

O QUE É
O DONO DO PRODUTO?



27 de maio de 2019

**Apresentador: Guilherme Siqueira
Simões**



ORIENTAÇÕES INICIAIS



- De preferência ao uso de uma conexão de banda larga
- O evento fará uso de vídeo (webcam), avise se houver problemas que alternamos para apenas os slides e áudio
- Se for necessário, ajuste o idioma da sala na barra de ferramentas superior
- O evento terá cerca de 45 minutos de apresentação e 15 minutos de Q&A
- Você pode mandar suas perguntas pelo chat
- Para quem possui certificação do PMI, como a PMP, o evento vale 1 PDU
- A apresentação será gravada e publicada em nosso canal do Youtube 
youtube.com/user/fattocs





apoiar nossos clientes no **planejamento e avaliação de desempenho de processos de TI para alavancar o sucesso do seu negócio**



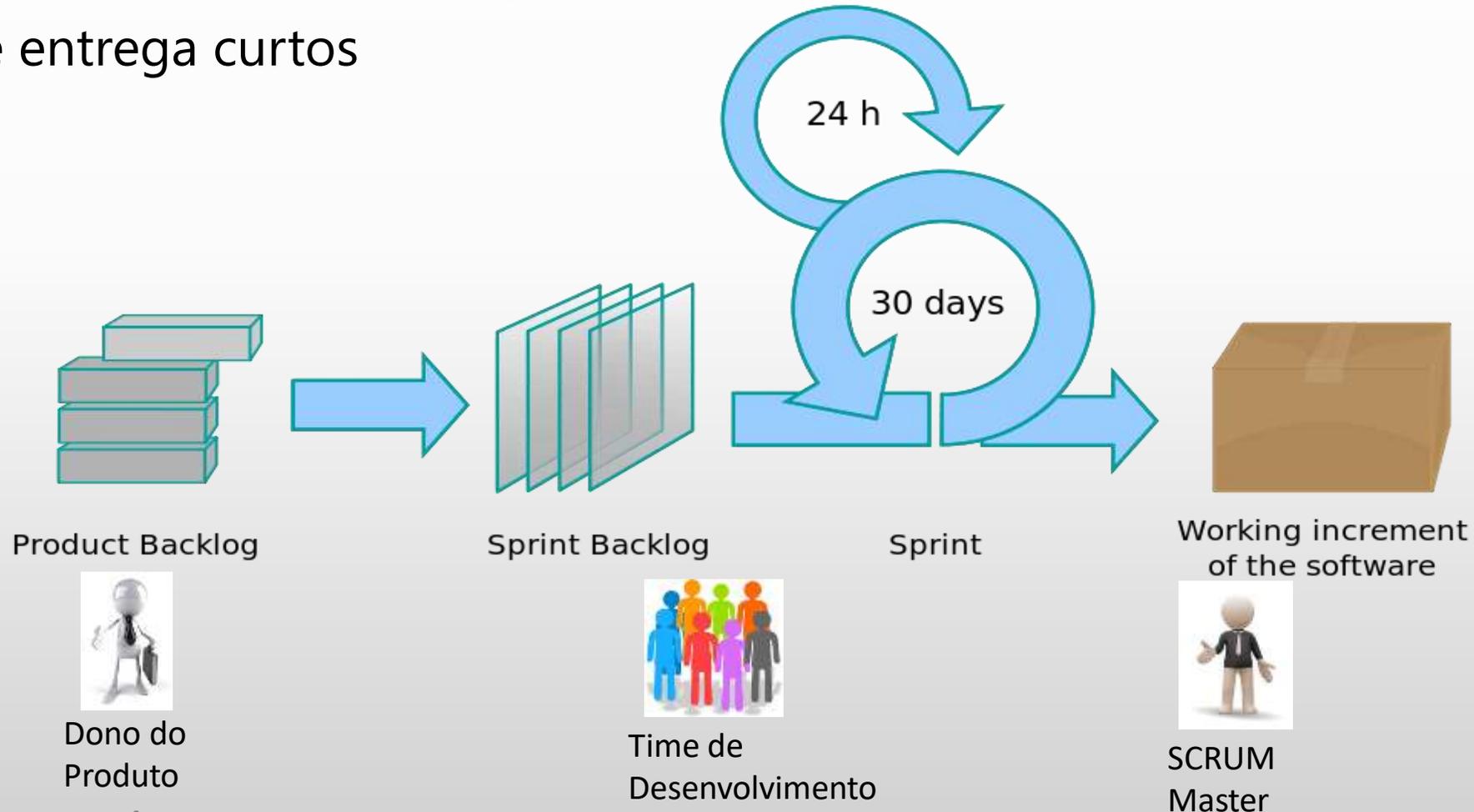
Agenda



- Um pouco de SCRUM
- O papel do Product Owner (PO)
- O Product Backlog e o roadmap do produto
- Interface com outros papéis SCRUM
- O que **não** é papel do PO
- Os níveis de maturidade de um PO

O SCRUM

- É um framework de desenvolvimento iterativo e incremental para desenvolver, entregar e manter produtos
- Equipe multifuncional, auto organizada e pequena: 3-9 pessoas
- Ciclos de entrega curtos



Papel do Dono do Produto (PO)

Responsável por maximizar o valor do produto resultante do trabalho do Time de Desenvolvimento

É o **único responsável** por administrar o Product Backlog



Um pouco mais sobre o PO

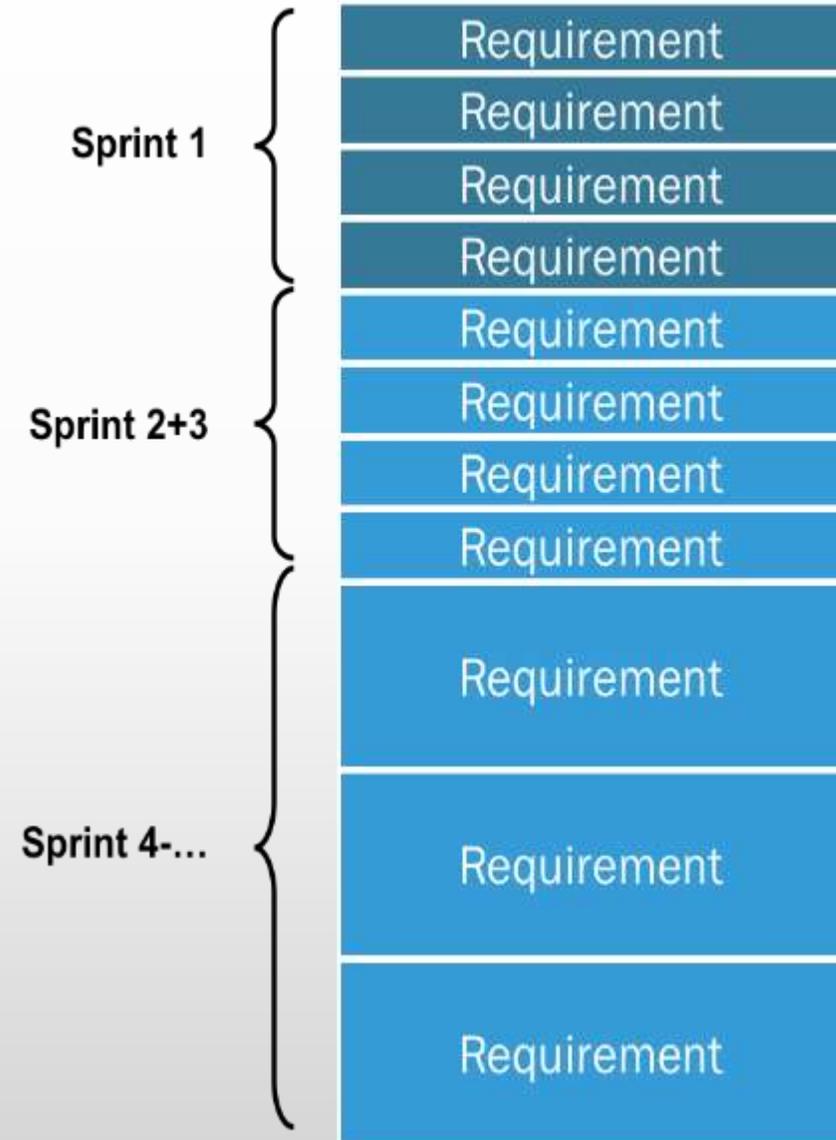


- O PO é **uma única pessoa**, não um comitê. Ele pode até representar os desejos de um comitê, mas qualquer um que queira mudar a prioridade de um item do backlog deve solicitar ao PO
- Para que o PO tenha êxito no seu trabalho, toda a organização deve respeitar suas decisões. Ninguém pode obrigar o Time de Desenvolvimento a trabalhar em um conjunto diferente de requisitos
- Ele é o único com autoridade para cancelar um sprint
- Representa a **Voz do Cliente**
- Deve ser alguém do negocio e que tenha poder para tomar decisões sobre o produto. Ou seja, deve ser o **dono real** do produto

O Product Backlog

É uma lista ordenada de tudo o que se sabe que se necessita no produto. É a **única fonte de requisitos** para qualquer mudança que se realize no produto. Além de requisitos, pode abranger correções de bugs e melhorias técnicas

Os requisitos nunca deixam de mudar, portanto um Product Backlog nunca está completo. Ele continuará existindo enquanto o produto existir



A gestão do Product Backlog deve



Expressar claramente os itens do backlog

Ordenar seus itens para alcançar os objetivos da melhor maneira possível (**priorizar**)

Otimizar o valor do trabalho que o Time de Desenvolvimento executa (evitar o desperdício)

Assegurar que o backlog seja visível, transparente e claro para todos e que mostra aquilo em que o time trabalhará em seguida

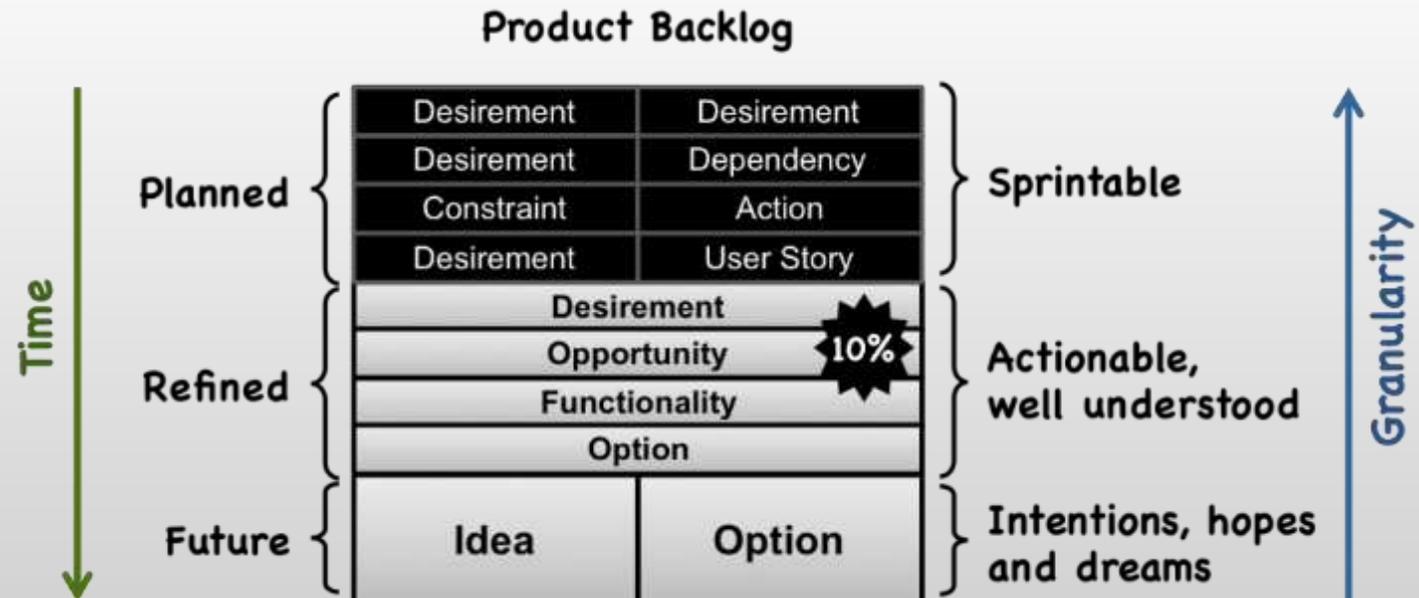
Assegurar que o Time de Desenvolvimento entende os itens do backlog no nível necessário

O refinamento do Product Backlog

O refinamento do backlog consiste em detalhar, estimar e priorizar seus itens. A estratégia é restringir o esforço gasto para entender um requisito ao mínimo necessário para o momento

Ou seja, o requisito que irá ser implementado hoje tem maior nível de detalhe que um requisito que será implementado no próximo bimestre

Não é necessário refinar detalhes de todos os requisitos. Porém os mais críticos ou complexos necessitam de mais detalhes



A priorização do Product Backlog



A priorização é um processo contínuo, prioridades podem mudar ao longo do projeto

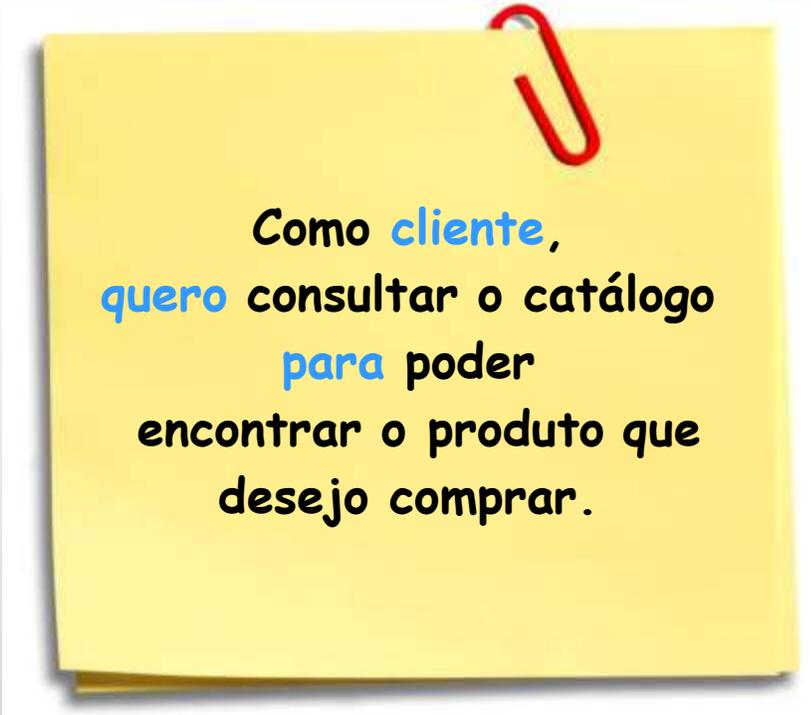
Principais dificuldades encontradas para priorização:

- Desejo de classificar tudo como alta prioridade
- Partes interessadas não reconhecem a necessidade de fazer escolhas
- Partes interessadas evitam escolhas difíceis
- Processo de priorização influenciado de forma intencional ou não pela Time de Desenvolvimento que pode superestimar a dificuldade ou complexidade de implementação de certos requisitos

História de Usuário

Breve descrição da funcionalidade que o usuário necessitam para satisfazer os objetivos de negocio. O estilo mais comum para a historia de usuário é:

Como (papel) eu quero (algo - função) para (me beneficiar – valor de negócio)

A yellow sticky note with a red paperclip at the top right corner. The text on the note is written in a mix of black and blue colors.

Como **cliente**,
quero consultar o catálogo
para poder
encontrar o produto que
desejo comprar.

Deve-se também definir seus critérios de aceite

As histórias épicas (maiores que um sprint) devem ser divididas

Pode ser necessário prototipar algumas historias

O roadmap do produto

Descreve como será a evolução do produto ao longo das varias entregas. Vai além de uma release individual, descreve o caminho que seguirá o produto nos próximos 12 meses ou mais

O roadmap do produto apresenta uma visão mais estratégica e o Product Backlog apresenta uma visão mais operacional



Interface do PO com o Time de Desenvolvimento

O dono do produto pode delegar parte da administração do Product Backlog ao Time. Entretanto, ele continua responsável pelo Product Backlog

Ainda que o Time seja responsável pelas estimativas, o PO pode influenciar nesta tarefa ajudando a time a compreender os itens de backlog e decidir sobre os *trade-offs*

O detalhamento dos itens do backlog feito pelo Time normalmente conta com a colaboração do PO

Interface do PO com o SCRUM Master



- ❑ O SCRUM Master ajuda o PO a:
 - Garantir que os objetivos, o alcance e o domínio do produto seja compreendidos por todos do Time Scrum da melhor forma possível
 - Encontrar técnicas para a gestão eficaz do backlog
 - Ajudar ao Time Scrum a compreender a necessidade de itens claros e concisos no Product Backlog
 - Saber como organizar o Product Backlog para maximizar o valor
 - Facilitar eventos Scrum sempre que solicitado ou necessário

Não é papel do PO



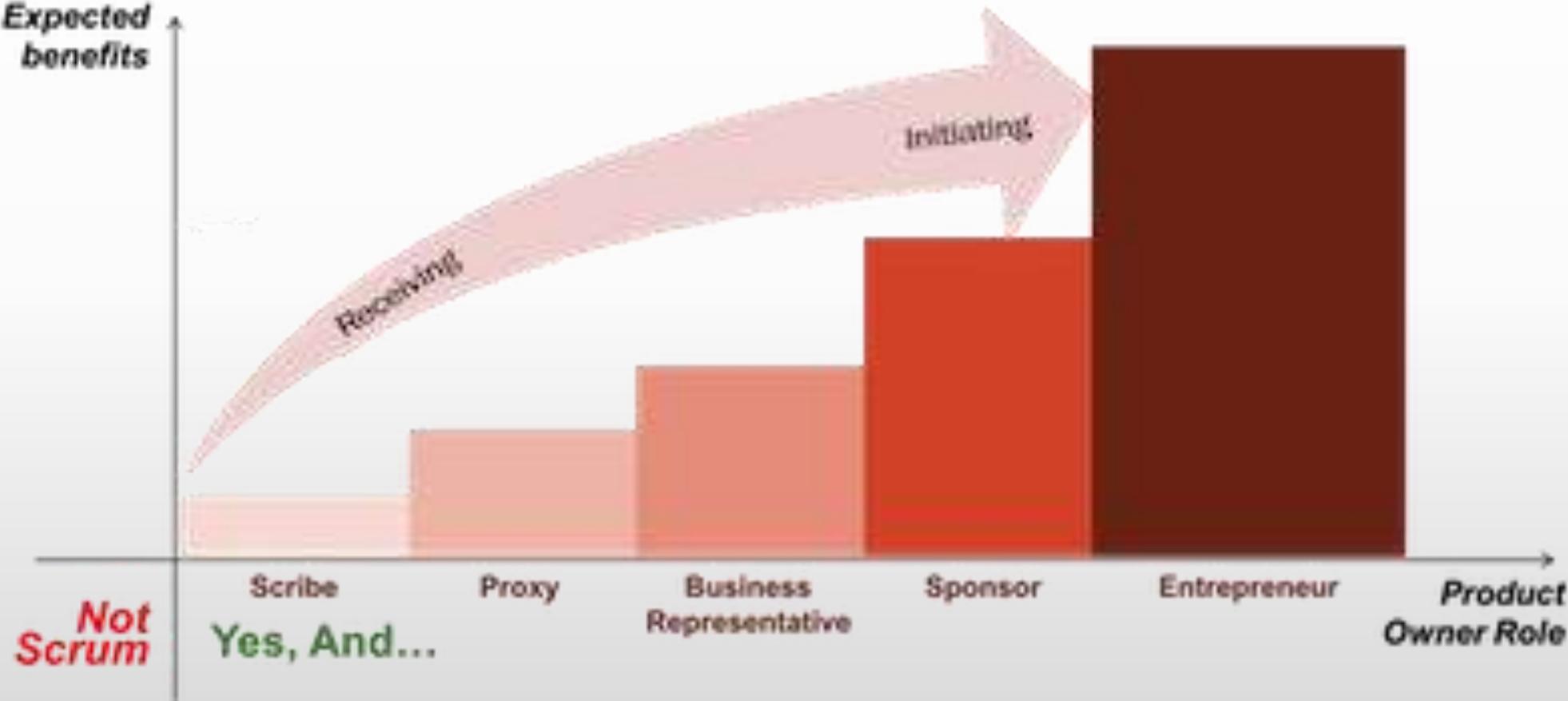
- Administrar o Time de Desenvolvimento (ele é auto organizado)
- Gerenciar o projeto
- O PO que está focado apenas na engenharia de requisitos deveria trabalhar dentro do Time de Desenvolvimento, não como PO
- Não é alguém que simplesmente agrega ao backlog tudo que os interessados solicitam. Deve saber dizer **não** (e também saber explicar o porquê)

Equívocos comuns de um PO



- Não delegar parte da gestão do backlog ao Time de Desenvolvimento
- Deixar o backlog:
 - Crescer de maneira indefinida
 - Parecer uma pilha de itens aleatórios agrupados
 - Incompreensível para os interessados (muita terminologia técnica)
 - Não dar a visibilidade necessária ao backlog
- Não ter um roadmap do produto visível
- Não utilizar métricas de negocio
- Ser apenas um escriba para os interessados e ponte para o Time de Desenvolvimento

Níveis de maturidade do PO



www.scrum.org/resources/blog/growing-product-owner-five-product-owner-maturity-levels

O PO está no caminho certo?



- Quem são as partes interessadas no produto? Quem são as partes interessadas chave?
- O que foi feito nos últimos 5 sprints para aumentar as possibilidades de entregar um produto de alto valor?
- Quais características devem ser eliminada do produto? Por quê?
- O PO tem gerado algum gargalo para o Time de Desenvolvimento?
- Quais atividades são delegadas ao Time de Desenvolvimento?

Fechamento

- ❑ O que vimos
 - Um pouco do contexto do SCRUM
 - O papel do dono do produto
 - Sua interface com os outros papéis SCRUM
 - Suas principais responsabilidades
 - Os níveis de maturidade de um PO

☐ CURSO SUGERIDO:

- Engenharia de Requisitos: Software Orientado ao Negócio

Online: <http://www.fattocs.com/pt/ereq-ead>

Turmas presenciais:

<http://www.fattocs.com/pt/cursos/calendariocursos.html>

☐ WEBINAR:

- A Engenharia de Requisitos no contexto Ágil

Data: 13/06/2019

13 horas (Horário de Brasília)

Inscrições gratuitas em: <https://bit.ly/2EhyEAv>





Apresentador

GUILHERME SIQUEIRA SIMÕES

- E-mail: guilherme.simoes@fattocs.com
- Linkedin: br.linkedin.com/in/guilhermesimoes/es
- Skype: [guilherme.s.simoes](https://www.skype.com/people/guilherme.s.simoes)
- Whatsapp: +5527981117505