



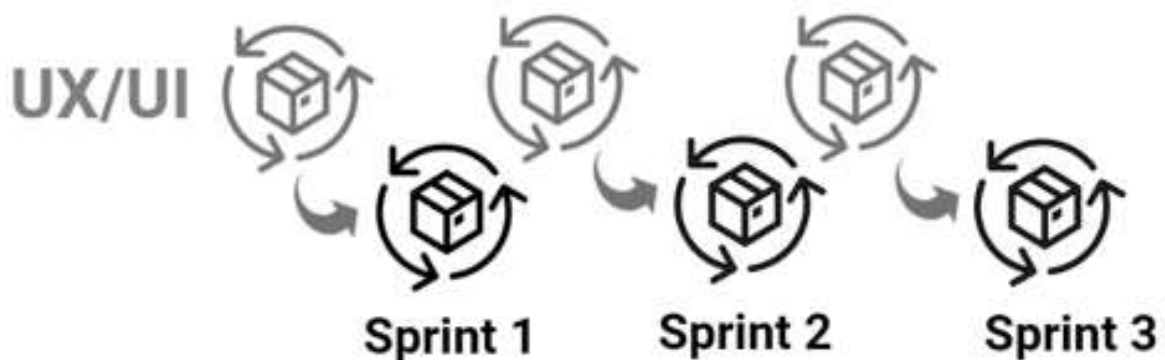
UX e agilidade

- O ágil é considerado, hoje, o desenvolvimento padrão de produtos digitais. Como essa metodologia não considera especificamente o perfil e as atividades de design e de UX, o Agile UX surge para substituir as longas fases em cascata por sprints colaborativos envolvendo designers e pessoas de UX nos times ágeis.
- O Agile UX é conhecido como UX ágil, e é uma metodologia que segue o manifesto Ágil. Nesta metodologia, designers/UX e o time ágil trabalham juntos e aprendendo a cada ciclo.
- O Lean UX é conhecido como UX enxuta, termo que teve base no livro “A Startup Enxuta”. O livro menciona o ciclo “construir-medir-aprender”, com MVPs (produtos mínimos viáveis) para testar hipóteses, para errar e aprender rápido e de forma cíclica.
- Percebemos que ambos Lean UX e Agile UX tem a prática dos protótipos funcionais dinâmicos o quanto antes no processo de design, a colaboração do time e a prioridade do protótipo funcional. Além disso, documentos detalhados demais e pouco práticos são descartados pelos dois conceitos.
- As técnicas Agile UX e Lean UX podem funcionar bem no seu projeto. Para escolher o caminho a seguir nos seus projetos de software, escolha o caminho mais apropriado para sua equipe.
- No conceito do livro da startup enxuta, a hipótese é o ponto de partida. Mas na atuação dos designers, antes da hipótese é inserida uma


metodologia de design (em muitas vezes a metodologia é o Design Thinking).



- Quando aplicadas em na metodologia ágil, uma recomendação para a atuação de design e UX é que se considere os itens de backlog que estão em sprints mais para frente na lista de priorização. Isso se dá, pois algumas fases podem precisar de mais de um ciclo, e isso pode ser demais para uma sprint. Dessa forma, se a metodologia do design thinking for aplicada sempre em sprints à frente da esteira de desenvolvimento, temos menos chance de ter gargalos nos prazos de entrega, como no exemplo mostrado na imagem, em que as atividades de UX e UI acontecem anteriormente às sprints.
- As atividades de UX/UI não acontecem somente antes das sprints, elas podem acontecer durante também, uma vez que o time pode necessitar das atividades da disciplina. Vale dizer novamente que cada empresa, cada projeto e cada time tem sua particularidade, e as adaptações ocorrerão para se adequarem a cada situação, portanto, uma vez conhecendo as metodologias e o que é aplicado no mercado de trabalho hoje, basta conhecer ou analisar de que forma você irá atuar.



Agilidade emocional

- A agilidade emocional em ambientes ágeis, virtuais e híbridos torna-se um importante conhecimento para que os times  tenham mais tranquilidade e sintam-se mais produtivos no trabalho e na vida pessoal. Esta é uma habilidade que, quando dominada, pode ser uma aliada tão poderosa quanto os domínios de desempenho do PMBOK que conhecemos.
- Segundo a autora do livro Agilidade Emocional, David, Susan, ser flexível com nossos pensamentos e sentimentos é a chave para nosso bem-estar e o sucesso. Segundo ela, essa é a melhor forma de reagir às situações do dia a dia: de forma flexível e adaptativa, ou seja, aplicando técnicas da metodologia ágil em nossa própria atuação.
- Ficam então as dicas de agilidade emocional para que você possa encarar as atividades que vimos ao longo de todas essas aulas: Abra sua mente para aceitar as mudanças. Lembre-se de manter seu olhar para a frente, afastar-se quando a situação parecer muito difícil, ser coerente com seus motivos e sempre seguir em frente.

Atividade Extra

A partir do que foi apresentado neste módulo, principalmente no aprofundamento da temática da experiência, da agilidade em projetos e da agilidade emocional, recomenda-se a leitura do livro Criatividade S.A., escrito pelo fundador e CEO da Pixar e presidente do Walt Disney Animation Studios, Ed Catmull, e conta a história da criação da Pixar e do seu propósito de vida.



Referência Bibliográfica

David, Su. **Agilidade emocional: abra sua mente, aceite as mudanças e prospere no trabalho e na vida.** São Paulo: Cultrix, 2018.

Gothelf, J. **Lean UX - Projetando ótimos produtos com equipes Agile.** 2022.

Ir para exercício