

Bugio **Pattern**

Play field based development – Pattern – version 0.9.6

By Edison Figueira Junior



História

Após mais de 20 anos de experiência em gestão de equipe de desenvolvimento, diversas metodologias e muitas adaptações de frameworks baseadas na prática do dia a dia, resolvi documentar e transformar em PATTERN meu modelo de gestão.

Bugio é uma proposta de modelo de estrutura de gestão de desenvolvimento baseada em campo de jogo. A ideia é definir um campo com as funções necessárias para alcançar o objetivo do(s) projeto(s) e posicionar (escalar) as pessoas conforme seus conhecimentos de forma contínua.

Algumas funções dentro do jogo são obrigatórias tais como:

- *Quality,*
- *Product Owner ou Leader,*
- *Product Manager,*
- *Products*

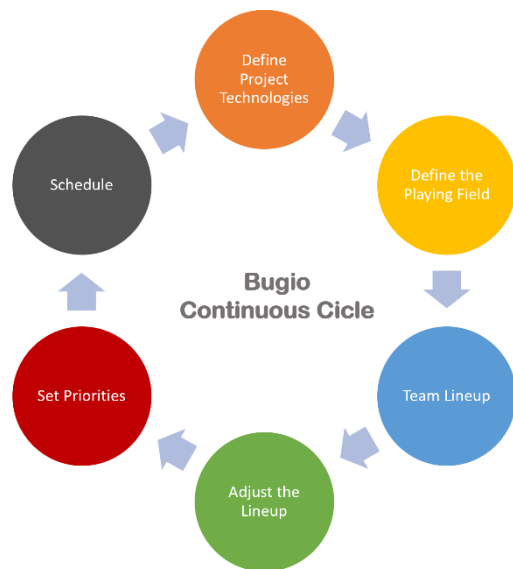
As demais podem ser alteradas conforme a necessidade dos projetos.

Estratégia do Bugio

É comum que equipes segregadas por projetos ou features tenham momentos de sobrecarga ou momentos ociosos, como não é incomum ter pessoas com conhecimentos profundos de alguma tecnologia e que atuem em um determinado projeto, mas que seria interessante que esses seus conhecimentos fossem utilizados em um outro projeto.

O Bugio visa esclarecer os principais conhecimentos de cada colaborador e assim o Product Owner/Product Manager pode escalá-lo no melhor projeto/sprint do momento.

Nos tempos de hoje onde a informação chega de maneira muito rápida e fácil, é normal que um colaborador adquira novos conhecimentos durante o passar do tempo independentemente da função que ele atue. O Bugio permite alinhar essa visão de conhecimentos de cada colaborador por trimestre, assim é possível realizar mudanças de níveis e promovê-lo.



Esse *Pattern* não dispensa metodologias, pois é um modelo de gestão de equipe e depende de uma metodologia para alcançar os objetivos. Ele funciona muito bem com o Scrum, mas funciona melhor quando é adicionado um gerente de projeto.



Licença

Esse *PATTERN* é totalmente livre e enquadrado no modelo de licenciamento MIT.

Copyright (c) 2019 Edison Figueira Junior Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software. THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Pilares do Bugio

O Bugio se consolida nos seguintes pilares.

1. Definição de campo de jogo.
2. Definição de tecnologias.
3. Escalação do time.
4. Funções obrigatórias.
5. Reciclagem da escalação por trimestre.

Como começar?

1. Defina as tecnologias dos projetos.

É importante que todos os envolvidos estejam cientes de todas as tecnologias envolvidas, primeiro porque ele pode conhecer parte dessas tecnologias que o líder/PO ainda não tenha ciência, segundo que, se os colaboradores tiverem conhecimento de todas as tecnologias, ele poderá se dedicar a novos estudos para atender outras demandas e assim poder modificar seu campo de atuação.

2. Defina o campo de jogo (áreas)

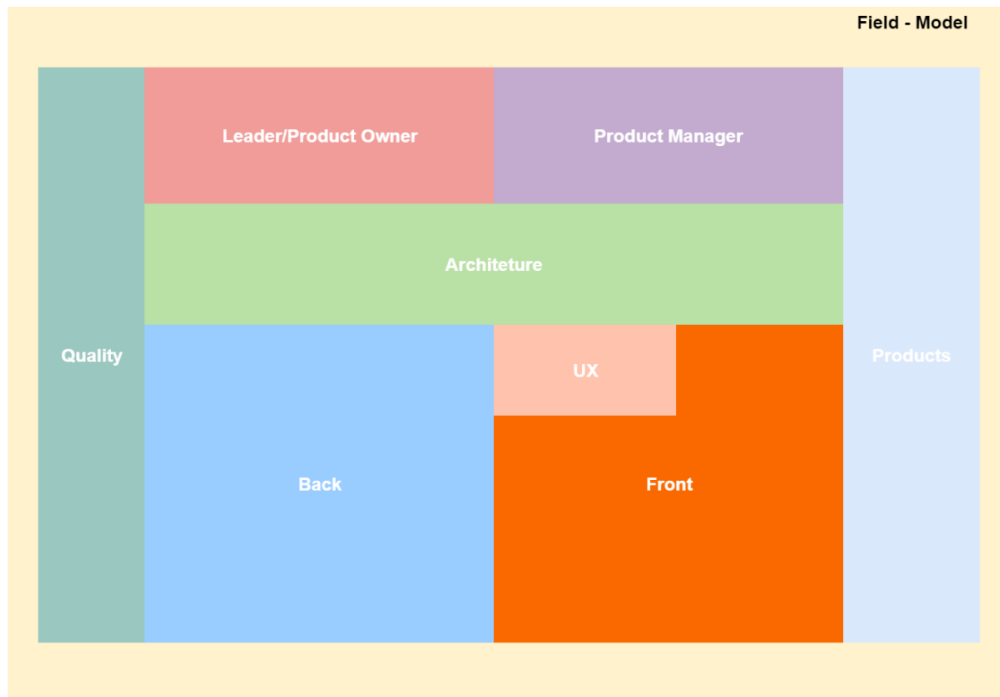
O modelo abaixo é sugerido e com certeza servirá para a grande maioria, no entanto é comum alguma adaptação. Pegue o modelo e altere conforme sua necessidade.

*Algumas funções dentro do jogo são obrigatórias como:

- *Quality,*
- *Product Owner ou Leader,*
- *Product Manager*
- *Products*



Em equipes muito pequenas, o papel de Product Manager pode ser feito pelo próprio Product Owner.



Papel do Product Owner

As principais atividades do Product Owner ou líder da equipe. Melhores resultados são obtidos quando o PO tenha o perfil de hands-on.

1. Construir, aperfeiçoar e manter o Backlog da equipe;
2. Ser a maior fonte de informações sobre as prioridades do projeto;
3. Indicar claramente os itens necessários do Product Backlog;
4. Assegurar que o Product Backlog esteja visível, claro e transparente a todos;
5. Reconhecer os atributos individuais da equipe.
6. Definir as prioridades com o usuário.
7. Ajudar a resolver bloqueios.
8. Apresentar o efeito das interferências nos prazos acordados.

Papel do Product Manager

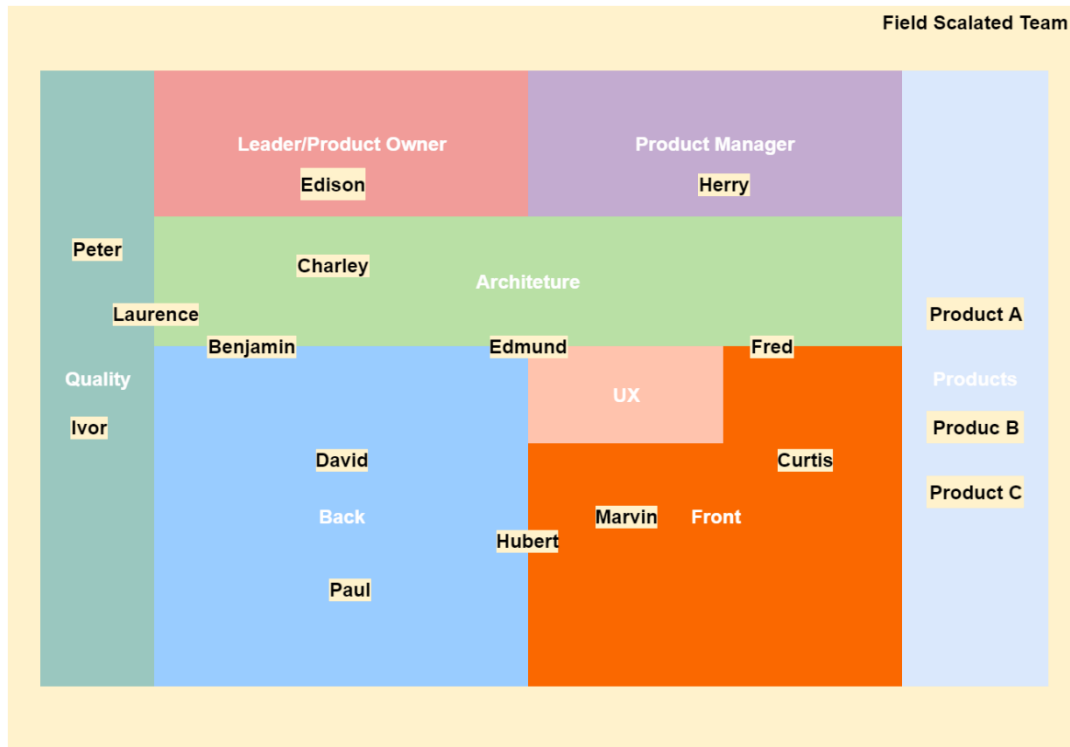
1. O gerente de projetos é quem garante que o projeto será concluído e os objetivos, alcançados.
2. O gerente do projeto é quem define: objetivo geral do projeto, objetivos individuais, cronograma de atividades, responsabilidades e recursos.
3. Sua principal atribuição é evitar que as falhas inerentes aos processos aconteçam. O gerente de projeto deve ser capaz de prever as dificuldades e agir preventivamente assegurando o bom andamento dos trabalhos.
4. Ajudar a atingir as metas.
5. Estender os requisitos além do desenvolvimento (Marketing, Comercial, Operações)

Papel da Qualidade QA/QC

1. Definir métricas e modelos de desenvolvimento para assegurar que o desenvolvimento siga boas práticas a fim de minimizar erros a serem detectados na homologação.
2. Assegurar a qualidade da entrega do produto.
3. Teste de homologação a fim de validar os requisitos definidos e esperado pelo cliente.

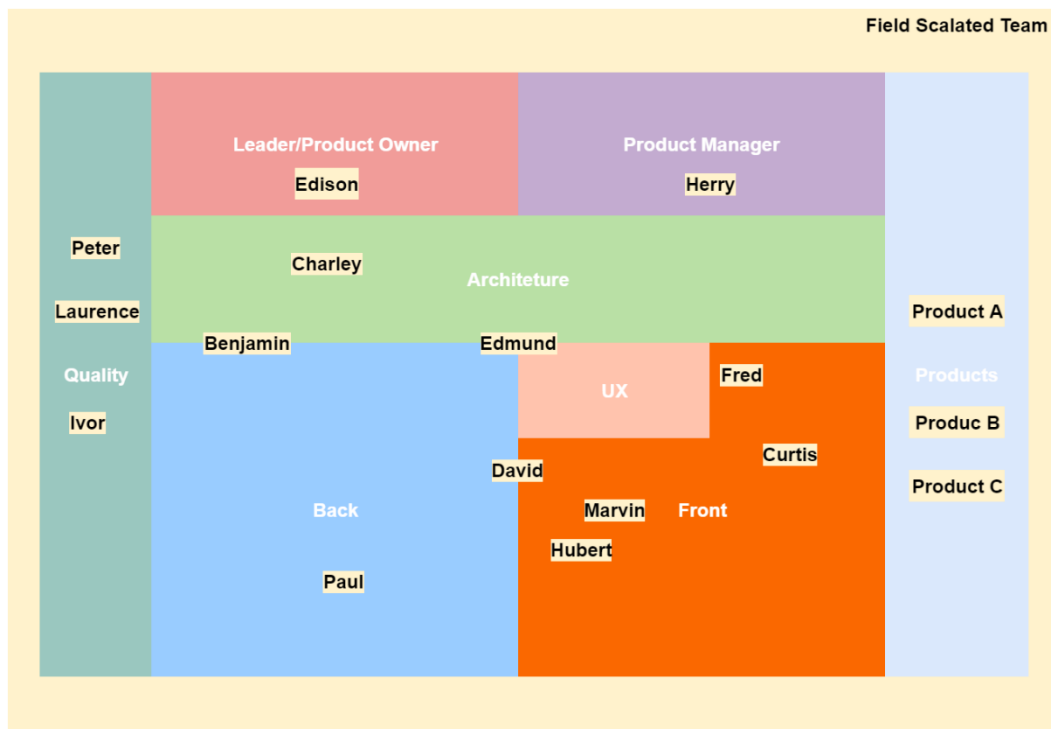
4. Escale o time conforme o conhecimento do Lider.

Um jogador pode atuar em mais de uma função, mas nunca em mais que três.



5. Ajuste a escalação conforme o feedback individual do time.

Faça essa tarefa a cada 3 meses, é normal que um jogador adquira novos conhecimentos, seja por conta própria por ter ficado ciente as demandas e tecnologias apresentadas ou por experiencia natural.





6. Defina as prioridades

O Product Owner deve apresentar as prioridades baseado na estratégia do negócio, sejam elas técnicas e de tendência ou por demandas comerciais.

7. Cronograma

O Product Manager deve escalar os times e gerenciar as tarefas e os prazos, nesse ponto é importante estar aderente a uma metodologia ágil, por exemplo o Scrum e seguir suas definições de sprints, sendo que é aconselhável sprints curtas com poucas atividades para obter melhores resultados e facilitar o trabalho da equipe de qualidade.

Resumo

Muitas são as informações obtidas nos treinamentos, livros e papers, mas o caminho fica por opção do gestor. O Bugio é um dos diversos caminhos que foi se trilhando na prática de muitos anos e centenas de equipes, é um caminho prático, divertido e que funciona.