

 02

Como fazer a review meeting

Transcrição

Saindo um pouco da parte de *framework*, vamos dar algumas sugestões de como elaborar a Review Meeting.

Ela se inicia com o time mostrando os itens prontos, desenvolvidos durante a Sprint. A definição de **pronto** será abordada de maneira mais profunda futuramente.

Existem diferentes formas de se mostrar resultados, uma delas é abrir um arquivo feito no Power Point, e a equipe aponta o que foi realizado. Ao fazê-lo, no entanto, estamos perdendo uma oportunidade incrível de descobrir como o usuário utilizaria o produto. Portanto, uma maneira de apresentar os resultados é fazer um **teste de usuário**, que é pedir ao cliente ou alguém o mais próximo possível de usuário, para testar o produto.

O que pode acontecer ao pedirmos para o usuário testar uma funcionalidade específica é ela não funcionar conforme esperado. Não é raro o desenvolvedor acompanhar o usuário e ficar se perguntando como ele pode proceder de maneira equivocada, e o mesmo ocorre na visão do usuário, que fica pensando na maneira estranha como o produto foi elaborado.

Uma maneira de realizar testes é pedir para o usuário testar uma possibilidade, sem falar como ela funciona. A visão do cliente traz uma nova maneira compreender a aplicação. O **teste de usuário** é útil para descobrir de maneira eficaz o que e como o usuário pensa.

Quando o time vivencia a oportunidade de verificar o produto sendo manuseado pelo usuário, a elaboração do produto pode se tornar mais simples no futuro. Isto é, o time se preocupará em refletir se o produto funcionará conforme imaginado ou até começará a entender o raciocínio do usuário quando ele utiliza o sistema. Desta forma, fica ainda mais fácil acertar nas próximas elaborações.

Isto permite o surgimento de um leque de possibilidades: por exemplo, o usuário pode achar tudo maravilhoso, ou sua opinião pode ser o extremo oposto. Diante de respostas negativas, deve-se manter a calma. O *Product Owner* fará anotações, criará uma história de usuário ou qualquer outra maneira que esteja sendo utilizada para documentação. Essa história volta para o *Product Backlog* (lista priorizada do que devemos fazer no projeto).

Se o bug impedir o restante do projeto de funcionar, sua prioridade será direcionada como alta, mas se for um com menor importância, ele pode entrar no *backlog* de acordo com a prioridade que melhor lhe couber.

No processo de testes, o usuário também pode sugerir ideias, as quais devem ser anotadas e somadas ao *backlog*. Muitas vezes os desenvolvedores podem ficar temerosos em relação a novas ideias, mas no Scrum não há o que temer. Se for uma ideia deveras importante, será preciso o P.O. (*Product Owner*) negociar com o cliente. Isto porque, para que uma grande mudança ocorra, será preciso retirar alguma outra atividade.

O Scrum troca de escopo com muita facilidade e frequência, e afirma que as variáveis de software não se fixam: custo, escopo, qualidade e tempo. Para Métodos Ágeis, a qualidade não pode ser sacrificada, e essa é uma regra que deveria ser levada bastante a sério.

Mudar tempo e custo é bastante difícil, mas **mudar escopo** é mais simples.

Para finalizar a reunião nos despedimos do cliente e avaliamos se a Sprint foi bem ou mal sucedida, se bateu a meta no *planning* ou não.

Resumindo: na Review Meeting avaliamos os itens prontos e, se surgem novas ideias ou sugestões, criamos um novo cartão e colocamos no ***Product Backlog***, na prioridade que lhe convém.

Voltaremos a abordar as metas quando falarmos sobre ***Planning Meeting***.