

# Metodologia de Trabalho Tradicional e Ágil



**Certified  
Developer**  
The Ultimate Tech Degree

**DigitalHouse** >  
Coding School



**Oi!**

**Como estão?**





# O que vimos na aula passada?





## O que vamos ver hoje?

1. Método cascata x ágil
2. uma nova forma de gerar valor para os usuários
3. O que entendemos de agilidade até agora?



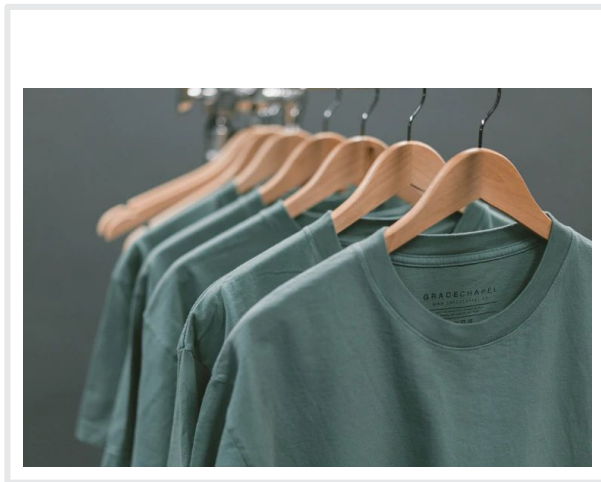
# 1 | **Atividade**



## Fábrica de Camisetas

Digital House agora decide abrir uma nova unidade de negócios e lançar ao mercado uma linha de camisetas.

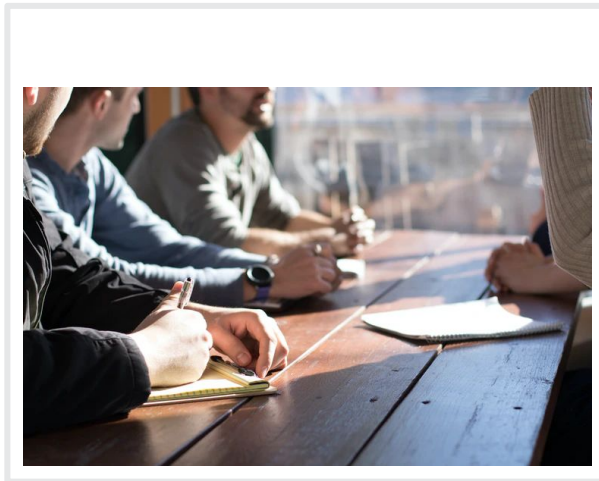
O Conselho de Administração quer ter entre 10 e 15 modelos à venda e pediu as equipes de metodologias um plano de trabalho.





## Fábrica de Camisetas - Necessidades

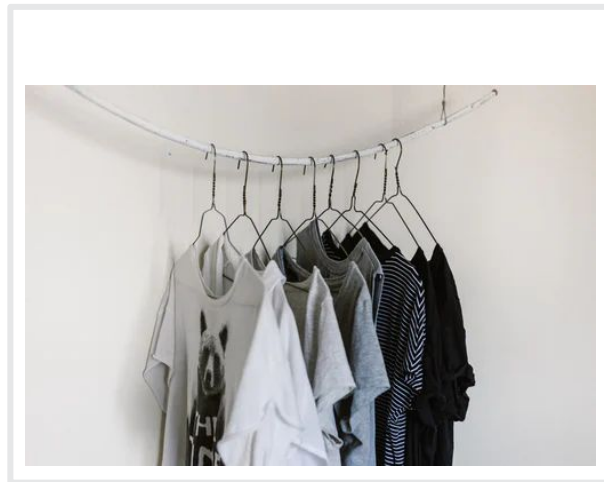
A diretoria vai escolher o plano que puder produzir mais camisetas em **menos tempo**, com designs que nossos **clientes adorem** e que tenham **menos margem de erro no processo**.





## Fábrica de Camisetas - Instruções

1. Vocês serão divididos aleatoriamente no zoom
2. Cada equipe em um Powerpoint do Drive deve construir um gráfico do processo que eles consideram mais conveniente para fazer as camisetas.
3. Preparem-se para apresentar a proposta
4. Usem esse link para o exercício. Faça uma cópia do arquivo. **[Clique Aqui!](#)**

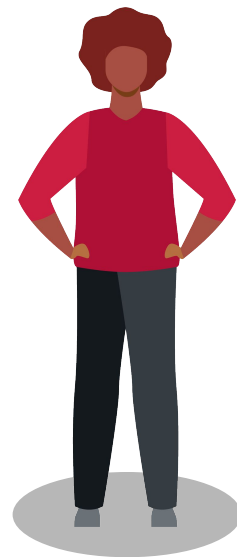






## Prontos para apresentar?

2 minutos por time!  
**Valendo! ;)**





# Recapitulando



## CASCATA (Waterfall)



## ÁGIL (Agile)



**2**

**Agilidade é uma nova  
forma de entrega de valor  
para os usuários**



Como o cliente explicou...



Como o líder de projeto entendeu...



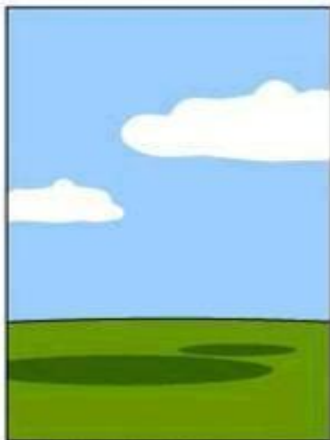
Como o analista projetou...



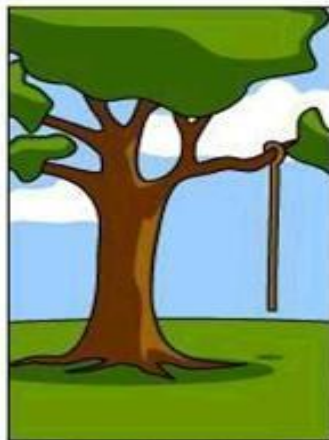
Como o programador construiu...



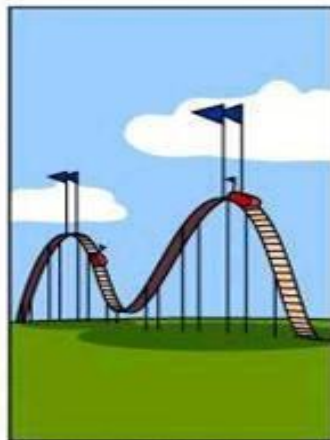
Como o Consultor de Negócios descreveu...



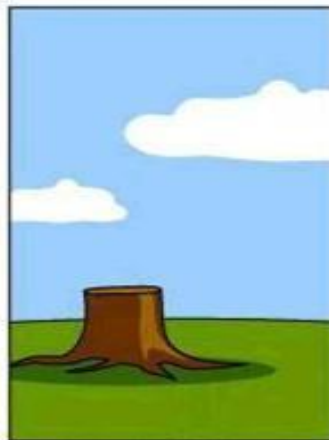
Como o projeto foi documentado...



Que funcionalidades foram instaladas...



Como o cliente foi cobrado...



Como foi mantido...



O que o cliente realmente queria...



## E aí, ser ágil ou fazer ágil?

DOING AGILE

≠

BEING AGILE

PRACTICES

≠

MINDSET

- Gerenciar prioridades com eficiência
- Melhorar a visibilidade do trabalho
- Melhorar a produtividade
- Aumentar a qualidade
- Reduz o risco

- Aproveite o trabalho
- Inovação e criatividade
- Aprendizado contínuo
- Satisfação do cliente





- 90% fracassam
- 10% sobrevivem
- 66% disponibilizam um produto que nada tem a ver com o original
- 4% são inovadores



## Processo Tradicional (Waterfall)

**Concepção:** Plano  
do Projeto ➤

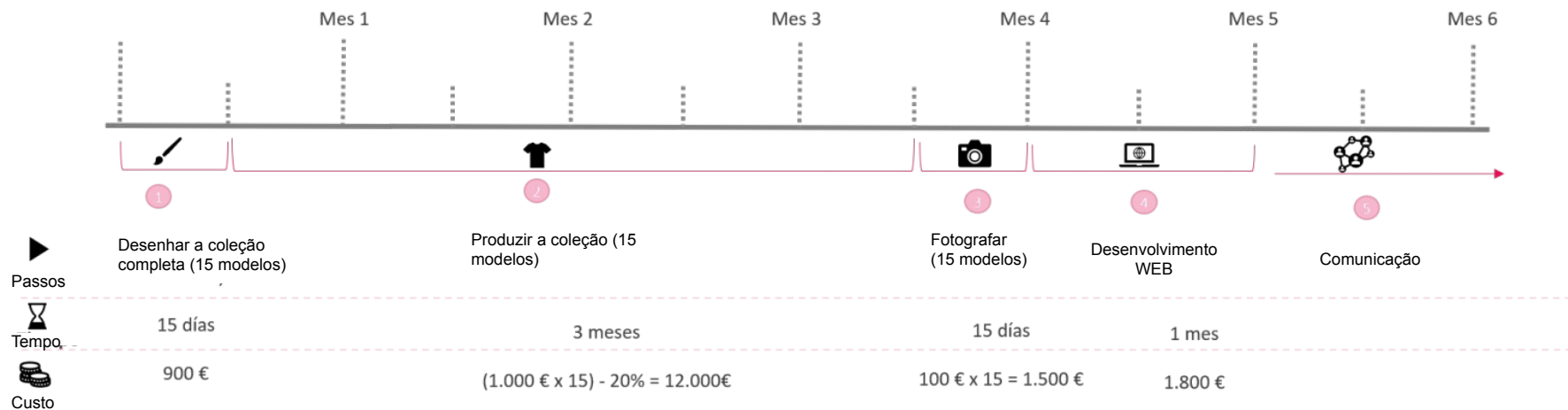
Construção da  
solução ➤

Testes e ajustes ➤

Lançamento ➤



# Empresa 1: Waterfall Shirts



Tempo total 5 meses

Custo total =  $900\text{€} + 12.000\text{€} + 1.500\text{€} + 1.800\text{€} = 16.200 \text{ €}$

*Kamuraka*

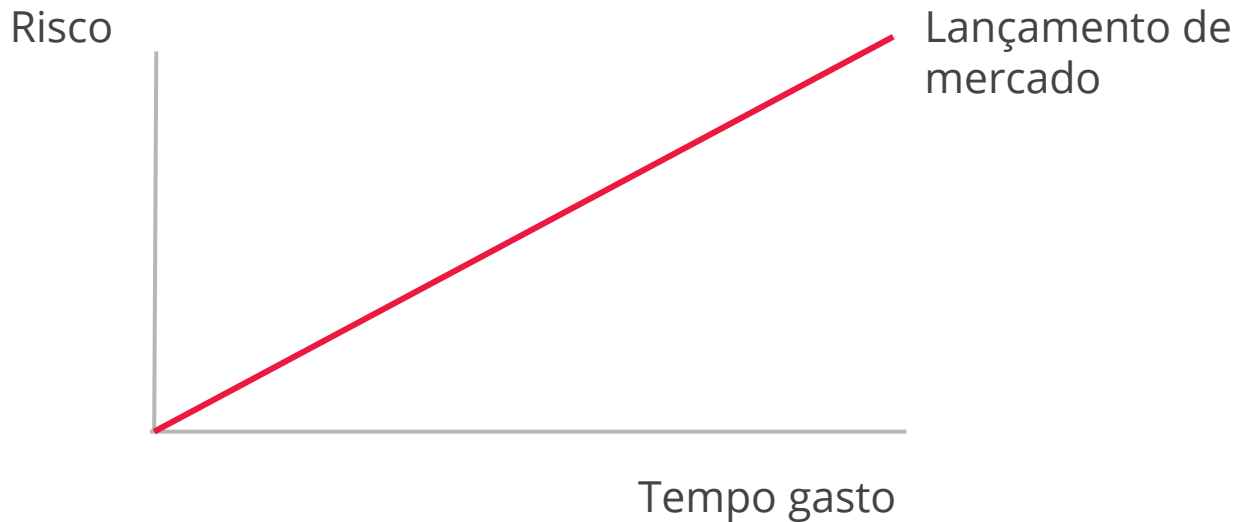


## Começamos as vendas!

Estamos no mês 5 e já gastamos 16.200 euros. Ainda não começamos a nos comunicar, então não sabemos se vão gostar e as vendas vão ficar muito lentas, tanto que o fator sazonalidade pode nos fazer manter estoque.

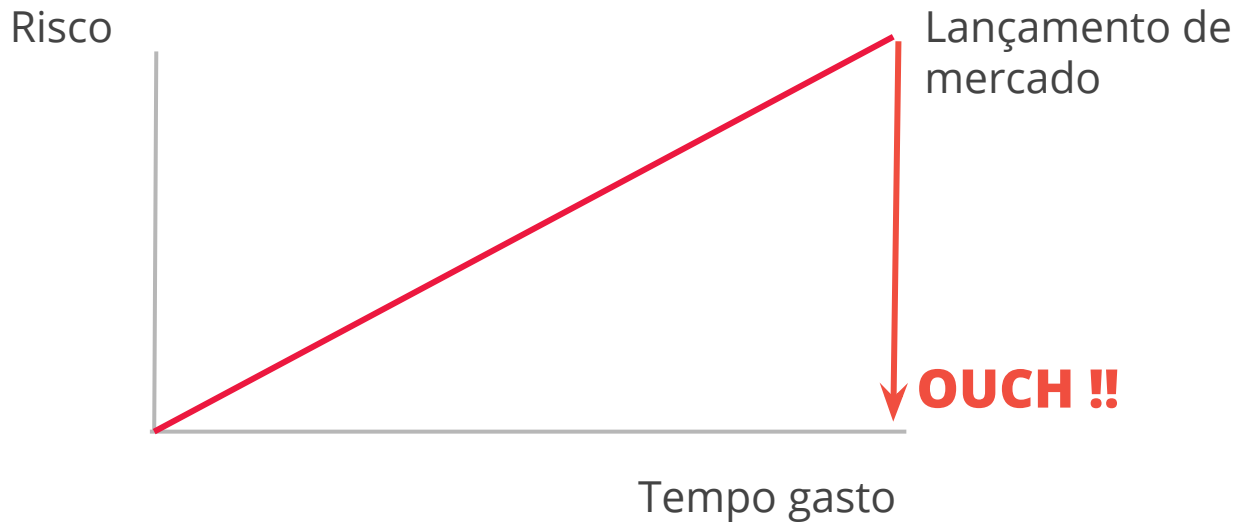


## Qual impacto na demora para o lançamento no mercado?





## Qual impacto na demora para o lançamento no mercado?





É possível que com a metodologia tradicional nós  
NÃO estejamos gerando VALOR para nossos usuários  
porque estamos focados em nosso processo.





## Gestão ágil como uma nova forma de gerar valor para os usuários

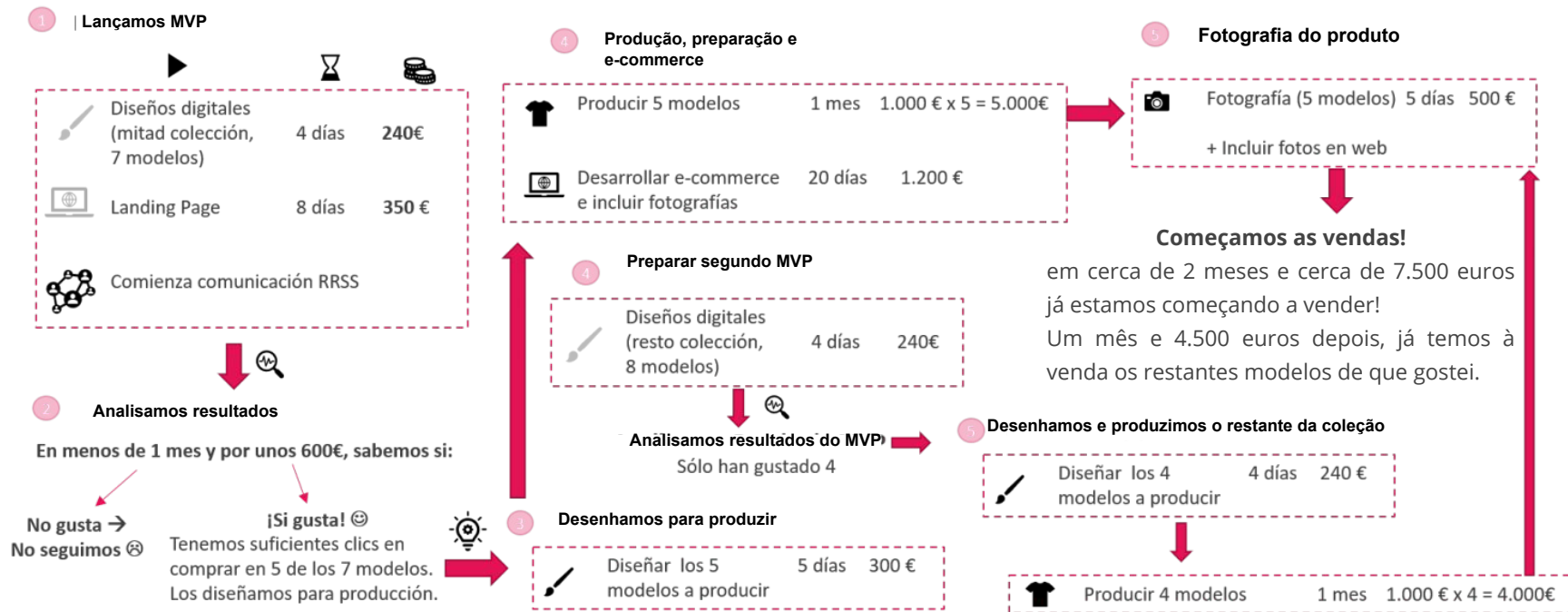
Período curto

Período curto

Período curto



# Empresa 2: Agile Shirts





## As 3 leis de Steve Deming



Lei do Cliente



Lei da Pequena Equipe



Lei da Rede

<https://www.proyectum.com/sistema/blog/agilidad-de-negocios-hacia-un-nuevo-paradigma/>



## Para as empresas, é apresentado como um problema inevitável

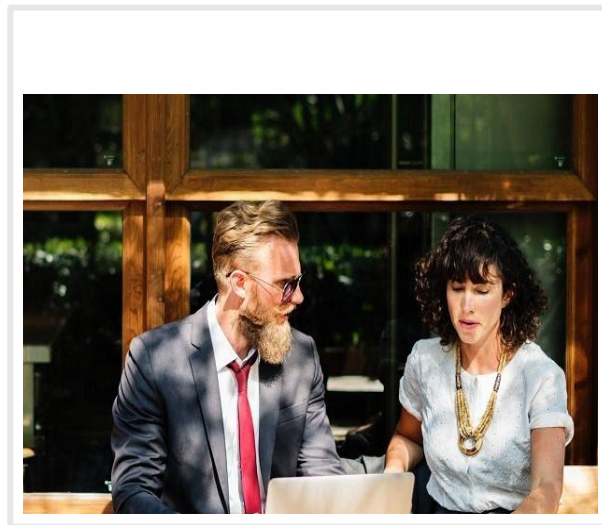






# No escritório há opiniões, na rua há fatos!

Steve Blank



# 3 | Challenge





**Como foi até aqui?**



DigitalHouse>  
Coding School