

# COMPASS - Início Rápido em Teste e QA (Breaking Bugs)

Resumos divididos em 3 seções expansivas

---

✓ Seção 1: Apresentação do Curso

## Videoaula 1 - Carreira em Teste e QA

### Resumo

A primeira videoaula foi responsável por apresentar pontos importantes relacionado a participação na carreira de tecnologia, voltada principalmente à carreira de Testes de Software.

### Pontos Importantes

- Se quiser entrar na carreira de tecnologia, é extremamente importante estar frequentemente estudando sobre os assuntos, já que as mudanças tendem a acontecer com muita frequência.
  - Não gerenciar uma carreira somente pelo gratuito, pois conteúdos pagos podem te passar na frente de outras pessoas.
- 

## Videoaula 2 - Por que o próprio Dev não testa?

### Resumo

Pessoas que vão estudar sobre QA (os testadores), estarão encontrando formas mais efetivas de testar os produtos. Por isso, o *tester*, diferentemente do desenvolvedor, está especializado em saber utilizar ferramentas para testar o software enviado a ele.

### Pontos Importantes

- É mais difícil ver o erro em algo que nós mesmos fizemos, do que na produção de um terceiro.
  - Todos podem testar um software, dentro de suas perspectivas.
- 

## Videoaula 3 - Habilidades Pessoais do Testador/QA

### Resumo

A aula destacou a importância do equilíbrio entre **soft skills** (habilidades comportamentais) e **hard skills** (habilidades técnicas) para um profissional de testes — e também para quem trabalha com tecnologia de forma geral. Ser um bom testador vai além do conhecimento técnico: exige motivação, curiosidade, organização, persistência, boa comunicação, capacidade de adaptação e compromisso com o trabalho em equipe.

### Pontos Importantes

- É preciso de um conjunto de *Soft Skills* e *Hard Skills*.

### Soft Skills

- Habilidades Pessoais:
    - Motivação
    - Persistência
    - Curiosidade
    - Gostar de Aprender
    - Perfeccionista
    - Detalhista
    - Resiliência
    - Foco em Solução, não em Problema
    - Organizado
    - Priorização
    - Autogerenciado
- 

## Videoaula 4 - Habilidades Interpessoais do Testador/QA

### Resumo

Essa aula busca apresentar quais habilidades interpessoais o testador deve possuir, passando ponto a ponto e buscando informar alguns detalhes sobre cada habilidade.

### Pontos Importantes

- Habilidades Interpessoais
  - Comunicação
    - Ouvir e Falar
    - Postura Corporal
    - Ler e Escrever
    - Desenhar e Interpretar
  - Negociação
    - Prazos
    - Recursos
    - Ganhos
  - Empatia

- Entender: Desejos, necessidades, dores, restrições, preferências, hábitos, costumes e crenças de outras pessoas
  - Trabalhar em Equipe (Será abordado na videoaula 5.)
- 

## Videoaula 5 - Trabalho em Equipe

### Resumo

A videoaula aborda a importância do trabalho em equipe como a habilidade interpessoal mais destacada, englobando comunicação, negociação e empatia. O conteúdo se aprofunda em como essas habilidades se manifestam no dia a dia, especialmente em reuniões e na dinâmica de equipes ágeis.

### Pontos Importantes

- Reuniões
    - Objetivo: Progresso, dúvidas e decisões
    - No Início: Planejamento
    - Durante: Diárias (dailys)
    - No final:
      - Revisão: O que está Ok e o que não está Ok
      - Retrospectiva: Lições Aprendidas (Se não for aplicar o que foi visto na retrospectiva, é melhor nem fazer)
  - Colaborar
    - Fazer junto
    - Saber ajudar
    - Saber receber ajuda
    - Receber feedback
    - Dar feedback
    - Transparente
      - Não omitir
      - Deixar claro o quanto entende
    - Não tomar decisões pelo grupo
    - Não é ser bobo
      - Aprender a dizer “Não” quando necessário
-

## Videoaula 6 - Hard Skills

### Resumo

A videoaula aborda as hard skills (habilidades técnicas) necessárias para profissionais hoje em dia, contrastando-as com as soft skills (habilidades interpessoais). O foco é o conhecimento aplicado a negócios, tecnologia e testes, sendo o mínimo esperado para atuar em diversas profissões.

### Pontos Importantes

- Habilidades Gerais:
  - Sistema Operacional: Windows, Linux, Mac, Mainframe
  - Office ou Libre Office: Editor de Texto, Planilhas Eletrônicas, Apresentações
  - Email: Ler (e Interpretar), Responder (Apenas ao remetente, a todos, cópia oculta)
    - Tente sempre passar a informação mais correta possível, e não ser polêmico
  - Mensagens Instantâneas
  - Idiomas: Português, Inglês, Espanhol, Mandarim, entre outros.
  - Internet
    - Pesquisa
    - Cotações (Reservas e Compras)
    - Contatos (Redes Sociais)
  - Acesso Remoto (TeamViewer)
  - Videoconferência
    - Zoom
    - Teams
    - Meets
  - Segurança
    - Privacidade: O que acesso e onde acesso
    - Fragilidade: Senhas e conexões
    - Vulnerabilidades: (email, mensagens, sites, redes, senhas, aplicativos, post-its)
- Sobre o negócio (O que você testa?)
  - Banco
  - Seguradora
  - Comércio
  - Indústria
  - Padrões: Normas, modelos, avaliações e certificações
  - Legislações

- Usos e Costumes
  - Regras: Explícitas e Implícitas
  - Como fazem os concorrentes (diretos e indiretos)
  - Vivenciar o uso real do software por pelo menos 1 dia
  - Sobre Tecnologia
    - Programação: Lógica, Linguagem, Naturalidade.
    - Telecomunicações: Protocolos, Meios e Redes
    - Infraestrutura
      - Virtualização: VM e Containers
      - Servidores
      - Indicadores: CPU, Memória RAM, Discos
      - Equipamentos
      - Componentes
    - Banco de Dados: Relacionais e Não Relacionais
  - Sobre Teste e QA
    - Planejar
    - Analisar
    - Modelar
    - Implementar/Preparar
    - Executar
      - Manual
      - Automatizada
      - Comunicar Defeitos: Informações e Evidências
      - Acompanhar os Defeitos (Teste de Confirmação)
    - Técnicas de Teste
    - Práticas
    - Processos (Abordagens)
    - Estratégias
    - Ferramentas
-

## Videoaula 7 - Débitos Técnicos

### Resumo

A videoaula aborda o conceito de "débito técnico" ou "dívida técnica", que se refere às lacunas de conhecimento que todos os profissionais possuem em relação a ferramentas, tecnologias e processos. O palestrante enfatiza que ter débito técnico não é um problema em si, pois é natural não dominar todas as centenas de ferramentas e conhecimentos existentes.

### Pontos Importantes

- Débito Técnico
    - Todo mundo tem
    - Todo mundo sempre terá
    - O problema não é ter uma dívida, o problema é:
      - Não planejar como resolver a dívida
      - Não agir seguindo esse plano (Ritmo)
      - Não rever o plano (o conhecimento evolui com muita frequência)
- 

## Videoaula 8 - Objetivos do Curso de Testes

### Resumo

Nessa videoaula é evidenciado que o curso de testes de software foi criado para atender a quatro perfis de alunos, desde quem busca uma transição de carreira ou a primeira oportunidade em TI, até profissionais que querem automatizar testes ou líderes focados em melhorar a qualidade em suas empresas. Ele aborda o potencial do mercado de testes, que oferece muitas vagas e bons salários, mas enfatiza a importância do estudo contínuo.

### Pontos Importantes

- Mudar de área:
  - Em crescimento
  - Falta mão de obra
  - Muitas vagas pelo Brasil e pelo mundo
  - Bons salários
- Estudo contínuo
  - Rever e aprender novidades
- Ingressar na profissão
  - Uma área além do desenvolvimento
- Automação de teste

- Web
  - API
  - Mobile
  - Evoluir
    - Planejamento
    - Análise e Modelagem
    - Implementação e Preparação
    - Execução - Manual e Automatizada
    - Gerenciamento de Defeitos
    - Melhoria Contínua
- 

## **Videoaula 9 - Como Estudar e Progredir**

### **Resumo**

Essa videoaula aborda métodos e os meios que precisam ser analisados, para que possa ser possível encarar uma dificuldade grande perante a criar a vontade e o hábito de estudar. Sugerindo técnicas e meios para que possa acontecer um produtivo crescimento do conhecimento por meio do estudo.

### **Pontos Importantes**

- Atitude
  - Estudar é algo positivo
  - Motivação
  - Dedicação
  - Começar gradativamente
  - Aumentar a carga
- Coisas acontecem
  - Estudar mais
  - Estudar menos
  - Não vai estudar
  - Não vai dar certo
  - Continuar
  - Lembrar sempre do seu objetivo:
    - Vencer, e lembrar por meio de cartazes, ou lembretes
  - Não perder tempo com pessoas negativas
- Configurações Iniciais

- Headset
  - 2º Monitor
  - Algo para anotar
    - Caderno
    - Software
  - Suprimentos
    - Água
    - Café / Chá
- 

## Videoaula 10 - Um Mapa para o futuro

### Resumo

Esta videoaula aborda a importância do **estudo contínuo e da adaptabilidade** para a carreira em testes de software, apresentando um "mapa" para o futuro profissional, bem como opções para continuar o desenvolvimento após o curso inicial.

### Pontos Importantes

- Aprendizado contínuo
- Aspectos da mudança
  - Tecnologia
  - Negócios
  - Pessoas
  - Imprevistos
- Acompanhar e Antecipar as Mudanças
  - Proatividade na mudança
  - Conhecimento de idiomas
  - Participação em eventos e consumo de conteúdo
  - Diversidade de fontes
  - Qualidade da informação
  - Conexão saudável
- Caminhos para o Futuro
  - Finitude e boas escolhas
  - Persistência
- Próximos passos para evolução
  - Cursos preparatórios para certificação



## Videoaula 11 - Uma Breve História do Teste

### Resumo

Essa aula, a primeira de seção 2, tem um grande foco em evidenciar os grandes pontos acerca da história do teste de software. Essa história é com um grande foco em Ada Lovelace, uma matemática e escritora inglesa, que é muito intitulada como a primeira programadora. Além disso, é citado o Hollerit e sua criação, os cartões perfurados em papel, como uma forma de representação de dados e valores, sendo uma das principais formas de comunicação dos dados e dos valores. Foi mostrado também sobre um dispositivo utilizado nas guerras pelos nazistas, para comunicação, que Alan Turing teve de arranjar métodos para desvendar e auxiliar os aliados a vencer a guerra. É citado também a origem do bug, encontrado por Grace Hopper, ao localizar um inseto dentro de um dispositivo intitulado Mark II.

### Pontos Importantes

- A tecnologia nem sempre foi usada para o bem.
- Muitas mulheres tem grande importância na história do Teste de Software
- Glenford Myers foi o criador da “Regra 10 de Myers”: um defeito que custaria 1 dólar, poderia custar 10 dólares se ele não fosse rapidamente resolvido.
  - O custo de encontrar um defeito amanhã ou mês que vem, sempre será mais caro do que encontrar um defeito agora.
- Muitas pessoas do nosso país teve grande importância para alavancar a garantia de qualidade de software no Brasil.

---

## Videoaula 12 - Importância do Teste X Danos dos Bugs

### Resumo

Essa aula apresenta os principais motivos para apresentar de maneiras simples e direta os diversos problemas que os bugs podem gerar, provocando e explicando os motivos que uma empresa contrataria um testador de software.

### Pontos Importantes

- Os bugs são prejudiciais para:
  - Empresas / Organizações
    - Atrasos

- Perda de Confiança / Vendas
  - Pessoas
    - Constrangimentos
    - Perda ou Supressão de Direitos
    - Risco de Vida e Acidentes
  - Governos
    - Vulnerabilidade de Informações
    - Decisões Estratégicas Incorretas
    - Derrotas Militares
  - Meio Ambiente
    - Alertas Atrasados
    - Desperdício de Recursos
    - Poluição
- 

## **Videoaula 13 - Os 7 Fundamentos do Teste (ISTQB)**

### **Resumo**

Apesar da área de testes existir a décadas, ela ainda é pouco valorizada e conhecida nas empresas e nas organizações. Por falta de conhecimento e de entendimento dos conceitos chaves do teste, muita gente tem dificuldade de entender o que pode ser realizado na área de testes.

### **Pontos Importantes**

- Quem criou esses 7 fundamentos foi uma empresa, ISTQB, com sede na Bélgica
  - Esses 7 fundamentos mostram o que o teste de software é e não é capaz de fazer
- 

## **Videoaula 14 - Teste Demonstra a Presença de Defeitos, Mas Nunca a Sua Ausência**

### **Resumo**

O primeiro fundamento denota que os testes nunca podem provar que defeitos não existem. O teste reduz a probabilidade que os defeitos permaneçam em um software, mas mesmo se nenhum problema for encontrado, não serve como prova para que ele esteja perfeito.

### **Pontos Importantes**

- A correção de problemas, pode ocasionar no surgimento de outros problemas, já que o software será manejado e quebrado em diferentes partes para a resolução dos bugs

- Existe um limite do quanto será gastado com teste para garantir que ele esteja funcionando ou não (dentro de corporações e empresas)
    - Esse limite não existe quando se trata de vidas humanas
- 

## **Videoaula 15 - Teste Exaustivo Não É Possível**

### **Resumo**

O segundo fundamento apresenta que a quantidade de possibilidades e testes que um software apresenta, são enormes, testar tudo não é viável, exceto em casos triviais.

### **Pontos Importantes**

- Levar riscos e prioridades em consideração, para dar foco aos esforços de teste
    - O que vende mais, é uma prioridade.
    - Escolher um número de testes menores, focado no que é mais frequentemente selecionado/escolhido.
- 

## **Videoaula 16 - Teste Antecipado**

### **Resumo**

O terceiro fundamento defende que: quanto antes procurar por defeitos, procurar com foco, analisando os riscos onde pode dar problema, mais retorno será obtido. Um defeito que não é eliminado pode causar cada vez mais problemas para determinada empresa/pessoa, conforme o tempo passa e esse bug não é corrigido.

### **Pontos Importantes**

- Teste somente ao final é antiquado e incorreto.
  - Regra 10 de Myers totalmente associada ao fundamento.
  - “Não deixe pra amanhã o que você pode fazer hoje”
- 

## **Videoaula 17 - Agrupamento de Defeitos**

### **Resumo**

O quarto fundamento explica que bugs não gostam de ficar sozinhos, eles se agrupam em um mesmo lugar. Um aplicativo com 10 partes ou 10 páginas, se ele tem 100 defeitos, é muito improvável que terá 10 defeitos em cada parte, eles são distribuídos em base de complexidade de cada parte.

### Pontos Importantes

- Os bugs não são distribuídos igualmente em um sistema.
  - Os bugs são distribuídos de forma heterogênea.
- 

## Videoaula 18 - Paradoxo do Pesticida

### Resumo

O quinto fundamento apresenta um paradoxo: Imagine que somos capazes de identificar todos os problemas e testes que devemos automatizar, será se eu continuar rodando esses mesmos testes, continuarei encontrando defeitos nesse sistema? Não adianta ter uma quantidade imensa de testes, mas preciso também, a cada ciclo, entender as necessidades do meu cliente, o que mudou, e aprimorar o software.

### Pontos Importantes

- É importante estar sempre inovando e criando novos testes.
  - Não é só quantidade de testes, e sim a qualidade de testes.
- 

## Videoaula 19 - Teste Depende de Contexto

### Resumo

O sexto fundamento garante que nem todo software é igual, nem todas as partes de um mesmo software tem os mesmos riscos. Exemplo: um software de piloto automático de um avião deve ser muito testado com amplitudes e profundidades diferentes do que um software de um quiosque de informações em um shopping.

### Pontos Importantes

- Quanto maior a quantidade de riscos, mais testes.
- 

## Videoaula 20 - A Ilusão da Ausência de Erros

### Resumo

O sétimo e último fundamento aborda que: uma situação em uma série de contextos apresenta um software que aparentemente não possui defeitos e bugs, mas que também não apresenta o recurso solicitado pelo cliente, não será valioso. É mais importante priorizar as expectativas do cliente, do que criar um software com foco direto na inexistência de erros.

### Pontos Importantes

- O software deve atingir o objetivo do cliente.

---

## Videoaula 21 - Diferença entre Teste e QA

### Resumo

Teste e QA são duas coisas diferentes. São duas profissões que se complementam. O teste é voltado em avaliar o produto, se está de acordo com um script automatizado. O QA, em contrapartida, não quer melhorar um determinado produto, e sim um determinado processo, realizando controles de qualidade.

### Pontos Importantes

- O teste trabalha no produto, o QA trabalha no processo
- São dois papéis que se complementam
- Focos do QA:
  - Entendimento da causa raiz dos defeitos encontrados
  - Aprimorar os processos
  - Prevenir reincidência de erros
  - Melhorar a qualidade dos sistemas futuros
- Testes devem ser integrados como uma das atividades de garantia da qualidade
- Juntamente aos padrões de desenvolvimento, treinamento, análise de defeitos, e outras ações

---

## Videoaula 22 - Erro, Ocorrência, Defeito e Falha

### Resumo

Erro, defeito e falha, tratam de um momento de um problema, em qual momento esse problema está. Utilizar a terminologia “ocorrência” é mais adequada do que apontar um defeito, fazendo a pessoa avaliar o determinado ocorrido e ver se de fato está com algum defeito.

### Pontos Importantes

- Pessoas cometem **erros** (enganos), que produzem **defeitos** (bugs).
  - Se um defeito no código for executado, ocasionará em uma falha.
  - Uma pessoa nunca poderá identificar o erro de outra pessoa, mas poderá encontrar os defeitos no sistema dela.
  - Incidente ou ocorrência é quando colocamos uma dúvida se algo feito por alguém está correto ou não.
-

## Videoaula 23 - Tipos de Testes Baseados na IEC/ISO 25010

### Resumo

A qualidade não uma única dimensão, é formado por diversas consolidações.

### Pontos Importantes

- SQuaRE
    - Systems and Software Quality Requeriments and Evaluation
  - A analogia da camiseta
    - O que faz uma camiseta ter qualidade?
      - Tecido
      - Caimento
      - Durabilidade
      - Não encolher
      - Não esticar
      - Não formar bolinhas
      - Não desbotar
      - Etc
    - Se tudo isso é necessário para sabermos se uma camiseta é boa ou não, o que deve ser analisado em um software?
  - AFUCEMPS (próximas 8 videoaulas)
- 

## Videoaula 24 - IEC/ISO 25010 - Adequação Funcional

### Resumo

Se aquela funcionalidade está adequada no que foi solicitada.

### Pontos Importantes

- Adequação Funcional
    - Completude (Funcional)
    - Correção (Funcional)
    - Adequado (a Funcionalidade)
-

## Videoaula 25 - IEC/ISO 25010 - Usabilidade

### Resumo

A usabilidade refere-se no quão intuitivo e fácil é de se utilizar determinado programa ou ferramenta. É importante seguir padrões bem definidos, ou fazer um procedimento revolucionário (que seja eficiente) para inovar dentro do mercado.

### Pontos Importantes

- Usabilidade
    - Reconhecibilidade: Facilitar que o usuário reconheça todos os elementos e os comportamentos
    - Aprendizibilidade: O quão fácil e intuitivo é para o usuário aprender a utilizar o sistema
    - Operabilidade: Facilitar a operação e a navegação do usuário
      - Quanto menos cliques e menos tempo, melhor a operabilidade
    - Proteção Contra Erro do Usuário
    - Estética (da Interface do Usuário)
    - Acessibilidade: Facilitar o acesso a todas as pessoas
      - Crianças
      - Idosos
      - PCDs
- 

## Videoaula 26 - IEC/ISO 25010 - Compatibilidade

### Resumo

A compatibilidade define se um software é compatível com outros softwares.

### Pontos Importantes

- Compatibilidade
    - Coexistência: Facilidade de coexistir
    - Interoperabilidade: Facilidade de comunicar
- 

## Videoaula 27 - IEC/ISO 25010 - Confiança

### Resumo

A confiança define que um software sempre deve estar disponível para o meu uso.

### Pontos Importantes

- Confiança

- Maturidade: Perceber e prevenir uma falha antes que aconteça
  - Disponibilidade: Manter-se a disposição de usuários e sistemas
  - Tolerância a Falhas: Perceber e compensar as falhas em tempo real
  - Recuperabilidade: Recuperar-se de falhas e travamentos
- 

## **Videoaula 28 - IEC/ISO 25010 - Eficiência no Desempenho**

### **Resumo**

A Eficiência refere-se em ver se determinado software é rápido no tempo de resposta.

### **Pontos Importantes**

- Eficiência (de Desempenho)
    - Comportamento em Relação ao Tempo
    - Utilização de Recursos
      - É melhor um software que usa bastante recursos, do que um que se limita.
    - Capacidade de atender transações de usuários
      - Será se teremos capacidade de atender determinado público em determinada data?
- 

## **Videoaula 29 - IEC/ISO 25010 - Manutenibilidade**

### **Resumo**

A sexta característica é a facilidade de dar manutenção a determinado software.

### **Pontos Importantes**

- Manutenibilidade
    - Modularidade: Organizado em módulos
    - Reusabilidade: Facilidade de reutilizar
    - Analisabilidade: Facilidade de analisar
    - Modificabilidade: Facilidade de modificar
    - Testabilidade: Facilidade de testar
- 

## **Videoaula 30 - IEC/ISO 25010 - Portabilidade**

### **Resumo**

É crucial garantir que o software funcione de forma consistente em múltiplos contextos e cenários (diferentes sistemas operacionais, navegadores, smartphones, etc.).



### Pontos Importantes

- Portabilidade
    - Adaptabilidade - Novo ambiente com o mínimo de intervenção
    - Instabilidade - É a facilidade de instalar, configurar, desinstalar ou remover uma aplicação
    - Substituibilidade - Mede a facilidade de substituir um software por uma nova versão ou por um produto concorrente
- 

## Videoaula 31 - IEC/ISO 25010 - Segurança

### Resumo

A segurança de um software é muito importante para um sistema. Um software não deve ser invadido, manipulado, e ter dados roubados.

### Pontos Importantes

- Segurança
    - Confidencialidade
    - Integridade
    - Não Repúdio
    - Responsabilidade
      - Auditável
      - Prestação de contas
    - Autenticidade
- 

## Videoaula 32 - Testes Manuais X Testes Automatizados

### Resumo

Um profissional de testes deve dominar tanto testes manuais quanto automatizados para se destacar no mercado. Os testes manuais são úteis em tarefas rápidas, mas são limitados, enquanto a automação é essencial para testes de regressão em larga escala, garantindo que novas alterações não afetem funcionalidades existentes.

### Pontos Importantes

- Profissional Ideal é Versátil
- Limitações do Teste Manual
  - Tarefas rápidas e pontuais
- Automação

- Teste de regressão em larga escala
  - Importância da Rotina
  - Integração Contínua
  - Cobertura de Testes
    - Construir uma cobertura ampla
  - Teste de Confirmação
    - Reteste
- 

## Videoaula 33 - Testes Tradicionais X Testes Ágeis

### Resumo

A principal diferença entre os testes tradicionais e os testes ágeis é a eficiência. As exigências dos usuários e dos clientes subiram, então, não é mais possível exigências de testes e estruturas de longas durações. As atividades devem conseguir ser realizadas e entregadas com frequência. Muitas pessoas não sabem o que faz um testador ágil, fica de obrigação explicar e repassar essas visões e informações a todos que vão trabalhar com o testador de software.

### Pontos Importantes

- Entregas frequentes é uma grande evolução e uma melhoria
  - A qualidade é um esforço de time
  - Os testes ágeis são uma grande evolução
    - Só é capaz de acontecer se espalhar essa informação aos demais
  - Uma agilidade que entrega um produto ruim, fica lenta.
- 
- 

✓ Seção 3: Atitudes de um Profissional da Qualidade

## Videoaula 34 - Pressão Organizacional

### Resumo

A primeira videoaula dessa seção, busca expressar como deve se comportar um profissional da qualidade em momentos de pressão, abrangendo um universo onde concorrentes existem, com suas idealizações, e saber focar no próprio objetivo, nos próprios resultados esperados pelo seu próprio negócio.

### Pontos Importantes

- Todos os interessados vão pressionar o testador
  - Desenvolvedor

- PO
  - Scrum Master / Agile Coach
  - Gestores
    - Produto
    - Projeto
    - Teste
    - Qualidade
    - Desenvolvimento
    - Infraestrutura
    - Marketing
    - Suporte
    - Vendas
  - Clientes
  - Usuários
  - Você é quem estudou sobre qualidade
    - Quem estudou sobre Testes e Qualidade?
    - Quem se importa com Testes e Qualidade?
    - Quem vai lembrá-los?
      - Qualidade Mínima Viável (MVQ)
      - Dos Riscos Residuais
      - Do que não foi testado
      - Bugs cobram seu preço: QArentena: Os Piores Bugs da História
      - Do resultado das decisões passadas: A Entropia está do seu lado
    - Fique firme e cumpra o seu papel
- 

## **Videoaula 35 - Comprometido X Envolvido**

### **Resumo**

Abordando as principais diferenças entre uma pessoa comprometida com o sistema, e uma pessoa envolvida em um sistema.

### **Pontos Importantes**

- O Envolvido
  - Quer o emprego, não o trabalho
  - Quer os benefícios, não o ônus

- Sempre tentando dar um “jeitinho”
  - Passivo
    - Cada um no seu quadrado, cada um com seu problema
  - O Comprometido
    - Encontrou algo que gosta de fazer
      - Faz bem
      - É reconhecido
      - É bem remunerado
      - Sempre se aperfeiçoando
    - Meritocracia
      - Não é ingênuo: Empresas e pessoas mudam, não há garantias
      - Valoriza as suas conquistas: Projetos de sucesso
      - Sua capacidade: De fazer de novo, aprender e de fazer coisas novas
- 

## **Videoaula 36 - Autogerenciamento**

### **Resumo**

Um das habilidades mais requeridas, é a capacidade de se autogerenciar. Não dá pra fazer tudo, você tem que saber o que fazer e o que não fazer, obtendo uma boa tomada de decisão.

### **Pontos Importantes**

Você tem:

- Tempo
  - O tempo é o seu bem mais precioso, ele é:
    - Limitado
    - Finito
    - Escasso
    - Não dá para saber até quando você terá
- Energia
  - Quanto dura
  - Qual o seu melhor horário
- Recursos
  - Disponíveis
  - Adquirir

- Tarefas
    - Importantes
    - Triviais
    - Urgentes
    - Suas
    - De outras pessoas
  - Restrições
    - Prazos
    - Regras
    - leis
  - Compromissos
    - Com você mesmo
    - Com sua família
    - Com seu cliente
    - Com sua empresa
    - Com seu gestor
    - Com sua equipe
  - Não é possível gerenciar o que não se pode medir, você precisa:
    - Identificar tarefas
    - Classificar tarefas:
      - Priorização
      - Pareto
      - GUT: Grave, urgente e tendencioso
    - Negar tarefas
    - Delegar tarefas
    - Fazer as suas tarefas
      - Melhor sequência
    - Ter uma noção de:
      - Quanto tempo levou
      - O quanto custou
-

## Videoaula 37 - Comunicação Verbal e Não Verbal

### Resumo

A comunicação é um dos pontos mais importantes na participação de uma empresa. É importante saber articular suas ideias para poder expressar o que você pensa e o que você sabe aos outros membros de determinada equipe.

### Pontos Importantes

- Influência na mensagem
  - Palavras tem cerca de 10% de influência
  - O tom de voz tem cerca de 35% de impacto, maior do que a escolha de palavras
  - Comportamento não verbal tem cerca de 55% de impacto, o maior dos três
- Formal x Informal
  - Não deve ser formal em ambientes informais, nem informal em ambientes formais
- A comunicação é muito influenciada pelo ambiente
- Verbal
  - Escrita
    - Livro
    - E-mail
    - Mensagem
    - Placa de rua
  - Oral
    - Rádio
    - Vídeo
    - Conversa
    - Telefonema
  - Diferença entre falar e escrever
- Não Verbal
  - Símbolos
    - Cores
    - Formas
    - Significados
  - Aparência
    - Físico
    - Vestuário

- Primeiras Impressões
  - Cinésica
    - Gestos: Variam conforme a cultura local
    - Expressões faciais
    - Olhares
    - Posições
    - Movimento
    - Distância
  - Paralinguagem
    - Entonação: Intensidade e Volume
    - Pausa
    - Ritmo: Velocidade
  - Proxêmica
    - Posicionamento no ambiente: Em relação a pessoas e objetos
- 

## **Videoaula 38 - Negociação**

### **Resumo**

A importância da negociação na vida pessoal e profissional, com foco na abordagem "Ganha-Ganha" de Harvard. Defende que, quando uma parte perde, ambas perdem no longo prazo, pois isso compromete a cooperação e os relacionamentos.

### **Pontos Importantes**

- Negociação - Fundamental na vida pessoal e profissional
  - Sucesso a curto, médio e longo prazo.
- Metodologia Ganha-Ganha
  - Ambas as partes saem satisfeitas
  - Se uma parte perde, a relação se torna insustentável a longo prazo.
- Ganha-Perde
  - Emoções negativas
  - Falta de interesse em ajudar
  - Ambiente de trabalho ruim
- Situação Perde-Perde
  - Nenhuma das partes atinge seus objetivos
- Negociação Sustentável

- Bom para ambas as partes
  - Confiança
  - Trabalho contínuo
  - Visibilidade na Negociação
    - É crucial entender o que você e a outra parte estão ganhando, cedendo e perdendo
    - A falta dessa visibilidade pode levar a perdas inesperadas ou à exploração da outra parte
  - Respeito às Necessidades
    - Respeitar a necessidade da outra pessoa
    - Respeitar as próprias necessidades.
- 

## **Videoaula 39 - Produtividade - Parte 1**

### **Resumo**

A produtividade como um processo gradual e sustentável, comparando-a ao treino de um atleta: é preciso respeitar os limites, criar hábitos e aumentar a carga aos poucos.

### **Pontos Importantes**

- Produtividade como Treinamento
  - Criar um hábito
- Insatisfação Produtiva
  - Ser constantemente insatisfeito com a própria produtividade
  - Buscando novas técnicas e ideias
- Otimização do Tempo
  - Faz o tempo render mais
- Regra das 5 Horas
  - Dedicar pelo menos 1 hora por dia (5 horas por semana) para se atualizar e desenvolver pessoalmente
- Viver o Hoje
  - Focar no presente
- Exercícios Físicos melhora
  - Sono
  - Pensamento
  - Memorização



- Reduzir o estresse
  - Maior rendimento
  - Rituais Saudáveis
    - Alimentação correta
    - Sono adequado
    - Hidratação suficiente
  - Afastar-se de Pessoas Negativas
    - Conviver com pessoas que
      - Apoiam
      - Inspiram
      - Motivam
- 

## **Videoaula 40 - Produtividade - Parte 2**

### **Resumo**

Todos nós erramos, e devemos aprender por meio dos erros dos outros. Aprenda a errar e melhorar, ver quais técnicas estão ajudando e atrapalhando e saber medir o que é o melhor.

### **Pontos Importantes**

- Formalização dos sonhos
    - Se realmente é aquilo que você quer, dedique-se em atingir seu objetivo.
  - Praticar a gratidão
    - A vida tem altos e baixos, mas temos que sempre agradecer por o que nós temos.
  - Curtir a jornada
    - Ninguém é feliz o tempo todo, mas saber curtir a jornada e os bons momentos é valioso e importante
  - Focar na solução
    - Quase tudo no mundo pode ter uma solução, então, é sempre bom focar nela, do que nos problemas
-

## Videoaula 41 - Fluxo Contínuo - Parte 1

### Resumo

Uma das coisas mais importantes quando vamos começar um trabalho, ou algum projeto, é definir e estabelecer a quantidade de trabalho que somos capazes de realizar. Quando temos empresas com falhas de planejamento, um dos problemas é justamente a falta de um fluxo contínuo sobre o que é bom para a empresa e o funcionário.

### Pontos Importantes

- Ter um ritmo adequado de trabalho, favorece com que as coisas deem certo a médio e longo prazo.
  - Deve existir um fluxo aceitável
- O time não conseguir entregar um projeto grandioso, determina que o time pode não estar pronto ainda para entregar um escopo tão grande
- As vezes, ir um pouco mais devagar, faz com que consigamos ir mais rápido
  - Projetos muito complexos pra squads ainda não qualificadas, podem comprometer e retardar a entrega de determinado resultado.
  - Porém, trabalhar em um nível mais leve, sem tamanha cobrança, sem a pressão mental, pode fazer a mesma squad trabalhar com mais eficiência dentro daquele mesmo projeto

---

## Videoaula 42 - Fluxo Contínuo - Parte 2

### Resumo

A ideia de fluxo contínuo é uma ideia totalmente aderente ao Kanban. O kanban é uma intenção de otimização de fluxo de trabalho. Nessa videoaula, será visualmente apresentado como um fluxo contínuo pode ser representado em um quadro baseado nessa metodologia.

### Pontos Importantes

- Quadro Kanban

A Fazer	Em Construção	Em Teste	Em Implantação	Feito / Pronto
Tarefa 9 Tarefa 10	Tarefa 5 Tarefa 6 Tarefa 7	Tarefa 4 Tarefa 8	Tarefa 3	Tarefa 1 Tarefa 2

- Cada parte de um quadro kanban, pode ter uma quantidade determinada de tarefas designadas.
- Cada atividade será atribuída em determinada ordem, e quando uma tarefa está sendo realizada em determinada etapa, é importante que ela esteja sinalizada na parte correta do quadro.

- Não é obrigatório seguir determinada ordem de resolução, no exemplo do quadro, a tarefa 8 era mais simples que as tarefas 5, 6 e 7, o que resultou em uma construção mais rápida, onde os testes dessa tarefa estão acontecendo antes das tarefas que foram designadas anteriormente.
- 

## **Videoaula 43 - Técnica Pomodoro**

### **Resumo**

A Técnica Pomodoro é uma estratégia de foco que definia um ritmo e um fluxo de seguimento que ajude a se concentrar. Realizar determinada atividade em tempos de 25 minutos e pausas intercaladas de 5 minutos, é um meio eficiente de segregar determinada atividade em várias partes, para progredir com uma gestão de tempo melhor no trabalho ou no estudo.

### **Pontos Importantes**

- Pomodoro
    - 25 minutos de trabalho
    - 5 a 10 minutos de descanso (preferencialmente 5)
    - Pomodoros possuindo uma média de tempo de 30 minutos
      - Facilita o gerenciamento de tempo e a realização de atividades em vários momentos do dia
  - Devagar, você vai longe
  - É importante para definir prioridades
  - Ajuda a organizar o tempo
  - Existem aplicativos voltados a agir e cronometrar o tempo por meio do Pomodoro
-