



# Introdução à agilidade

O que é  
agilidade?



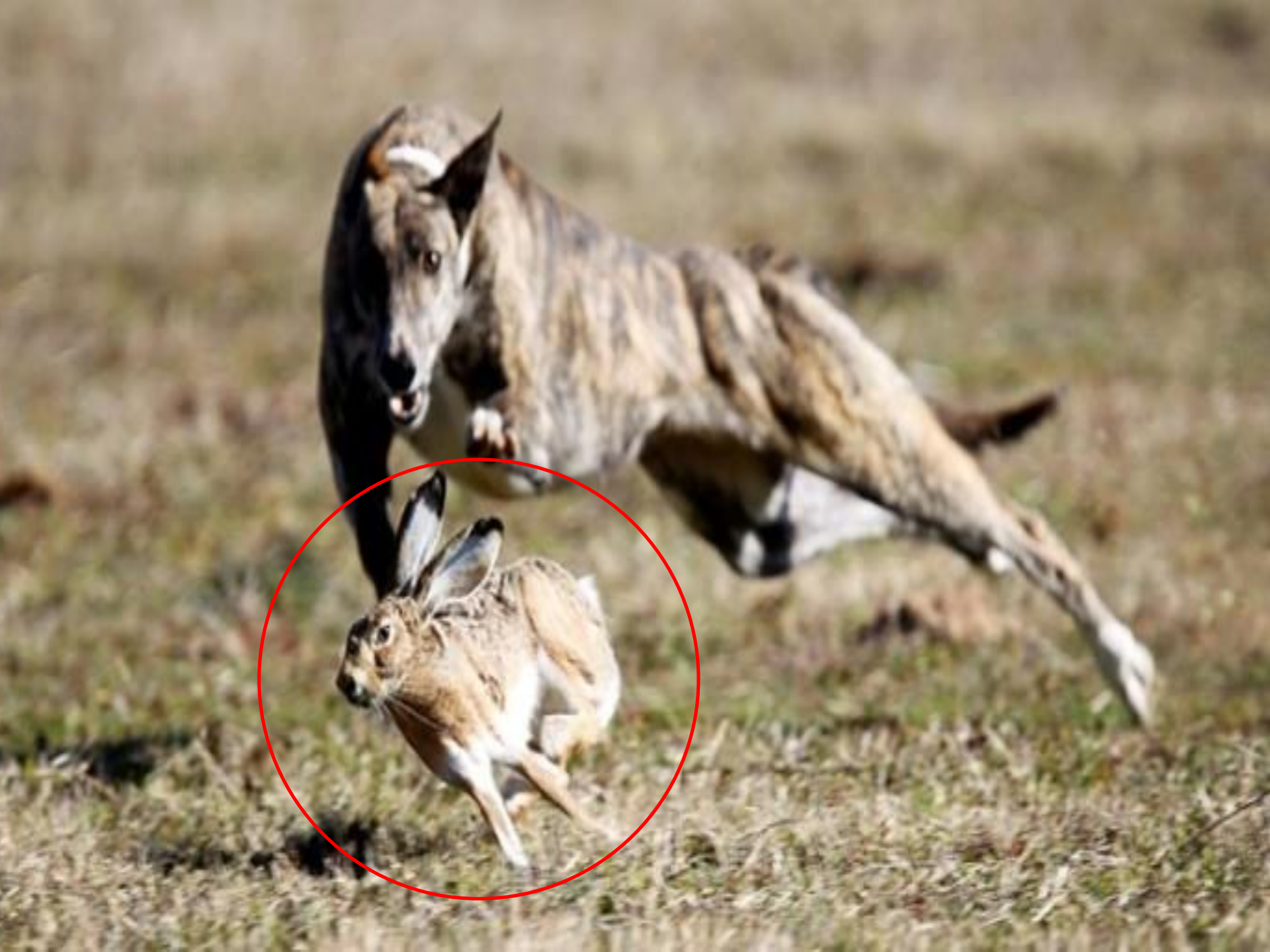
Faster!  
Faster!



**50km/h**







O que é  
agilidade?

**Por que usar agilidade  
no desenvolvimento?**



---

1 ano



38 ANOS

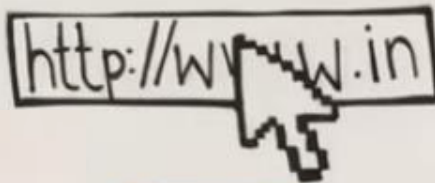
→ 50 MILHÕES  
DE USUÁRIOS



13 ANOS



22 DIAS



<http://www.in> 4 ANOS



3,5 ANOS



6 MESES



9 MESES

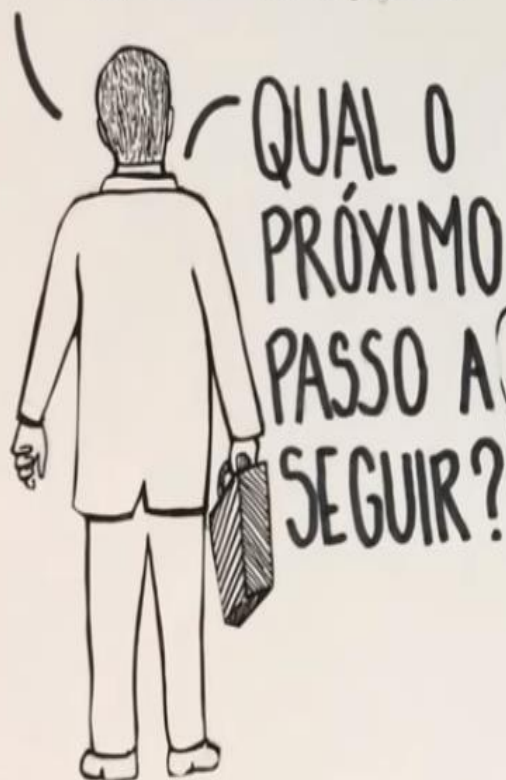


# MUNDO VOLÁTIL:



# MUNDO INCERTO

PARA ONDE VAMOS?



QUAL O  
PRÓXIMO  
PASSO A  
SEGUIR?



AMANHÃ?

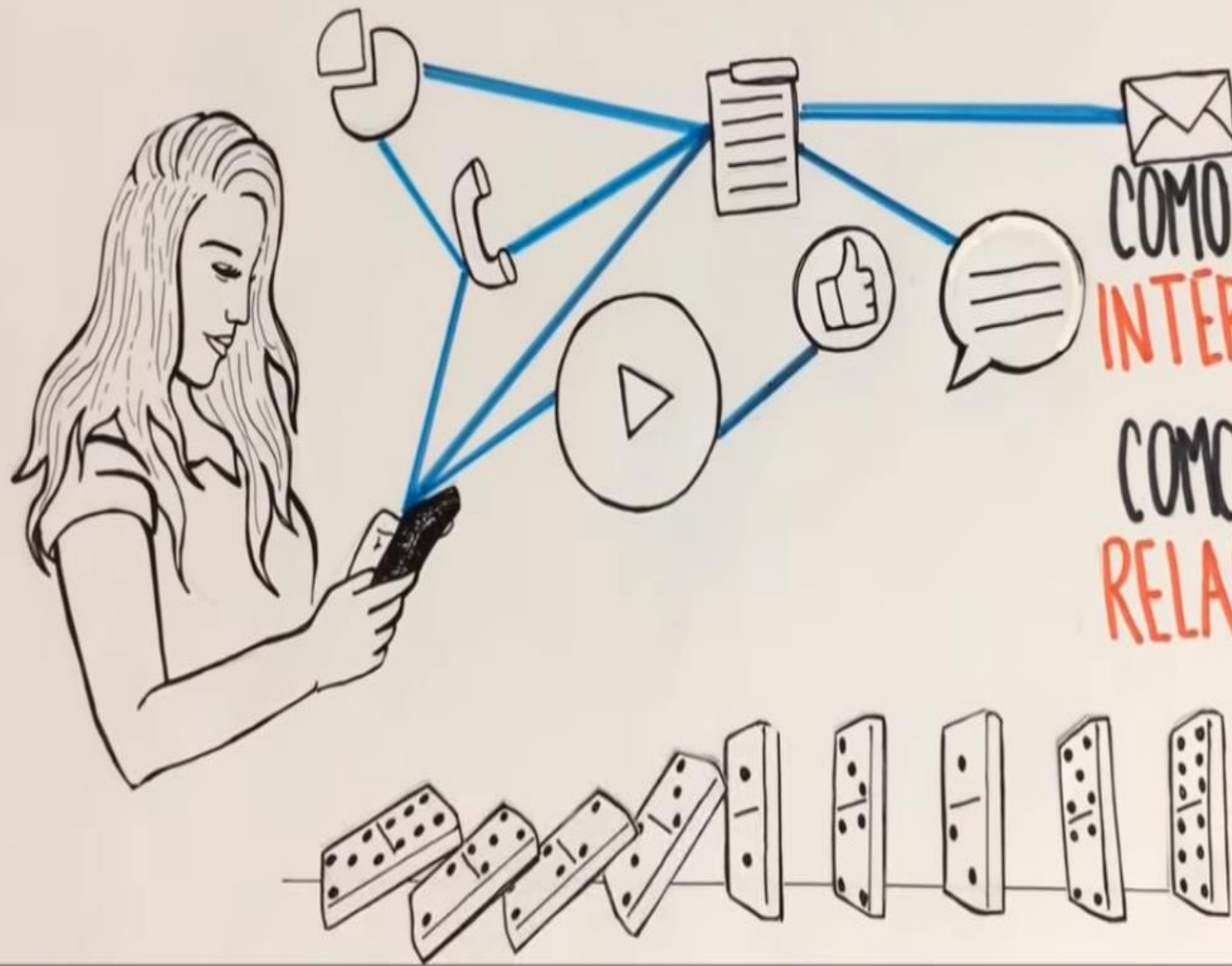


ALGUNS ANOS ATRÁS  
ERA MAIS FÁCIL  
FAZER PREVISÃO



SABER COMO A  
EMPRESA ESTARIA

# MUNDO COMPLEXO



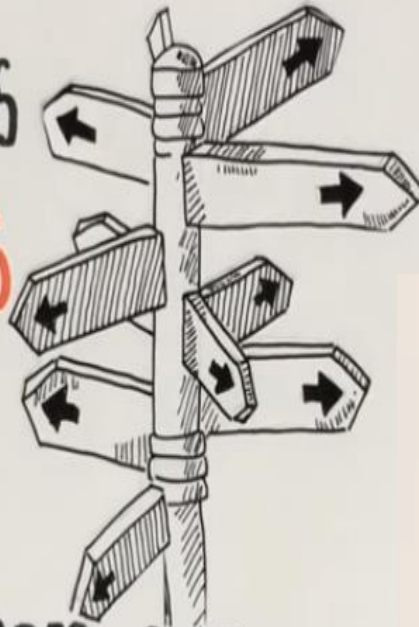
COMO ENTENDER ESSA  
INTERDEPENDÊNCIA?

COMO IDENTIFICAR A  
RELAÇÃO DAS COISAS?



# MUNDO AMBÍGUO


INÚMERAS INTERPRETAÇÕES  
PARA MUITAS COISAS



CONTROLAR  
MELHOR OS  
RISCOS



SABER DAS  
IMPLICAÇÕES  
DAS TOMADAS  
DE DECISÕES



**A incerteza é a  
única variável  
conhecida**

**Capacidade de  
adaptação é a  
competência  
essencial**



88% - Melhor Priorização

83% - Maior visibilidade

83% - Aumento de produtividade

81% Maior velocidade entrega

81% Aumento na moral equipe

76% Maior Alinhamento

75% Maior Qualidade

75% Maior Previsibilidade

**State of Agile Survey**  
Version One - 2016



# Princípios ágeis



LET'S CODE



Interação entre  
indivíduos

+

que

Processos e  
ferramentas



Produto  
Funcionando

+

que

Documentação  
Abrangente





Colaboração com  
o Cliente

+

que

Contratos  
Negociados





**CHANGES  
AHEAD**

Responder à  
mudanças

**+**  
que

Seguir o  
plano



## 1. Foco no Cliente

Nossa maior prioridade é satisfazer o cliente, através da entrega adiantada e contínua de valor.



## 2. Adaptabilidade

Aceitar mudanças, mesmo em etapas avançadas do desenvolvimento, para que o cliente possa obter vantagens competitivas.



## 3. Feedback Rápido

Entregar produto funcionando com frequência, na escala de semanas até meses, com preferência aos períodos mais curtos.



## 4. Trabalho Colaborativo

Pessoas relacionadas à negócios e desenvolvedores devem trabalhar em conjunto, durante todo o ciclo de entrega do produto.



## 5. Autonomia e Confiança

Construir produtos ao redor de indivíduos motivados, dando a eles o ambiente e suporte necessário, e confiar que farão seu trabalho.



## 6. Comunicação Efetiva

O Método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para, e por dentro de um time de desenvolvimento, é através de uma conversa cara a cara.



## 7. Controle da Entrega

Produto funcionando é a medida primária de progresso (e mais nenhuma outra).



## 8. Sustentabilidade

Processos ágeis promovem um ambiente de trabalho sustentável. As pessoas devem ser capazes de manter um ritmo constante, indefinidamente.



## 9. Excelência Técnica

Continua atenção à excelência técnica e bom design, aumenta a agilidade.



## 10. Simplicidade

A arte de maximizar a quantidade de trabalho que não precisou ser realizado.



## 11. Auto-organização

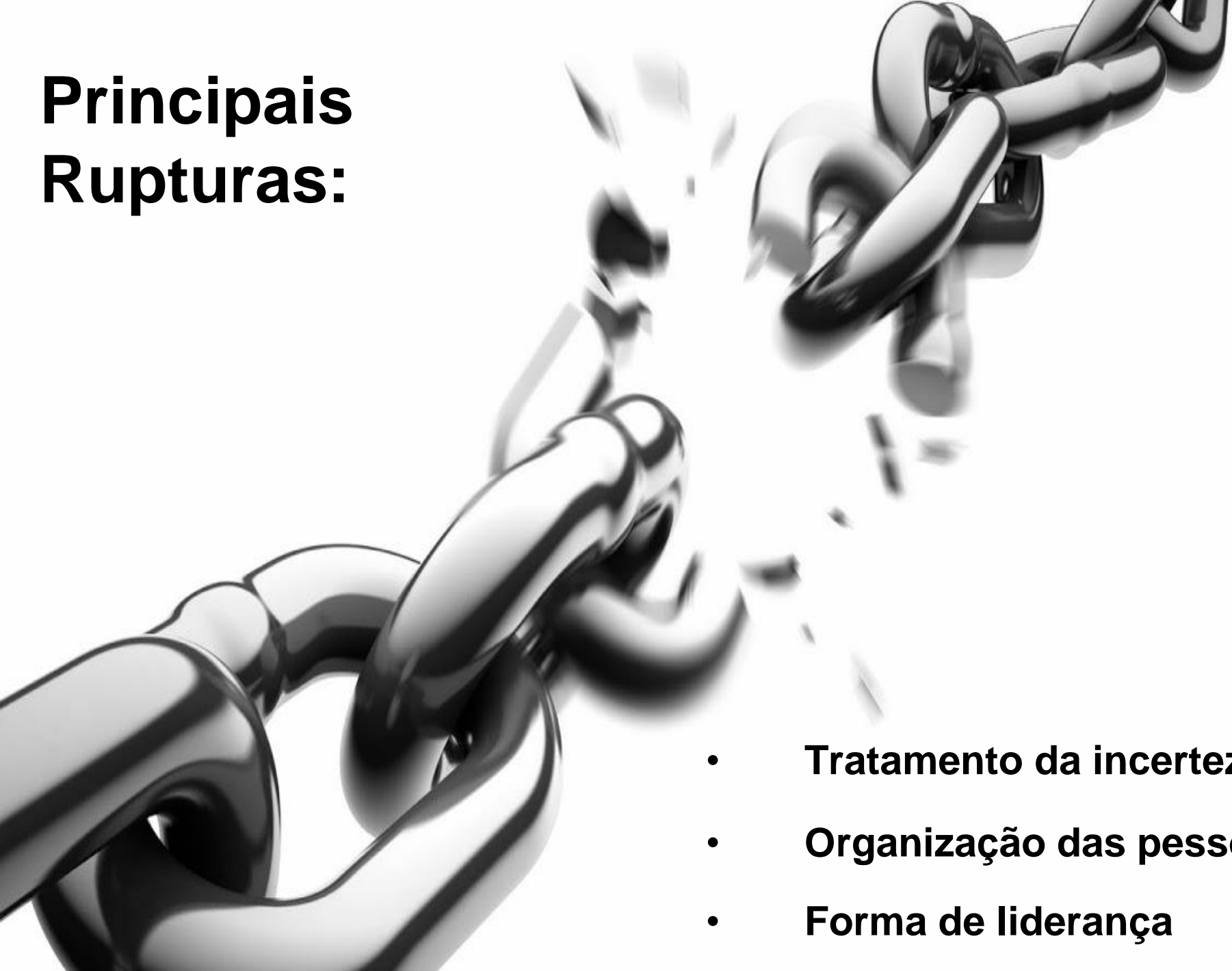
As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de times auto-organizados.



## 12. Melhoria Contínua

Em intervalos regulares, o time reflete em como ficar mais efetivo, então, ajusta e otimiza seu comportamento de acordo.

# **Principais Rupturas:**



- **Tratamento da incerteza**
- **Organização das pessoas**
- **Forma de liderança**



# Squads



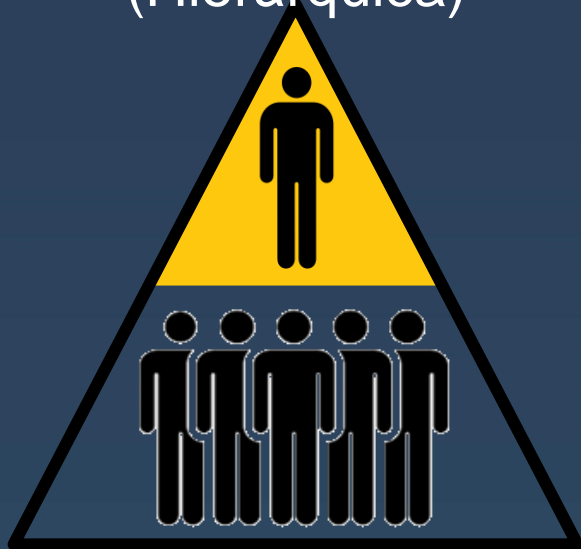
LET'S CODE



LET'S CODE

“Time multidisciplinar  
com um objetivo único”

## Liderança Tradicional (Hierárquica)



## Liderança Ágil (Servidora)



# Gestão de Produto



LET'S CODE



Direção que o Produto deve seguir em termos de evolução.

Visão do Produto

Ações e objetivos a definidos para alcance da Visão (o quê).

Estratégia do Produto

Caminho a ser seguido para implementação da Estratégia (como).

Roadmap do Produto

Etapa de execução do Roadmap que antecipa valor e aprendizado.

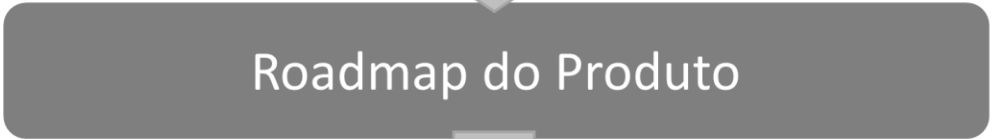
Release

Itens priorizados para execução dos Releases e Sprints

Backlog do Produto

Iteração para entrega incremental do Release.

Sprint



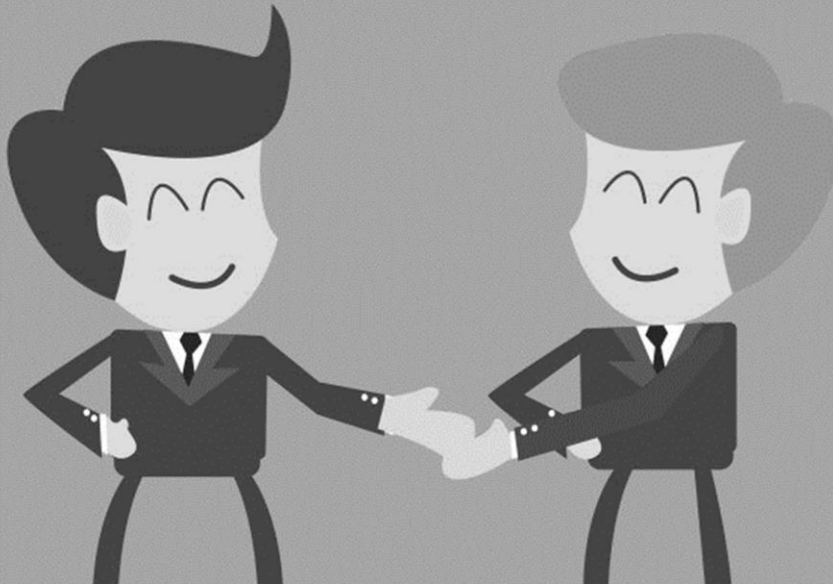


20 minutos

# Visão do Produto

É uma representação simples e objetiva, que consegue comunicar a essência do produto de maneira concisa, proporcionando direção para os integrantes da equipe e demais envolvidos no processo de construção e entrega.

## Elevator pitch



**Para**

(público-alvo)

**Que precisam**

(problema/necessidade)

**O XPTO**

(nome e descrição do produto)

**Que consegue**

(recursos/funcionalidades)

**Ao contrário dos demais**

(diferencial competitivo)

**O XPTO é o único que oferece**

(principal diferença)

# VISÃO DO PRODUTO

---

A visão do produto é uma breve descrição de onde quer levar sua ideia do produto.

***Para*** *[cliente final],*  
***cujo*** *[problema que precisa ser resolvido],*  
***o*** *[nome do produto]*  
***é um*** *[categoria do produto]*  
***que*** *[benefício-chave, razão para adquirí-lo].*  
***Diferentemente da*** *[alternativa da concorrência],*  
***o nosso produto*** *[diferença-chave].*





20 minutos

# Visão do Produto

A PyCoders Ltda. quer expandir sua atuação para o mercado de filmes e fechou um contrato com a Netflix, sendo a responsável por fazer um levantamento sobre os filmes existentes atualmente, uma tarefa extremamente ampla. Por sorte, também conhecida como competência da equipe de aquisição de dados, existe um canal entre a PyCoders e o IMDb, sendo possível acessar algumas tabelas do banco de dados de lá. A Netflix não sabe exatamente o que está por vir, então você tem carta branca para explorar os dados e trazer insights que possam ajudar os negócios da empresa de streaming de vídeos.



1. NOME DO PRODUTO		5. CONCORRENTES
2. PÚBLICO ALVO		
3. NECESSIDADES	4. BENEFÍCIO CHAVE	6. DIFERENCIAL ÚNICO
7. RESTRIÇÕES		



20 minutos

# Proto-personas

Para montar a estratégia correta do produto é imprescindível conhecer seu cliente.

## Fabiano Gusmão

Alegre, positivo, jogador



## Comportamentos

- Joga futebol no fim de semana
- Viciado em redes sociais
- Sempre está atrasado
- Ama viajar

## Inf. Demográficas

- 22 anos
- Mora com os pais em Miracatu, SP
- Formado em Eng. de Comp.
- Intercâmbio por 6 meses (EUA)
- Trabalha com suporte

## Necessidades e Objetivos

- Algo que facilite seu futebol
- Mais foco no trabalho
- Conhecer a Ásia
- Morar fora do país