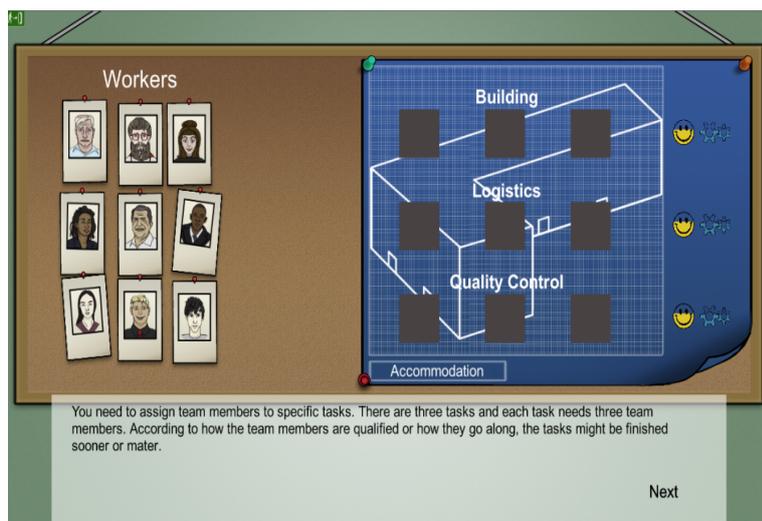


Ser SCRUM Master



Contexto

O objetivo desta atividade de aprendizagem é fazer com que os alunos apliquem diretamente o conceito SCRUM, desempenhando o papel de SCRUM Mestre (SM) num processo em desenvolvimento.

Objetivos de Aprendizagem e Resultado

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

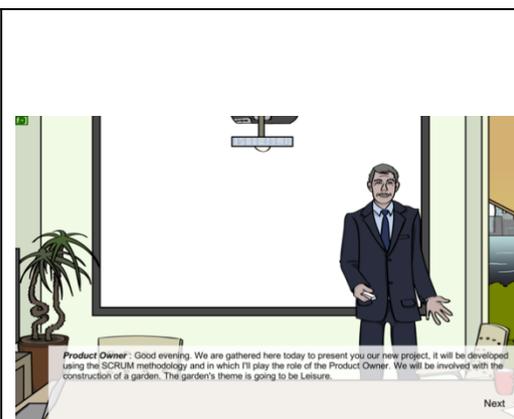
- Conhecer a função específica de um SCRUM Mestre no conceito SCRUM.
- Reconhecer todos os desafios enfrentados por um SCRUM Mestre e como ele complementa as outras posições numa gestão SCRUM.
- Estar preparados para desempenhar o papel de SCRUM Mestre em qualquer tipo de ambiente.

Como utilizar o LEAP

SCRUM Mestre

Explique o papel do SCRUM Mestre ao aluno. O SM é muitas vezes considerado um treinador da equipa e faz tudo o que for possível para ajudar a alcançar o melhor desempenho. É responsável por garantir que as metas, o escopo e o domínio do produto sejam compreendidos por todos os membros da equipa, tanto quanto possível.

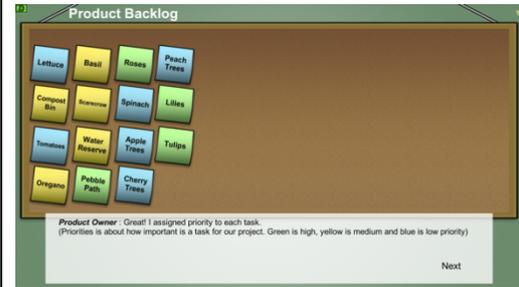
Ao iniciar o jogo, o *Product Owner* apresentará o briefing ao jogador e comunicará as exigências do cliente.



Depois de terminar o briefing, o *Product Owner* apresentará o conjunto de ideias.

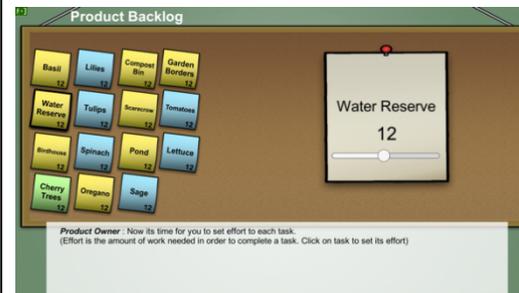
Depois disso, o jogador será responsável por selecionar as 15 tarefas que estarão nos sprints. Explique aos alunos que eles só podem selecionar 15 tarefas.

Depois de clicar no botão “Next”, o aluno verá as 15 tarefas que ele escolheu na forma de post-it. Em seguida, o *Product Owner* atribuirá as prioridades com base na lista predefinida.



O próximo dever do aluno enquanto SM é definir os esforços. Esclareça que, ao clicar numa tarefa, um controlo deslizante aparecerá e o jogador poderá ajustar o esforço para a tarefa selecionada.

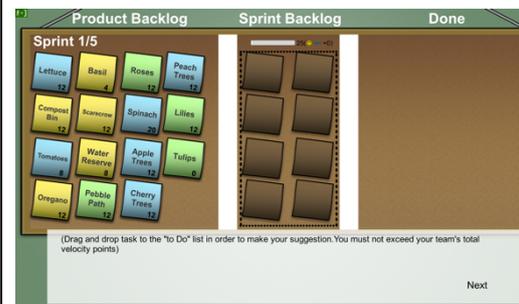
Depois de alterar as prioridades de 5 tarefas, o botão “Next” aparecerá. Explique que o aluno deve mudar e experimentar os esforços de cada tarefa e só deve clicar no botão “Next” quando estiver confiante das suas escolhas.



Outro dever enquanto SM é sugerir à equipa o que fazer no próximo sprint. Explique que essa tarefa é concluída arrastando um post-it para a área marcada pelas linhas tracejadas. Abaixo do título “sprint backlog”, o jogador pode ver uma barra horizontal e um número, junto de alguns ícones. Explique que isso representa os pontos de esforço disponíveis para esse sprint e os pontos de bônus adquiridos dos sprints anteriores:

- Lista de *sprint backlog* vazia,
- Barra verde: soma dos esforços (menor ou igual a 10),
- Barra amarela: soma dos esforços (mais de 10 e menos 20),
- Barra vermelha: Soma dos esforços (maior ou igual a 20).

Portanto, o *sprint backlog* funciona como uma recomendação de quais as tarefas que devem ser selecionadas pela equipa SCRUM.



O aluno também pode deixar o *sprint backlog* vazio, mas isso custará pontos, pois deixa a equipa sem indicações sobre o que é importante e onde se deve concentrar.

Como SM, o aluno terá controlo total sobre o tempo de sprint. Explique que o objetivo é maximizar a cooperação entre os membros da equipa e as tarefas que lhes são atribuídas. Explique que cada tarefa consiste em 3 subtarefas e que cada uma precisa de 3 trabalhadores, para que possa ser concluída.

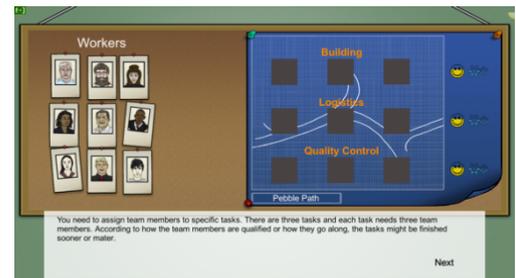
Assim, o jogador será apresentado aos trabalhadores da sua equipa, cada um com traços e habilidades diferentes, que ele pode ver pairando sobre eles. Explique as diferentes habilidades. (Existem 6 habilidades diferentes que são atribuídas a cada trabalhador aleatoriamente, de cada vez que o jogador inicia um novo jogo).

O aluno pode então atribuir um trabalhador a uma subtarefa, arrastando e soltando a sua imagem nas caixas pretas no centro.

Cada uma das subtarefas exibe um ícone de rosto sorridente e um ícone de engrenagem. Explique que a primeira representa o modo como os membros da equipa cooperam com as tarefas, e a engrenagem a capacidade total de realizá-la. Existem 3 estados em ambos:

Smiley face: Completamente cheia - Os membros da equipa gostam um do outro; Meio cheio - Este é o estado normal, os membros da equipa têm um relacionamento médio entre si; Vazio - A cooperação entre os membros da equipa não é boa e deve ser evitada.

Cog: Completamente cheio - as habilidades dos trabalhadores permitem que eles tenham um desempenho extraordinário nesta subtarefa; Meio cheio - este é o estado normal; a subtarefa será concluída de forma normal; Vazio - O resultado

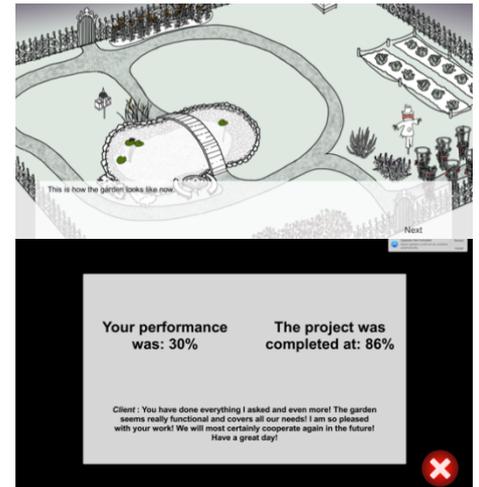


será um desastre, devendo ser evitado. Depois de terminar a tarefa atual, o aluno pode pressionar o botão "Next" para ir para a próxima.

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

Explique ao aluno a classificação de SM:

- 5 pontos para cada tarefa sugerida à equipa do SCRUM, conforme recomendado pelo *Product Owner*,
- 5 pontos são atribuídos se uma tarefa recomendada for obrigatória (independentemente de ser exigida pelo cliente e pelo *Product Owner*),
- 10 pontos são atribuídos por cada tarefa obrigatória que foi feita pela equipa. Por fim, os últimos pontos são dados pelo desvio que o jogador tem em atribuir esforços às tarefas. O esforço atribuído é comparado com o esforço real da tarefa (sempre constante e oculto do jogador) e a diferença é adicionada ao desvio.



Atividades colaborativas em turma

Perguntas para orientar a discussão na sala de aula:

- O SCRUM facilita a quantificação do esforço exigido por cada ideia, em vez de permitir que cada instalação tenha o mesmo número que representa o esforço?
- 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 SCRUM Mestre?

Avaliação

Peça aos alunos que joguem e avaliem o processo SCRUM. Faça-os criar equipas de 3 e permitir que cada pessoa escolha apenas o papel de SM. 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/>