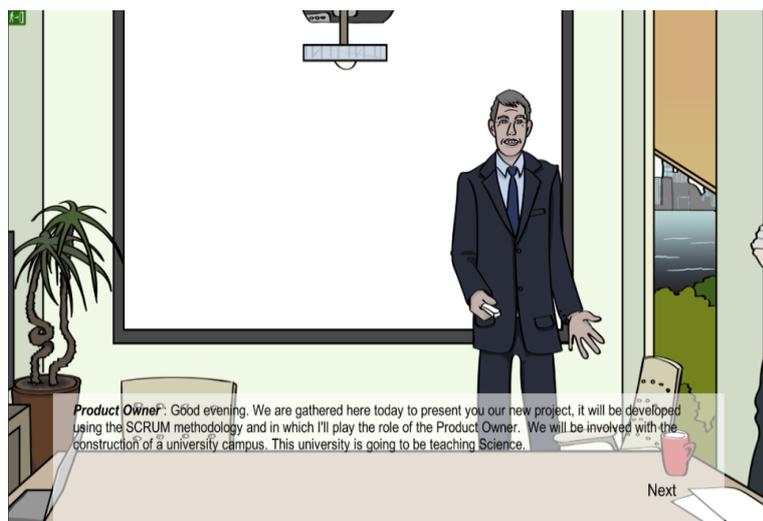


Ser Team Member

Contexto

O objetivo desta atividade de aprendizagem é fazer com que os alunos apliquem diretamente o conceito SCRUM, desempenhando o papel de Team Member (TM) num processo em desenvolvimento e sendo avaliados por isso.



Objetivos de Aprendizagem e Resultado

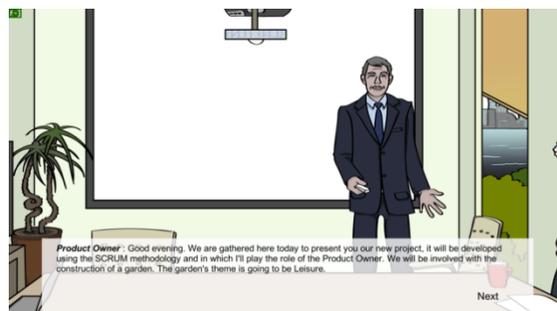
Depois de jogar neste cenário, os alunos serão capazes de:

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

Como utilizar o LEAP

SCRUM TEAM

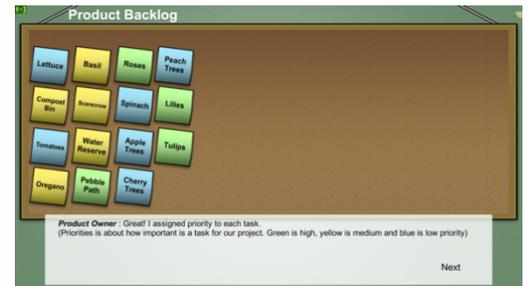
Explique o papel da equipa SCRUM. A equipa SCRUM é responsável por fornecer incrementos de produtos potencialmente utilizáveis a cada sprint (o objetivo do sprint). Embora existam várias áreas representadas na equipa, os seus membros são referidos, genericamente, como programadores. Esclareça que a equipa de desenvolvimento SCRUM é auto-organizada, mesmo que possa haver interação com



outras funções fora da equipa.
 No início do jogo, o *Product Owner* apresentará o briefing, comunicando as exigências do cliente.

Depois disso, o *Product Owner* apresentará a lista de ideias. Esta é a lista de edifícios/tarefas que o projeto atual, dependendo do cenário, terá. Explique que, como SCRUM Team, o aluno 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.

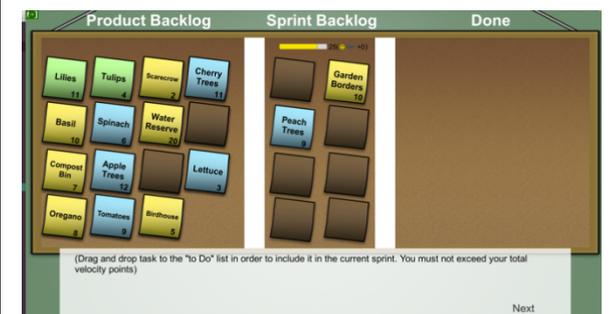
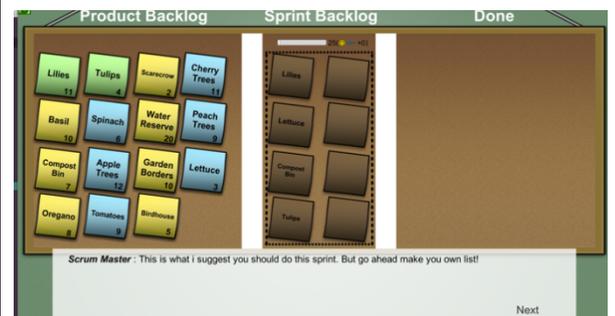


O SCRUM Master definirá os esforços de acordo com a lista predefinida da equipa. Explique que, antes de iniciar um novo sprint, o *SCRUM Master* apresentará a sua recomendação à equipa, para as tarefas que devem ser escolhidas. Cabe ao aluno escolher seguir essas instruções ou não.

O aluno será responsável pelas tarefas que estarão no próximo sprint. Ao arrastar e soltar as notas post-it do lado esquerdo para o meio, o aluno preenche o *backlog* do sprint.

Abaixo do título “sprint backlog”, o jogador pode ver uma barra horizontal e um número, junto com alguns ícones. Explique que isso representa os pontos de esforço disponíveis para este sprint e os pontos de bônus adquiridos nos 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).



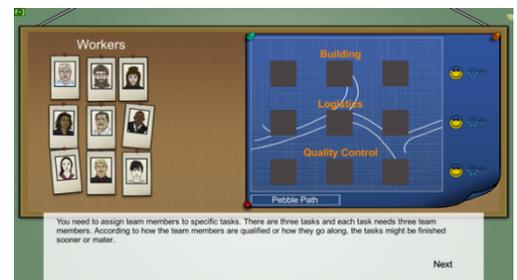
Como TM, o aluno terá controlo total sobre o tempo de sprint. Explique que o objetivo é maximizar a cooperação entre os membros da equipa e as tarefas que lhes são atribuídas. Explique que cada tarefa consiste em 3 subtarefas e que cada uma precisa de 3 trabalhadores, para que possa ser concluída.

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



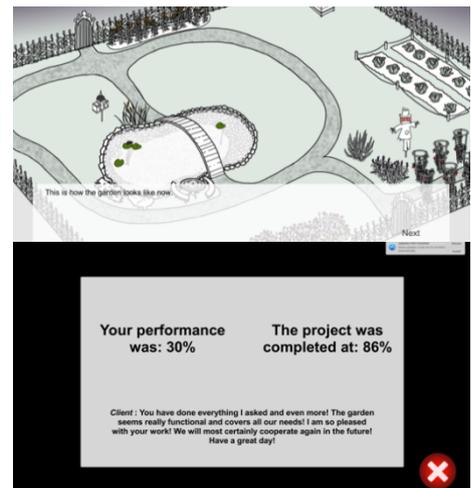
relacionamento médio entre si; Vazio - A cooperação entre os membros da equipa não é boa e deve ser evitada.

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:

- Por cada tarefa que o cliente exigiu e a equipa terminou, o jogador recebe 5 pontos.
- Para cada tarefa obrigatória que foi mantida no *backlog* durante a seleção inicial, o jogador recebe 10 pontos.
- E para cada tarefa de alta prioridade (designada pelo Product Owner) o jogador recebe mais 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 Team Member?

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/>