

ANÁLISE CRÍTICA DE UM CASO DE SUCESSO NA UTILIZAÇÃO DO SCRUM

Aplicação Prática da Mayden

CENÁRIO ENCONTRADO

Mayden é uma empresa com 19 anos no mercado, situada na Inglaterra com 44 colaboradores com 2 unidades ativas, atuando no desenvolvimento de aplicações web para o setor da Saúde. A princípio utilizava o modelo tradicional de gerenciamento de projetos.

Mesmo tendo como característica a flexibilidade e inovação, o que ocorria eram que muitos projetos se iniciavam, porém, eram feitas poucas entregas, o que dava uma falsa sensação de produtividade. Além disso, existia um grande acúmulo de trabalho para determinados colaboradores, enquanto outros, estavam ociosos. Houve uma centralização do conhecimento, o que impedia a colaboração entre eles, gerando uma dependência.

PONTOS POSITIVOS OBSERVADOS NO CASO DE SUCESSO

1. CONSCIÊNCIA DO CENÁRIO ENCONTRADO

A dificuldade de lidar com mudanças, tende a trazer uma resistência para observar e reconhecer o que está funcionando ou não em uma empresa. O primeiro passo para a mudança é entender que ela é necessária, pois, caso isso não ocorra, não seria possível uma abertura para ela.

2. ABERTURA E FLEXIBILIDADE A ORGANIZAÇÃO PARA A PROPOSTA APRESENTADA

A capacidade de ouvir os colaboradores, mesmo que signifique correr riscos, mostra que existe uma flexibilidade e humildade da corporação. Diante da apresentação de um membro ouvido sobre sua experiência, abriu opções para que a dificuldade enfrentada fosse resolvida

3. APROPRIAÇÃO DA MENTALIDADE ÁGIL

O conhecimento do Scrum, a implementação das reuniões, não é suficiente para que a ferramenta performe, precisa existir uma mudança de mentalidade e um desprendimento de costumes e hábitos, reformulando para que assim possa ser internalizada a agilidade em uma equipe.

4. MOTIVAÇÃO E ENTUSIASMO DA EQUIPE PARA A IMPLEMENTAÇÃO

Quando se entende o funcionamento da aplicação do Scrum e os resultados que podem ser gerados, é possível surgir uma motivação para que ele aconteça. A motivação é contagiante, trazendo um envolvimento e unicidade para todos os envolvidos

5. TOMADA DE DECISÃO E PROMOÇÃO PARA A REALIZAÇÃO DA ESTRATÉGIA

Por ser uma ferramenta simples e de fácil compreensão e aplicação, em poucos dias o Scrum pode ser aplicado, o que de certa forma trás uma leveza e agilidade para o processo de transformação e mudança nas implementações dos projetos

6. DISPOSIÇÃO DOS COLABORADORES PARA ADQUIRIR O CONHECIMENTO NECESSÁRIO

A inflexibilidade, a resistência, medo pode ser uma barreira considerável diante de uma migração, a disponibilidade e entrega dos envolvidos tende a tornar o processo mais leve e agradável dentro da empresa.

7. CORAGEM NA APOSTA DE UMA TRANSIÇÃO DE WATERFALL PARA O AGILE

Abdicar do que já é conhecido, para optar por algo desconhecido sempre é um desafio, pois, não é possível ver os impactos previamente. Arriscar pode gerar uma insegurança, porém, no caso de sucesso citado, houve uma coragem e atitude para que o Scrum fosse implementado, trazendo um novo cenário para a entrega dos projetos.

PONTOS NEGATIVOS SUPOSTAMENTE OBSERVADOS NO CASO DE SUCESSO

1. POSSÍVEL LENTIDÃO NA IMPLEMENTAÇÃO DA MENTALIDADE ÁGIL

Devido ao tempo de 10 anos utilizando o modelo WATERFALL, a tendência é que os colaboradores tenham um impacto considerável de cultura e mentalidade, o que pode gerar insegurança e desconforto caso não seja respeitado o tempo para absorção de novos conhecimentos, bem como sua utilização.

2. IMPACTO E DESCONFORTO DOS CLIENTES

Toda mudança existe um período de adaptação, como a implementação foi em torno de 6 meses, se não tiver o cuidado com essa mudança diante do cliente, podem existir desistências, caso existam clientes com um perfil mais conservador.

3. UTILIZAÇÃO DO MODELO POR UMA DÉCADA

Considerando o tempo da existência da empresa, pode ser observado que se tratando de tecnologia com foco em inovação, o modelo de gerenciamento foi sustentado por um tempo

considerável, pois o ambiente ao qual a empresa atuava sofre mudanças frequentes ao longo do desenvolvimento de um projeto.