



{ LET'S
CODE }

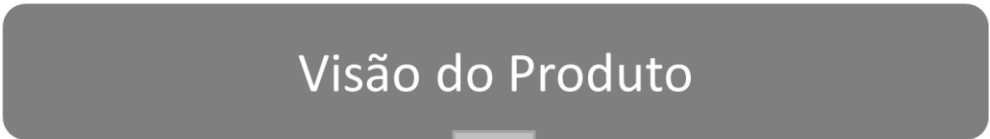
Introdução à agilidade

Gestão de Produto



LET'S CODE

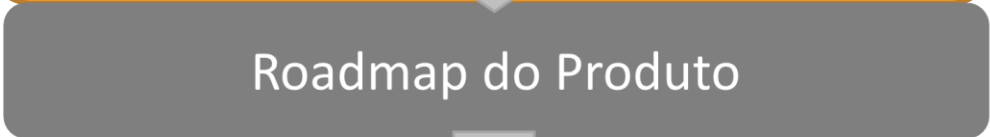
Direção que o Produto deve seguir em termos de evolução.



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



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



Etapa de execução do Roadmap que antecipa valor e aprendizado.



Iteração para entrega incremental do Release.



Itens priorizados para execução dos Releases e Sprints





20 minutos

Objetivo

Os objetivos do produto devem ser derivados da visão. Eles devem guiar a estratégia e podem ser divididos por períodos. Quanto mais claro o objetivo do produto, mais fácil será definir quais iniciativas deverão ser realizadas.

	Economia/Mercado		Empresas/Clientes		Tecnologia		Objetivos/Metas	
Curto Prazo	Agravamento da Crise Econômica	Aumento da Concorrência	Redução Imediata do TCO	Maior Carga Tributária	Maior Flexibilidade de Configuração	Contratação do Software como Serviço	Acesso total por Nuvem	Modelo Comercial SAS
	Aumento do Desemprego	Contenção de Investimentos	Adoção de Estruturas Horizontais	Opções variadas de contratação	Alta demanda por recursos WEB nas transações			
Médio Prazo	Mudanças Tributárias	Menor Tempo de Resposta dos Concorrentes	Aumento do Trabalho Colaborativo	Novos modelos de avaliação de Desempenho	Alta confiabilidade (redução do tempo de correção)	Maior Integração com Redes Sociais	Alta Disponibilidade e Estabilidade	Integração com Redes Sociais
	Pressão Crescente por Ações Ambientais	Redução Generalizada de Preços	Acesso de qualquer local	Crescimento do Auto Serviço	Aplicações Multi-tela			
Longo Prazo	Entrada de Concorrentes Internacionais		Home Office como padrão	Menor frequência de Atualizações	Consolidação do Big Data	Aumento do Uso de Inteligência Artificial	Suporte a Big Data	Data Mining
			Incentivo a Geração Interna de Conteúdo				Parcerias Estratégicas	

OBJETIVOS SMART



SPECIFIC = ESPECÍFICO



- Referente a algo único
- Detalhar aonde se quer chegar de forma clara



MESURABLE = MENSURÁVEL



- Definir uma unidade ou outra forma padrão de medida
- Precisa ser numérico



ACHIEVABLE = ATINGÍVEL



- O objetivo deve ser viável
- Precisa gerar credibilidade



RELEVANT = RELEVANTE



- Precisa ter impacto no resultado da empresa
- Alinhado com o planejamento estratégico



TIME BASED = TEMPORAL

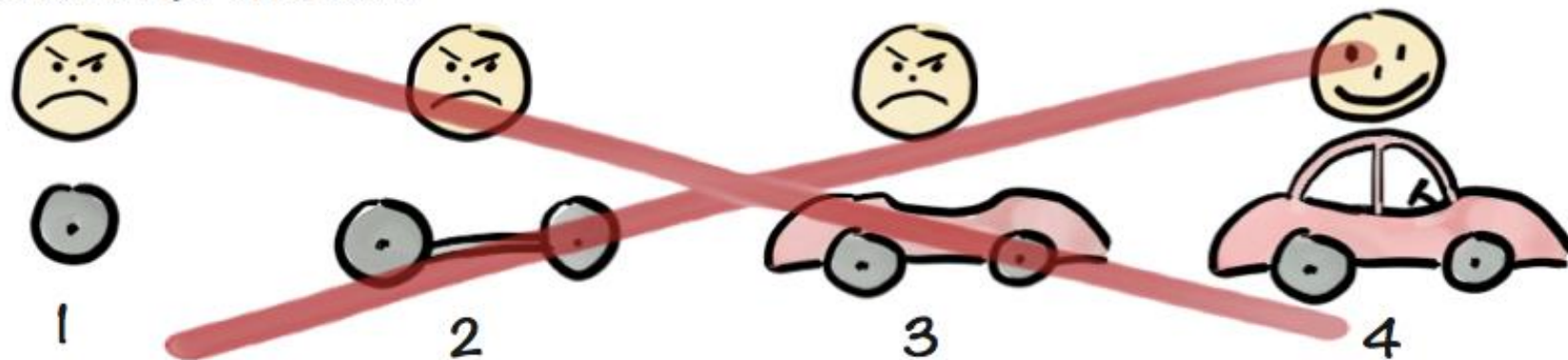


- É preciso definir uma data para atingir o objetivo

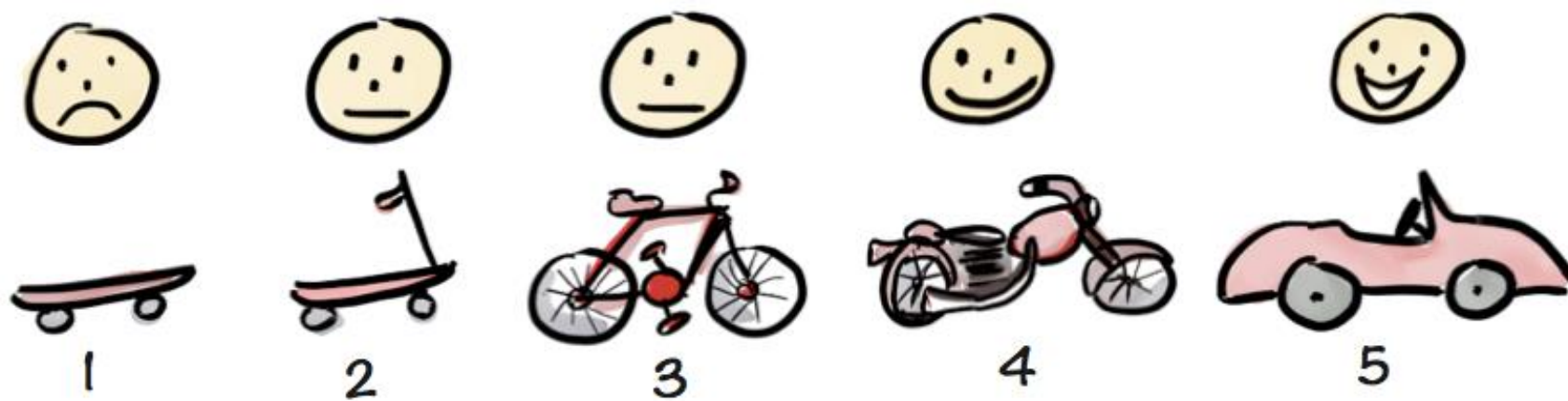
Gestão de Backlog



Not like this....



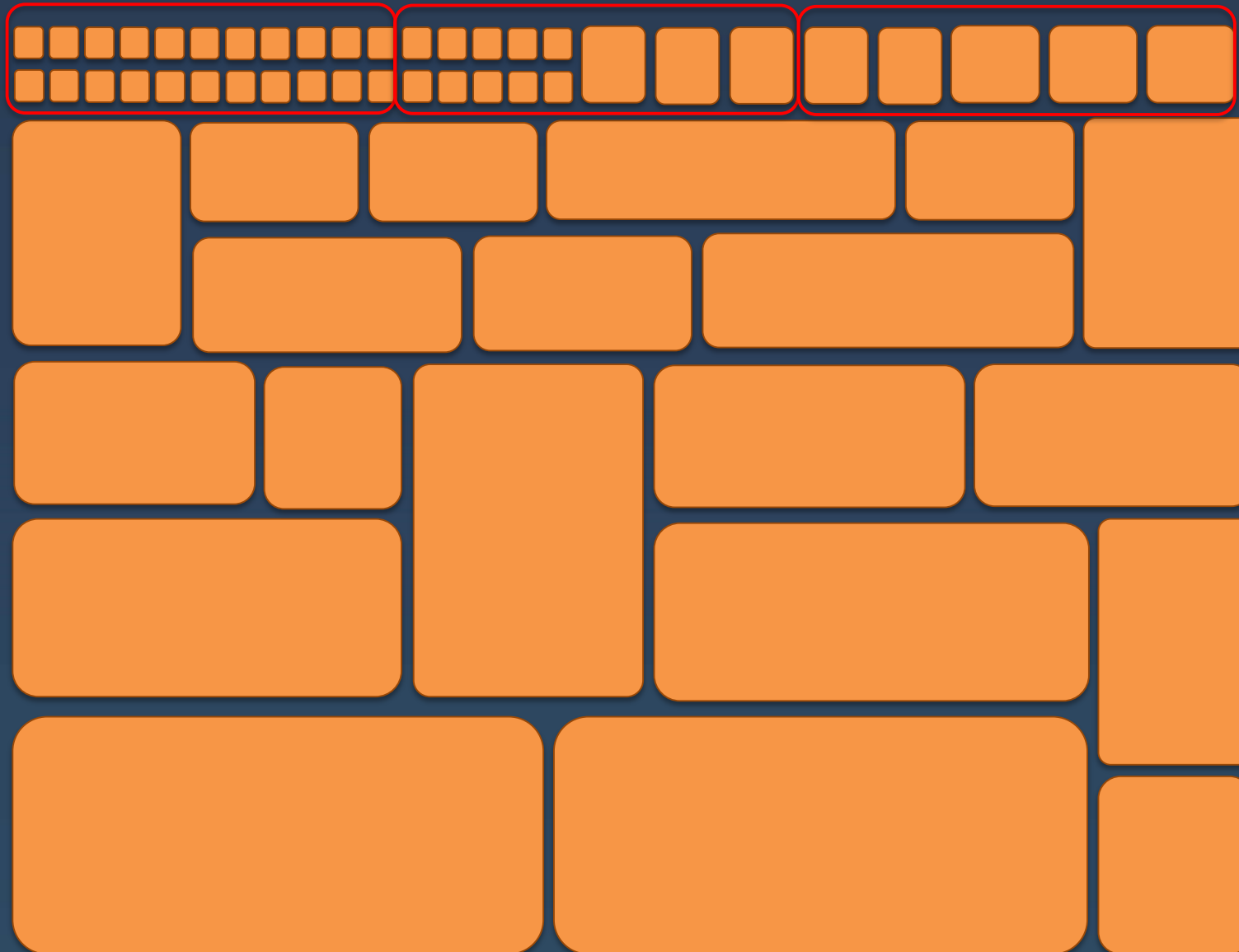
Like this!



Entrega 1

Entrega 2

Entrega 3



Priorização



MoSCoW:

Must - Tem que ter, **imprescindível**.

Should - Deveria ter, **importante**.














Could - Poderia ter, **desejável**.

Won't - Não deveria ter, **descartável**.



Prioridades

Proto
personas

Fabiano	\$\$\$		Spoiler da novela 	Sugerir novela 
Júlia	\$\$	Favoritar novela 		News feed 
Artur	\$		Alerta horário 	Marcar como visto  
			 	  



Roadmap do Produto



Releases



Objetivos/
Metas



Épicos/
Features



Métricas

Scrum



Release planning



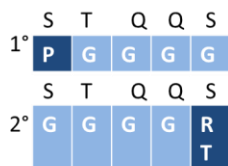
Criação do release backlog

R

Criação do release backlog

- Criação/Revisão da visão do produto
- Criação/Revisão das personas
- Definições dos Objetivos
- Definição dos épicos
- Definição das features
- Definição das histórias

Sprint 1

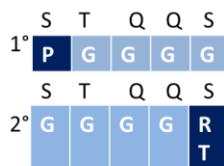


P

Planning

- Reunião presencial com a squad
- Participação obrigatória
- Apresentação do objetivo da sprint
- Contar as histórias para os team members
- Explicar os critérios de aceite
- Sanar possíveis dúvidas
- Selecionar quais histórias serão atendidas no sprint
- Criar as tasks para atender as stories.

Sprint 2



R

Review

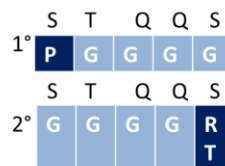
- Reunião presencial com a squad
- Participação obrigatória
- Validar os itens entregues
- Recolher os insumos para poder divulgar o resultado do produto
- Verificar a evolução dos objetivos

T

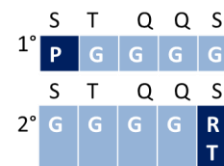
Retrospectiva

- Reunião presencial com a squad
- Participação obrigatória
- Revisar os itens positivos da sprint
- Revisar itens negativos da sprint
- Plano de ação para itens negativos
- Revisar andamento dos planos anteriores

Sprint 3



Sprint n



G

Grooming

- Descrever as histórias
- Definir a prioridade
- Definir os critérios de aceite

D

Daily

- O que fiz ontem
- O que farei hoje
- Existe algum impedimento?



Produto final

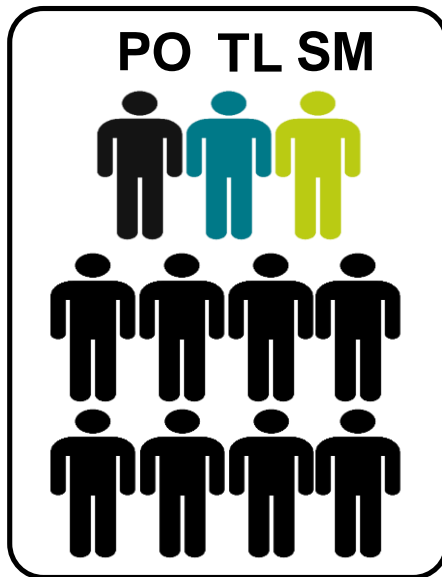
Papéis e responsabilidades



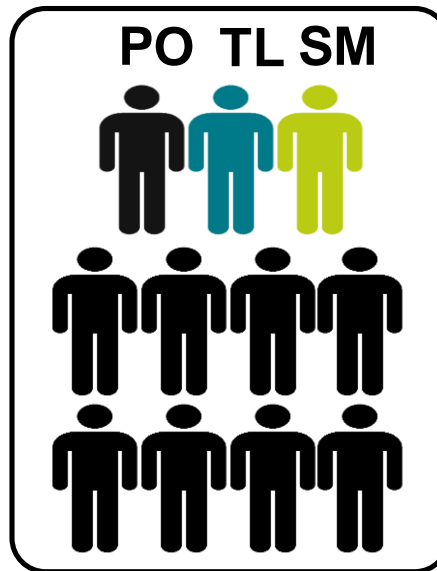
LET'S CODE

Comunidades

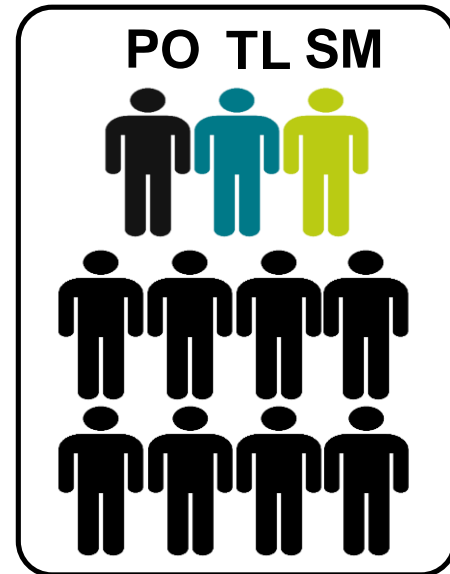
Squad 1



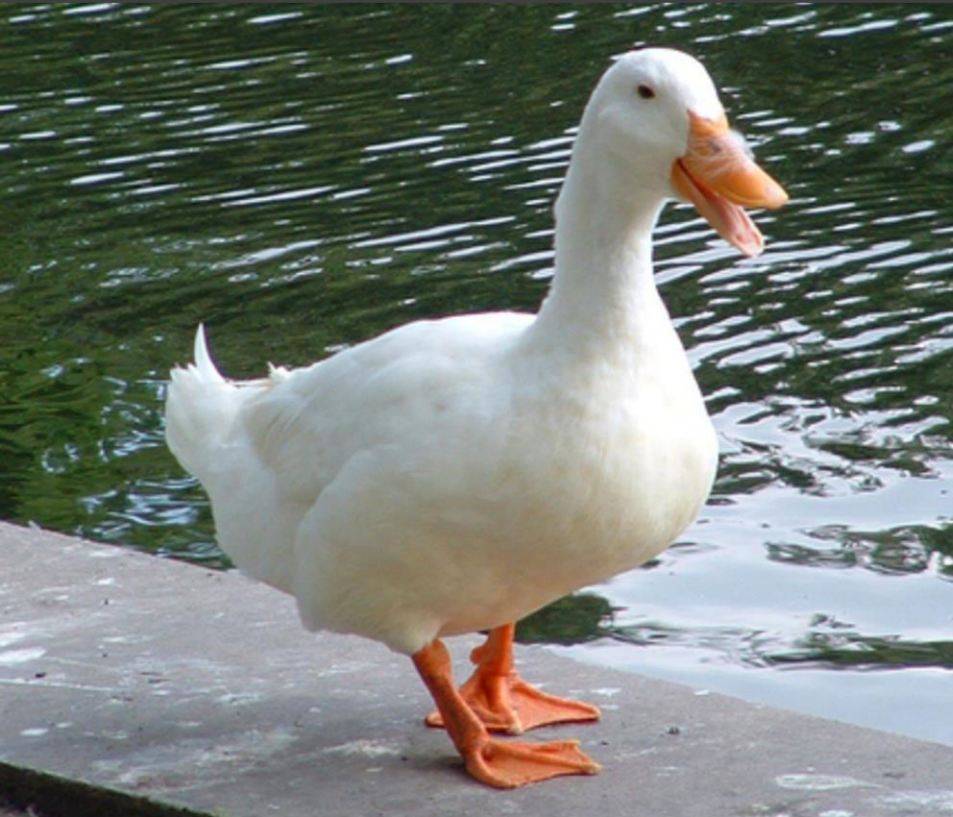
Squad 2



Squad 3



Multi-Task Guy (MTG)

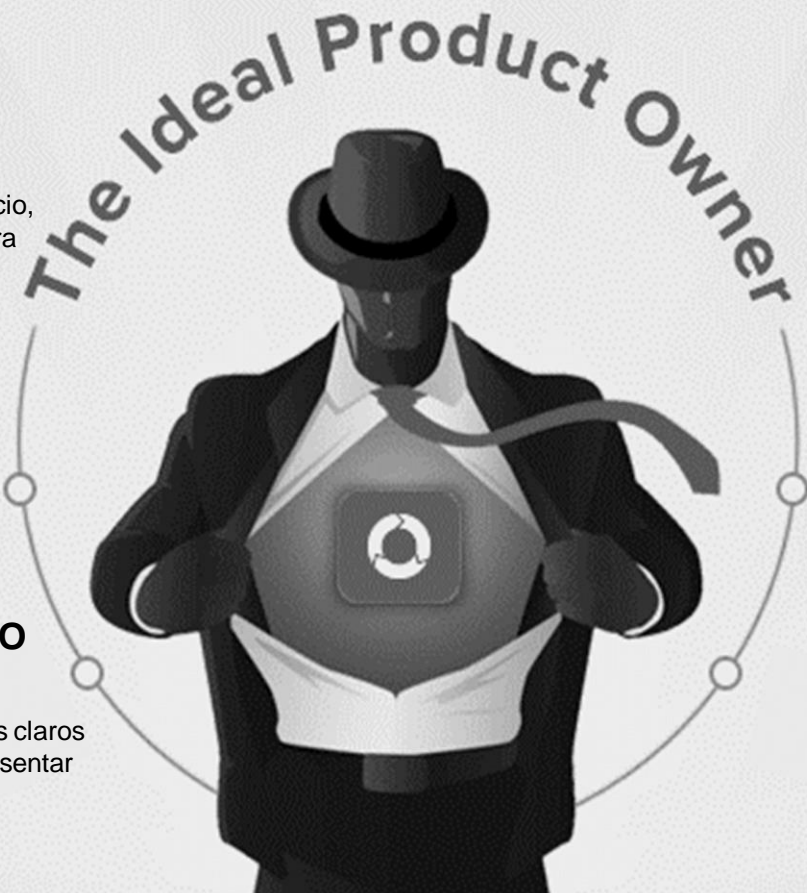


T-Shaped Professionals (TSP)

Abrangência de Conhecimento



Profundidade de Conhecimento



Entender e compartilhar a **VISÃO DO PRODUTO**

O PO deve ser especialista no negócio, ele deve possuir o conhecimento para montar a estratégia que irá trazer o melhor resultado para o produto.

COLABORAÇÃO PRÓXIMA com o squad

O PO deve estar próximo à equipe para que as entregas tenham maior qualidade e o planejamento seja assertivo.

Maximizar o **RETORNO DO INVESTIMENTO**

O PO deve ter os objetivos claros e deve saber medir e apresentar o seus resultados para a empresa.

GESTÃO DO BACKLOG

O PO deve planejar , priorizar e detalhar o backlog da squad visando o retorno para o produto.

Product Owner (PO)

O que é?

Representante pela execução tática da visão do produto e roadmap.

O que faz?

- Gerencia e prioriza Backlog do produto.
- Alinha dependências com outras squads.
- Garante que os resultados do produto sejam alcançados
- Determina “o que” deve ser feito.

O que não faz?

- Controla a equipe.
- Decisão de arquitetura.
- Distribuição de tarefas.
- Determina “como deve ser feito”.

Tech Lead

O que é?

Membro da equipe com capacidade de liderança técnica sobre os demais.

O que faz?

- Desenvolve tecnicamente os integrantes da equipe.
- Garante o alinhamento de boas práticas de tecnologia.
- Auxilia o PO no detalhamento de requisitos.

O que não faz?

- Detalha sozinho o Backlog do Produto
- Toma decisões de arquitetura.
- Controla a equipe.

Dev Team (Equipe)

O que é?

Responsável pelo desenvolvimento do produto e aprimoramento processo de entrega.

O que faz?

- Determina “como” deve ser feito.
- Assegura alto nível de padrões e práticas.
- Ajuda o PO no detalhamento de PBIs.
- Sustenta o produto.
- Gera métricas de processo.
- Remove impedimentos.
- Melhora o processo continuamente

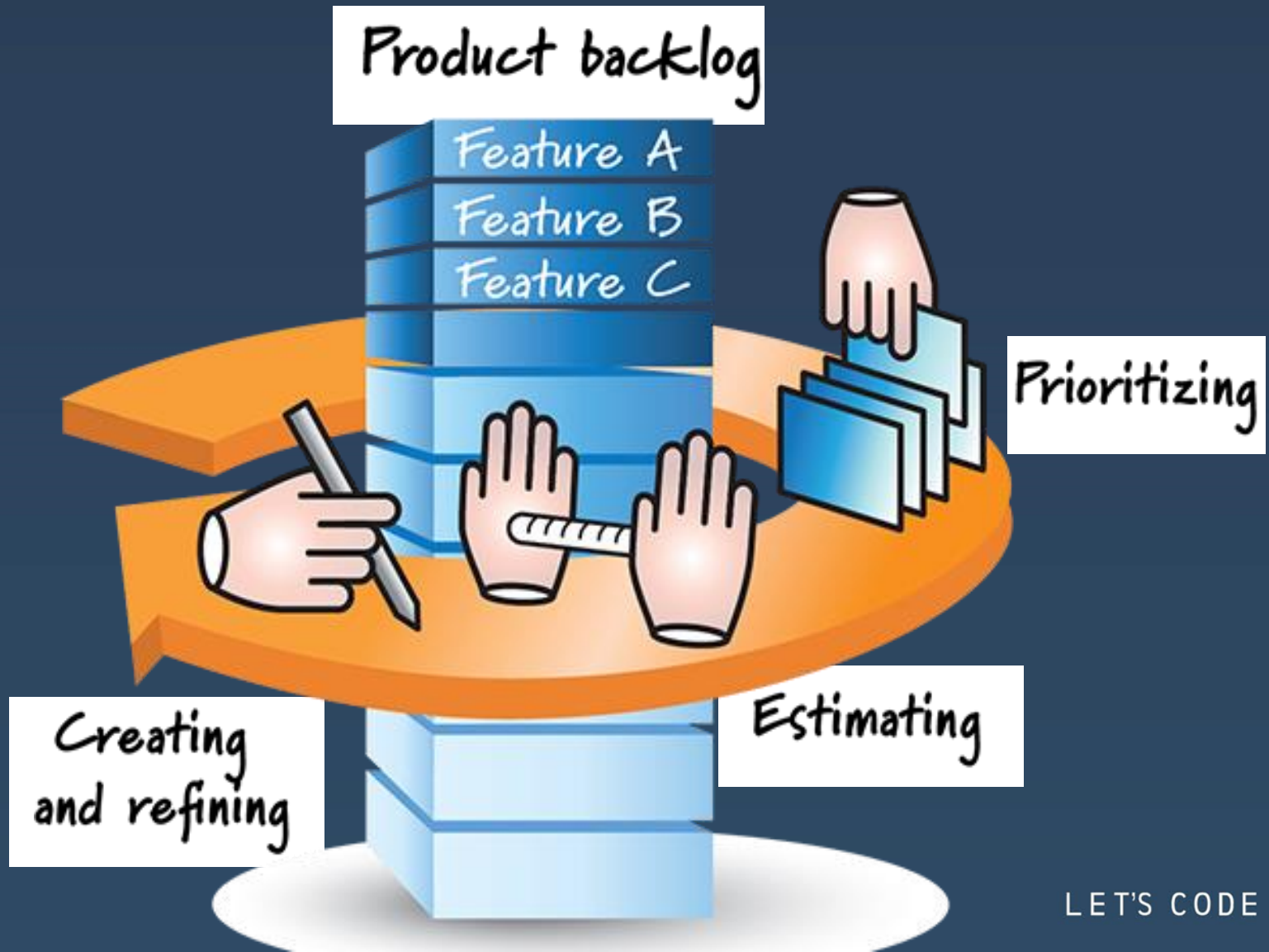
O que não faz?

- Status Report.
- Demandas não priorizadas pelo PO.
- Entregas que não atendam a DoR.
- Escrita de PBIs de negócio.



20 minutos

Grooming



Por quê fazer?



Provisão contínua de estórias adequadamente detalhadas para o próximo Sprint

Aumenta a eficiência do Sprint Planning

Fornece propósito e alinhamento

Aumenta a eficácia na estimativa de Itens

Antecipa necessidades técnicas/adicionais

Ajuda a identificar riscos e dependências

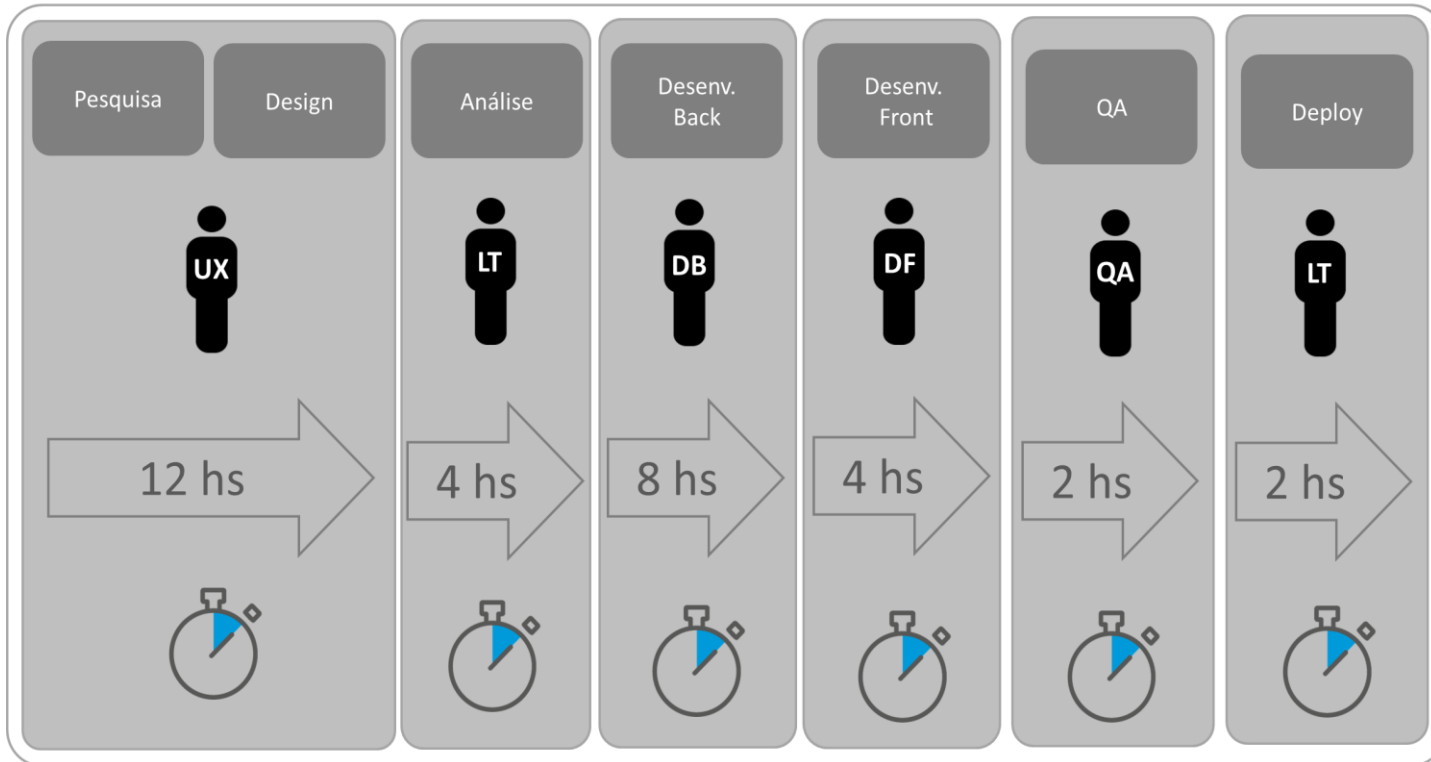
Orienta a definição de critérios de aceite

Permite a repriorização de Itens

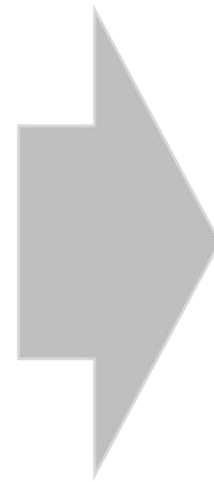
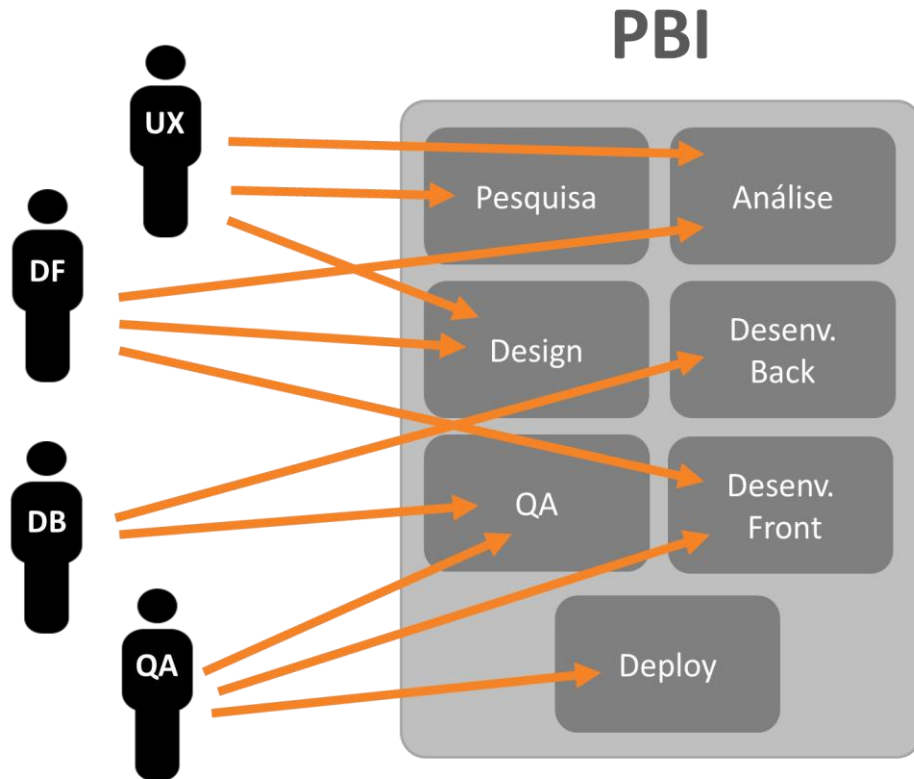
Estimativas



PBI



Esforço total: 32hs



Como planejar e medir a capacidade de entrega?

Estabeleça o tamanho das formas utilizando a escala abaixo:

1

2

3

5

8

13

21

21

3

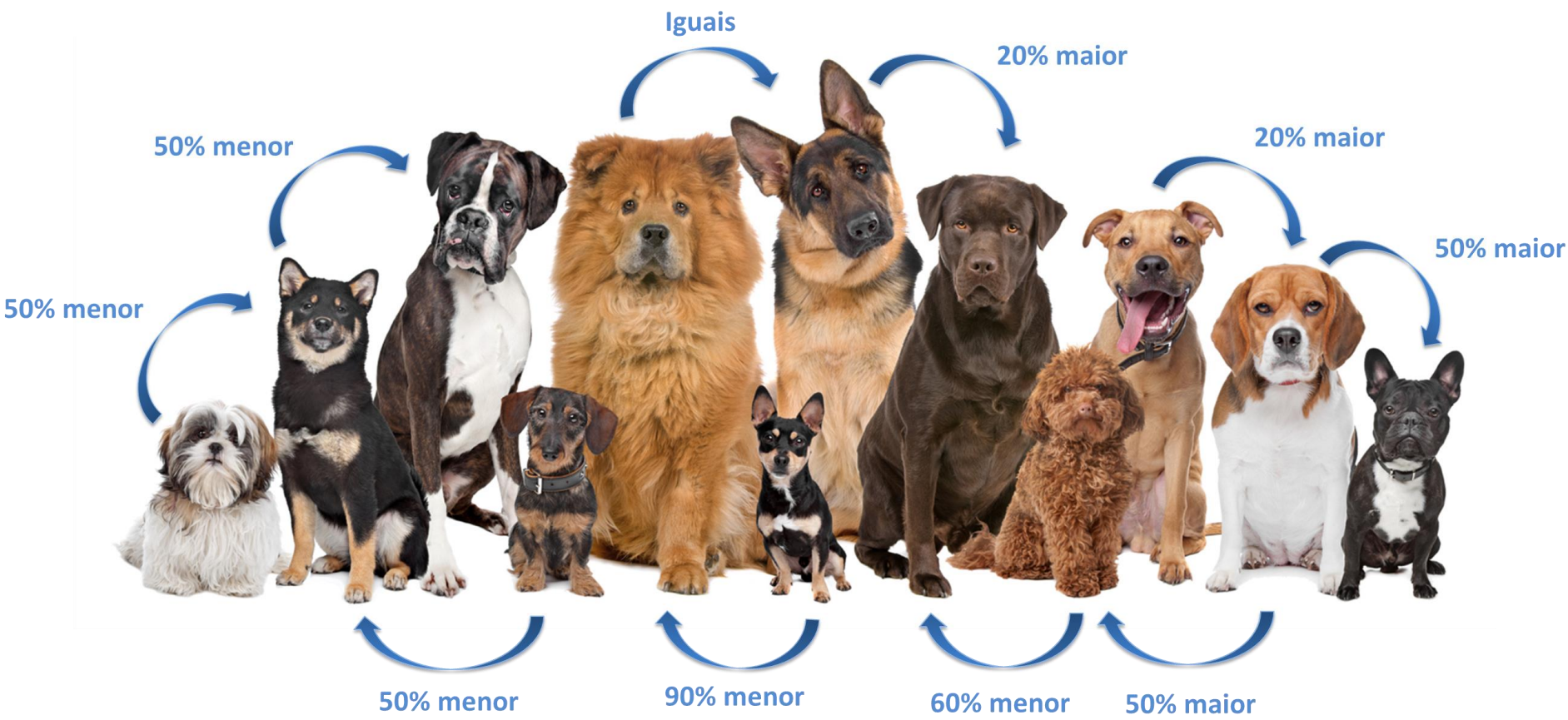
1

2

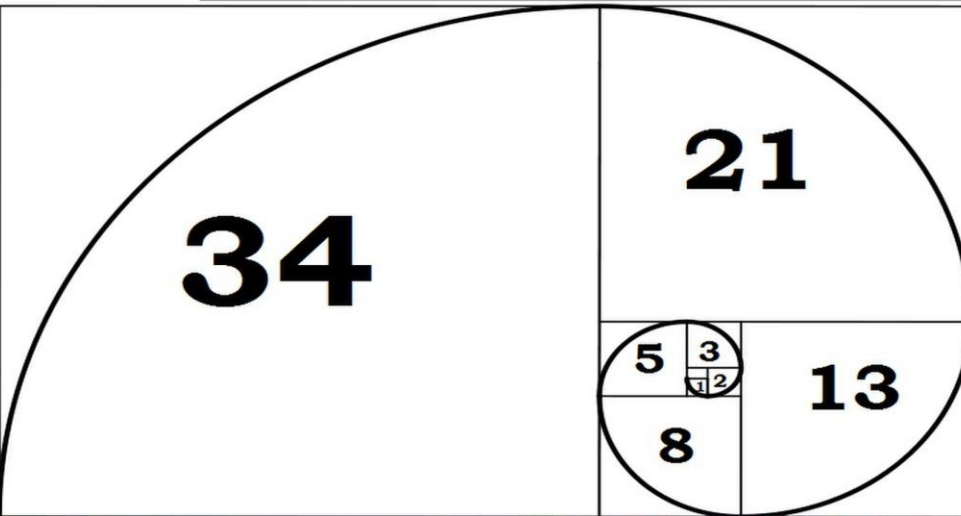
8

13

5



Escala de Fibonacci



Estimula a argumentação
e não o acordo rápido

Força a quebra de estórias
em tamanhos menores

Dificulta o relacionamento
com duração





20 minutos

Estimativa

Estime as histórias criadas utilizando o conceito de story points apresentado.

StoryPoint deve medir o trabalho necessário para executar a história, considerar:

- Tamanho
- Complexidade
- Incerteza