



**OFICINA DE SOLUÇÕES  
PROFISSIONAIS**

**ORIENTAÇÕES**

# OFICINA DE SOLUÇÕES PROFISSIONAIS

|  |
|--|
| <b>Disciplina: Projeto de Software</b> |
| <b>Unidade: 2</b>                      |

## Encontro 2 – Resolução de problemas

Neste encontro, você compreenderá os principais conceitos e contextos da disciplina de forma prática, explorando soluções para um problema relacionado ao contexto profissional.

***Você deverá concluir a atividade e apresentá-la ao final do encontro.***

Neste segundo encontro, utilizaremos o Caso Nutrientes Delivery para aplicar os conceitos fundamentais de Métodos Ágeis, Scrum e Inovação. O desafio é gerenciar a pressão do CEO e a necessidade de personalização do produto utilizando o framework Scrum.

Desta vez, o Desafio é resolver a Crise do MVP e as Mudanças do CEO. A Nutrientes Delivery adotou a abordagem Ágil/Scrum para o desenvolvimento do Módulo do Cliente devido à insistência do CEO em mudanças rápidas e à necessidade de feedback constante do mercado. O time está no meio do desenvolvimento do MVP (*Minimum Viable Product*) focado em cadastro e agendamento de entrega básica.

Entendamos a Crise: O CEO, atuando como um Stakeholder muito ativo, decidiu que o feedback inicial dos clientes indica que o MVP é "muito básico". Ele está exigindo a inclusão imediata de dois novos recursos de alto custo:

1. "Calculadora Nutricional em Tempo Real" (Exige integração complexa com o Módulo de Nutrição).
2. "Pagamento Recorrente via PIX" (Exige uma nova integração bancária de alta complexidade e segurança).

O Product Owner (PO) está sob enorme pressão para aceitar essas mudanças no meio do Sprint, o que comprometeria a entrega do MVP inicial no prazo.

Estudante, compreenda a proposta de Atividade: Gerenciamento da Pressão Ágil (Scrum)

### 1. Objetivo da Atividade

O objetivo principal é capacitar o estudante a aplicar os princípios e eventos do Scrum para gerenciar as expectativas dos Stakeholders e proteger a integridade do Sprint.

- Competências Desenvolvidas: Aplicação dos Valores e Princípios Ágeis; Definição e Proteção dos Artefatos do Scrum; Gerenciamento de Conflitos e Priorização (Negociação com Stakeholders); Compreensão do Papel do Product Owner vs. Stakeholder.
- Habilidades Desenvolvidas: Priorização de Backlog (Product Backlog); Elaboração e defesa de um plano de gestão de mudanças (Reunião de Sprint); Comunicação e defesa da integridade do framework Ágil.

### 2. Descrição da Atividade

Estudante, individualmente ou em duplas, deve atuar como o Product Owner (PO) da Nutrientes Delivery. Deve preparar uma Estratégia de Resposta e Negociação para ser apresentada ao CEO (o Stakeholder exigente) durante uma simulação de Reunião de Revisão do Sprint.

O resultado final será uma Apresentação de Estratégia (Pitch de Negociação) de 5 a 7 minutos, focada em como utilizar os conceitos do Scrum e Inovação (MVP) para gerenciar as mudanças sem comprometer o projeto.

### 3. Etapas para Realização

**Etapa 1: Análise Ágil e Valores (Conteúdo: Manifesto Ágil, Scrum)**

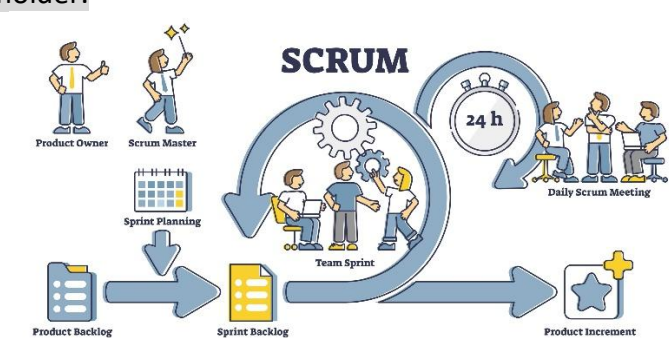
1. Defesa do Valor: Identifique e cite o Valor do Manifesto Ágil que está sendo violado pela exigência do CEO de mudanças no meio do Sprint. Justifique por que proteger o Sprint é mais importante que a "Satisfação imediata do Cliente" (que é apenas um dos valores).
2. Artefatos do Scrum: Defina quais Artefatos do Scrum (ex: Product Backlog, Sprint Backlog) seriam diretamente impactados pela aceitação imediata das duas novas funcionalidades e qual é o papel do PO em protegê-los.

**Etapa 2: Priorização e Inovação (Conteúdo: MVP e Design Thinking)**

1. Rejeição/Negociação: Formule a resposta oficial do PO ao CEO, utilizando um Princípio Ágil (ex: "Mudanças são bem-vindas...") para iniciar a negociação.
2. Conceito MVP/Lean: Argumente que as novas funcionalidades complexas (Calculadora Nutricional e PIX Recorrente) devem ser tratadas como funcionalidades futuras e que o MVP atual deve ser concluído primeiro. Proponha usar um ciclo de Design Thinking (ex: Teste de Conceito) para validar a real necessidade e o valor desses novos recursos antes de investir no desenvolvimento.

**Etapa 3: Plano de Ação (Conteúdo: Eventos e Papéis)**

1. Plano do PO: Descreva o Plano de Ação, como PO, executaria imediatamente após a reunião para incorporar essas novas funcionalidades. Isso deve incluir a criação de novas User Stories no Product Backlog e o agendamento de um Evento Scrum específico (diferente da Review) para estimar o esforço das novas features com o time de desenvolvimento.
2. Apresentação: Prepare o pitch de 5 a 7 minutos para defender seu plano, garantindo que a comunicação seja firme em defender o framework, mas flexível na negociação com o Stakeholder.



Fonte: Shutterstock

**Gabarito:**

Esta orientação visa guiar a avaliação do **Pitch de Negociação** do estudante, garantindo que os conceitos do Scrum, do Manifesto Ágil e de Inovação (MVP) foram aplicados de forma estratégica para gerenciar a pressão do CEO e proteger a equipe.

**Etapa 1: Análise Ágil e Valores**

| Critério de Correção          | Pontos a Observar no Trabalho/Apresentação do Estudante   |
|-------------------------------|---|
| Defesa do Valor e Princípio   | O estudante deve citar o valor "Software funcionando mais que documentação abrangente" e, principalmente, o princípio "Entregar software funcionando frequentemente..." <sup>1</sup> . O argumento deve focar em proteger o <i>Sprint</i> para manter o ritmo sustentável do time e entregar a funcionalidade acordada (MVP), cumprindo a promessa do <i>Sprint Backlog</i> e garantindo transparência. |
| Artefatos do Scrum Impactados | O estudante deve identificar corretamente que o <i>Sprint Backlog</i> e, consequentemente, o <i>Incremento</i> (a meta do <i>Sprint</i> ), seriam diretamente impactados. O papel do PO é proteger o <i>Sprint Backlog</i> , rejeitando mudanças que impeçam a entrega da meta definida na <i>Sprint Planning</i> .   |

**Etapa 2: Priorização e Inovação**

| Critério de Correção            | Pontos a Observar no Trabalho/Apresentação do Estudante  |
|---------------------------------|--|
| Rejeição/Negociação e Princípio | A resposta deve ser uma rejeição formal, mas respeitosa, utilizando o princípio "Mudanças nos requisitos são bem-vindas, mesmo tardiamente no desenvolvimento." <sup>2</sup> . O PO deve afirmar que as mudanças serão incluídas no <i>Product Backlog</i> , não no <i>Sprint</i> atual.   |
| Conceito MVP/Lean               | O estudante deve argumentar que o MVP ( <i>Minimum Viable Product</i> ) deve ser entregue primeiro para obter o máximo de aprendizado com o menor esforço <sup>3</sup> . As funcionalidades complexas ( <i>Calculadora/PIX</i> ) devem ser tratadas como riscos e hipóteses a serem validadas (abordagem Lean/Design Thinking), evitando investimento em recursos que o mercado pode não utilizar. |
| Proposta de Design Thinking     | A proposta deve incluir uma etapa leve de Teste de Conceito ou entrevistas antes de priorizar o desenvolvimento, garantindo que as funcionalidades complexas resolvam problemas reais e não apenas desejos do CEO.   |

**Etapa 3: Plano de Ação**

| Critério de Correção               | Pontos a Observar no Trabalho/Apresentação do Estudante  |
|------------------------------------|--|
| Plano de Ação do PO (Incorporação) | O plano deve ser sequencial e aderente ao Scrum: 1. Transformar as exigências do CEO em novas <i>User Stories</i> ; 2. Inserir essas <i>Stories</i> no <i>Product Backlog</i> (Artefato); 3. Agendar uma Reunião de Refinamento do |

| Critério de Correção  | Pontos a Observar no Trabalho/Apresentação do Estudante   |
|-----------------------|---|
|                       | <i>Product Backlog</i> (Evento), envolvendo o Time de Desenvolvimento para estimar o esforço e priorizar as novas <i>Stories</i> na fila de espera para o próximo <i>Sprint</i> .   |
| Apresentação e Defesa | A apresentação deve ser clara, firme na defesa do <i>framework</i> Ágil, mas demonstrando flexibilidade e colaboração (Valores do Manifesto) ao aceitar a entrada das novas <i>Stories</i> no Backlog. O estudante deve garantir que o CEO se sinta ouvido, mas que as regras do jogo (Scrum) sejam mantidas. |

Avaliação Final: O sucesso do estudante é demonstrado pela capacidade de usar o Scrum como ferramenta de negociação e não apenas como um conjunto de rituais. A pontuação máxima deve ser dada a quem conseguir justificar tecnicamente o adiamento das *features*, utilizando a lógica do MVP/Lean para proteger o prazo de entrega do *Incremento* atual.

