

Ser Product Owner

Contexto

O objetivo desta atividade de aprendizagem é fazer com que os alunos apliquem diretamente o conceito SCRUM, desempenhando o papel de *Product Owner* (PO) num processo em desenvolvimento



Objetivos de Aprendizagem e Resultado

Depois de jogar neste cenário, os alunos serão capazes de:

- Conhecer a função específica de um *Product Owner* no contexto SCRUM.
- Reconhecer todos os desafios enfrentados por um *Product Owner* e como ele complementa as outras posições numa gestão SCRUM.
- Estar preparados para desempenhar o papel de *Product Owner* em qualquer tipo de ambiente.

Como utilizar o LEAP

Product Owner

Iniciar um jogo como *Product Owner* levará o jogador para a cena introdutória em que o cliente informará o jogador sobre as especificações do projeto que ele deseja concluído. De acordo com as exigências do cliente, o aluno terá de adaptar a sua estratégia.

Após o briefing, o *Product Owner* (o jogador) informará a restante equipa sobre as especificações



através do sistema de diálogo, de acordo com as informações adquiridas anteriormente. Realce o facto de que os alunos precisarão de responder a perguntas sobre:

- o tipo de jardim que vai ser construído,
- o tamanho do lote,
- o número de plantas que pode acomodar,
- o mês em que o projeto deve ser entregue.

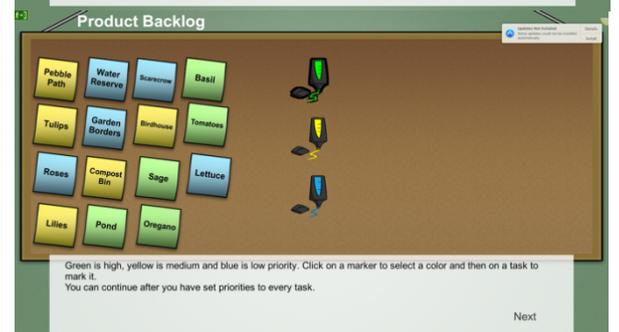
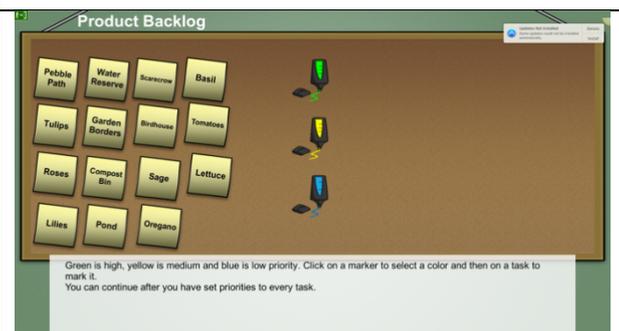


Após o briefing, o *Product Owner* apresentará o conjunto de ideias reunidas. O aluno poderá ver uma lista de edifícios/tarefas que o projeto atual terá.

Explique que, depois de apresentar o conjunto de ideias, o SCRUM Master perguntará se é necessário manter um edifício, selecionado aleatoriamente de cada vez. Ao selecionar "Sim" como resposta, o edifício/tarefa será mantido no conjunto de ideias. Selecionar "Não" resultará na remoção do prédio/tarefa.



Após a equipa ter selecionado as tarefas a serem executadas nesta sessão de jogo, o objetivo seguinte é atribuir prioridades às tarefas. Clarifique que existem 3 tipos de prioridades, alta, média e baixa, e que cada uma é representada por um marcador (azul, amarelo e verde, respetivamente). Mostre aos alunos que, ao clicar num marcador, o cursor muda para o ícone do marcador em que clicou e, ao clicar num post-it, ele altera a cor para representar a prioridade. Quando tudo estiver definido, a equipa começará a



trabalhar nas tarefas e a planear o que fazer no próximo sprint (horário de trabalho), mostrando-o no quadro.

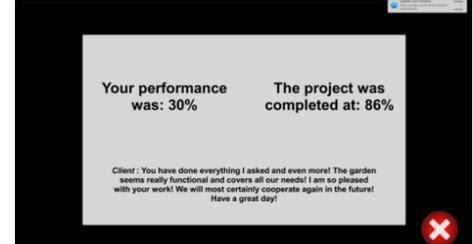
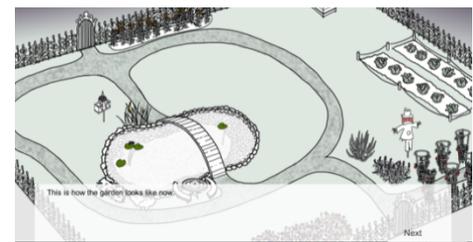
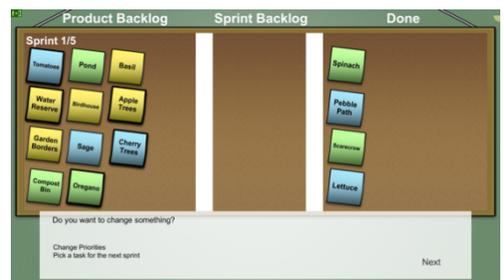
Como *Product Owner*, o aluno não pode participar diretamente do procedimento, mas, após cada sprint, o cliente comunicará com o jogador. Explique as 3 possíveis reações do cliente e as três ações com que o jogador pode responder. As opções que o aluno pode escolher só podem ser usadas uma vez por sprint.

Quando o jogador se sentir pronto, e ao clicar no botão “Next”, continuará o processo de produção, que ocorrerá 5 vezes no total.

No final do jogo, o ecrã de resumo aparecerá, assim como o ecrã final.

Explique aos alunos que a classificação da função de *Product Owner* começa verificando-se quantas opções corretas de diálogo foram feitas durante o briefing da equipa. Por cada resposta correta, o jogador ganha 6 pontos.

Em seguida, o jogo conta as tarefas obrigatórias que o jogador definiu como prioridade durante o jogo. Por fim, por cada solicitação do cliente concluída, o jogador recebe 10 pontos.



Atividades colaborativas em turma

Perguntas para orientar a discussão na sala de aula:

- O SCRUM torna mais fácil priorizar as ideias em vez de implementá-las quando surgem?
- O jogador deve obedecer ao que o cliente pede e mudar tanto a priorização já existente, como a próxima lista de tarefas a fazer?
- O processo SCRUM melhora esta situação específica na engenharia agrícola/urbana e como?
- Quais são as vantagens de usar o processo SCRUM e de ser um *Product Owner*?

Avaliação

Peça aos alunos que joguem e avaliem o processo SCRUM. Faça-os criar equipas de 3 e permita que cada pessoa escolha apenas o papel do PO. Concorde com quem escolherá a instalação que deseja, quem implementará alguns dos desejos do cliente e quem escolherá apenas as instalações que o cliente deseja.

Faça com que os alunos expliquem a flexibilidade deste processo, a necessidade de ajustar o progresso existente ao desejo do cliente e a conexão entre os pontos ganhos e o acordo de implementar o que o cliente pede todos os dias.

Materiais auxiliares

O Manifesto AGILE: <http://agilemanifesto.org/>

Guias SCRUM: <http://www.scrumguides.org/>

Portal LEAP: <http://leaproject.eu/>