

Generation

Atividade de Representação Pontuada 2 - Lista de Verificação & Apostila

Orientações

- ☐ **(8 minutos)** Reveja os pontos principais com todo o grupo. O/A instrutor/a liderar a discussão.
- ☐ **(7 minutos)** Leia e analise a lista de verificação que você usará para dar nota a seus/suas colegas. Durante cada rodada, o/a observador/a silencioso/a dará uma nota ao/à desenvolvedor/a Java.
- ☐ **(40 minutos) Realize a atividade de representação**, monitore o tempo para garantir que todos/as os/as participantes tenham uma chance de **realizar a atividade duas vezes, receber feedback, e receber uma nota.**
 - ☐ **Distribua papéis** e leia os detalhes para seu papel. (1 minuto)
 - ☐ **Realize** a atividade de representação. (5 minutos)
 - ☐ **Dê feedback** à pessoa no papel de desenvolvedor/a Java. (2 minutos)
 - ☐ **Realize** a atividade de representação novamente, integrando o feedback. (5 minutos)
 - ☐ **Dê uma nota e se prepare para a próxima rodada.**
 - ☐ Dê nota à pessoa no papel de desenvolvedor/a Java na apostila dele/a, e a devolva para que ele/ela a leia antes da reflexão final. (1 minuto)
 - ☐ Enquanto o/a observador/a silencioso/a está dando a nota, as outras pessoas podem revisitar o cenário e ler os detalhes para seu próximo papel.
- ☐ **(5 minutos)** Reveja a atividade de representação com todo o grupo. O/A instrutor/a liderará a discussão.

Reveja os Pontos Principais

- Comunicação para um/a desenvolvedor/a Java pode assumir diversas formas, incluindo pessoalmente, via chat por vídeo, e-mail, mensagens e SMS.
- É importante interagir com colegas de trabalho e supervisores/as usando comunicação verbal e não verbal que seja apropriada para a situação.
- As melhores práticas para se comunicar no trabalho incluem:
 - a. Profissionalismo
 - b. Clareza
 - c. Humildade
- A comunicação com um/a supervisor/a deve ser sempre mais formal do que a comunicação com colegas de trabalho.
- Ouvintes diferentes têm necessidades diferentes em sua comunicação. É importante para um/a desenvolvedor/a Java avaliar rapidamente essas necessidades e adaptar seu estilo de acordo.

- Aceite o feedback de seus/suas supervisores/as, colegas e clientes como uma oportunidade para crescer e melhorar seu trabalho.

Atividade de Representação

- **A Situação:** Uma equipe está na etapa final de um projeto no qual construíram um website de e-commerce. O time está trabalhando para corrigir erros e concluir o projeto. O/a desenvolvedor/a Java terminou todas as tarefas que lhe foram atribuídas no começo do projeto. Dois outros desenvolvedores/as da equipe ainda têm tarefas inacabadas.

A atividade de representação começa quando o membro da equipe aborda o/a desenvolvedor/a Java. **A atividade de representação termina** depois que o/a integrante da equipe agradecer ao/à desenvolvedor/a Java.

- **Desenvolvedor/a Java:** Você é desenvolvedor/a Java há 6 meses. Você está concluindo um projeto no qual você está trabalhando com uma equipe de três desenvolvedores. Sua equipe construiu um website de e-commerce, e a equipe está nas etapas finais de corrigir erros e resolver outras questões pendentes. Todas as suas tarefas foram concluídas, mas outras duas pessoas de sua equipe ainda têm tarefas inacabadas. Você não tem mais nada em sua lista até se reunir com outra equipe na próxima semana, quando seu/sua supervisor/a te designará a um novo projeto. Você está tentando decidir a melhor forma para passar esse tempo.

Suas metas nessa atividade de representação são:

- Determinar o que você deve fazer com seu tempo e botar sua decisão em prática.
 - Demonstrar trabalho em equipe e comunicação eficaz.
 - Demonstrar responsabilidade pessoal.
- **Integrante de Equipe:** Você é um/a desenvolvedor/a Java trabalhando em um projeto com uma equipe de três desenvolvedores/as que está construindo um website de e-commerce. Você tem algumas tarefas para concluir, mas sabe que um/a dos/das desenvolvedores/as Java já terminou todas as suas tarefas e não tem nada mais para fazer até que seu novo projeto seja lançado na próxima semana. Quando a atividade de representação começar, você deverá abordar o/a desenvolvedor/a e convencê-lo a ajudar você com suas tarefas:
 - Vá até o/a desenvolvedor/a Java e inicie uma conversa cordial. Deixe que o/a desenvolvedor/a Java conduza a conversa, e responda adequadamente. **Ouçá enquanto o/a desenvolvedor/a Java fala.** Deixe que a pessoa apresente como pretende ajudar você e a equipe. Algumas hipóteses são possíveis:
 - Ele/ela já decidiu assumir uma de suas tarefas para ajudar a você e a equipe
 - Ele/Ela já até acessou o GitHub e atribuiu uma de suas tarefas para ele/ela mesmo/a
 - Se ele/ela disse que já o alertou sobre isso via Slack ou e-mail, agradeça e explique que você ainda não havia visto a mensagem, ou algo do tipo

© 2019 Generation: You Employed, Inc.

- **Se o/a desenvolvedor/a Java não explicar proativamente como ele/ela vai ajudar, você terá que argumentar para convencê-lo. A ideia não é pedir de cara, mas deixar que a pessoa se voluntarie, demonstrando sua proatividade. Explique** que você tem diversas tarefas para concluir e está se sentindo sobrecarregado com o prazo e todo o trabalho que ainda falta.
 - Se o/a desenvolvedor/a Java se oferecer para ajudá-lo assumindo uma de suas tarefas, concorde e agradeça.
 - Se o/a desenvolvedor/a Java NÃO se oferecer para lhe ajudar, pergunte quanto ainda falta para ele/ela acabar suas tarefas relacionadas ao projeto.
 - Quando ele/ela responder que não falta nada, pergunte se ele/ela pode lhe ajudar com algumas de suas tarefas.
- **Antes de concluir a conversa, pergunte,** "Você tem certeza de que quer me ajudar? Se eu fosse você, iria querer relaxar por ter terminado todo o meu trabalho mais cedo!"
 - Ouça enquanto o/a desenvolvedor/a Java responde.
- Encerre a conversa quando estiver satisfeito e considerar que o/ a desenvolvedor/a Java comunicou de forma eficaz como ele/ela irá ajudar a equipe a concluir o projeto.

- **Observador:** Você é um/a observador/a silencioso/a. Sua meta nessa atividade de representação é observar o/a desenvolvedor/a Java e dar feedback sobre os pontos listados abaixo.

Pontos para Feedback

- **Confira a lista de verificação abaixo** para verificar as perguntas que você pode usar para avaliar o desempenho do/a desenvolvedor/a Java. Certifique-se **de explicar por que as ações do/a desenvolvedor/a Java atenderam ou não os critérios** nas perguntas.

Lista de Verificação da Atividade de Representação Pontuada 2

Nome do/a Participante 1 (Dev Java): Dani

Data: 22/02

Critérios	Sim	Não
A pessoa integrante da equipe demonstrou trabalho em equipe ?	s	
A pessoa integrante da equipe demonstrou responsabilidade pessoal ?	s	
A pessoa integrante da equipe demonstrou elementos de comunicação eficazes ?	s	
A pessoa integrante da equipe demonstrou profissionalismo, clareza e humildade ao se comunicar ?	s	
Pontuação Total (Número de Verificações "Sim")	/ 4	
Comentários: Soube se comunicar e se dispor		

--

Nome do/a Participante 2 (Dev Java): Andrea

Data: 22/02

Critérios	Sim	Não
A pessoa integrante da equipe demonstrou trabalho em equipe ?	s	
A pessoa integrante da equipe demonstrou responsabilidade pessoal ?	s	
A pessoa integrante da equipe demonstrou elementos de comunicação eficazes ?	s	
A pessoa integrante da equipe demonstrou profissionalismo, clareza e humildade ao se comunicar ?	s	
Pontuação Total (Número de Verificações "Sim")		
Comentários: Soube se comunicar e se dispor		

Nome do/a Participante 3 (Dev Java): Davi

Data: 22/02

Critérios	Sim	Não
A pessoa integrante da equipe demonstrou trabalho em equipe ?	s	
A pessoa integrante da equipe demonstrou responsabilidade pessoal ?	s	
A pessoa integrante da equipe demonstrou elementos de comunicação eficazes ?	s	
A pessoa integrante da equipe demonstrou profissionalismo, clareza e humildade ao se comunicar ?	s	
Pontuação Total (Número de Verificações "Sim")		
Comentários:		

Revisão como Todo o Grupo