
Produto

— Pessoas e Processos —

O que é produto?

**Atenção, se liga
aí que é hora da
revisão!**

Pessoas





PO/PM



F.E. DEV



TESTER

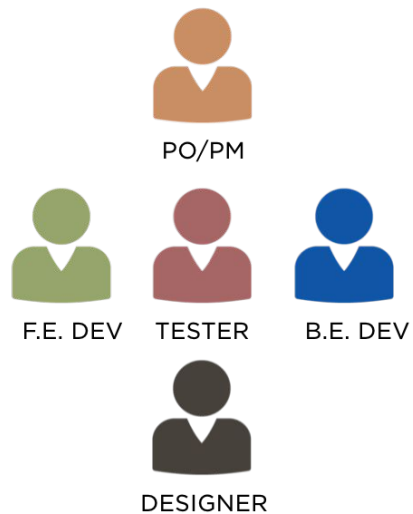


B.E. DEV



DESIGNER

Vários
profissionais com
skills
complementares
que se juntam
para atacar uma
feature específica
do produto
formam um
SQUAD.



Vários
profissionais com
skills
complementares
que se juntam
para atacar uma
feature específica
do produto
formam um
SQUAD.

**Tudo gira em torno da
equipe de produtos!**

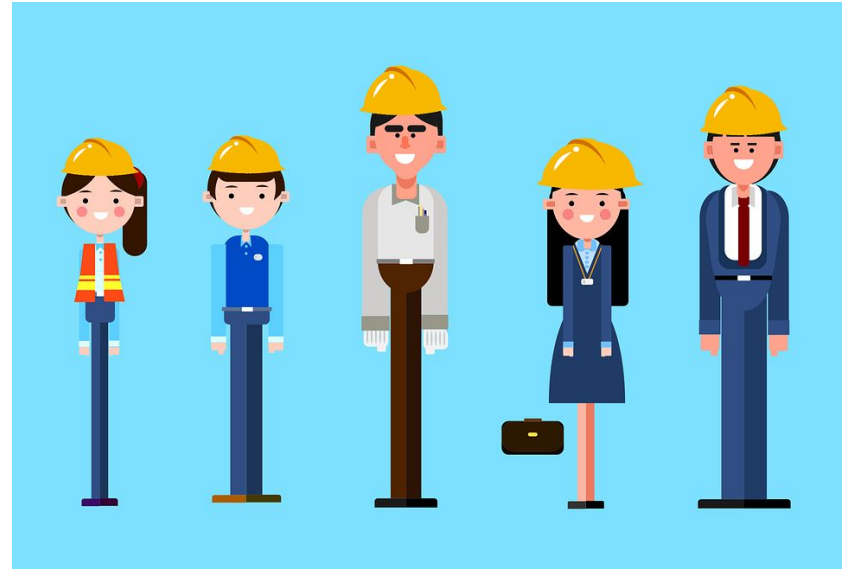
Missionários

“Nós precisamos de equipes de missionários, não de equipes de mercenários.”

- Mercenários constroem tudo o que lhes pedem. Missionários acreditam verdadeiramente na visão e são comprometidos em resolver problemas de seus clientes;

Composição da Equipe

- Entre 2 e 10 engenheiros
- Um designer
- Um gerente de produto



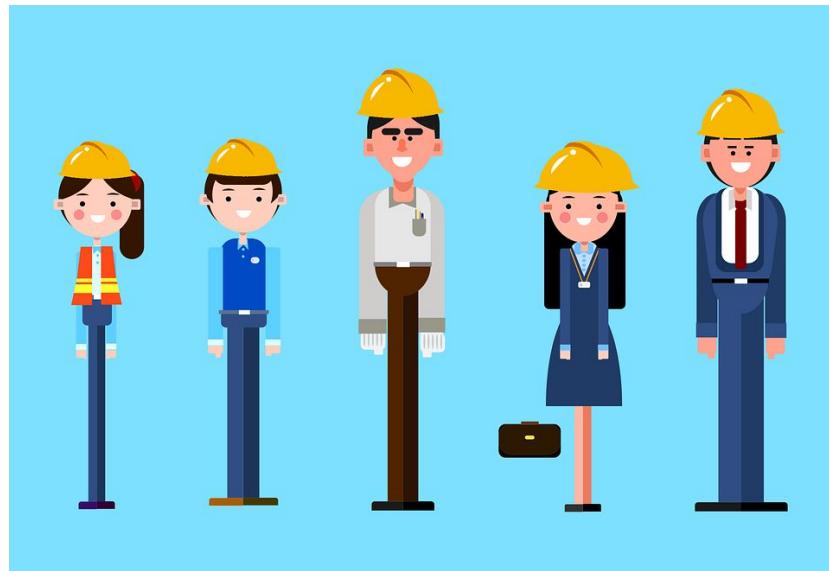
Composição da Equipe

- Entre 2 e 10 engenheiros
- Um designer
- Um gerente de produto

eng. de automação de teste

gerente de marketing

analista de dados



Composição da Equipe

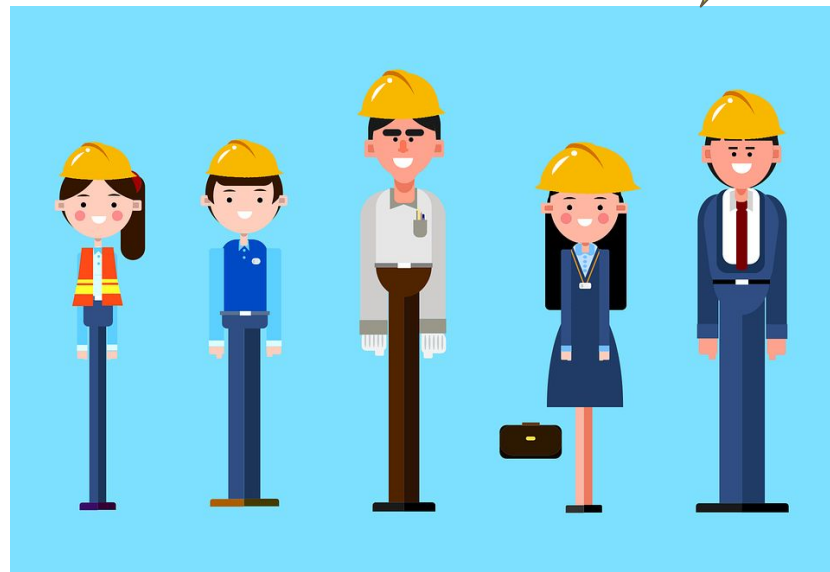
- Entre 2 e 10 engenheiros
- Um designer
- Um gerente de produto

eng. de automação de teste

gerente de marketing

analista de dados

EMPODERAMENTO DA EQUIPE

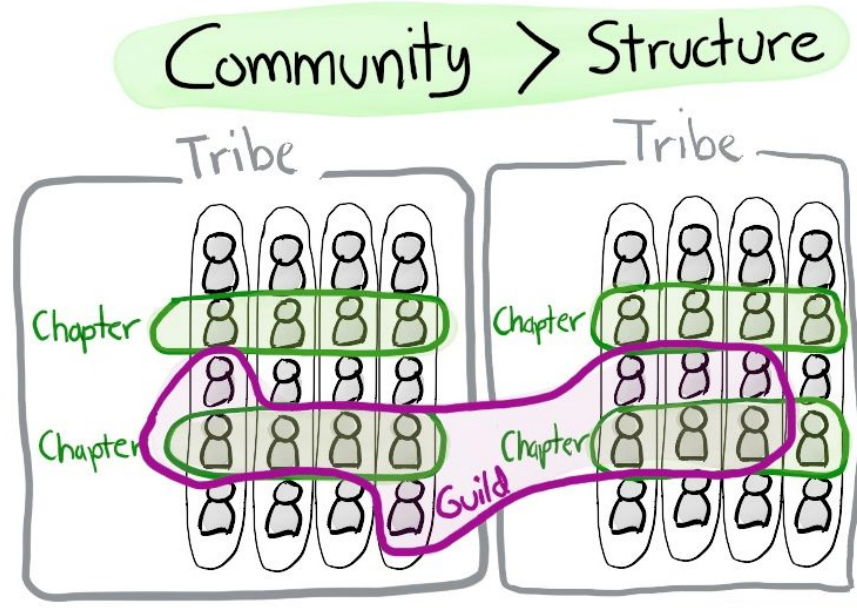


Quantas pessoas devem ter numa equipe?

Quantas pessoas devem ter numa equipe?



<https://youtu.be/hQDbLYvY9RY>



Formas de trabalhar do Gerente de Produto

1. Gerente de produto pode escalar todo problema e decisão até o CEO
2. Gerente de produto pode exigir uma reunião com todos os stakeholders em uma sala e depois deixa-os resolver
3. O gerente de produto pode fazer o seu trabalho



Formas de trabalhar do Gerente de Produto

1. Gerente de produto pode escalar todo problema e decisão até o CEO (adm de backlog)
2. Gerente de produto pode exigir uma reunião com todos os stakeholders em uma sala e depois deixa-os resolver(adm de roadmaps)
3. O gerente de produto pode fazer o seu trabalho



Gerente de Produto

- Quando o produto tem sucesso, é porque todos no time fizeram o que precisavam fazer. Mas, quando o produto fracassa, a culpa é do gerente de produto

Gerente de Produto

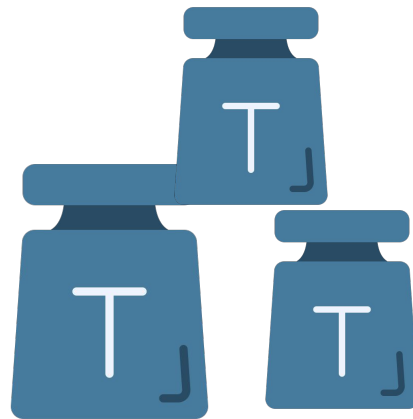
- Quando o produto tem sucesso, é porque todos no time fizeram o que precisavam fazer. Mas, quando o produto fracassa, a culpa é do gerente de produto
- Avaliar oportunidades
- Garantir que vale a pena desenvolver o que está no backlog

Habilidades do Gerente de Produto

- Profundo conhecimento do cliente
- Profundo conhecimento dos dados
- Profundo conhecimento do Negócio
- Profundo conhecimento do seu mercado e indústria

Habilidades do Gerente de Produto

- Profundo conhecimento do cliente
- Profundo conhecimento dos dados
- Profundo conhecimento do Negócio
- Profundo conhecimento do seu mercado e indústria



Habilidades do Gerente de Produto

- Inteligência: curioso, aprender e aplicar rápido
- Criatividade: pensar fora da caixa
- Persistência: empurrar a empresa para fora da zona de conforto

PO vs PM

PO: é o nome do papel em um time Agile. É a pessoa responsável pelo backlog do produto.

O PM dever ser também o PO.

Designer de Produto

Responsabilidades:

- Descoberta do produto
- Experiência do usuário
- Prototipagem
- Testes de usuário
- Design visual e de interação

Designer de Produto

Responsabilidades:

- Descoberta do produto
- Experiência do usuário
- Prototipagem
- Testes de usuário
- Design visual e de interação

Ter um design é um Diferencial competitivo

Engenheiros (Desenvolvedores; Programadores)

- Missionários ou Mercenários
- Autonomia
- Parceria

Gerentes de Marketing

- Fundamental para disseminar o produto



Papéis de Apoio

- Pesquisadores de usuário
- Analista de dados
- Engenheiros de automação e teste

O Produto certo

No que a equipe deve trabalhar?

O Produto certo

No que a equipe deve trabalhar?

ROADMAP → lista priorizada de funcionalidades → é uma boa ideia?

O Produto certo

No que a equipe deve trabalhar?

ROADMAP → lista priorizada de funcionalidades → é uma boa ideia?

Típicos roadmaps são a causa raiz de muito desperdício e esforços fracassados em empresas de produtos.

PORQUE AINDA EXISTEM ROADMAPS?

O Produto certo

Problemas:

- metade das ideias irão falhar
- várias iterações até a entrega

O problema não é o roadmap, mas a partir do momento que você o faz, as pessoas da empresa o interpretam como um compromisso

Visão e Estratégia de Produto

- **Visão:** descreve o futuro que nós estamos tentando criar
 - Comece pelo porque
 - Apaixone-se pelo problema, não pela solução
 - Não tenha medo de pensar grande na visão
 - Não tenha medo da disrupção, se você não fizer, alguém fará
 - A visão de produto precisa inspirar
 - Determine e adote tendências relevantes e significativas
 - Vá para onde as coisas estão caminhando
 - Seja teimoso com a visão, mas flexível com os detalhes
 - Qualquer visão de produto é um voto de confiança
 - Evangelize contínua e incansavelmente

Visão e Estratégia de Produto

- **Estratégia:** sequência de produtos ou lançamentos que planejamos entregar até alcançar a visão de produto
 - Foca um mercado-alvo ou persona de cada vez
 - Estratégia de produto precisa estar alinhada com estratégia de negócio
 - Estratégia de produto precisa estar alinhada com estratégia go-to-market e vendas
 - Seja obcecado por clientes, não por concorrentes
 - Comunique a estratégia para a empresa

Algumas técnicas

Descoberta de produtos

Descoberta de clientes

Protótipo

Testes

Qual o seu produto?

Referências interessantes

- <https://medium.com/mulheres-de-produto/traduzindo-alguns-termos-da-%C3%A1rea-de-produto-5cb145c318cf>
- https://www.infoq.com/br/minibooks/priming-kanban-jesper-boeg/#idp_register/
- <https://www.cursospm3.com.br/blog/guia-de-frameworks-para-product-managers/>
-

Metodologias Ágeis

Problemas 'comuns'

Prazo



< Nós frequentemente entregamos fora do prazo >

Demanda



< Nosso time está atolado de trabalho >

Organização



< Não sabemos quem está fazendo o que >

Tarefas



< O trabalho chega ao time por várias fontes >

Um pouco 'sobre'

Step 01

As metodologias de desenvolvimento ágil tiveram seu início na década de 90 em reação aos métodos tradicionais

Step 02

As metodologias de desenvolvimento ágil focam em realizar micro entregas, uso de práticas ágeis e comunicação em tempo real

Step 03

Flexibilidade com mudanças do projeto e o cliente já começa a fazer uso do software

Step 04

Manifesto ágil (versão em português) - [link](#)

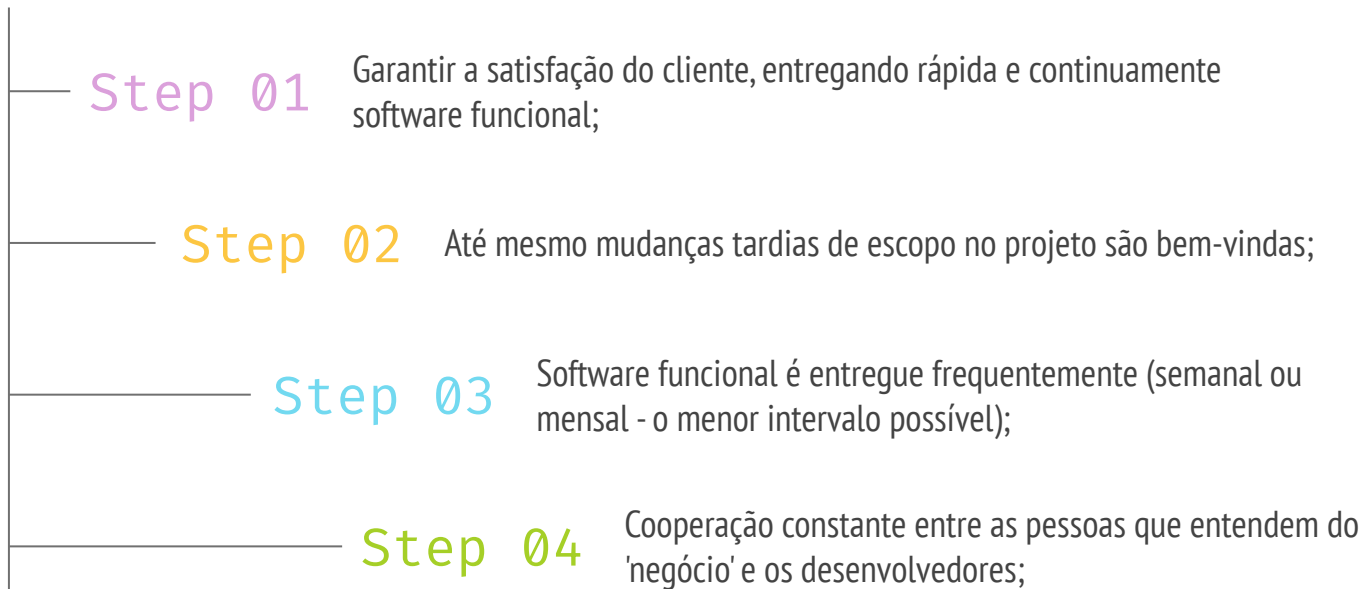
Ágil

- Ágil é diferente de veloz
- É diferente de rapidinho

MANIFESTO ÁGIL



12 PRINCÍPIOS



https://pt.wikipedia.org/wiki/Manifesto_%C3%81gil

12 PRINCÍPIOS

Step 05

Projetos surgem por meio de indivíduos motivados, devendo existir uma relação de confiança;

Step 06

A melhor forma de transmissão de informação entre desenvolvedores é através da conversa 'cara a cara'

Step 07

Software funcional é a principal medida de progresso do projeto;

Step 08

Novos recursos de software devem ser entregues constantemente. Clientes e desenvolvedores devem manter um ritmo até a conclusão do projeto;

https://pt.wikipedia.org/wiki/Manifesto_%C3%81gil

12 PRINCÍPIOS

- Step 09 Design do software deve prezar pela excelência técnica;
- Step 10 Simplicidade – a arte de maximizar a quantidade de trabalho que não é feito – é essencial;
- Step 11 As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de equipes auto-organizáveis;
- Step 12 Em intervalos regulares, a equipe reflete sobre como se tornar mais eficaz e então refina e ajusta seu comportamento.

https://pt.wikipedia.org/wiki/Manifesto_%C3%81gil

Ágil



Frameworks



Scrum

< Metodologia baseada em ciclos de entrega, possui práticas e métricas para mensurar o trabalho >



Kanban

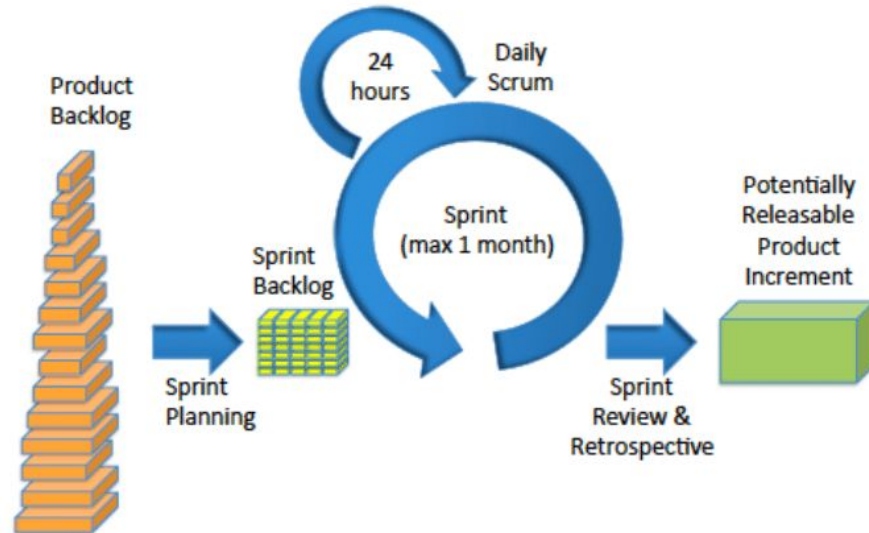
< As tarefas são entregues por ordem de prioridade, o fluxo de trabalho é apresentado em um quadro >



Extreme Programming (XP)

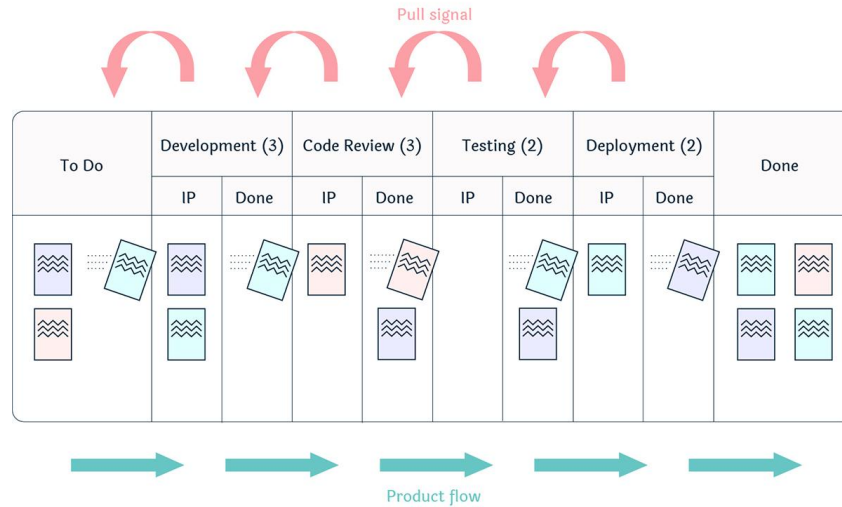
< Prioriza a entrega das tarefas de maior interesse pelo cliente e possui práticas que ajudam a fazer entregas rapidamente >

Scrum

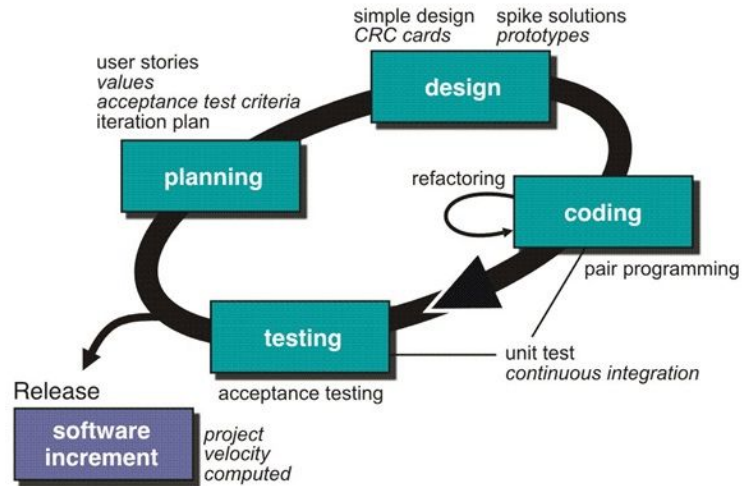


Kanban

<https://www.infoq.com/br/minibooks/priming-kanban-jesper-boeg/>



Extreme Programming



Scrum



Scrum

< Papéis >

Product owner

< Responsável por direcionar o projeto, definir cronograma e prioridades >

Scrum master

< Busca manter as práticas, ser um facilitador e acompanhar o andamento do projeto >

Scrum team

< Toda a equipe de desenvolvimento e segue as orientações do product owner >

Scrum

< Organização das atividades >

Product backlog

< Todas as atividades do projeto que deverão ser realizadas >

Sprint backlog

< Grupo de atividades priorizadas pelos PO para realizar no sprint >

Scrum

< Organização do tempo >

Sprint planning

< Planejamento da sprint, onde o PO define quais atividades do P. backlog vão para o S. backlog >

Sprint

< Ciclo de tempo definido de 2 a 4 semanas para realizar as atividades do S. backlog >

Scrum

< Cultura do feedback >

Daily scrum

< Reunião diária de 15 min para alinhamento da equipe sobre progresso e impedimentos >

Sprint review & retrospectiva

< Reuniões feita ao fim da sprint, onde é observado quais atividades foram entregues e quais impedimentos ocorreram. Toda a equipe decide quais ações deram certo e serão mantidas, quais deram errado e a possibilidade de testar novas ações >

Produto no Scrum

- Usuários + Necessidade → oportunidade
- Visão
- Vale a pena investir no produto? Reduzir a incerteza
- Feedbacks e entregas rápidas
- Qual é o menor produto capaz de gerar valor? A cada sprint uma versão do produto

Agile Manifesto

- **Individuals and Interactions** over Processes and Tools
- **Working Software** over Comprehensive Documentation
- **Customer Collaboration** over Contract Negotiation
- **Responding to Change** over Following a Plan



Transparency, Inspect and Adapt

Scrum considers complex product development as empirical projects. An empirical project is managed by learning from observations and experiments. This data can be analyzed and based on that new learnings can be done.

In Scrum this is translated to transparency, inspection and adaptation.



Eight Fundamentals of Agile

1. People
2. Functionality
3. Quality
4. Tools
5. Time
6. Value
7. Process
8. Conflict



Scrum Process



Agile Product Development

Scrum Values

1. Commitment
2. Focus
3. Openness
4. Respect
5. Courage



The **Product Owner** is responsible for maximizing the value of the product resulting from work of the Scrum Team.

The **Scrum Team** consists of one Scrum Master, one Product Owner, and Developers. It is a cohesive unit of professionals focused on one objective at a time, the Product Goal.

The **Scrum Master** is accountable for establishing Scrum as defined in the Scrum Guide and is accountable for the Scrum Team's effectiveness.



MANAGEMENT 3.0