

**Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Teleinformática**  
**TIP8415 – Engenharia de Software**  
**Visão de Produto no SCRUM**  
**Artur Rodrigues Rocha Neto – 431951 – Março/2019**

**1. Quem lhe parece ser, efetivamente, o PO? Ele é um profissional pago (diretamente) pela empresa de desenvolvedora ou pela empresa cliente?**

Ambos. A função de PO pode ser exercida por um cliente, ou seja, alguém distante daqueles que efetivamente irão desenvolver o software, que teve uma necessidade específica e uma visão de sistema que a resolvesse. Mas é possível que o PO seja também um integrante de uma empresa desenvolvimente, um profissional responsável por pesquisas de mercado e que está à par de necessidades e/ou possíveis oportunidades que podem ser resolvidas/trabalhadas por meio de um produto de software.

**2. Qual a diferença entre release e sprint?**

Em modelos clássicos, o software é entregue uma única vez, ao final do ciclo de desenvolvimento. Para diminuir o risco agregado a essa prática, metodologias ágeis definem entregas mais rápidas (metas menores, resolvidas em menos tempo) chamadas de releases.

Um release define uma versão ainda não completa do software final, mas com um conjunto de funcionalidades reduzido que agrega valor e, mais importante, a capacidade dos usuários finais de dar feedback. Podemos dizer que uma release é composta por sprints, intervalos de tempo bem definidos responsáveis por consumir o backlog de produto até que a lista de funcionalidades daquela release tenha sido finalizada.

**3. O feedback dado em relação a um subproduto, referente a um release, pode comprometer o planejamento inicial feito para o desenvolvimento do produto? De que maneiras? Explique.**

É a partir da entrega de versões do produto aos usuários em ambiente de produção que o software começa a gerar valor, seja de qual natureza ele for. Outro motivo importante para essas entregas é o feedback dos usuários. Ele pode confirmar as premissas feitas no início do planejamento, indicando que estamos no rumo certo, mas o contrário também pode acontecer. Feedbacks muito negativos podem comprometer o planejamento realizado profundamente. Os usuários podem, por exemplo, perceber que aquele produto não resolve aquela necessidade como se imaginava, colocando a prova a continuação do projeto como um todo. Por outro lado, o feedback pode não ser tão destrutivo, mas capaz de mudar algumas ideias propostas e ajudar a não impactar futuras versões.

**4. Qual a importância em se refletir previamente sobre as incertezas relativas a um produto? Que tipo de incertezas existem e de que maneira pode-se lidar com elas?**

O desenvolvimento de um software requer investimento. É importante refletir sobre diversas incertezas associadas ao desenvolvimento para concluir se esse investimento vale a pena ou se existem outras ideias/produtos que já resolveriam o problema. São incertezas comuns:

- **Técnicas:** é possível desenvolver o produto com a tecnologia disponível? Um projeto piloto focado em experimentações de tecnologias pode servir para sanar essa dúvida.
- **Negócio:** o produto será rentável e/ou existe espaço de mercado para ele? Uma pesquisa de mercado pode dar essas respostas.
- **Custo e prazo:** o orçamento e o tempo disponíveis são suficientes para o desenvolvimento do produto? A equipe de desenvolvimento em conjunto com a equipe de negócios, refletindo sobre experiências anteriores, pode ser capaz de medir esse risco.
- **Valor:** os usuários realmente precisam desse produto? Esse risco é difícil de ser medido, pois muitas vezes o valor real do produto só pode ser vislumbrado depois de pronto.

**5. Elabore 3 questões não triviais sobre o Scrum com suas respectivas respostas. Essas questões serão usadas em um trabalho em sala de aula.**

**1) Qual característica do SCRUM e de outras metodologias semelhantes que representa o aspecto da “agilidade”?**

O ciclo de desenvolvimento (ou ciclo de produto), que vai desde a definição de histórias de usuário até a entrega de versões nos releases, deve ser o menor possível para aumentar a frequência de feedback dos usuários. A velocidade com que esses ciclos se desenrolam é que atribui a agilidade do método.

**2) Sucintamente, quais as responsabilidades do PO?**

- ✓ Manter e consolidar a visão de produto
- ✓ Analisar o valor de produto constantemente
- ✓ Definir a estratégia de desenvolvimento
- ✓ Revisar as necessidades de usuário
- ✓ Gerenciamento de sprints e releases
- ✓ Adição e priorização de histórias no backlog
- ✓ Comunicação entre as partes envolvidas (cliente, equipe, demais usuários)

**3) O SCRUM define regras para a definição dos releases?**

Não. O tempo de entrega de um release e a quantidade de funcionalidades presentes depende de cada projeto. Entretanto, sugere-se que os sprints sejam em intervalos de tempo fixos e menor possíveis (timebox). Como um release é um conjunto de sprints, tem-se uma relação direta entre os dois.