

# Workshop

## Métodos Ágeis em Gestão de Projetos



# Projetos: Ágil x Tradicional

TRADICIONAL —○—  
ÁGIL —○—





Tradicional

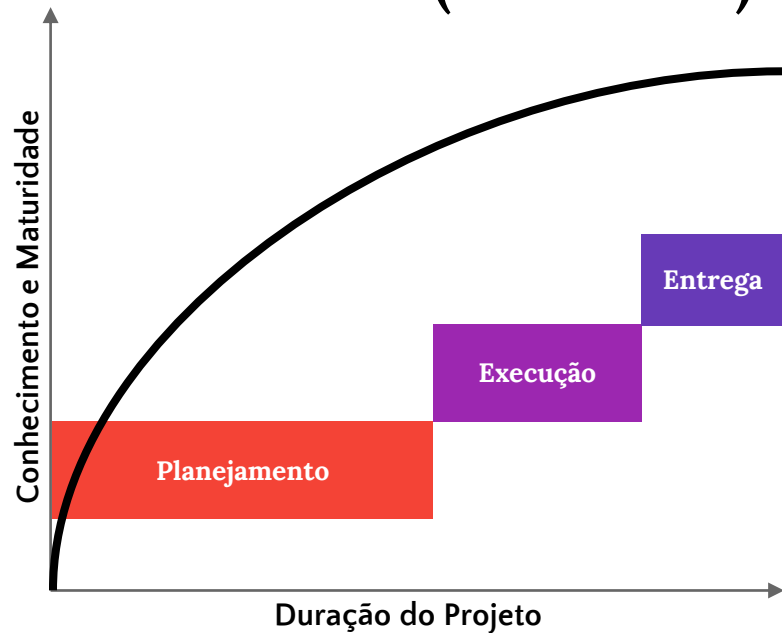


Ágil

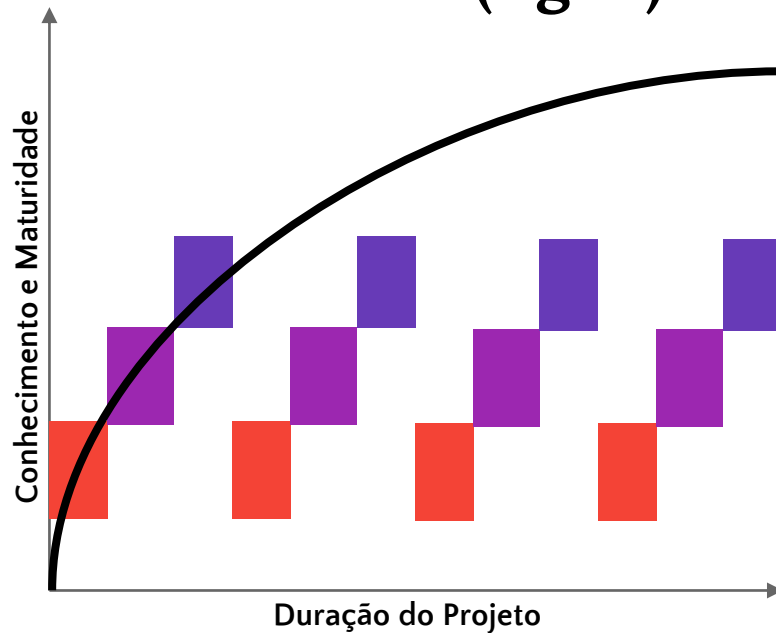


# Curva de Conhecimento e Maturidade

## CASCATA (Waterfall)



## ÁGIL (Agile)





# Manifesto Ágil

## 4 Valores

### Visão Ágil

Indivíduos e interações

Entregas Funcionais

Colaboração com clientes

Resposta a mudança

### Visão Tradicional

Processos e ferramentas



Documentação abrangente



Contratos negociados



Seguir o plano



# 12 Manifestos do Projeto Ágil

1. Garantia da satisfação do consumidor com entrega rápida e contínua de softwares funcionais;
2. Mudanças de requisitos, mesmo no fim do desenvolvimento, ainda são bem-vindas;
3. Frequentemente são entregues softwares funcionais (semanas, ao invés de meses);
4. Desenvolvedores e pessoas relacionadas aos negócios devem trabalhar, em conjunto, até o fim do projeto;
5. Construir projetos com indivíduos motivados, dar-lhes ambiente e suporte necessários e confiar que farão seu trabalho;
6. Uma conversa face a face é o método mais eficiente e efetivo de transmitir informações para e dentro de uma equipe de desenvolvimento;

# 12 Manifestos do Projeto Ágil

7. Software em funcionamento é a principal medida de progresso;
8. Desenvolvimento sustentável, de modo a manter um ritmo constante indefinidamente;
9. Atenção contínua para com a excelência técnica e para com bons projetos aumenta a agilidade;
10. Simplicidade – a arte de maximizar a quantidade de trabalho não efetuado – é essencial;
11. As melhores arquiteturas, requisitos e projetos emergem de equipes auto-organizáveis;
12. Em intervalos regulares, a equipe deve refletir sobre como se tornar mais eficiente.

# Métodos Ágeis

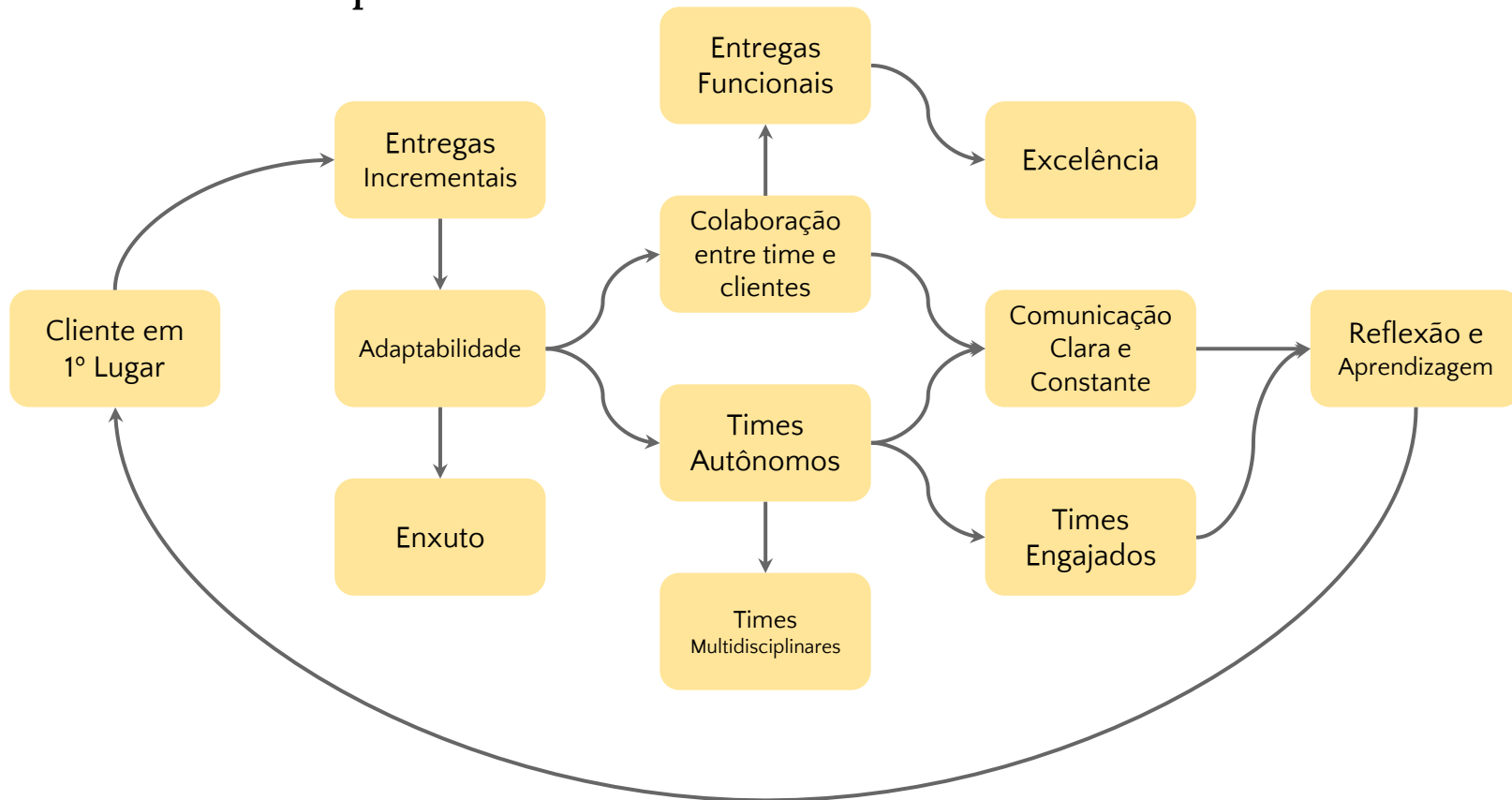
- FDD (*Feature Driven Development*)
- DSDM (*Dynamic Software Development Method*)
- Crystal Clear
- XP (*Extreme Programming*)
- Scrum
- DAS (Desenvolvimento Adaptativo de Software)
- Modelagem Ágil (AM)
- Processo Unificado Ágil (AUP)





# Manifesto Ágil

## 12 Princípios





O que é visão de produto?

VISÃO DE PRODUTO

O que mais contribui com o negócio?  
(Viabilidade)

Somente uma oportunidade.

Somente uma entrega.

O que é possível de fazer/entregar?  
(Praticabilidade)

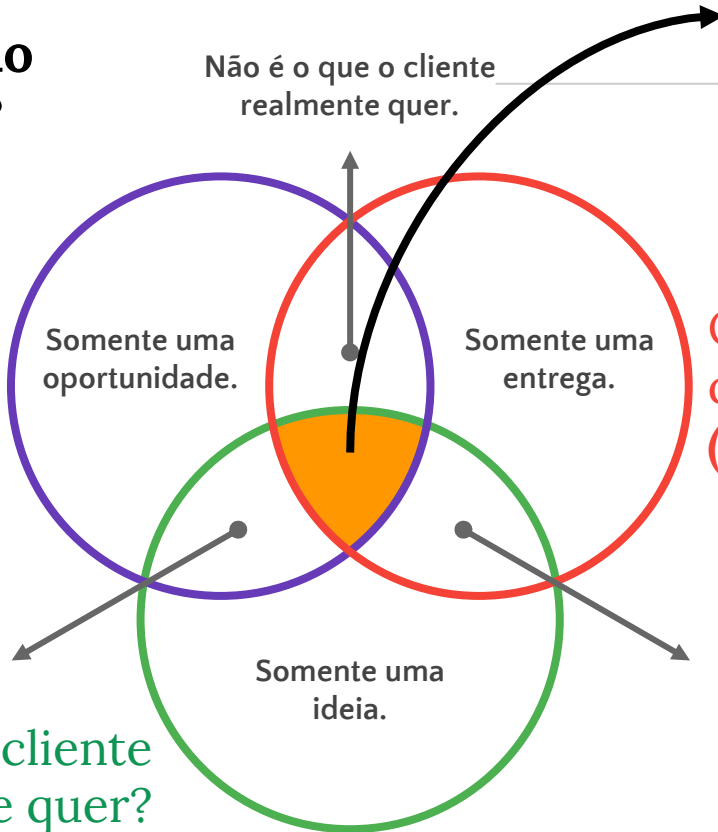
Não consigo entregar.

Somente uma ideia.

Não agrega valor.

O que o cliente realmente quer?  
(Desejabilidade)

Não é o que o cliente realmente quer.



---

**MVP**

Mínimo Produto Viável



# MVP

## Mínimo Produto Viável





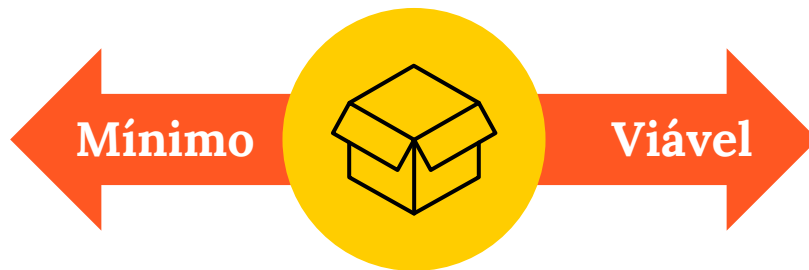
## MVP - Minimum Viable Product

### Mínimo Produto Viável

#### Versão:

- + Simples.
- Funcionalidades.
- + Fácil de fazer.
- + Rápida de Fazer.

Somente com essencial  
(20%).



**Produto**

#### Que:

O cliente aceite receber.  
O time consiga entregar.  
Consigamos pagar.



## Exemplo de MVP **Easy Taxi**

---

### **MVP1**

Criaram uma página na internet para qualquer pessoa pedir um táxi.

### **MVP2**

Pilotaram o processo de pedir táxi, acompanhar seu trajeto pelo celular e receber uma carona usando bicicletas

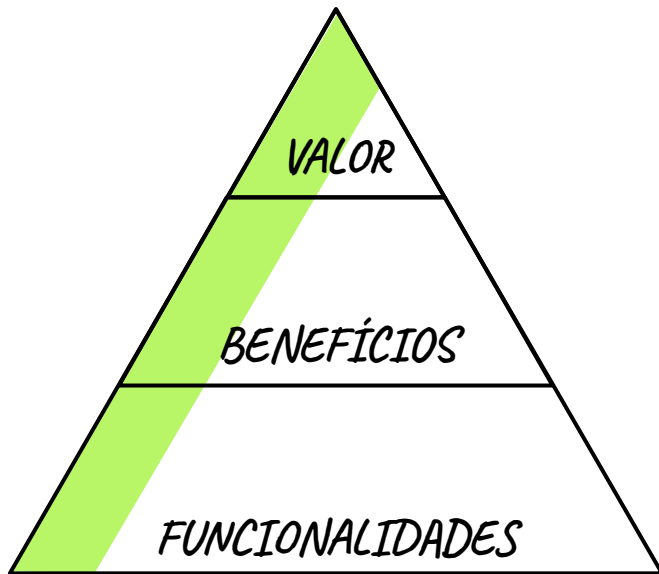
### **MVP3**

Compraram 1000 celulares e colocaram taxistas para pilotar o aplicativo com serviço quase completo, só não dava ainda para pagar pelo celular.



# MVP

Mínimo Produto Viável



**“Fake it till you make it”**  
*Finja até que consiga fazer!*

## Produto em Versão Menor

- Mockup.
- Piloto.

## Instrumento Mitigador de Riscos

## Mecanismo de Feedback

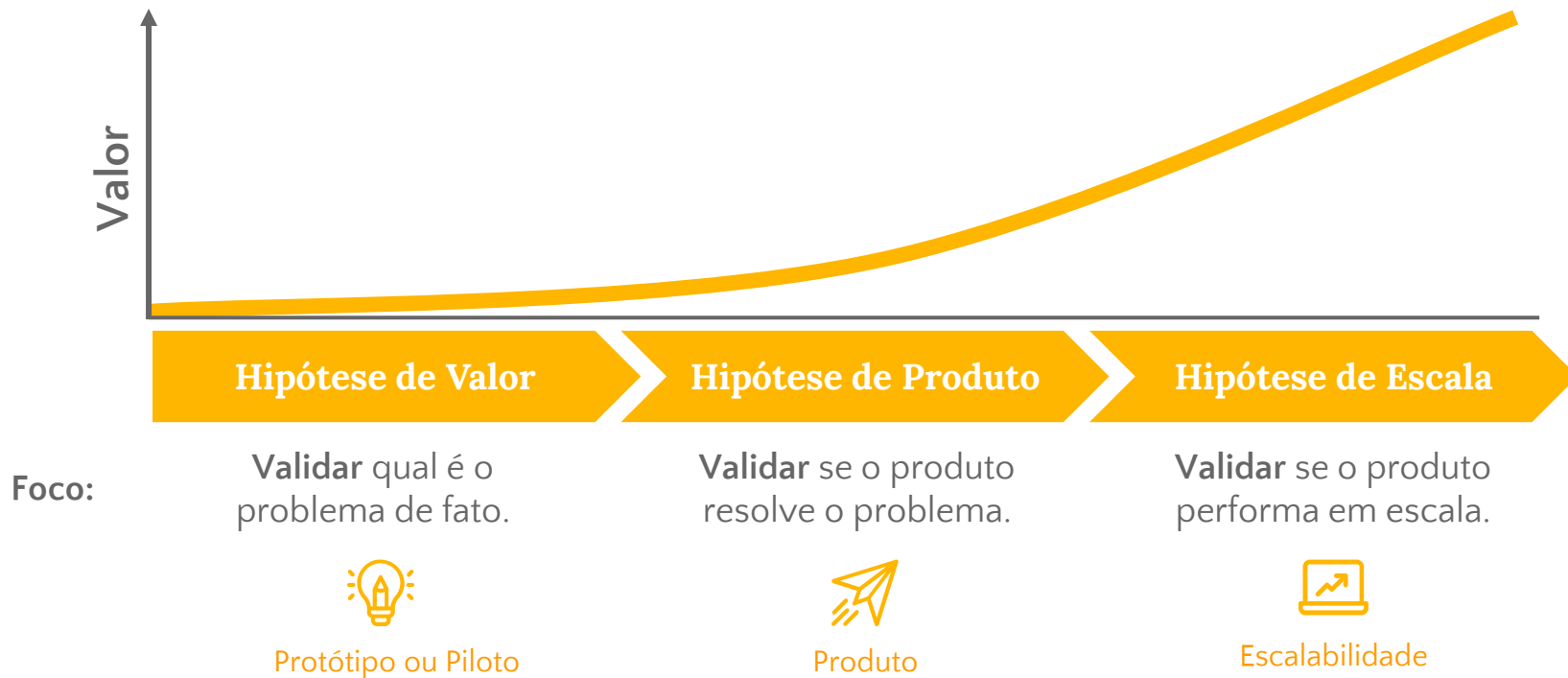
- Validação de Hipóteses

## Mínimo de Funcionalidades

- Diferenciais
- Funcionalidades Essenciais.



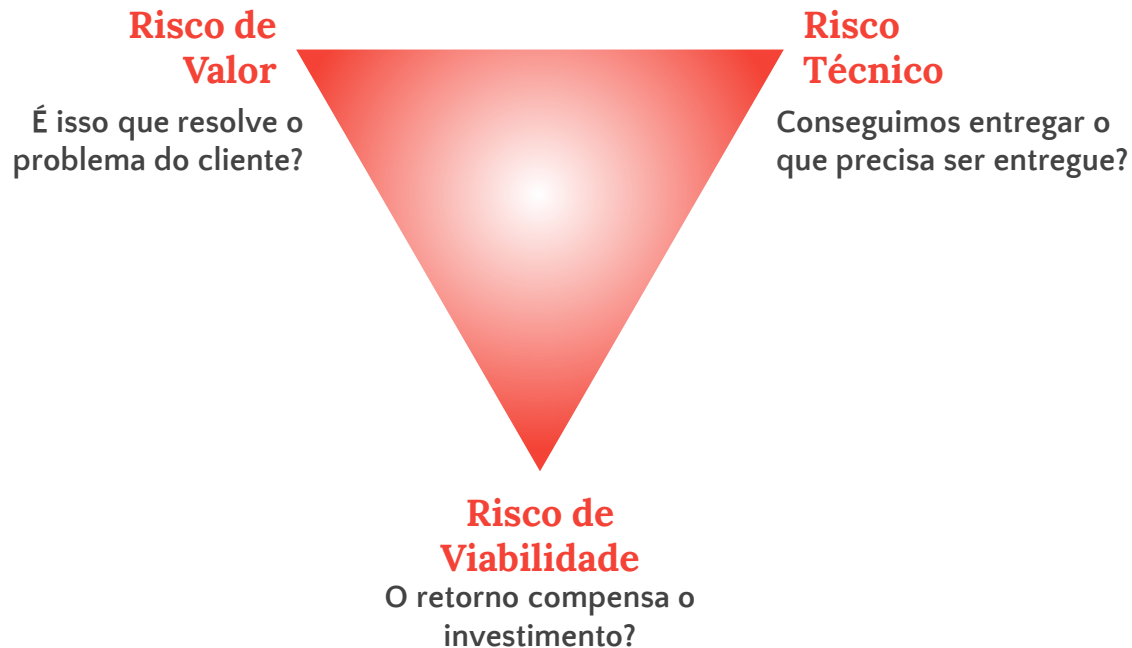
# Ciclo de Desenvolvimento de Produtos - MVPs

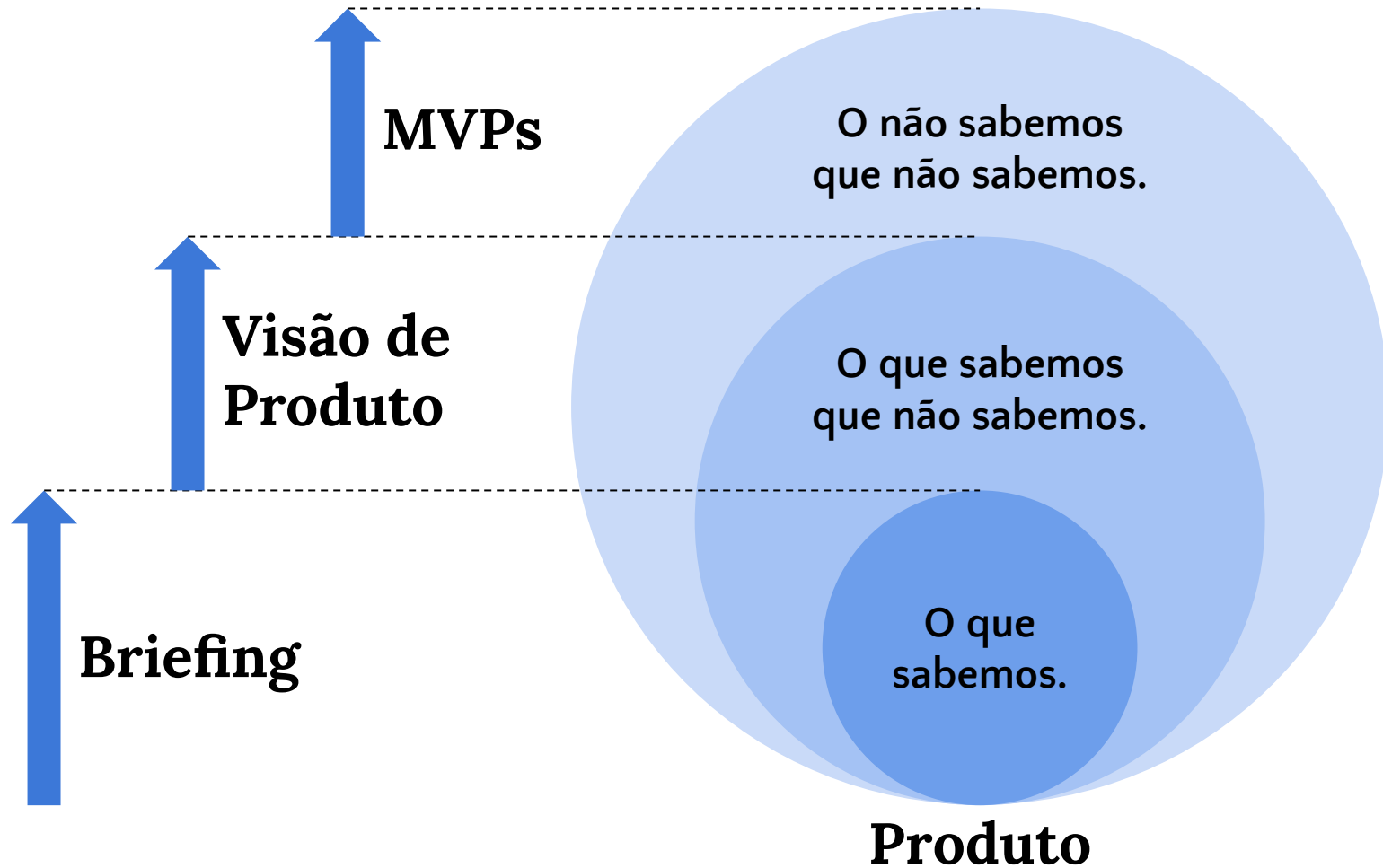






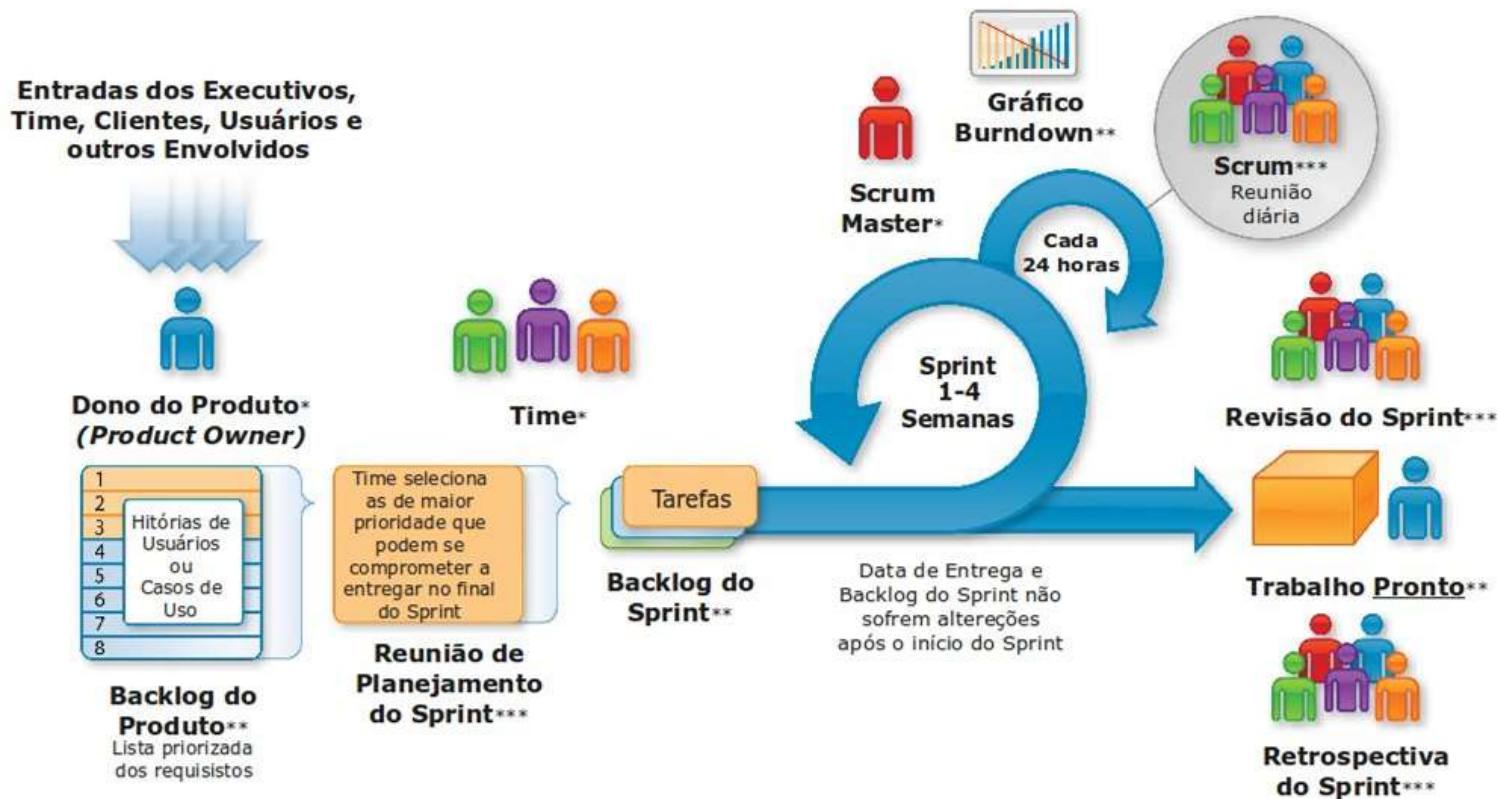
# Mitigando Riscos







# Processo SCRUM



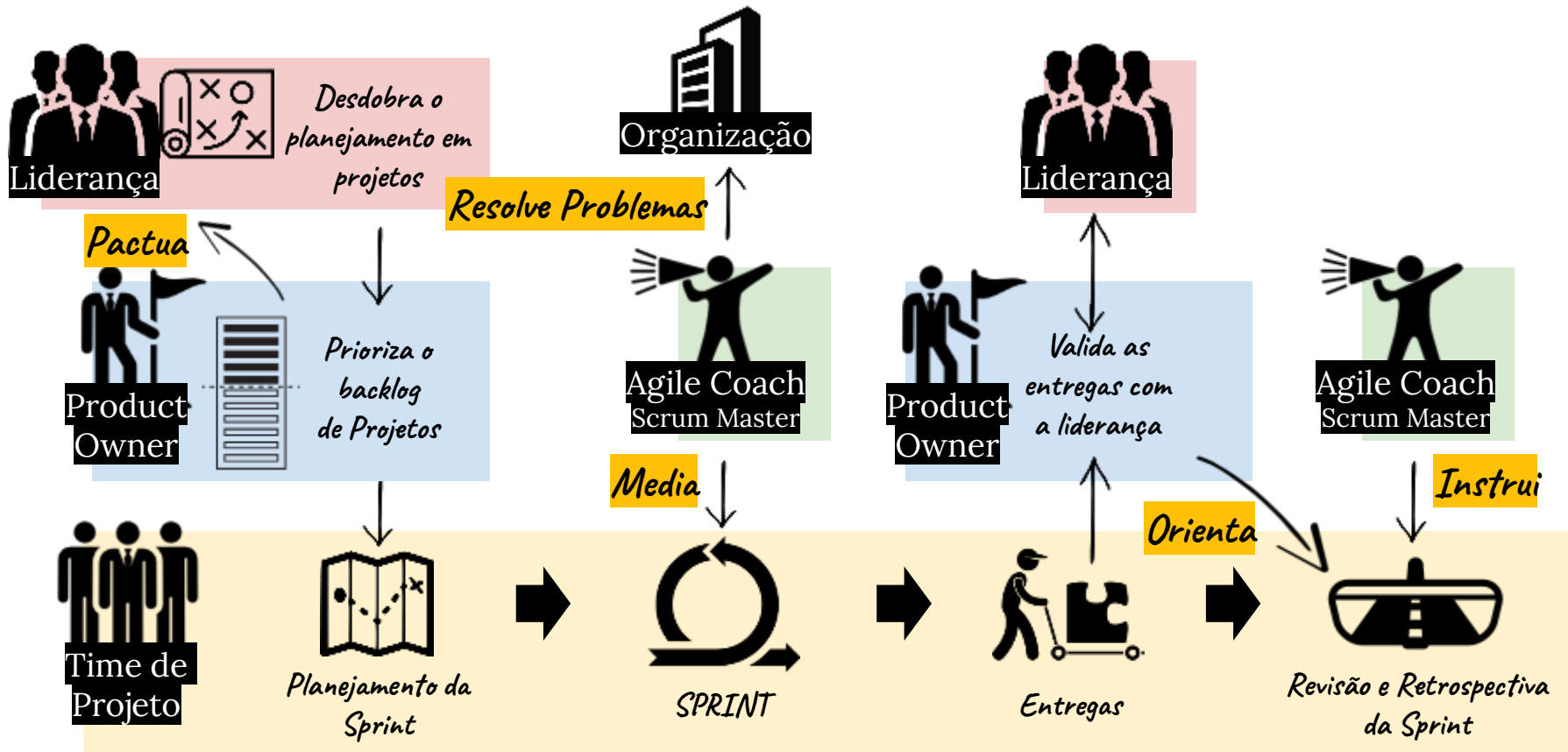
---

# **Equipes Ágeis**

Fator Humano  
Organização e Liderança



# Modelo de Liderança Ágil





# SCRUM: Papéis

## PRODUCT OWNER

*Dono do Produto*



Competência: **Comunicação**

Função - **Determinar qual produto deverá ser feito:**

- Controla o Backlog (Inserção e Organização)

Responsabilidades:

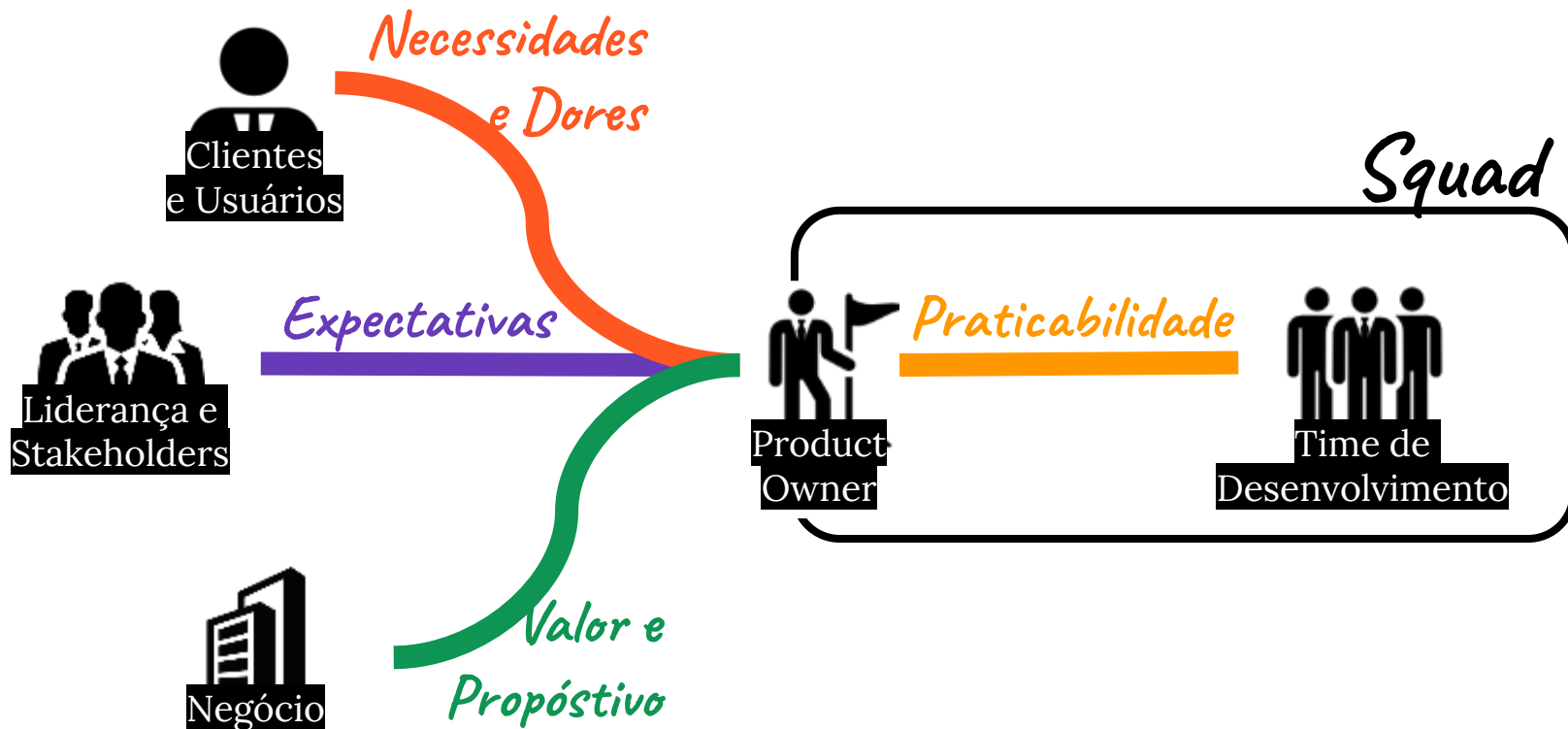
- Relacionamento com clientes e usuários;
- Colocar-se no lugar do cliente;
- Traduzir a produtividade da equipe em valor.

Características essenciais:

- Conhecimento sobre o campo (cliente e time de projeto);
- Poder para tomar decisões (autonomia e autoridade);
- Disponível para equipe (confiável, coerente e presente);
- Capaz de criar um métrica de valor para o projeto.



## Product Owner, o Mediador!





## Retomando

### Propósito

**Representar os stakeholders no projeto e o time de projeto para os stakeholders.**



**Product Owner**

### Missão

**Saber mais sobre o produto do projeto que o time, que os stakeholders.**





# SCRUM: Papéis

## SCRUM MASTER ou Agile Coach

*Mestre Scrum*



Competência: **Facilitação e Liderança**

Função – **Garantir que o processo SCRUM funcione:**

- Conduzir as Sprints, Reuniões Diárias, Revisões e Retrospectivas.

Responsabilidades:

- Treinar a equipe;
- Tirar pedras do caminho;
- Guiar a equipe em direção à melhoria contínua;
- Garantir transparência de comunicação.

Características essenciais:

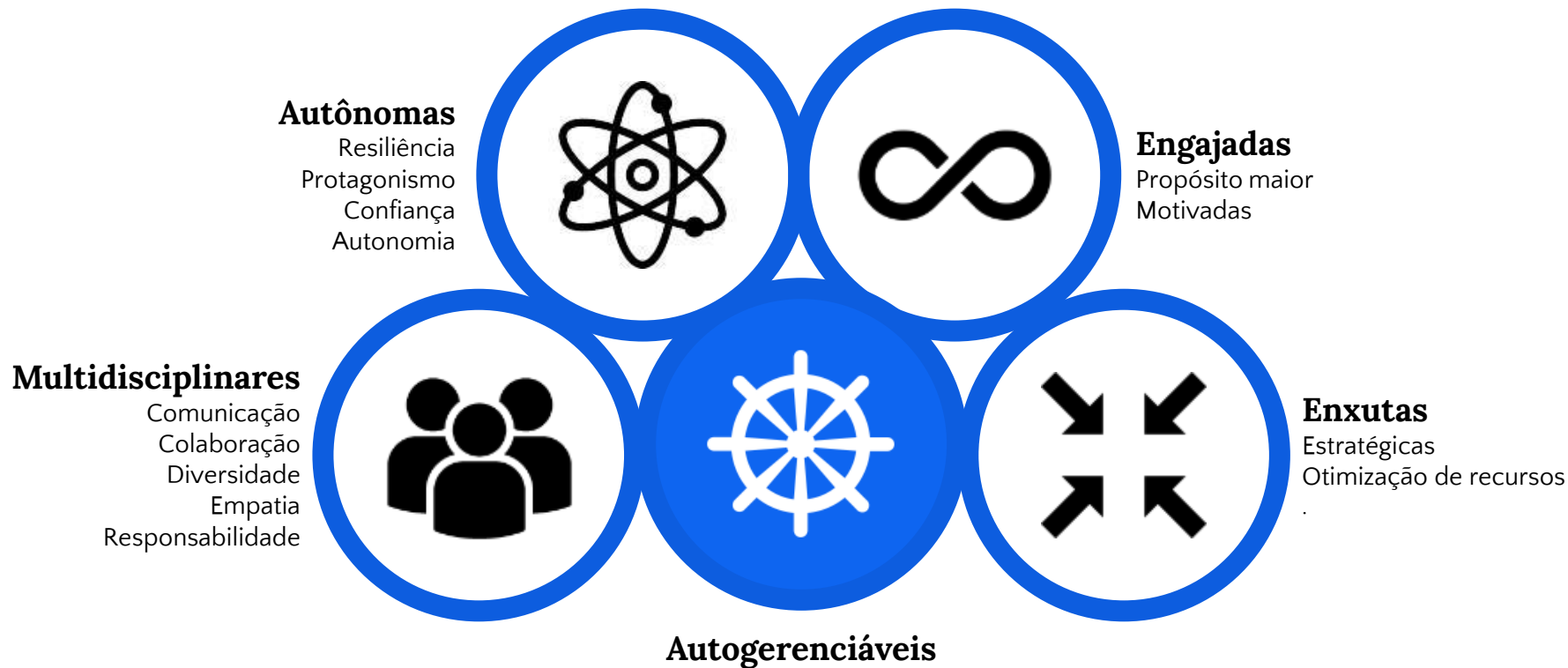
- Capaz de identificar problemas e tratar com a equipe;
- Bobo Sábio – Faz perguntas desconfortáveis;
- Disciplinado e comunicativo.

É sempre a pessoa que mais entende da metodologia.



# Equipes Pragmáticas

## Capazes de Entregar





# Liderança Facilitada

## Liderança Compartilhada



Cliente

*Determina o  
"Por que"  
fazer.  
Dor a ser  
resolvida.*



Product  
Owner

*Pactua o  
"O que", "Quem"  
e "Quando"  
(com o cliente  
e liderança).*



Time de  
Projeto

*Decide o  
"Como" fazer e  
FAZ!!!*



Agile Coach  
Scrum Master

*Orienta,  
facilita e media  
o "Como" e  
"O que" fazer.*



Liderança

*Patrocina o  
"O que" fazer,  
pactua o  
"Por que" fazer  
e determina o  
"Quanto".*

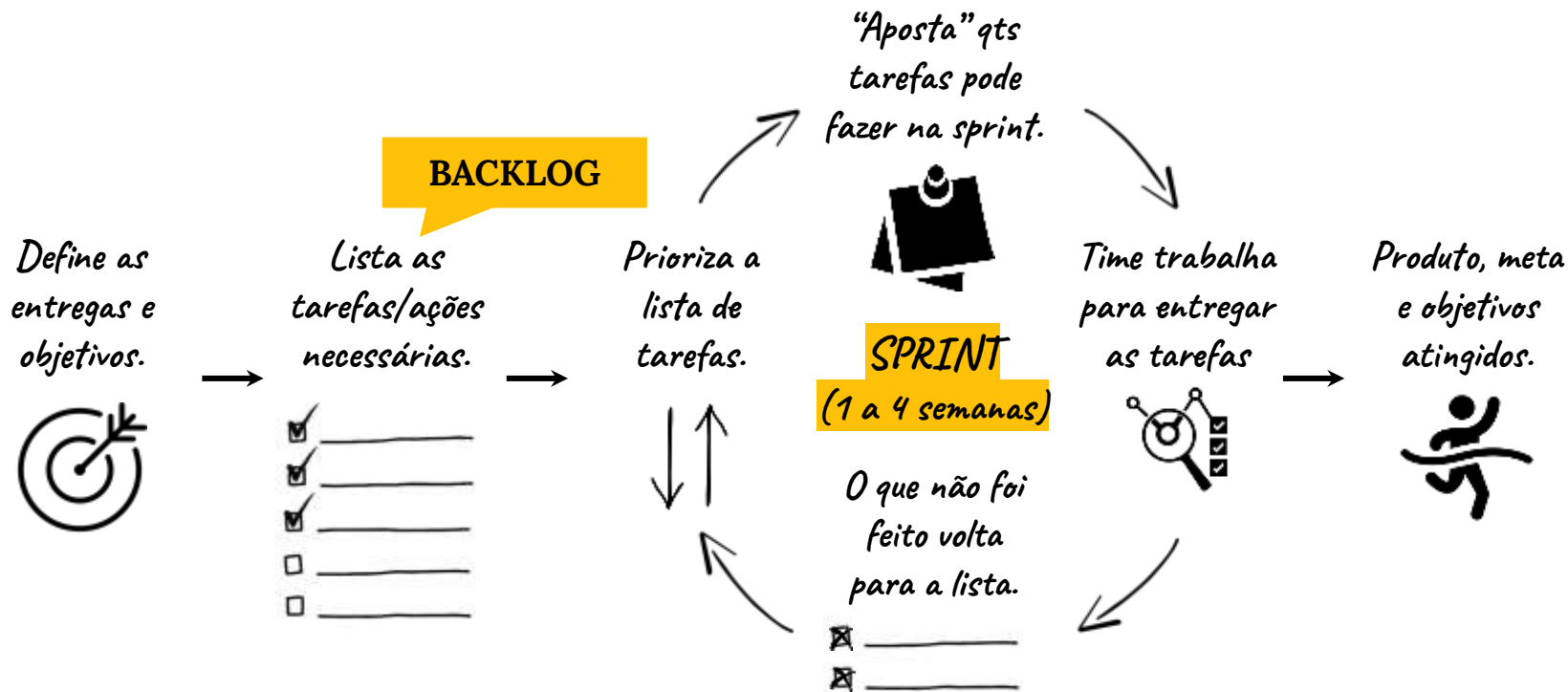
---

**Sprints,**

Modelos Interacionais e Ritos



# Modelo de Sprints





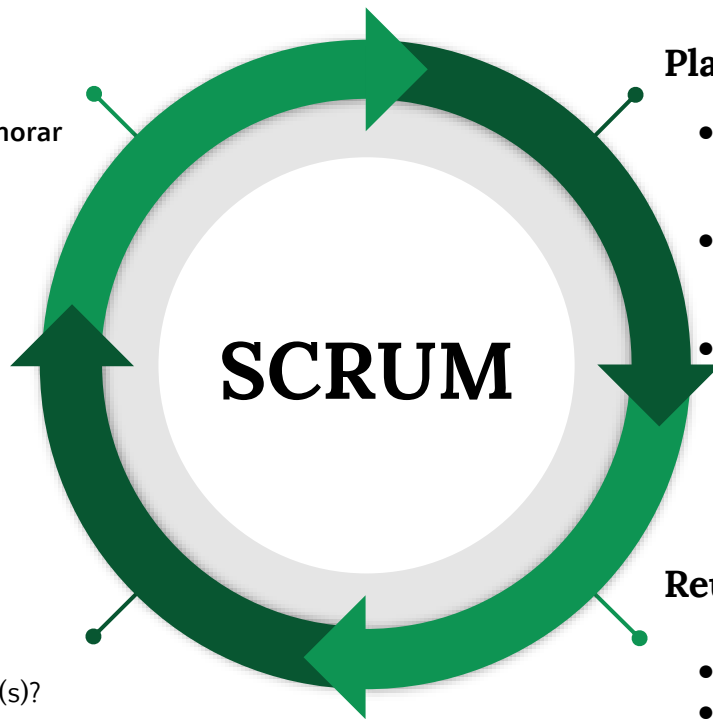
# SCRUM: Ritos

## Retrospectiva da SPRINT

- Como podemos aprender e melhorar nossa próxima SPRINT?

## Revisão da SPRINT

- Meta x Resultado da Sprint.
- O(s) cliente(s) está(ão) satisfeito(s)?
- Quais seriam nossos próximos passos?



## Planejamento da SPRINT

- **Product Owner:** Define a(s) entrega(s) da Sprint.
- **Time:** Desdobra a(s) entrega(s) em tarefas (Backlog de Tarefas).
- **Agile Coach:** Análise e orienta o time a apostar uma quantidade realista de tarefas.

## Reuniões Diárias 15min de Pé

- O que você fez ontem pela SPRINT?
- O que vai fazer hoje pela SPRINT?
- Há impedimentos atrapalhando? Quais?



# Anatomia de uma Sprint

**Sprint**  
(1-4 semanas)



## Planejamento da Sprint

Tempo Máx: 5% da Sprint

Ex: Sprint de 2 semanas = ½ Dia



## Revisão da Sprint

Tempo Máx: 30 min

Junto com a reunião de Planejamento da Sprint seguinte.



## Retrospectiva da Sprint

Tempo Máx: 1 hora

Junto com a reunião de Planejamento da Sprint seguinte.

**DEMO**

## Reunião de até 4 horas

Últimos 2 a 5 dias da sprint.

## Tempo Máx: 15 min

Sprint de 1 semana = Diária;

Sprint de 2 semanas = 3x semana;

Sprint de 3 semanas = 2x semana;

Sprint de 4 semanas = 1x semana.

**Reuniões Diárias**

Dia 1

Dia 2

Dia 3

Dia 4

Dia 5

Dia 6

Dia 7

Dia 8

Dia 9

Dia 10



# Anatomia de um Projeto Ágil

Sprint 1



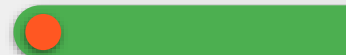
Sprint 2



Sprint 3



Sprint 4







Planejamento Ágil



# Níveis Macro de Planejamento

## Projetos Ágeis



Visão  
de Produto

*Desenhar*

Produto do  
Projeto

*“Construir a coisa certa...”*



Roadmap  
de Produto

*Fatiar*

Roteiro de  
Entregas

*“... na ordem certa...”*



Planejamento  
da Sprint

*Priorizar*

Entregas da  
Sprint

*“... do jeito certo!”*





# Níveis de Planejamento Ágil



## Visão de Produto

Construir a coisa certa...



## Roadmap de Produto

...na ordem certa...



*Backlog  
de Produto*



## Planejamento de Entregas

...do jeito certo...

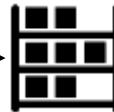


*Backlog  
de Entregas*



## Planejamento da Sprint

...com as tarefas certas...



*Backlog  
de Tarefas*



## Planejamento Diário

...aos poucos, todos os dias.

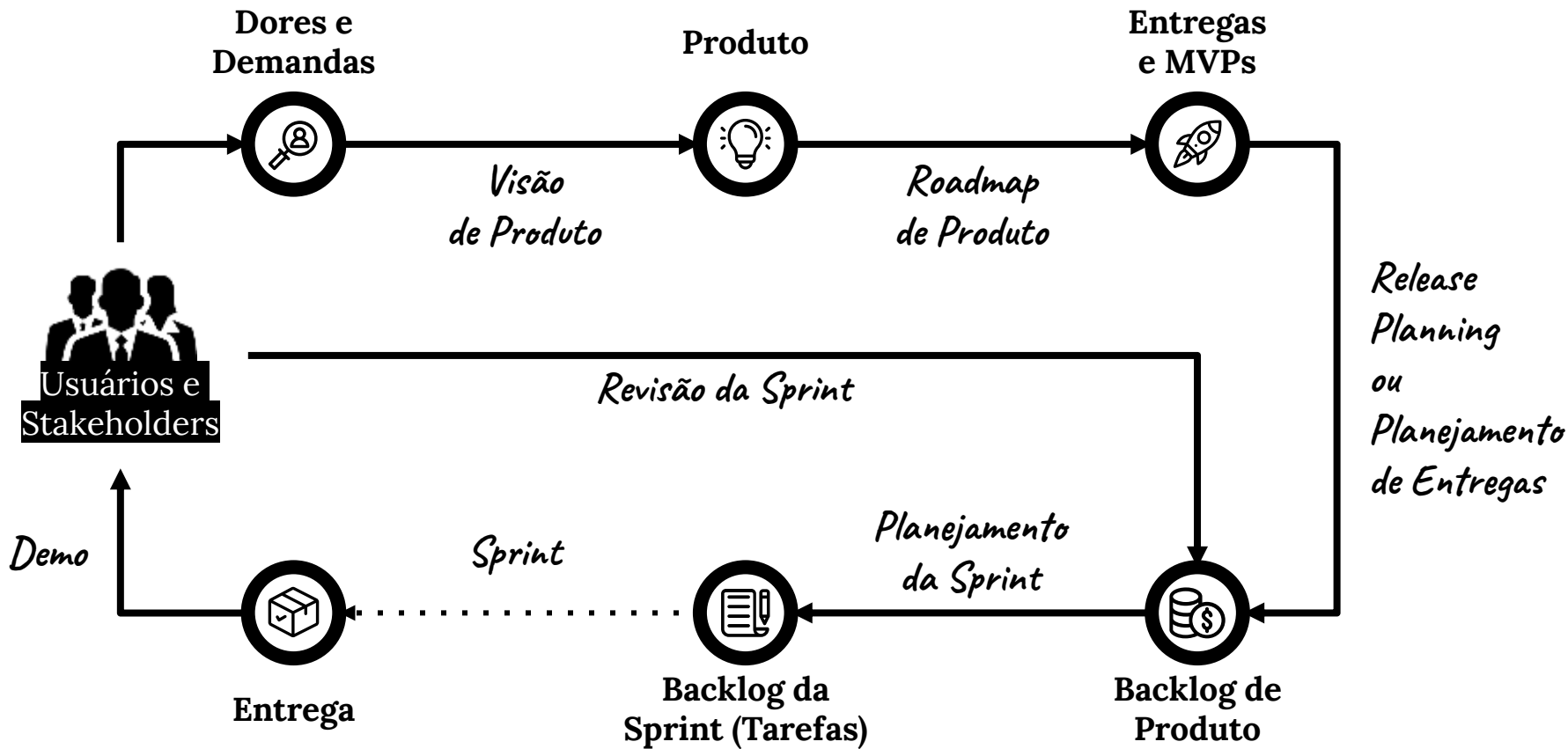


*Quadro  
Scrum*



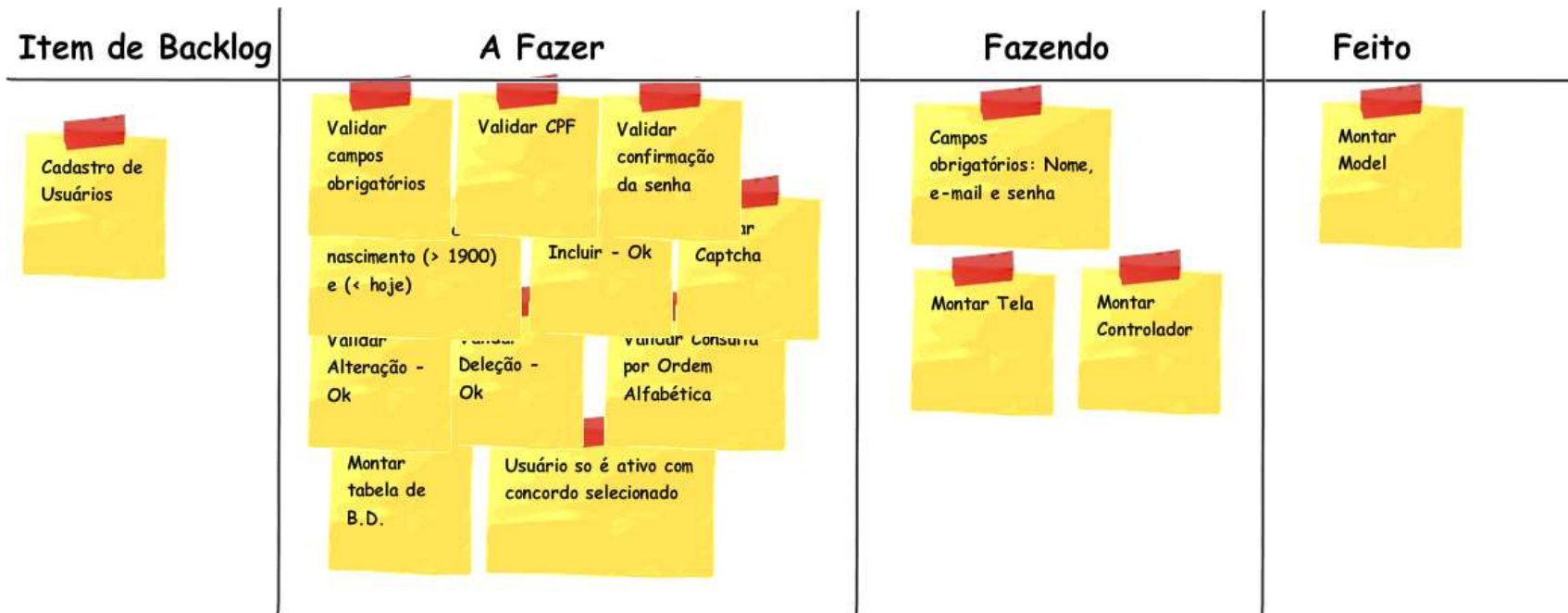


# Ciclo de Produto





# Quadro SCRUM





## Regras do SCRUM Board

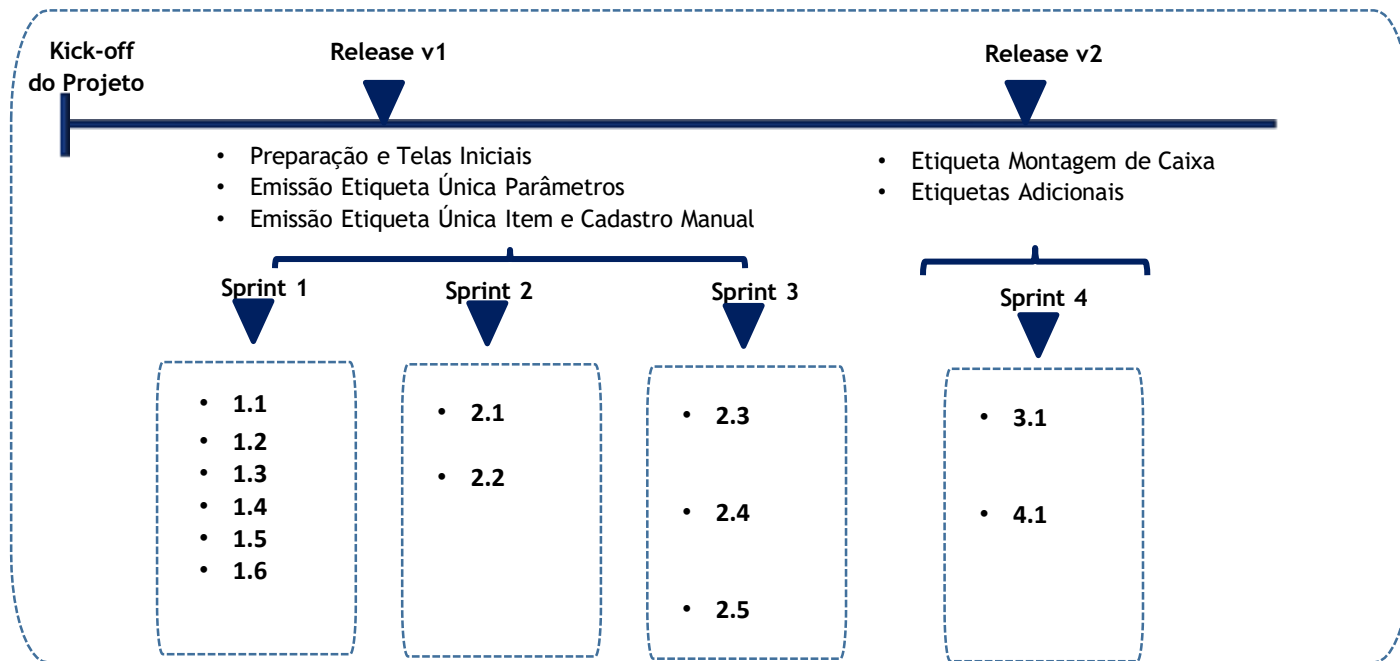




## Quadro Scrum: Mensurando Sprints

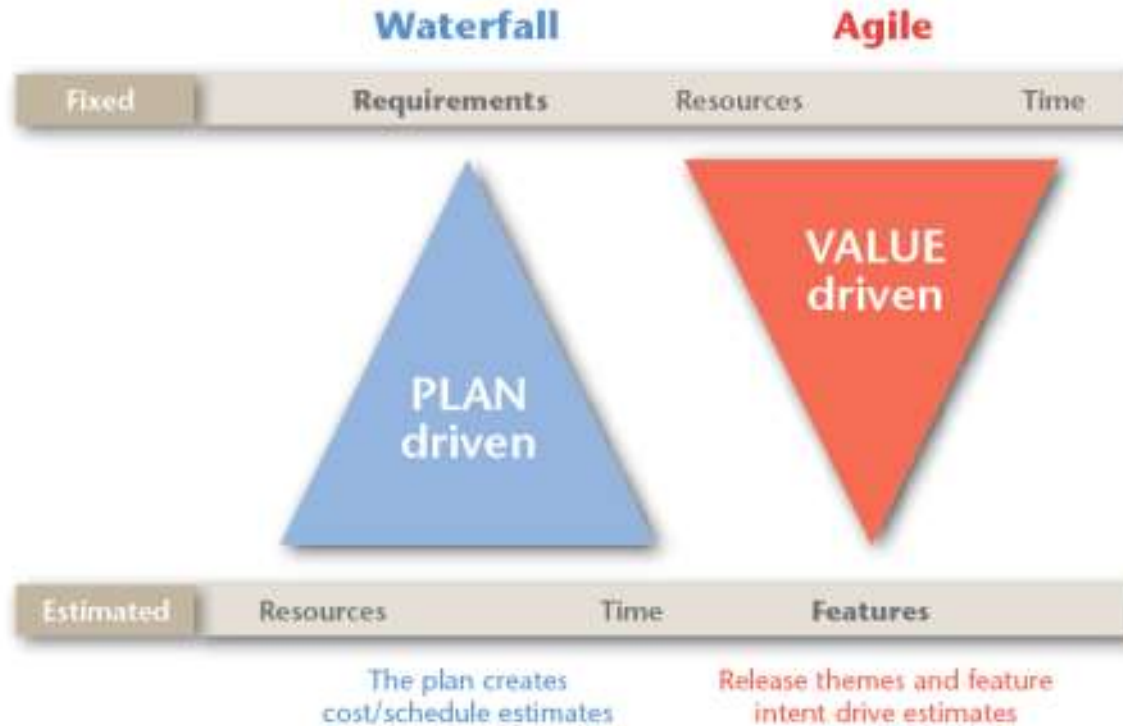
Backlog	A fazer 24 17	Fazendo	Feito
1 5 2	3 5	5	3 5
5 8 2	8 2	3	8 1
13 3 1	5 1	2 8	
21 2 5		1	

# Scrum – Sequencia de Entrega

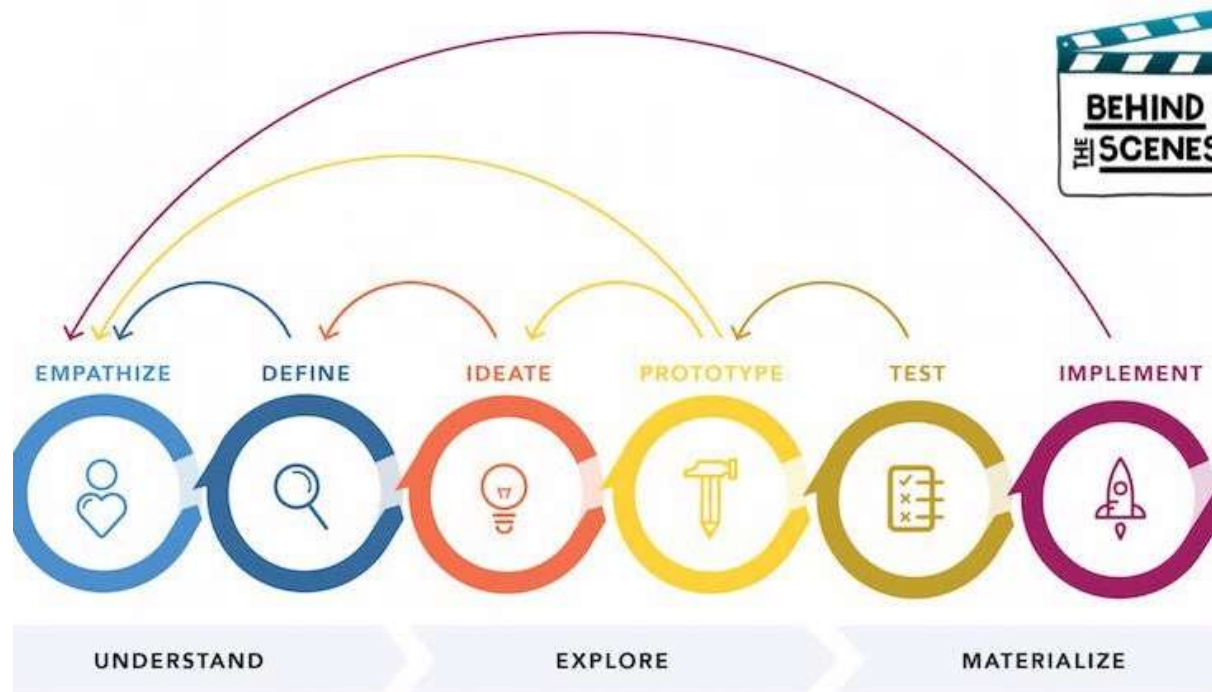




## Agile Paradigm Shift



Modelo de  
Valor  
Adicionado



DESIGN THINKING 101 NNGROUP.CO

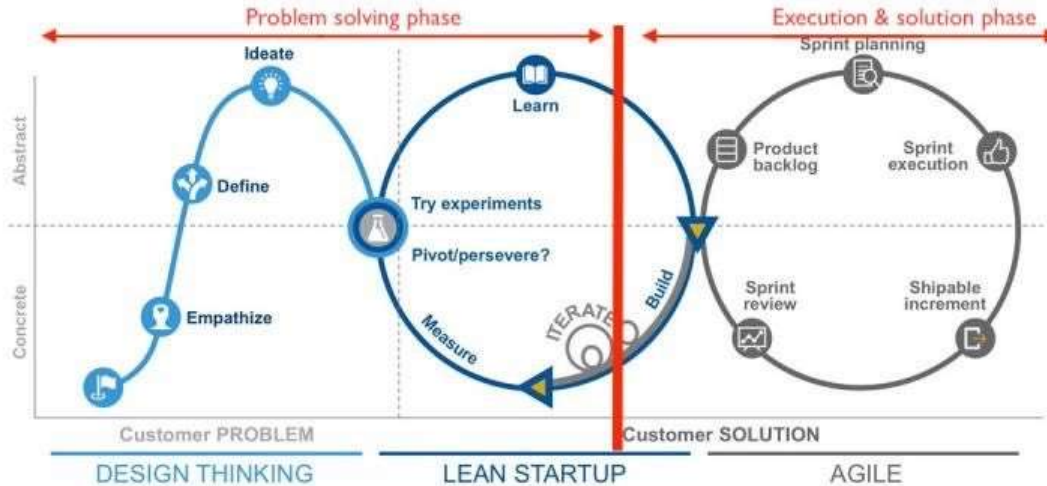
Modelo de  
criação –  
Projeto ágil

## ► Fail fast, fail cheap, fail often, fail better!



Modelo Ágil

## Combine Design Thinking, Lean Startup and Agile



#GartnerSYM

© 2019 Gartner, Inc. and/or its affiliates. All rights reserved. Gartner, the Gartner logo, and ITSP are registered trademarks of Gartner, Inc. or its affiliates.

**Gartner.**

Modelo  
Design  
Thinking -  
GARTNER

---

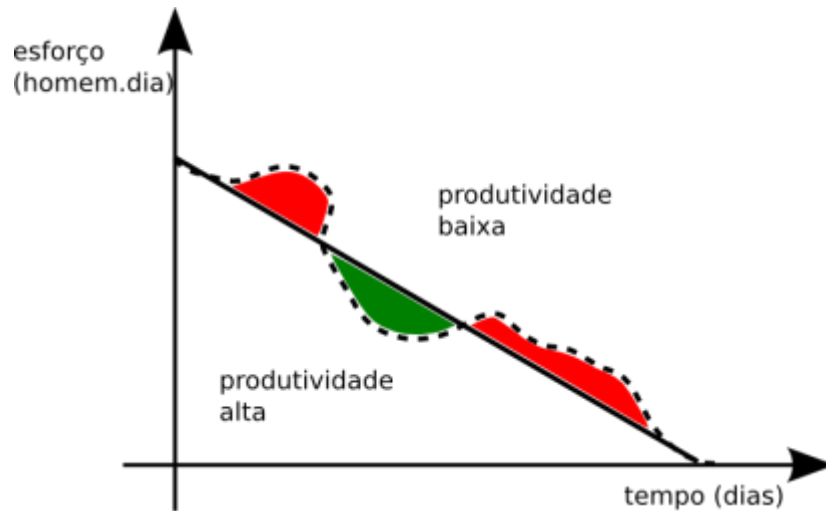
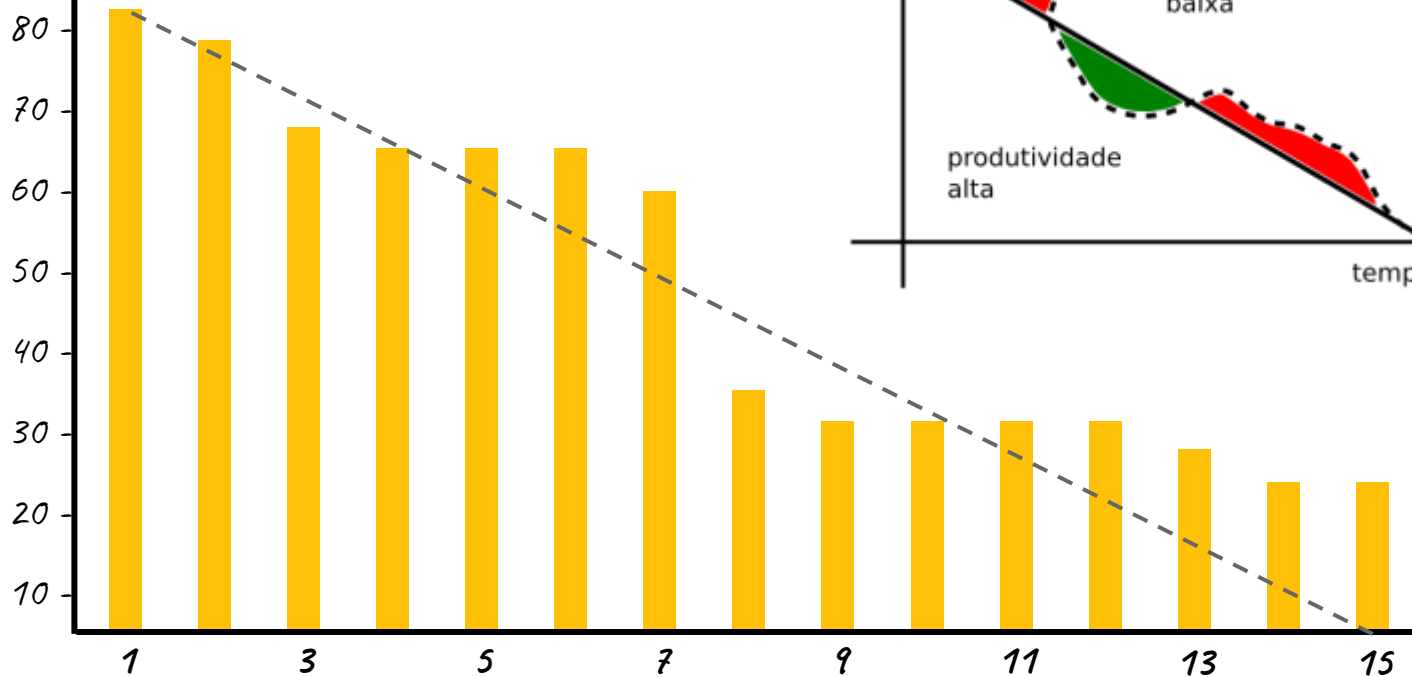
# **KPIs e Métricas**

## de Projetos Ágeis



# Burndown Chart

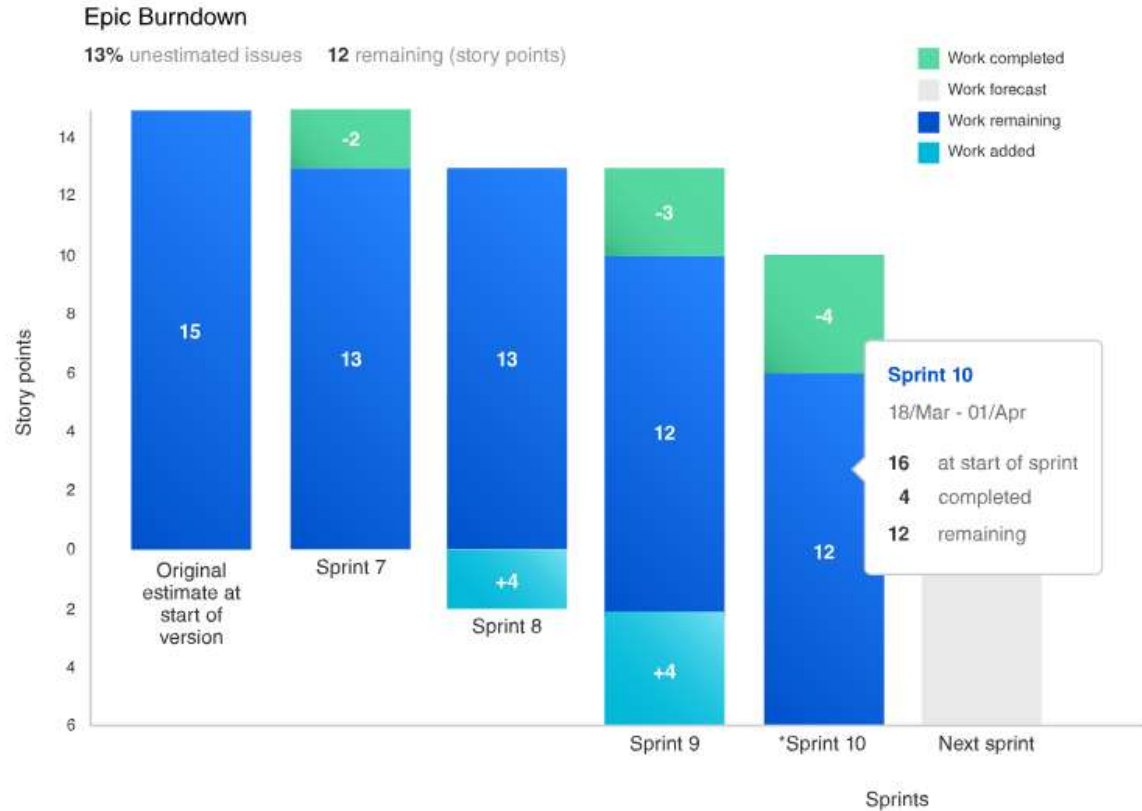
*Esforço  
(Pontos de História)*



*Dias da  
Sprint*

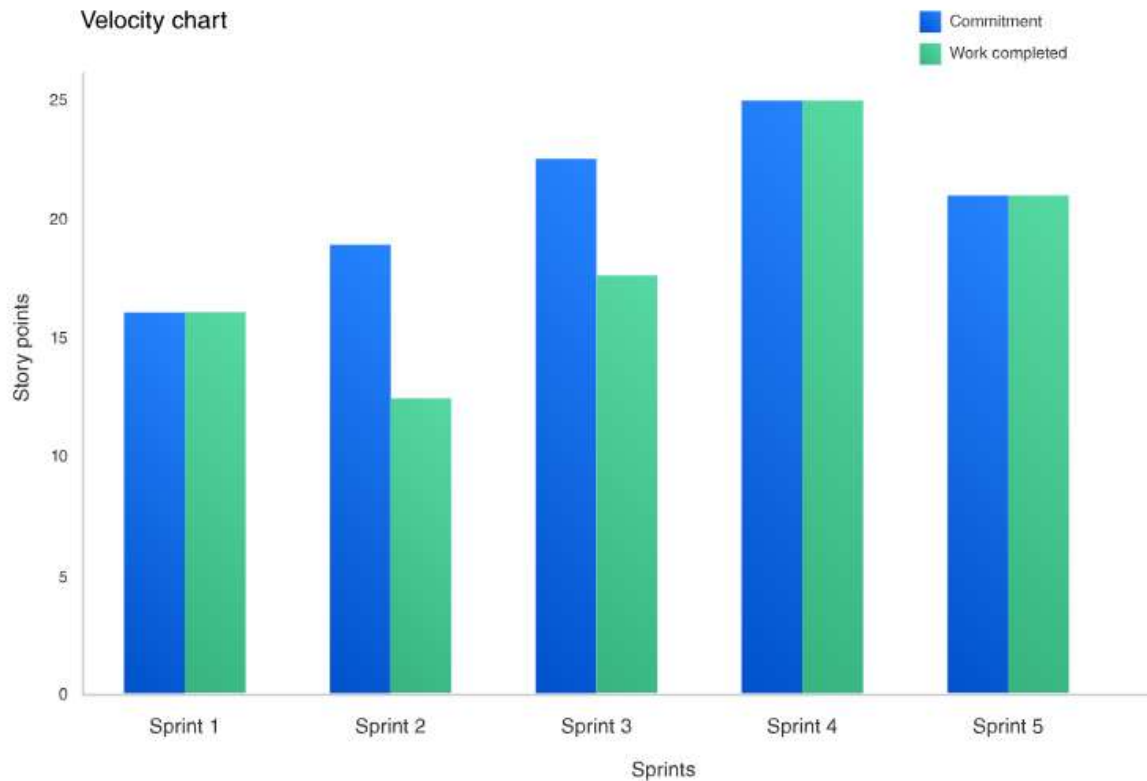


# Epic Burndown





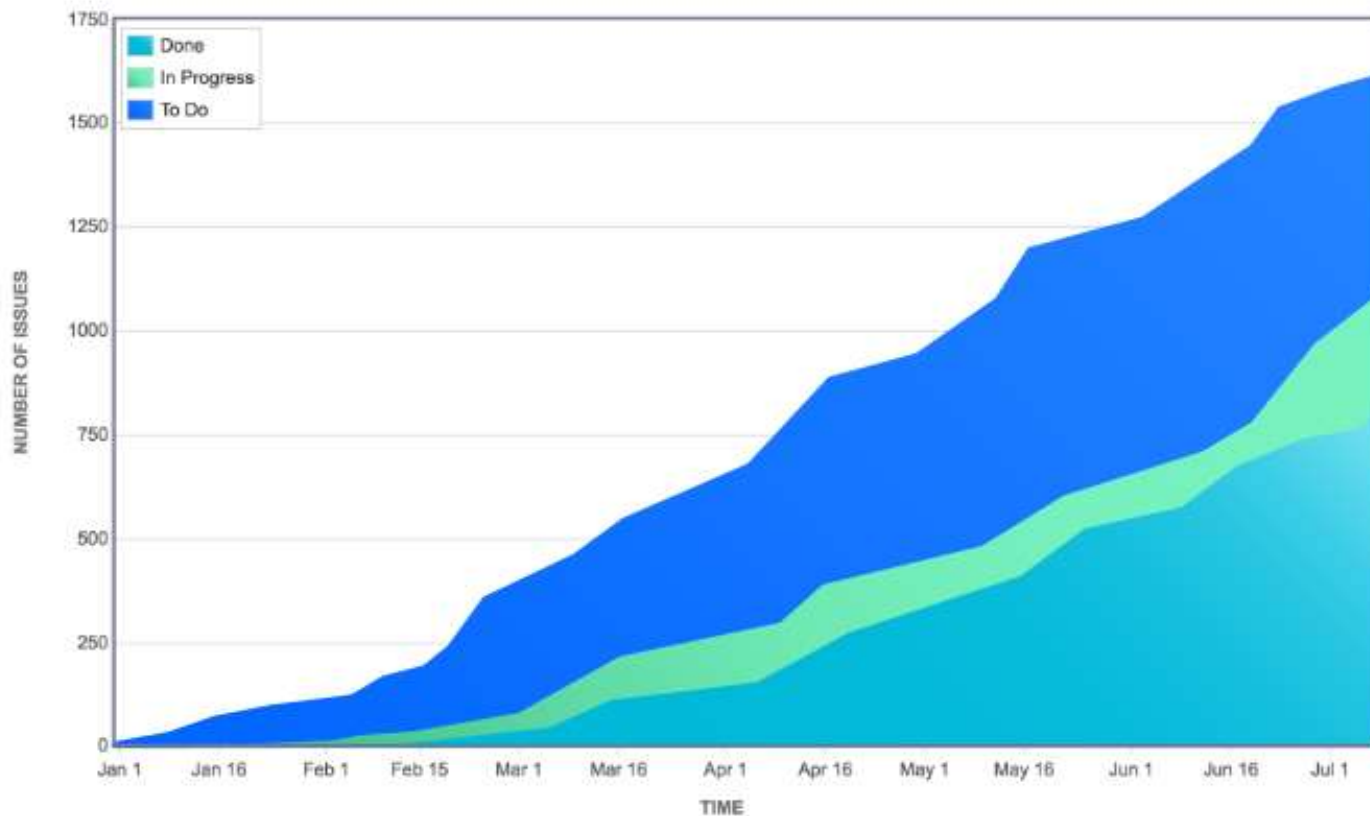
# Velocidade







# Diagrama de Fluxo Cumulativo



## ENTREGAS INCREMENTAIS

Entregas Funcionais Parceladas.  
MVP – Mínimo Produto Viável.  
Visão de Produto.



## LIDERANÇA FACILITADA

Liderança compartilhada entre os  
Gestores, Cliente, Product  
Owner, Agile Coach e Time.



## EQUIPES PRAGMÁTICAS

Autogerenciáveis, autônomos,  
multidisciplinares, engajados,  
enxutos e capazes de entregar.



## TRANSPARÊNCIA E ALINHAMENTO

Comunicação direta e constante.  
Regras do jogo pré-pactuadas.  
Reuniões rápidas e objetivas.



# Mentalidade Ágil



## MODELO DE ITERAÇÕES

SPRINTS de desenvolvimento.  
PDCA (Plan-Do-Check-Act).  
Lean Startup (Build-Measure-Learn)



## ADAPTABILIDADE

Foco no valor e resultado.  
Requisitos, equipe e escopo podem  
mudar sempre que necessário.



## ENXUTO E SIMPLES

Qualificar e priorizar projetos.  
Entregar o essencial primeiro.  
Fazer mínimo necessário.



## APRENDIZAGEM E INOVAÇÃO

Melhoria e evolução contínua.  
Reflexão, revisão e retrospectiva após  
cada iteração e entrega.

---

**OBRIGADO**