

Papéis: desenvolvedor

Enquanto em ambientes mais tradicionais os executores das tarefas apenas fazem o trabalho que lhes é atribuído, tentando respeitar os prazos já decididos por eles e da forma como alguém definiu... essa não é nossa realidade em times ágeis.

Como vimos nos capítulos anteriores, desenvolvedores discutem histórias tecnicamente, estimam o esforço para fazê-las e negociam o que cabe na Sprint durante o planning. Daí, nos daily scrums, eles decidem qual tarefa vão pegar para si, considerando o resultado esperado da Sprint.

A vida dos desenvolvedores dentro de um ambiente ágil é mais complexa do que em um ambiente tradicional, onde eles podem apenas seguir ordens e já fazem seu trabalho. Ao mesmo tempo, as possibilidades de crescimento pessoal aqui são muitas e a autonomia dada a esse grupo é muito interessante, especialmente dado que tratamos aqui com trabalhadores do conhecimento. Em um time ágil, há espaço para criatividade no desenvolvimento.

Em resumo, no dia-a-dia dos desenvolvedores em times ágeis...

Desenvolvedores devem:

- Decidir a abordagem técnica para os problemas apresentados;
- Trocar informações e ajudar os companheiros de time;
- **Estimar as histórias** durante o planning;
- **Escolher sua próxima tarefa** a ser feita, considerando as prioridades da Sprint;
- Buscar a qualidade do projeto e a redução de erros.

E desenvolvedores não devem:

- Considerar dúvidas técnicas como impedimentos - elas são apenas problemas;
- Esperar que alguém decida as atividades a serem feitas por eles;
- Se recusar a aprender um pouco sobre outras áreas de desenvolvimento.