição e coragem para tomar decisões e contornar situações agilmente.

Pessoas dispostas a isso, assim como também é importante prever o melhor ambiente de trabalho para

que essa equipe possa ter o máximo de produtividade possível.

E esse ambiente, na verdade, não é simplesmente um ambiente físico, com cadeiras e mesas, mas sim

a atmosfera de empoderamento que precisa existir para que uma equipe ágil seja realmente eficiente e,

de fato, auto organizada.

Como eu tenho falado para você anteriormente nesse curso, que é o que vai permitir a natureza flexível

e adaptativa dos projetos ágeis, mas aqui, paisagens mais eficientes.

Elas não são aquelas onde simplesmente os membros se comunicam bem e colaboram entre si, mas também

quando elas possuem autonomia para tomar suas próprias decisões e realizar ações quando necessário.

Ok, então, um ponto ainda muito importante desse falar também é que, pela equipe Scrum, ser flexível,

auto organizada, é capaz de tomar decisões e definir soluções com certa autonomia.

É muito importante que eles estejam também alinhados com a visão do projeto que a gente acabou de criar

na aula passada.

Que eles estejam comprometidos com o objetivo do projeto e em gerar aquele produto que foi desejado

pelo cliente.

Tudo bem, eu comentei já com você, mas é importante relembrar que uma equipe scrum ela deve ter entre

5 e 9 pessoas, de modo tanto evitar uma equipe pequena demais que teria dificuldades para produzir

as entregas de cada sprint, mas também evitar a equipe grande demais para também evitar hierarquias,

subgrupos e burocracias, dificultando a comunicação, entrosamento e unidade e a agilidade também da

equipe.

Então você imagine, por exemplo, numa reunião diária que tem 15 minutos de duração, você tem aí uma

equipe de 20 pessoas.

Seria praticamente impossível que cada pessoa pudesse falar dentro de 15 minutos.

E quando a gente vai definir as pessoas que vão ter esses papéis essenciais no scrum, os primeiros

membros a serem escolhidos são o dono do produto e o scrum master.

Por que a gente escolhe eles?

Primeiro, porque eles normalmente vão juntos determinar quem serão os membros da equipe e scrum.

Só que aí para você selecionar o dono do produto scrum, a master e a equipe scrum.

É importante que você tenha em mente as responsabilidades deles, porque a partir das responsabilidades

que eles assumem, você vai deduzir quais são as características e conhecimentos e habilidades principais

que estas pessoas precisam ter para fazer parte da sua equipe.

29. Definindo a Equipe Scrum: Scrum Master

Então começando aqui, por exemplo, pelo Scrum Master, considerando as responsabilidades do Amastha,

que é fazer acontecer os valores, práticas e princípios do scrum.

Remover impedimentos, garantir uma equipe produtiva e blindar um time de interferências externas,

considerando que essas são as principais responsabilidades do Scrum Master.

Então, quais são as habilidades, conhecimentos técnicas que essa pessoa precisa ter para assumir a

posição desse master?

Ele precisa, por exemplo, ter uma alta capacidade e maturidade para resolver problemas, já que um

dos principais papeis dele é remover todos os impedimentos que os membros da equipe Scrum venham a ter

ao desempenharem suas atividades.

Ele também precisa ser alguém extremamente disponível, pronto para dar suporte, conduzir reuniões

e passar orientações à equipe Scrum, agora tendo sempre fluidez no avanço das tarefas.

Se os membros da equipe Scrum precisam ser comprometidos, a marcha então deve ser o exemplo de comprometimento.

Ele deve estar disposto a dar tudo o que pode para garantir o bom andamento e sucesso do projeto.

O scrimmage também é um cara que está sempre com foco na entrega.

Isso porque o objetivo dele é o que é justamente ser o facilitador que levará a equipe até sucesso a

cada sprint e ter sucesso na sprint e conseguir realizar a entrega da Sprint e ver o cliente satisfeito

lá na reunião de apresentação.

Beleza, então, extra marchi por natureza, dado os princípios do scrum e a sua responsabilidade.

Ele precisa ser servo.

Antes de mais nada, precisa ser aquele cara que é um facilitador.

Só que, naturalmente, na prática, ele acaba assumindo alguma posição de liderança, porque ele vai

estar ouvindo, instruindo, orientando, desobstruindo, comunicando, sincronizando e orientando a

equipe scrum.

Então, é importante que a marcha possua as habilidades também de um bom líder, inclusive capaz e preparado

para crescer junto com a equipe, dando e recebendo feedbacks construtivos que vão trazer crescimento

e fortalecer a relação de confiança entre todos da equipe.

Então, veja que o meu objetivo é falar sobre tudo isso e de lhe ajudar a entender que os Scrum Masters

devem fazer muito mais do que está escrito ali no Scrum Guide, ou seja, na bíblia do Scrum.

Então, se você quer ser uma escola master, por exemplo, eu recomendo fortemente a olhar com carinho

e a desenvolver, no mínimo, essas características que eu estou comentando aqui agora, com você desenvolvendo

seu perfil, essas características para que você venha a ser uma escola máster de sucesso.

30. Artigo: O Scrum Master é um Gerente de Projetos?

Existe muita dúvida em relação às atividades dos profissionais que atuam como Scrum Master e Gerente de Projetos (GP). O papel do Gerente de Projetos é próximo ao do Scrum Master, mas existem pequenas diferenças.  A mais básica é: enquanto o Scrum Master é visto como um ponto de apoio da equipe Ágil, o Gerente de Projetos possui um papel de centralizador do comando e das decisões do projeto.

Embora o Scrum Master também não seja, necessariamente, um gerente de projetos, eles compartilham muitas das funções — especialmente se o gerente de projetos for do tipo mais facilitador, sem grande autonomia. Vamos detalhar um pouco mais a seguir.

Gerente de Projetos (GP)

O GP é capacitado para liderar e, ainda, trabalhar para garantir que todos os processos serão implementados corretamente. Veja alguns exemplos das atribuições de um Gerente de Projetos segundo o PMI (Project Management Institute):

Definir escopo;

Criar a lista de atividades e subatividades;

Estabelecer os indicadores de acompanhamento do projeto;

Estabelecer planos para o projeto;

Identificar riscos;

Estabelecer cronograma;

Calcular os custos humanos e materiais;

Avaliar e orçar o impacto dos riscos no projeto;

Estabelecer os marcos do projeto;

Compor o plano de faturamento ao cliente ou ao patrocinador;

Administrar o orçamento;

Criar e manter um plano de comunicação;

Obter os aceites e interagir com o departamento financeiro da empresa para gerar as faturas;

Acompanhar a liberação dos pagamentos junto ao cliente.

Se você leu as atribuições acima e não entendeu o significado deles é porque talvez não esteja familiarizado com os processos de gerenciamento de projetos na metodologia  tradicional (ainda a mais utilizada no mundo). Este desconhecimento por parte dos executivos é muito maior do que se imagina.

Quando se trata de Agile, a figura do gerente de projetos também é importante. Ele atua em responsabilidades de nível superior, mais abrangente do que o escopo funcional do projeto e que que estão acima da alçada do Dono do Produto ou Scrum Master, os quais possuem papéis bem definidos e mais relacionados ao desenvolvimento do produto em si.

Embora os melhores resultados possíveis partam da organização da equipe e da gestão em si, isso pode ser percebido como uma ameaça para alguns profissionais de gerenciamento de projetos, porque sugere uma diminuição do seu papel. Mas isso não é verdade! Conheça apenas algumas poucas (dentre muitas) razões que comprovam a importância do gerente de projetos:

É quem se comunica com a gestão da empresa e líderes no lado do cliente para dar feedback sobre o progresso do projeto e gerenciar conflitos;

É quem elabora os relatórios gerais de status dos projetos, envolvendo relatórios de custos, riscos qualidade e etc., tratando de todos estes assuntos com entidades externas à equipe Scrum, tal como os gestores da empresa, por exemplo;

O GP pode ser o responsável pela elaboração do Documento de Visão dos projetos Scrum, selecionando os participantes do projeto e garantido que este terá um início eficiente.

O GP pode atuar ainda como líder/orientador de Donos de Produtos e Scrum Masters de projetos diversos, dando suporte e passando experiência pra que estes exerçam seus papéis eficientemente.

As razões acima não são oficiais e não estão presentes no Scrum Guide, até porque este guia não trata deste assunto. Assim, as responsabilidades exatas do Gerente de Projetos ficam sob o critério de cada organização, porém, como falado acima, estão sempre em nível superior às responsabilidades do Dono do Produto e do Scrum Master, nunca sobrepondo-as e interferindo no trabalho diário de desenvolvimento do produto de um projeto Scrum.

É importante salientar que a passagem do projeto tradicional para métodos ágeis não deve tornar o papel do gerente inútil. Pelo contrário, sua função na equipe torna-se mais especializada para determinadas tarefas de gerenciamento de negócios. As tarefas que podem ser supervisionados pelo gerente de projetos em equipes agile podem incluir: finanças do projeto; relatórios de status; governança do projeto; identificação de papéis em falta e/ou recursos; comunicação das partes interessadas de negócios; comunicação e gestão de riscos; planejamento do projeto; gestão da mudança; etc.

Autores: Hayala Curto | Gustavo Farias

31. Definindo a Equipe Scrum: Dono do Produto

Da mesma forma, é preciso ter em mente as responsabilidades do dono do produto para fazer uma boa escolha

sobre quem assumirá esse papel de tanta responsabilidade.

Não é o dono do produto, é quem faz a ponte entre as partes interessadas, que inclui o cliente e gestores,

patrocinadores etc.

E a equipe é o dono do produto.

Na verdade, é o ponto central de um projeto.

Hohagen É ele quem exerce a liderança sobre o produto que está sendo desenvolvido.

É ele quem diz o que é que precisa e o que é que não precisa ser feito em relação ao produto que está

sendo desenvolvido, para que o cliente, no final, esteja satisfeito com o resultado do projeto.

Então, por um lado, o dono do produto, ele deve entender as necessidades e prioridades do cliente

para agir como seu porta voz.

E aí, nesse sentido, ele atua como gestor do produto, garantindo que a solução correta está sendo

desenvolvida.

E, do outro lado, o dono do produto.

Ele deve se comunicar também com o time Scrum para ajudar na ordem em que o produto vai ser construído.

Lembra que o dono do produto, ele é quem determina prioridade sobre o que vai ser feito na primeira

sprint.

Na segunda sprint.

E por aí vai.

Ele determina prioridades sobre o que vai ser feito.

Primeiro, qual é o valor que vai ser entregue primeiro a cada projeto scrum, o dono do produto.

Ele também deve garantir que os critérios de aceitação do produto estão especificados.

E aí você vai ver que cada história de usuário, ou seja, cada requisito que o usuário coloca, tem

que ter critérios de aceitação, ou seja, critérios que vão validar se a entrega daquele requisito

vai ser aceita ou não vai ser aceita.

Então, claramente se percebe que o dono do produto possui uma enorme responsabilidade sobre o sucesso

do projeto.

Ele tem que ter uma sensibilidade muito grande, tem que ser maduro para entender as necessidades do

cliente, para transformar estas necessidades em requisitos claros do produto, definindo prioridades

junto com o tênis e planejando sprints junto com o time scrum, de modo a entregar o maior valor possível

o mais cedo possível e garantir que as entregas estejam obedecendo aos critérios de aceitação definidos.

É importante ainda dizer que o dono do produto ele colabora com muita frequência com a equipe de desenvolvimento,

de forma muito direta e muito estreita.

Ele tem uma relação muito próxima com a equipe Scrum e com isso a Master.

E muitas empresas que adotam esse comando, principalmente na fase inicial, elas falham.

Nesse ponto, elas acabam não promovendo muito o engajamento adequado do dono do produto com a equipe

de desenvolvimento ao longo do projeto.

E é mais fácil de entender a importância disso.

Quando você olha para esse gráfico sozinho na sua tela, você compara o envolvimento do cliente com

a equipe que está desenvolvendo o projeto e lembre que o dono do produto ele representa o cliente neste

caso.

Então, no método tradicional, o envolvimento do cliente do usuário daquele produto é muito maior.

No início do projeto, que é naquela fase de concepção do projeto, de levantamento, dos requisitos

e de planejamento e tudo aquilo que vai ser feito ao longo do projeto.

Como eu já expliquei para você no início desse curso, só que aí, durante o desenvolvimento do projeto

em si, durante o andamento do projeto, aí o cliente se afasta e aí só volta a ter envolvimento novamente

quase no final do projeto, que é para testar já o que foi desenvolvido, o produto final que foi gerado

por aquele projeto.

Só que aí, justamente devido a esse distanciamento do cliente ao longo do projeto, é provável que

o projeto naturalmente se distancie daquilo que o cliente realmente precisa ou espera.

Então, o envolvimento de perto do dono do produto que representa o cliente do início ao fim do projeto

é crucial e é fundamental para o sucesso de um projeto e scrum.

32. Definindo a Equipe Scrum: Time Scrum

E agora?

Já em relação à equipe Scrum, a atenção recai mais sobre as suas habilidades técnicas de acordo com

as necessidades do projeto.

Ou seja, qual é o nível de complexidade desse projeto?

Qual é a experiência anterior que é necessária?

Considerando as tecnologias que serão utilizadas nesse projeto?

Quantas pessoas serão necessárias para dar conta desse projeto no tempo limite que está sendo colocado?

Então, veja que eu estou falando mais de aspectos técnicos, conhecimentos, habilidades e capacidade

técnica dos membros da equipe Scrum.

A parte técnica é realmente o maior ponto de atenção, porque esse aspecto precisa realmente ser completamente

suprido.

Porém, o lado não técnico pesa muito também na equipe scrum, pois um time auto organizado, como já

expliquei, é um time altamente comunicativo, proativo, esforçado, desenrolado como eu gosto de chamar,

porque age junto e rapidamente define planos alternativas, soluções para contornar situações.

Então, não combina muito com o tênis quando é aquele cara que fica calado, que é meio egoísta e fica

na dele individualista, que não gosta de colaborar muito com os outros da equipe.

Não é aquele cara que senta ali do lado e dá uma força para o outro e vai meter a mão na massa para

ajudar o outro a se desenrascar em um problema.

Então, quando você for escolher a sua equipe Scrum, lembre de considerar não apenas fatores técnicos

ao selecionar sua equipe.

Não acho que porque o cara é a melhor cara.

Tecnicamente falando, ele vai se encaixar perfeitamente na sua equipe scrum.

Mas considere também fatores não técnicos, de modo a criar um ambiente realmente ágil.

Por mais que as tarefas que a equipe fará serão bastante técnicas, é importante que a sua equipe também

ter esse perfil não técnico bastante desenvolvido para que ela seja realmente uma equipe auto organizada,

ágil, colaborativa, proativa e eficiente.

Tudo bem, então, para finalizar essa aula, eu vou pedir agora para você ir no projeto Formar e você

convidar aquelas pessoas que farão parte da sua equipe scrum aí no seu projeto fictício.

Se você está fazendo o mesmo projeto que eu.

Então você vai cadastrar esses usuários aqui.

Você pode colocar e-mails fictícios para ele e pode colocar esses mesmos nomes aqui, que é o que eu

vou fazer agora aqui no meu projeto.

Então, por exemplo, se eu vou cadastrar Mauro Silva, o Scrum Master, então eu vou aqui no projeto

formar aqui o meu projeto Scrum.

Mas eu vou assinar esse colaborador.

Não é no meu projeto ainda, é na minha organização.

Então clica aqui nesse Mazinho e eu tenho a opção registrar um novo colaborador para minha organização

para a GP Sistemas.

Então clico aqui novo colaborador.

Eu vou preencher apenas os campos obrigatórios, tá?

E aí você clica em Salvar.

Depois de clicar em Salvar, você vai definir aqui qual é o perfil de acesso desse colaborador na sua

organização.

Ele é um administrador e um gestor como você.

Se for você marca gestor, pode ser que ele seja o sócio da sua empresa, por exemplo.

Se não, então coloca o colaborador porque ele não vai ter total autonomia no sistema para alterar as

informações da sua organização e configurações da sua organização, mas tem acesso simplesmente aos

projetos e tarefas que estiverem acessíveis a ele.

Tudo bem que você coloca o usuário de acesso e aí eu vou clicar em Salvar.

Ele vai receber um e-mail de boas vindas como esse aqui e aí vai estar dando boas vindas a ele, só

acesso ao para mim foi liberado qualquer URL para ela acessar o login e a senha.

Tudo bem, então cada pessoa que você convidar para o IR vai receber um e-mail como esse aqui.

Então você pode convidar toda a sua equipe e aí você vai vir aqui nesse menu, minha organização, colaboradores.

E você vai poder ver todas as pessoas que você convidou que fazem parte da sua organização.

Então, vamos lá para a nossa próxima aula.

Quando a gente vai associar essas pessoas ao projeto e dá início ao planejamento do nosso?

33. Backlog do Produto: Identificando as necessidades das partes interessadas

E agora que a gente já definiu a declaração de divisão do projeto, que é o primeiro passo no nosso

fluxo scrum.

E eu também já dei algumas explicações extras sobre a formação da equipe Scrum, a definição dos papeis

essenciais do scrum, que é muito importante que você tenha entendido isso.

Bem, eu quero agora dar prosseguimento no fluxo scrum para o próximo passo, que é a criação do backlog

do produto.

Nessa aula, eu quero mostrar para você como você vai coletar requisitos das partes interessadas no

projeto e transformar esses requisitos no backlog do seu produto.

Tudo bem, e apenas relembrando e reforçando os requisitos do produto nada mais são do que aquilo que

as partes interessadas requisitam para o produto.

No nosso caso, para o sistema da Escola Esperança, por exemplo, você pode ter um hotel e requisitar.

Aqui no sistema do hotel existe a possibilidade de fazer reservas de meia diária, ou seja, de 12h00.

É um requisito que você coloca que normalmente está associado a uma necessidade que você sente pelo

seu negócio.

Eu não sei da sua experiência com gestão de projetos e o termo que você está acostumado a utilizar,

mas no scrum, como já falei algumas vezes nesse curso.

Esses requisitos são chamados de histórias de usuário, ok?

Então, só lembrando mais uma vez, para não esquecer um requisito no scrum, a gente chama de uma história

de usuário.

Assim, o backlog de produto ele contém, na verdade, várias histórias de usuário.

O backlog do produto nada mais é do que uma caixinha cheia de histórias de usuário.

Tudo bem, então, indo para o nosso projeto da Escola Esperança.

O diretor da escola, Antonio Carlos, pode, por exemplo, pedir que no sistema da Escola Esperança

seja possível registrar as notas dos alunos, que seja possível registrar fotos porque ele precisa de

um cartógrafo para lembrar quem é quem.

Que seja possível registrar um diário de classe online e por aí vai.

Ou seja, ele vai contando as necessidades que ele tem para o sistema e as suas necessidades.

Esses requisitos vão entrar no backlog do produto em forma de história de usuário.

E aí, aproveitando que eu falei em forma de história de usuário, existem realmente vários formatos

para se registrar uma história de usuário, mas um formato bem comum de se utilizar no scrum.

E esse aqui, como um ator que é a pessoa que está expressando a necessidade, ele é chamado de ator.

Eu quero, eu preciso, devo ou gostaria de alguma coisa, uma ação para alguma finalidade?

Então, esse é o formato mais comum de ser utilizado para registrar uma história de usuário no backlog

do produto.

Quando a gente tá utilizando o scrum, então vamos ver alguns exemplos práticos, como um gerente de

vendas.

Eu preciso de um relatório mensal de vendas para verificar se os objetivos da minha equipe foram alcançados.

Então, isso daí diz respeito a um sistema, por exemplo, que estaria sendo desenvolvido para uma loja

qualquer do comércio, por exemplo, um sistema do ERP BNB, que é um sistema para a reserva on line,

reserva de quartos, de hotéis, de casas de apartamentos.

Então, como um cliente, eu quero fazer reserva de apartamento pela web para facilitar o planejamento

das minhas férias.

Então, esse daí seria uma história de usuário, por exemplo, de quando o sistema do Here BNB, que

é mundialmente famoso, o sistema de reservas estava sendo construído, pegando, por exemplo, agora

o sistema para hoje formei, que é um sistema de gestão de projetos e tarefas que a gente está utilizando

nesse curso como exemplo.

Uma história que existiu quando esse sistema estava sendo feito seria, por exemplo, vinda de um usuário.

Como usuário, eu preciso visualizar as minhas tarefas atuais para ficar a par do que tenho que fazer.

Então, foi daí que surgiu essa tela aqui, que mostra as tarefas do dia de hoje e futuras e passadas

já concluídas, mas que mostra as tarefas que estão sob a responsabilidade do usuário que está logado

no sistema.

Tudo bem, então você viu aí três exemplos de estórias de usuário reais sobre sistemas reais ou situações

reais.

E é exatamente assim que elas são registradas uma primeira vez.

Só que, quando falamos em histórias de usuário, na fase inicial de um projeto, é comum que registramos

histórias em alto nível, pois muitas vezes não se tem ainda ou não.

É possível, na verdade, também fazer um detalhamento delas, principalmente nas fases iniciais de

um projeto.

Após as primeiras conversas com as partes interessadas.

Por exemplo, o diretor Antonio chega para você no início desse projeto de construção do sistema escolar

para a Escola Esperança.

E aí ele fala como um gestor da escola.

Eu quero poder realizar a avaliação de desempenho dos professores para poder dar bônus com justiça.

Então, essa história, por exemplo, é uma história de bastante alto nível, porque eu não sei se você

já viu alguma vez um sistema de avaliação de desempenho, mas é um sistema bastante completo, que tem

várias funcionalidades.

Então essa história poderia, na verdade, ser dividida em várias histórias de tamanho menor.

É aí que vem o conceito de épico épico.

É um conceito bastante conhecido no scrum.

E o que é um épico?

Um épico?

É simplesmente uma história de usuário que você percebe que precisa ser dividida em histórias menores

para poder ser melhor planejada e estimada.

É desenvolvida também pela equipe.

Então, por exemplo, pegando essa história de usuário aí que é como um gestor, eu quero poder realizar

avaliação de desempenho dos professores para poder dar bônus com justiça.

Suponha que nosso projeto é scrum de construção desse sistema escolar.

As sprints vão ser de duas semanas.

Por experiência própria, eu posso dizer que não é possível uma equipe de scrum implementar todo um

sistema de avaliação de desempenho em duas semanas.

Ou seja, você também pode deduzir que uma história é um épico, uma história de usuário.

Ela é classificada como um épico.

Quando ela não cabe no sprint, então ela deve ser dividida em partes menores, em histórias menores.

E mesmo que caiba no sprint, é um épico quando você sabe que ela deve ser dividida em histórias menores

para melhor organização, para melhor planejamento, estimativa de tempo, entendimento e até mesmo

melhor execução, como eu já falei anteriormente.

Então, no final das contas, um épico nada mais é do que uma história de usuário que é longa, que

é grande e algo grandioso o suficiente para que pense em quebrar em histórias menores, no backlog do

produto.

Tudo bem.

Então veja que, além do backlog do produto, você está vendo histórias de usuários, os quadradinhos

menores.

Mas você está vendo também um quadrado em um maior, que seria a representação de um épico, além do

backlog do produto.

Mas veja que eu coloquei ali épicos junto também da visão do projeto lá, da Declaração de Visão, documento

que a gente já criou junto.

E eu fiz isso justamente porque é normal na Declaração de Visão do projeto que hajam alguns épicos registrados

lá desde o início, antes mesmo do projeto ser aprovado para eles ser executado.

Então, é normal que você tenha épicos tanto na Declaração de Visão do projeto.

Não é uma regra que tem que ter.

Mas é normal se você quiser colocar lá alguns épicos para demonstrar o que é que o sistema vai ter ali

de forma um pouco mais específica.

Apesar do épico ainda ser alto nível comparado com a história de usuário que vai ser executada pela

equipe Scrum.

Mas você pode colocar alguns épicos, sim, como uma representação na declaração de visão do projeto.

E, assim como também é super normal, é realmente comum e acontece sempre de a qualquer momento do

projeto você receber épicos no backlog do produto.

Basta que o cliente a qualquer momento do projeto, ao longo do desenvolvimento do projeto, ele peça

algo que representa uma funcionalidade um pouco maior, então isso vai ser acrescentado no backlog do

produto, como qualquer outra história de usuário.

A diferença é que, num determinado momento, antes de ser planejado para esse épico entrar em um sprint,

necessariamente esse é porque ele tem que ser quebrado em histórias menores para que sejam planejadas

e estimadas e aí sim, definir se ele vai entrar na próxima sprint ou não.

Acontece mais ou menos assim.

Quando alguém define que a prioridade daquele épico é agora maior e se pensa em planejar para uma das

próximas experientes, então a hora de quebrá la em partes menores, que é para começar a se ter uma

ideia do tamanho do trabalho a ser feita.

Mas essa parte de pegar um épico, quebrar em passo menores para ver se ele vai entrar na próxima sprint

ou não.

Ou seja, o planejamento da próxima sprint.

Essa parte a gente vai falar nas próximas aulas, quando a gente vai aprendendo aula específica em detalhes,

como que acontece o planejamento de um sprint?

34. Backlog do Produto: Coletando histórias de usuário

Mas e como é que o dono do produto vai coletar essas histórias de usuários ali na fase inicial do projeto?

Depois que o projeto foi aprovado, para começar, como é que ele vai coletar as histórias de usuários

das partes interessadas do projeto?

A principal forma de coletar essas histórias é através das reuniões de grupo de usuários, as quais

envolvem representações dos usuários, ou seja, clientes, as principais partes interessadas do projeto.

Ali, o dono do produto, ele vai ouvir bem as necessidades das partes interessadas e vai documentar

em forma de épicos ou até mesmo de histórias já menores.

Vai depender de quão detalhado ele vai estar recebendo essas informações.

Então, no caso do sistema escolar, por exemplo, o dono do produto iria conversar com o diretor Antonio

Carlos.

Ele conversaria com uma representação dos professores.

Poderia ser ali um, dois ou três professores que ele, junto com Antônio Carlos, selecionou para que

pudesse entender melhor as necessidades dos professores.

Nada melhor do que conversando com os professores, podem ter uma representação dos alunos também que

vão fazer matrículas online.

Então, ouvir dos alunos o que eles acham que seria importante ter no sistema, além do momento da matrícula.

Ou seja, são todas partes interessadas no projeto que o dono do produto vai conversar, reunir e trocar

ideias para que ele vá definindo quais histórias que vão entrar no backlog desse produto a ser desenvolvido,

que vão representar as necessidades do cliente.

É importante também perceber que quando eu falei naquele formato bonitinho de uma história do usuário,

ou seja, como um diretor, eu quero que o sistema faça isso para que eu tenha isso.

Na verdade, é assim que o dono do produto, ele vai documentar a história de usuário no backlog do

produto.

Mas ele claro que não deve esperar receber informações super claras e bem formatadas do diretor, dos

professores, dos alunos.

Afinal, estamos falando de pessoas normalmente não técnicas, que estão ali simplesmente dizendo as

suas necessidades reais.

O que é que elas gostariam que o sistema tivesse?

O que é que elas precisam?

Então ela simplesmente, vamos dizer, na linguagem delas e da forma que elas quiserem, as suas necessidades.

E o dono do produto é que deve ter a habilidade de formatar essas necessidades em histórias de usuário

para entrarem de forma clara no backlog do produto e ficarem claras, fáceis de serem entendidas para

todos que vão visualizar o backlog do produto, ou seja, a equipe Scrum, o Scrum Master, os gestores

da organização, o patrocinador do projeto ou quem quiser verificar ou precisar verificar o backlog

do produto tranquilo.

Então, agora a gente vai no próximo ver um pouco disso.

Na prática, esse passo de criar o backlog do produto, colocando nele as histórias de usuários coletadas,

das partes interessadas, das pessoas envolvidas com o sistema da escola.

Esperança?

Tudo bem, vamos lá.

35. Backlog do Produto: Registrando histórias de usuário no sistema

A gente está aqui na tela inicial do projeto Dormir onde você tem aqui os seus projetos favoritos.

Quando você criou o projeto Sistema da Escola Esperança, automaticamente ele já apareceu aqui na sua

visão e projetos favoritos.

Mas o interesse nosso nesse momento e aqui é o painel de tarefas desse projeto.

Então vou clicar aqui nesse painel de tarefas e como eu não criei ainda nenhuma tarefa, então vou cadastrar.

Primeiro eu vou clicar aqui e a primeira história de usuário que eu vou registrar vai ser cadastro de

alunos e eu vou colocar aqui uma história de usuário que eu coletei, do diretor Antônio Carlos Sá,

que é o seguinte como um diretor, eu preciso que seja possível registrar o cadastro de novos alunos

no sistema para que possamos ter um registro completo das informações dos nossos estudantes on line

e de fácil acesso.

Então, isso daqui é a primeira história que a gente está registrando aqui.

Tem várias informações que você pode definir para uma história como responsável.

O esforço estimado data de início e fim e outras informações que a gente vai utilizar.

Daqui a pouco está mais nesse passo.

Só a gente simplesmente registra as histórias de usuário.

Então eu vou aqui já salvar o painel que a gente tem aqui é um painel que a gente chama de painel kanban.

E quando você tem aqui uma forma visual de você ter as atividades a serem realizadas, você tem status

delas aqui ou em colunas não iniciado, em andamento e concluído.

Tudo bem.

E aí você pode mover suas tarefas para outros estados e visualmente, todo mundo ver o andamento das

atividades de um determinado projeto.

Então, é muito comum de utilizar no scrum.

E essa visão, na verdade, é parte do scrum a utilização de um painel de tarefas.

Com a prática, você vai perceber que você pode colocar aqui mais colunas, menos colunas.

Então, agora nós temos o nosso painel adequado para a gente aplicar o scrum.

E nós temos aqui a primeira coluna, que é o backlog do produto, que no momento ela tem uma história

de usuário, que é o cadastro de alunos.

Tudo bem, então agora é partir para registrar as próximas histórias de usuário que você vai identificando

ao conversar com as partes interessadas do seu projeto.

Eu vou fazer aqui a minha mágica para você não ficar esperando por muito tempo eu registrar todas as

histórias.

Então já preparei aqui tudo com antecedência e no nosso painel ele vai ficar assim.

Esse é o nosso painel, com o nosso backlog inicial do produto, onde nós temos as histórias de usuário

para o sistema escolar da escola Esperança.

A gente tem aqui cadastro de alunos.

A avaliação dos professores lembra que é um épico que eu comentei com você.

Agora há pouco cadastro de professores, realização de matrícula on line, registro de presença e controle

de notas, relatório geral de alunos e relatório geral de professores.

É claro que, num projeto real, a gente poderia pensar em mais histórias de usuários.

Esse book, logo a gente poderia tornar ele maior do que isso.

Mas, para título de exemplo de aprendizado, aqui não vamos criar aqui dezenas de histórias de usuário.

Então vamos se manter com essas aqui e todas elas têm realmente informações aqui dentro registrada,

por exemplo, a avaliação dos professores.

Se você clicar aqui, a gente tem aqui a descrição dessa história de usuário.

Como um gestor da escola, o cara realiza a avaliação de desempenho dos professores para poder dar bônus

e promoções com justiça.

Tudo bem.

Então, agora que a gente tem o nosso backlog inicial do nosso projeto Sistema da Escola Esperança,

vamos voltar aqui para o nosso fluxo scrum e vamos partir para o próximo passo, que é a priorização

das histórias de usuário no backlog do produto.

36. Backlog do Produto: Definindo prioridades

Nessa aula, vamos para o próximo passo, que é uma das principais responsabilidades do dono do produto,

que é priorizar as histórias de usuário que estão no backlog do produto.

Eu quero compartilhar duas estratégias muito comuns de serem utilizadas para priorizar um backlog do

produto.

A primeira estratégia é a mais comum e é simplesmente você atribuir números às histórias de usuário

onde esses números representam prioridades.

Por exemplo, podem ser números de 0 a 100, onde 100 representa a maior prioridade.

No Scrum, nós trabalhamos necessariamente com essas prioridades, no backlog do produto, pois só assim

a gente pode entregar o maior valor possível.

Como eu já falei para você anteriormente, a cada sprint que vai ser concluída, entende?

Então, você precisa entender com as partes interessadas quais são as maiores prioridades, o que é

que tem que ser feito primeiro.

Como já expliquei para você nas aulas anteriores.

Você vai perguntar para Antonio o que é mais importante o cadastro de alunos e o cadastro de professores

depois que já teve o cadastro de alunos ou de professores?

O que é que vem depois?

E a avaliação dos professores?

O que é que vem em seguida?

São relatórios de alunos ou de professores?

Então, as partes interessadas, o cliente define a prioridade e as histórias de usuários vão ser desenvolvidas

pelo tema scrum de acordo com essa prioridade.

Ok, então essa é uma forma de você ordenar as histórias de usuário por prioridade e uma forma bastante

intuitiva que provavelmente você já utilizou antes.

E a outra forma que talvez você não conheça ainda ela é chamada de método Moscou.

Moscou, na verdade, é um acrônimo para must have.

A primeira letra, o m.

Ou seja, deve ter tem maior prioridade.

Depois o s should i have.

Ou seja, deveria ter.

Depois could have.

Poderia até.

E depois manteve.

Ou seja, não terá por enquanto.

Então você tem aí quatro prioridades, quatro níveis de prioridade, que pode ser uma nomenclatura para

dar mais significado para fica mais fácil de entender aquilo que é obrigatório que deve ter, tem maior

prioridade aquilo que deveria ter.

Seria bom se tivesse aquilo que poderia ter.

Seria bom se tivesse, mas não é tão importante assim.

É aquilo que não terá por enquanto, que está lá com a menor prioridade.

E a gente vai agora aqui, no nosso painel de tarefas, do nosso back log, para definir as prioridades

das histórias de usuário no sistema da escola esperança.

Então, vamos supor que a gente conversou com o Antônio e entender as necessidades deles, o que é que

é prioridade para ele e o cadastro de alunos é a prioridade número um?

Então eu vim aqui nessa atividade ali tá.

Vou.

Vim aqui no campo prioridade e vou definir que a prioridade dessa história de usuário ela é muito alta.

Seria lá o equivalente ao m do Moscow, o must have ou deve ter?

E agora, no nosso backlog, a gente tem aqui, com a prioridade máxima muito alta, o cadastro de alunos.

Tudo bem.

Da mesma forma, a gente vai definir prioridade para as outras histórias de usuário.

Vamos fazer mais um aqui até que o cadastro de professores, onde eu vou colocar prioridade para eles

aqui como sendo alta.

Ou seja, vem depois de o cadastro de aluno, tá?

E aí a gente tem aí o cadastro de professores como sendo o segundo na escala de prioridade.

Tudo bem, então vou fazer a minha mágica aqui e agora nós temos aqui o nosso backlog priorizado de

acordo com as prioridades que Antonio Carlos, diretor da escola, e as demais partes interessadas definiram.

Então você consegue ver aqui passando a vista rapidamente, que ele está priorizando o cadastro de alunos,

cadastros de professores.

Depois você tem o relatório de alunos e professores.

Afinal, se você cadastrar e não puder consultar para visualizar na listagem as informações dos alunos

e professores, então o sistema ele não vai ter uma utilidade logo de início.

Então, depois dos cadastros e relatórios, aí você tem algo a mais importante registro de presença

controle de notas.

Depois, lá no final, com menor prioridade, você tem a avaliação dos professores e você tem a realização

de matrícula online.

Então, com isso, a gente tem o nosso back log do produto priorizado.

Então percebo que a gente foi afunilando e a gente criou a visão do projeto.

Depois, a gente focou em levantar as histórias de usuário, ou seja, os requisitos do produto que

a gente vai desenvolver junto às partes interessadas.

E agora a gente já tem o nosso backlog do produto.

Priorizada esses requisitos, essas histórias de usuário priorizadas.

A gente já tem uma sequência de valor que a gente vai entregar ao cliente ao longo do projeto.

Tudo bem, vamos lá seguir, então, com o nosso fluxo, esse.

37. Criando o planejamento de release

Talvez você esteja pensando aí que após a gente ter o backlog do produto priorizado, a gente vai agora

planejar a primeira sprint do nosso projeto, certo?

Na verdade, nós vamos realmente planejar o primeiro sprint logo.

Mas antes disso, nós vamos criar o planejamento de release ou o planejamento das entregas principais

do nosso projeto.

E se há algo muito importante que precisa ser feito após você ter priorizado o backlog do produto,

é no planejamento de release que a gente planeja as macro entregas do nosso projeto, definindo o que

é que vai ser entregue de forma macro no projeto, ou seja, do início ao fim, nos pontos intermediários

do projeto.

O que a gente vai estar entregando para o cliente utilizar e também quais são as datas planejadas para

que essas entregas aconteçam.

Então, o cronograma de Willys é ótimo para sanar as expectativas de datas de todas aquelas partes interessadas

envolvidas no projeto.

Quando é que elas vão poder realmente receber algo funcional do sistema para eles começarem a utilizar?

Então, suponha que, além do tempo do nosso projeto, onde nós temos aí a nossa primeira sprint de

duas semanas e a final da Sprint, a gente tem aí a apresentação de algo funcional para o cliente e

a gente tem também uma release liberada.

Ao concluir essa primeira sprint.

Mas qual é o ponto de atenção aqui nessa primeira sprint do projeto?

No final dela, está prevista uma entrega funcional para o cliente, que representa a primeira release

do nosso projeto.

Essa versão funcional do sistema é uma versão que, por exemplo, já permite o cadastro de alunos e

professores no sistema no nosso sistema escolar.

Então, o que aconteceu na primeira sprint?

O cliente Antonio Carlos já recebeu o sistema para ele poder utilizar e fazer cadastros de novos alunos

e uma versão funcional do sistema que ele já tem em mãos para utilizar.

Daí, seguindo esse plano aqui previsto, a gente ainda não está executando o projeto.

É um planejamento de releases.

Seguindo esse plano, nós vamos realizar nas próximas sprints e ao término de cada uma delas, a gente

vai liberando uma nova versão do sistema para os clientes irem utilizando.

Mas preste atenção no detalhe.

Note que no final da terceira sprint da quarta sprint não houve liberação de release.

As releases são aí R1, R2, R4 e para cada release está sendo apontado aí as histórias de usuário que

estariam implementadas, que estariam funcionais no sistema para o cliente utilizar.

Mas veja que nas sprint 03h04 não houve liberação de release e que nem sempre um sprint vai culminar

em algo realmente pronto para o cliente utilizar.

Então, uma release não é simplesmente uma nova funcionalidade que foi apresentar no cliente.

Na verdade, um release representa a liberação de uma nova versão do sistema que está sendo disponibilizada

para o cliente utilizar na vida real mesmo, entendem?

Então, é importante que você entenda essa diferença, porque é normal que a maioria das sprints em

um projeto não resultem em um release sendo entregue para o cliente.

É muito normal de você, conclui.

Um sprint apresenta para o cliente, ele dá o feedback, aprova e o projeto continua seguindo na linha

certa para suprir as necessidades do cliente.

E ele está satisfeito no final, como tudo o que a gente tem falado até agora.

Porém, se for possível já liberar um release para o cliente utilizar na vida real e você puder incrementando

um produto que o cliente já está utilizando, então isso daí vai agregar ainda mais valor para o cliente.

E também nesse momento em que você está fazendo o planejamento de release, normalmente você também

determina o tamanho de um sprint.

Lembra que eu falei no início e com o sprint ela pode ter duas semanas, três semanas, quatro semanas

normalmente.

E nesse momento, onde você faz o planejamento de release que você vai determinar qual é o tamanho das

sprint no seu projeto?

Não existe uma regra específica que lhe leve a definir a duração perfeita das sprint para o seu projeto.

O que deve ser feito é a realização de estimativas de alto nível do esforço para aquelas e os gestores

que já estão no nosso backlog avaliar o porte do projeto, a complexidade envolvida, o plano de release

que se pretende aplicar para esse projeto no caso de já existirem datas pré definidas e expectativas

pré definidas.

E aí você vai verificar qual é o tamanho mais adequado para suas sprint terem de quanto, em quanto

tempo que vai ser possível fazer apresentações para as partes interessadas de duas em duas semanas,

de três em três semanas?

Porque as funcionalidades são mais complexas, são maiores.

E aí é melhor fazer de três em três semanas no lugar de duas em duas ou de quatro em quatro.

Entendeu?

Mas o importante é que, uma vez definido o tamanho da Sprint seja duas semanas, três semanas ou quatro

semanas, esse tamanho não deve ser alterado ao longo do projeto.

Claro que existem exceções.

Você, ao longo do projeto, pode sentir a necessidade de reduzir o tamanho de um sprint de quatro para

três semanas ou aumentar de duas para três semanas.

Porém, isso realmente não é comum de acontecer.

Então, a gente poderia ter essa tabelinha aqui, por exemplo, para representar o nosso planejamento

de releases, considerando justamente esse nosso backlog que.

Priorizado o nosso projeto.

Então, veja que a sequência de prioridades aqui, da maior para menor do cadastro de alunos para a

realização de matrícula on line aqui no nosso painel de tarefas, é justamente a sequência que está

aqui no nosso plano de relés, o plano de releases.

Ele vai refletir as prioridades do seu backlog e é um desafio que você vai ter aqui com os stakeholders

do seu projeto e de você mostrar que o cronograma, esse cronograma de releases, ele deve ser flexível

a mudanças.

E por quê?

Porque a grande característica das metodologias ágeis que as diferenciam das tradicionais é justamente

a aceitação de mudanças.

Lembra que uma metodologia ágil ela aceita mudança com bastante facilidade.

Agora, é claro, mudanças normalmente vão impactar também diretamente no cronograma de release, nos

custos, nos riscos, nos tempos estimados para concluir o projeto.

Ou seja, você já percebeu que esse cronograma de utilização poderá sofrer ajustes ao longo do projeto

ao longo de um projeto Scrum?

Novas histórias de usuários podem surgir a qualquer momento no backlog do produto, assim como histórias

que já estão lá desde o início do projeto podem ser removidas.

Basta o cliente mudar de ideia e isso pode acontecer à medida que o cliente vai vendo a evolução do

projeto e sentindo e utilizando aquele produto parcial.

Então ele pode mudar de ideia, pode mudar os requisitos.

Pode perceber que coisas que no início não era muito importante passaram a ser mais importantes e as

prioridades mudarem.

Ou seja, esse plano de release é uma expectativa inicial das entregas do projeto e que, dependendo

do caminho que o projeto seguir, ele pode ir sendo ajustado.

Afinal, o dono do produto muitas vezes não é capaz de prever em detalhes tudo o que vai ser feito no

início do projeto.

Na prática, ele e também o cliente vão aprendendo conforme o projeto avança e o processo de scrum,

ele é feito justamente para comportar isso.

Então, quando você for criar o planejamento de releases no seu projeto, basta você criar uma tabelinha

simples como essa aqui, como sendo seu modelo e você compartilhar com as partes interessadas do projeto.

Sempre lembrando que a expectativa inicial de releases do projeto, mas que vai depender do andamento

do projeto e das possíveis mudanças que poderão acontecer no backlog do produto.

À medida em que as partes interessadas forem entendendo melhor aquilo que está sendo gerado e definindo

realmente os requisitos finais que o projeto terá.

Quem faz o planejamento de release?

https://annelisegripp.com.br/release-planning/

38. [Aula extra] Como definir um bom objetivo - Parte 01

O primeiro ponto é definir um bom objetivo e também compartilhar esse objetivo.

Percebo que eu falei definir e compartilhar.

Primeiro, porque definir um bom objetivo.

O objetivo é o seu norte, o que vai apontar aonde você quer chegar, onde você quer estar quando o

seu projeto for concluído.

O objetivo deixa claro para sua equipe e para os gestores qual é o fim desse projeto.

Onde é que a gente quer chegar?

Você não pode começar uma viagem e, no meio do caminho, não lembrar mais, não saber para onde você

quer chegar, concorda?

Da mesma forma, acontece em um projeto.

Todos precisam ter em mente, de forma muito clara aonde que se quer chegar com esse projeto.

Tanto que eu conheço um monte de gerente de projetos que goste de imprimir uma cartolina.

O objetivo é pregar na parede.

Onde está a equipe, onde estão os gestores para que ninguém esqueça onde é que a gente precisa chegar.

Quando esse projeto for concluído e quando a gente fala de um objetivo bem definido, a gente está falando

de um objetivo.

É smart e é uma técnica simples que eu quero explicar para vocês agora, para vocês conseguirem definir

bons objetivos.

As pessoas costumam pensar que o objetivo de um projeto se resume ao nome.

Ou a frase Curta Projeto market do futuro ou o projeto Construção da Casa Nova.

Na verdade, um bom objetivo precisa ser específico, mensurável, alcançável, realista e restrito

no tempo.

Daí a sigla Smart.

Então, você pode escrever uma frase mesmo para definir o seu objetivo.

Não precisa se preocupar em escrever um objetivo com três ou quatro palavras.

Então, para deixar isso muito claro para você, eu quero te dar um exemplo.

Vou dar um exemplo.

Um objetivo ruim.

E a gente vai transformar ele em um bom objetivo.

Um exemplo de um objetivo ruim, mal definido.

Aumentar o faturamento da minha empresa.

Aumentar o faturamento da minha empresa tem mais cara de um desejo do que porque um objetivo vai aumentar.

Enquanto quando que eu quero ter esse aumento, como que eu vou atingir esse aumento?

Então vamos transformar esse objetivo em objetivo smart.

Primeiro esse específico, então eu posso especificar um pouco mais esse objetivo, enquanto que eu

quer aumentar o meu faturamento.

Então, eu posso transformar esse título em aumentar o faturamento da minha empresa em 20%.

Ok, o meu objetivo já está um pouquinho mais específico agora depois.

MD Mensurável.

Eu não posso controlar nem gerenciar aquilo que não pode ser medido.

Então, aumentar o faturamento da minha empresa em 20% é algo que pode ser medido.

Por quê?

Porque vão estar recebendo novos projetos, por exemplo.

Eu vou poder estar aferindo o faturamento a cada mês, cada semana, a cada mês ou a cada trimestre.

E aí eu posso verificar o quanto que o meu faturamento aumentando e verificar se eu vou atingir ou não

aquele meu objetivo.

Então, é o que pode ser medido a de alcançável ou atingível.

Então, vamos supor que, nesse caso, sim, o meu objetivo seja atingível.

Eu vou organizar melhor a utilização da minha equipe para conseguir absorver novos projetos.

Eu vou planejar melhor a partir de agora ou eu vou começar a receber novos projetos que eu não recebi

antes.

Projetos que são de maior risco, mas também são de maior valor e me trazem maior faturamento.

Então, é importante que seja realista esse meu objetivo.

Eu não posso, por exemplo, querer aumentar o meu faturamento em 50% dentro de duas semanas.

Provavelmente isso é impossível.

E como fazer uma meta de perder 30 quilos em uma semana, o que é impossível?

Não posso colocar isso como meu objetivo.

R De relevante e importante que o objetivo que você defina seja relevante para a organização, para

a equipe, por que quer?

Se não for relevante, muito provavelmente não vai haver o empenho e a motivação necessária para atingir

ele.

Realmente você não vai atingi lo e tem de tempo de restrito no tempo.

O meu objetivo precisa ser restrito no tempo, quando que eu quero ter o meu faturamento aumentado em

20%.

Então, veja como que o nosso título poderia estar agora aumentar o faturamento da minha empresa em

20% dentro de três meses, através da reorganização da equipe e a realização de melhores planejamentos

para melhor aproveitamento dos recursos da empresa.

Então perceba que agora sim, eu tenho um objetivo mais completo.

Objetivo Smart ou objetivo, que é claro sobre a onde que eu quero estar.

Daqui a três meses eu quero aumentar o faturamento da minha empresa em 20%, através da reorganização

da equipe e da realização de melhores planejamentos.

39. [Aula extra] Como definir um bom objetivo - Parte 02

Mas você lembra o que eu falei sobre definir e compartilhar um bom objetivo?

E aí, por que compartilhar um objetivo com a equipe, com gestores, com até com o cliente?

Por quê?

Pessoal, quando a gente fala em projeto, em empreendimentos, a gente está falando em equipe.

A gente está falando de um conjunto de seres humanos, de pessoas que formam essa equipe e pessoas.

Elas precisam ser motivadas.

Se engajadas, as pessoas precisam se sentir importantes.

E quando você chega para sua equipe e compartilha o objetivo do projeto, o por que você está fazendo

um projeto que é a justificativa e também o objetivo aonde quer chegar?

Você fala que conta com cada um deles.

Você está envolvendo as equipes, gerando motivação.

As pessoas vão se sentir importantes quando você compartilha o objetivo do seu projeto com elas e mostra

que elas são importantes para que aquele sucesso seja atingido.

Então, por isso, que importa que você compartilhe com a sua equipe o objetivo do seu projeto?

É daí que eu quero entrar já na segunda dica que eu quero passar para vocês hoje.

Nesse primeiro vídeo, a reunião de kickoff toda empresa um pouco mais amadurecida.

Ela não deixa de realizá la no Kickoff ao iniciar qualquer empreendimento com qualquer projeto.

O que é que é a reunião do Kickoff?

Assim como eu compartilho o objetivo do projeto com a equipe.

Como eu falei pra vocês agora há pouco você deve compartilhar um pouquinho mais.

Você fala sobre a justificativa do projeto, por que a nossa empresa aceitou esse projeto e vai desenvolver

esse projeto?

Aceitou esse desafio?

Aí você fala também aonde que a gente quer chegar?

Que é o objetivo do projeto.

E depois você fala como que a gente vai fazer para atingir esse objetivo?

Como que cada membro da equipe é importante para atingir esse objetivo?

Você não precisa falar sobre cada um dos membros da equipe.

Você fala sobre alguns, por exemplo, certa vez, durante a reunião do Kickoff de um projeto, há muitos

anos atrás, você estava trabalhando numa determinada equipe.

O meu gerente de projeto disse Gustavo.

Olha só, você acha que esse vídeo ele vai lembrar que ele falou isso pra mim?

Gustavo Olha só.

Eu acho que você tem um trato muito bom com o cliente.

Você cria uma relação boa com ele, uma dinâmica boa.

Nesse projeto aqui, o cliente é um pouquinho complicado.

Vou precisar dessa tua boa relação, desse teu trato especial com o cliente.

Eu queria que você focasse um pouquinho mais e dessem o teu melhor para construir um bom relacionamento

e criar um bom clima, um bom ambiente com esse cliente em especial.

Você não imagina a motivação.

Quando me arrepiei ali, me senti importantepara um projeto e dei o meu melhor.

Eu dei 150% naquele projeto.

Valeu mais.

Então, quando você envolve a sua equipe, compartilha o porquê aonde quer chegar e como que a equipe

é importante para a gente atingir esse objetivo.

Você deixa de ter simplesmente fazedores de atividade, você deixa de ter funcionários, você passa

a ter de fato um time que vai seguir, que vai ouvir as suas orientações, que vai te ver como um líder

e de fato vai estar contigo para atingir aquele objetivo.

Você vai ter uma equipe engajada e motivada desde o início do seu projeto e isso é um dos grandes segredos

dessa simples ação.

Um dos principais segredos para você ter sucesso nos seus projetos, então busque engajar sua equipe

desde o início, realizando uma reunião no Kickoff e compartilhando com ela o desafio.

O porquê?

Aonde a gente quer chegar e como que a gente vai chegar?

O que a gente vê rua nas organizações é fulano faz esses testes aqui.

A gente quer isso pronto para amanhã, porque a gente precisa entregar para o cliente.

Ou então Daniel faz aquela diagramação lá pra sexta feira.

Tem que estar pronto.

Você não atrasa isso não.

Pelo amor de Deus, a gente vê o que as pessoas soltas fazendo atividades.

Essas pessoas, elas não sabem sobre o cliente, sobre o tipo de cliente que é o perfil, o que esse

cliente acha mais importante.

Não sabem qual é o objetivo desse projeto, qual é o grande desafio da empresa?

Esse projeto é importante ou não é pra organização?

Quando você não compartilha essas informações, você tem simplesmente escravos.

Você tem pessoas que vão fazer atividades para você.

Vamos tentar te entregar atividade pra receber um salário no fim do mês.

Você não tem de fato a equipe forte.

Cada um tem a sua função e reconheça a sua importância dentro da equipe.

Entenda o que é Objetivo SMART e como utilizá-lo para aumentar o foco da sua equipe

https://www.proj4.me/blog/objetivo-smart?utm\_source=udemy&utm\_medium=referral&utm\_campaign=curso-scrum

40. Artigo: Dono do Produto e Scrum Master podem ser a mesma pessoa?

Essa pergunta é muito comum para quem está conhecendo o Scrum, mas a resposta é bem simples.

Num cenário geral, é fundamental que o Dono do Produto e o Scrum Master sejam pessoas diferentes, pois, conforme explicado no curso, estes dois papéis assumem responsabilidade completamente diferentes e também possuem perfis de diferentes profissionais.

Mas é claro que, na prática, se você tem uma equipe muito pequena e quer aplicar o Scrum, você pode ser PO e SM. Mas este cenário seria uma adaptação e não uma recomendação.