

UFFS

## Planejamento e Gestão de Projetos

Como escalar equipes ágeis utilizando o Modelo de  
Squads desenvolvido pelo Spotify

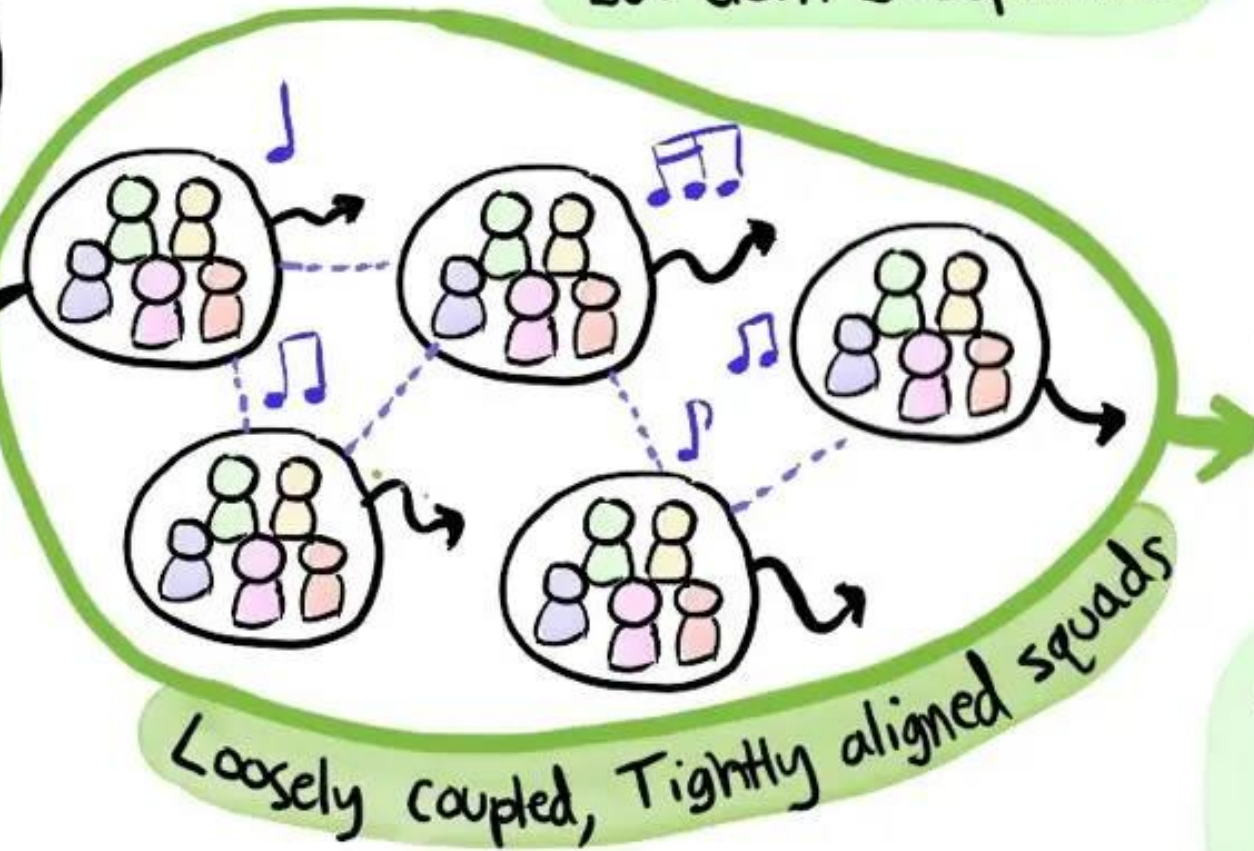
“Modelo Spotify”

# Autonomous Squads

Be autonomous,  
but don't suboptimize!

How does  
Spotify X?

Depends  
on which  
squad



Loosely coupled, Tightly aligned squads

Alignment  
enables  
Autonomy

# Contexto do Spotify quando decidiu adotar a metodologia de Squad



- **Crescimento acelerado:** O Spotify passava por um rápido crescimento do número de usuários e também da equipe de desenvolvimento. Percebia que as abordagens de desenvolvimento de software existentes não eram adequadas para lidar com a escala e a velocidade necessárias para a empresa.
- **Complexidade do produto:** O Spotify é uma plataforma de streaming de música com muitos recursos: playlists personalizadas, compartilhamento em redes sociais, sugestão de novas músicas, entre outros. A complexidade do produto exigia uma abordagem descentralizada e colaborativa para o desenvolvimento de software, com o objetivo de garantir que as diferentes áreas do produto pudessem inovar de forma independente.
- **Alinhamento e comunicação:** Necessidade de alinhamento entre as equipes e com comunicação eficiente.  
Era necessário encontrar uma maneira de melhor comunicação e cooperação entre os times de desenvolvimento.
- **Autonomia e responsabilidade:** Buscava criar uma cultura de autonomia e responsabilidade, permitindo que as equipes tomassem decisões e definissem seu próprio trabalho de forma mais independente.

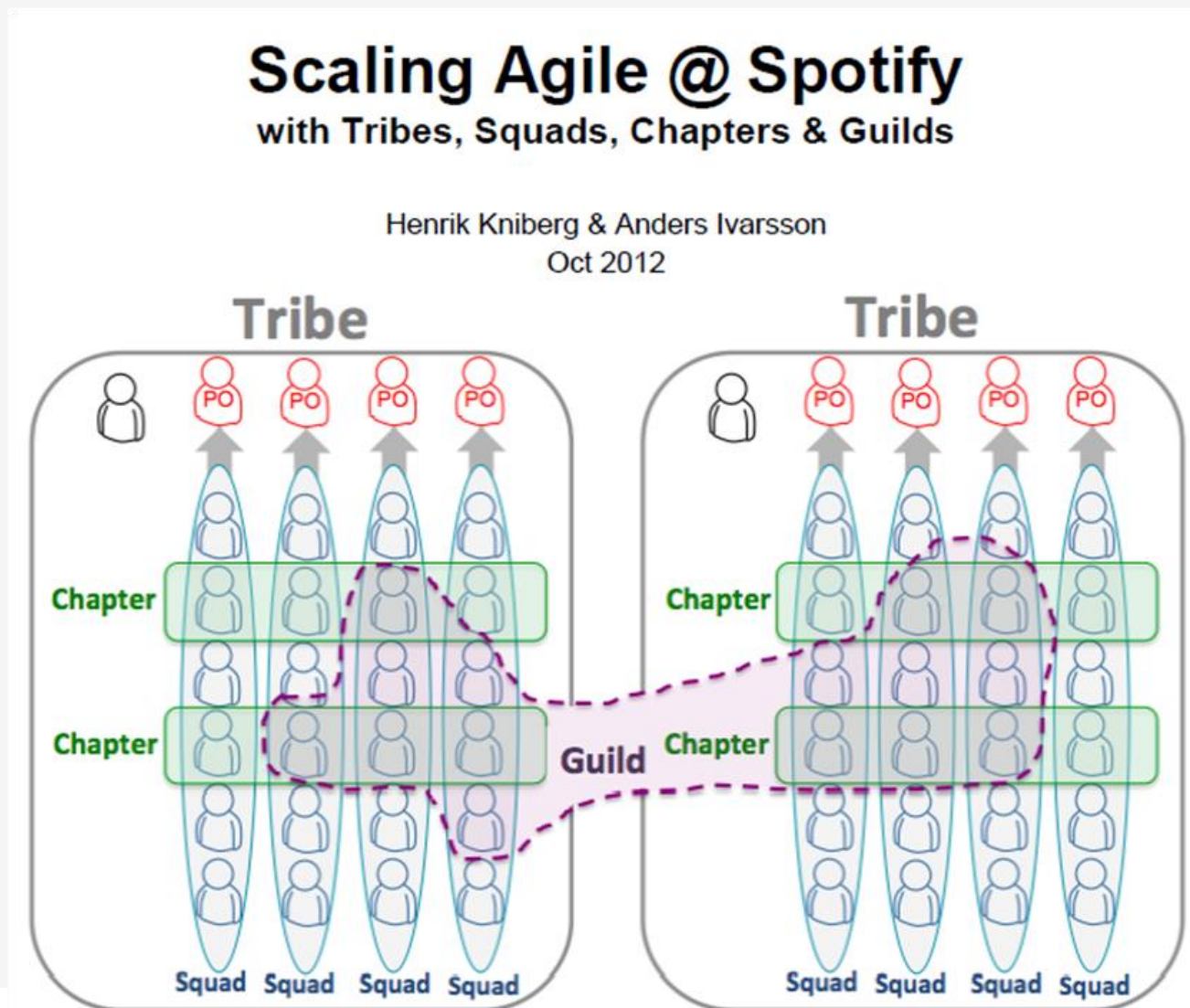
# Desafio de escalar ágil

(múltiplas equipes trabalhando num mesmo produto)

## Escalar ágil:

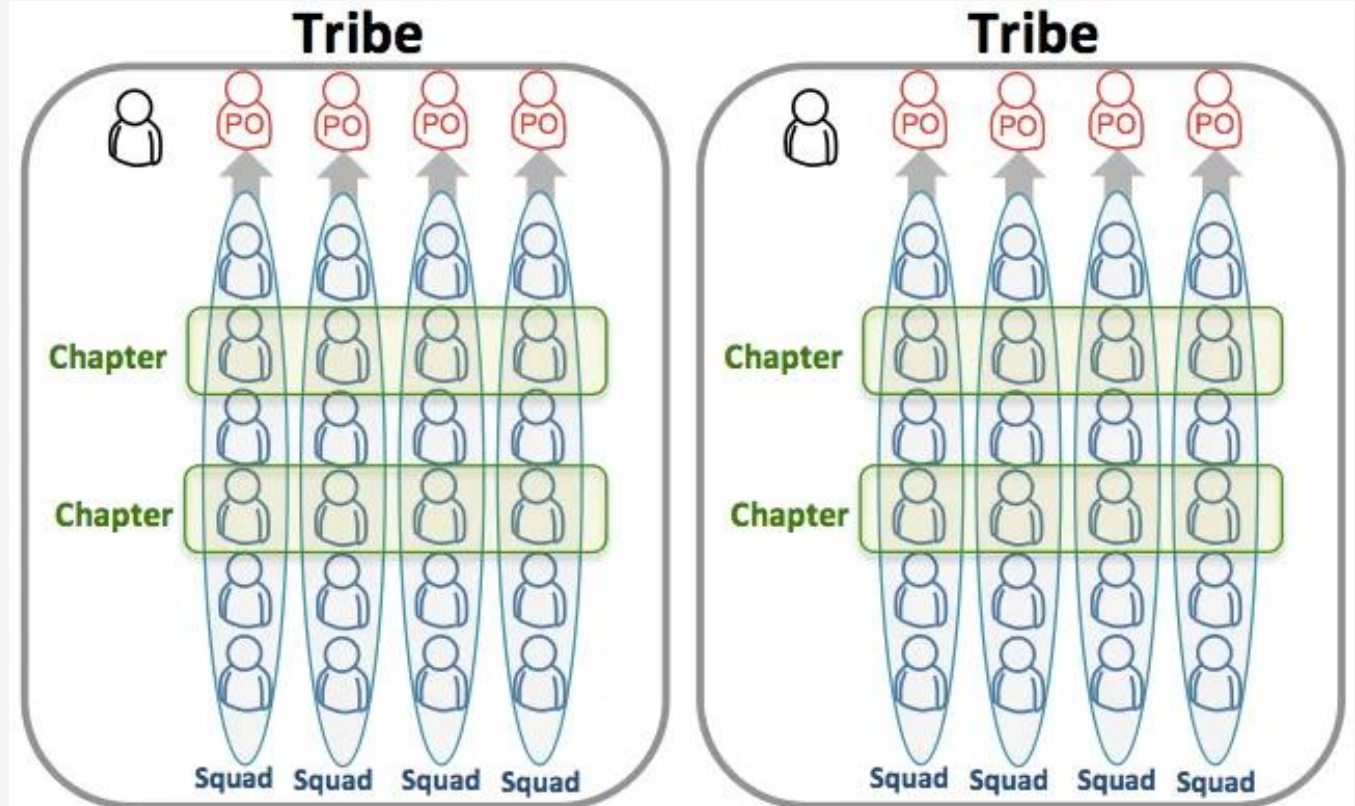
Adotar métodos ágeis em ambientes complexos, com várias equipes, sistemas e profissionais.

O modelo Spotify permite adotar ágil neste contexto de projetos.





# Organização das equipes



# Squads

---

Uma equipe de desenvolvimento na Spotify é chamada **Squad**.

Um Squad é similar a uma equipe Scrum, são equipes autônomas e multidisciplinares que fazem parte da metodologia de desenvolvimento ágil do Spotify. Formado por equipes de 6 à 12 pessoas.

Os membros devem ter todas habilidades necessárias para projetar, desenvolver, testar e lançar as funcionalidades.

A equipe é auto-organizada e possui autonomia suficiente para decidir o seu próprio processo interno, além de ter contato direto com os stakeholders (partes interessadas).

Possuem autonomia para tomar decisões sobre como realizar seu trabalho, com o objetivo de promover a inovação, a colaboração e a entrega de valor aos clientes.

Os Squads são livres para escolher seu próprio framework ou metodologia ágil (ex. Scrum ou Kanban).





# Tribos

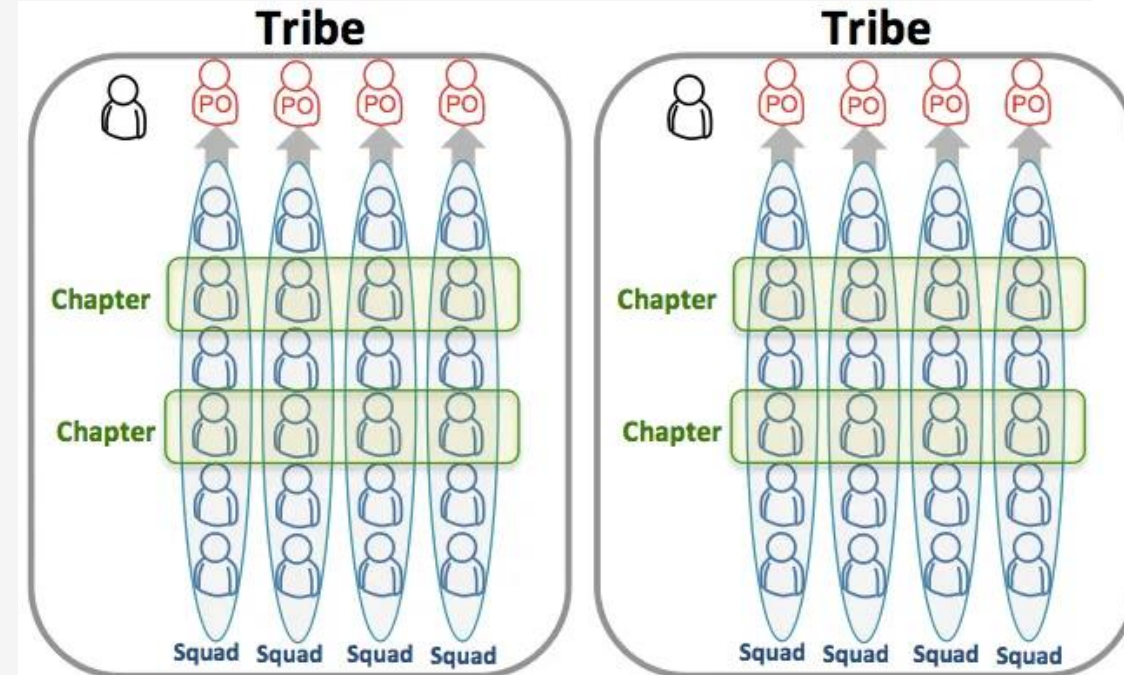
Os Squads são agrupados em 'Tribes' (Tribos).

Tribo é um grupo de Squads dentro da mesma área de negócios, por exemplo, uma tribo com foco em mobile, especificamente responsável para iPhone, outra para Android

Os Squads dentro de uma mesma tribo deve ficar no mesmo andar do prédio.  
Geralmente composta por até 150 pessoas.

Existem espaços e salas compartilhadas para criar interação entre Squads, e organizam eventos informais onde os Squads se reúnem e compartilham o que estão trabalhando.

Há um líder geral da tribo (Tribe Lead), sendo responsável por coordenar, gerenciar e facilitar comunicação entre os Squads.







# Chapters

Os Chapters' (Capítulos) são grupos de profissionais com as mesmas habilidades e dentro da mesma área de competência, dentro da mesma tribo.

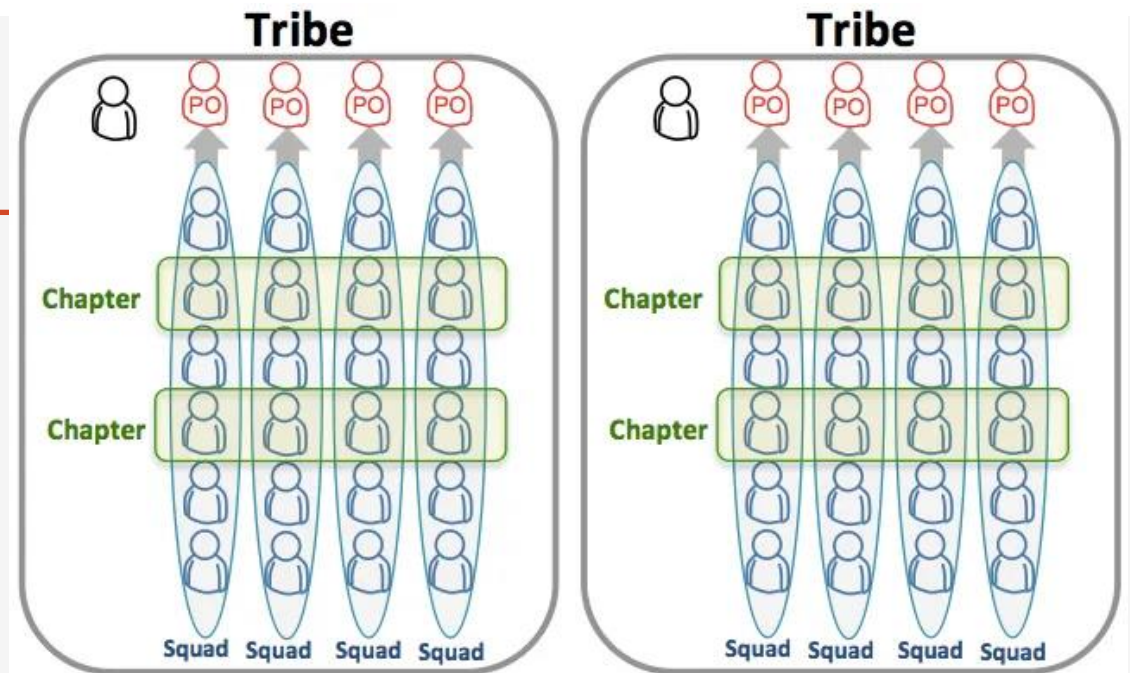
Eles garantem a consistência e a qualidade das práticas dentro de suas especializações

Por exemplo, um Squad pode ser composto por: Product Owner, Agile Coach (ajuda a identificar os impedimentos e treina a equipe para melhorar continuamente o processo ágil), desenvolvedores front-end e back-end, UX, arquitetos e testadores.

Então poderá existir um Chapter que participam todos os desenvolvedores Back-end daquela Tribo, ou uma tribo de testes, etc.

Os membros de um Chapter se reúnem para trocam ideias, obter ajuda sobre os desafios enfrentados pela sua Squad e discutem novas tecnologias.

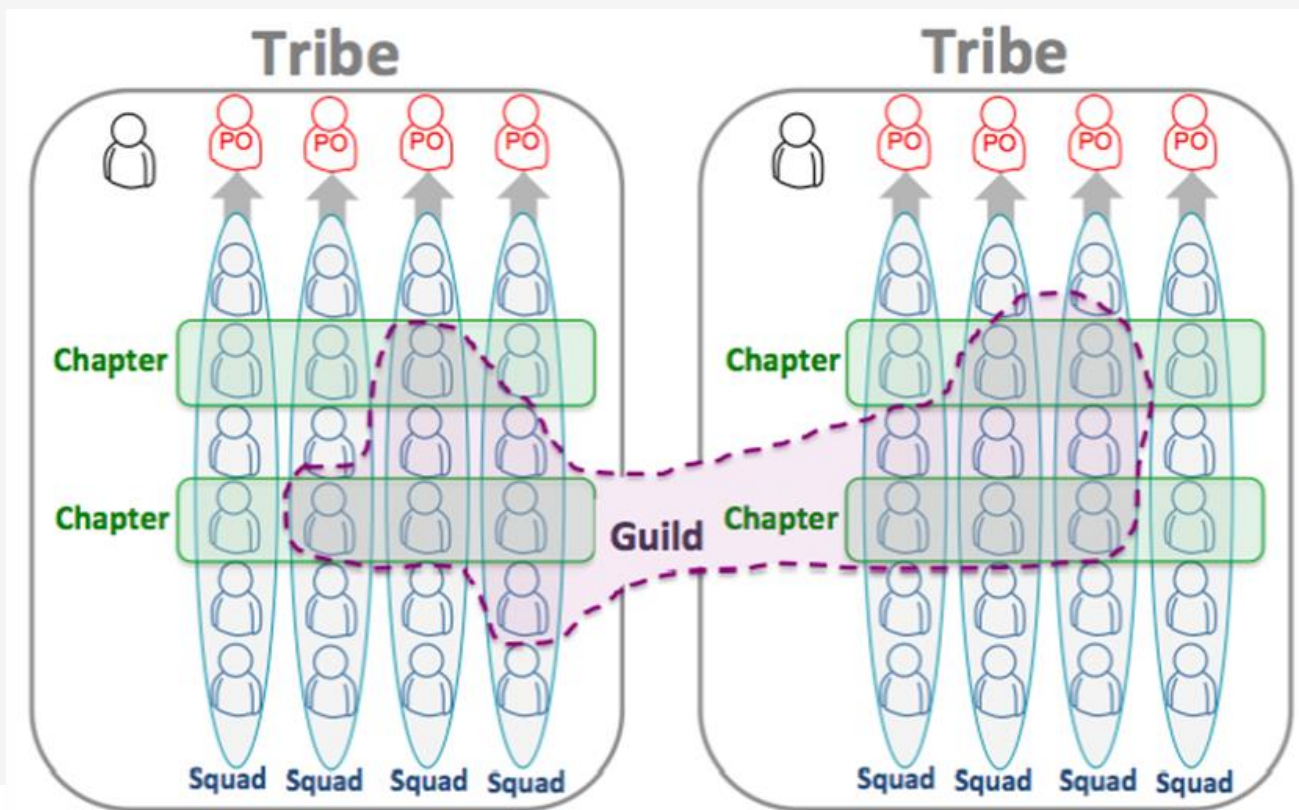
Cada chapter é liderado por um Chapter Lead, que também atua como mentor e coach.



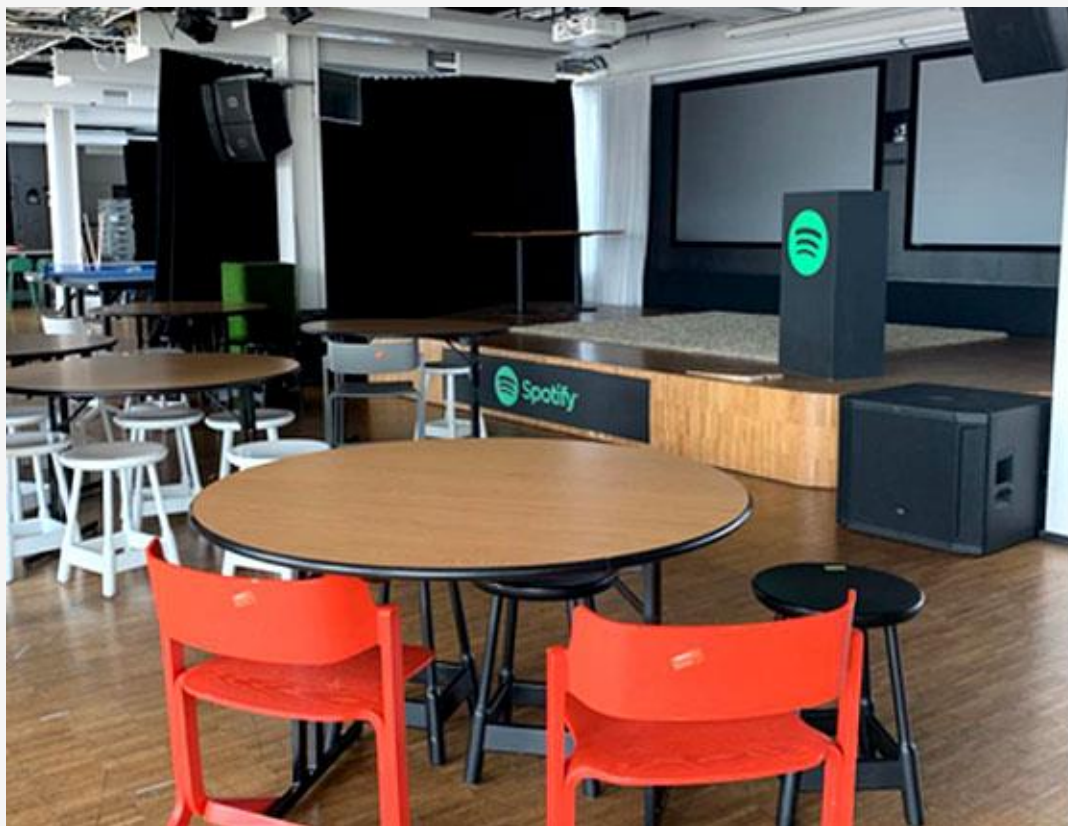


# Guilds (guildas)

As Guilds (Guilda) é um grupo de profissionais, que pode ser de Squads e Tribos diferentes, que se unem para trocar experiências, ferramentas, códigos e práticas sobre algum interesse em comum.







# Funções e responsabilidades

---

## **Product Owner:**

Cada squad tem um Product Owner responsável por maximizar o valor do produto entregue pelo squad.

## **Agile Coach:**

Os Agile Coaches ajudam squads a melhorar continuamente suas práticas ágeis.

## **Engineering Lead:**

Foca em apoiar o desenvolvimento técnico e a qualidade do produto.

# Cerimônias e práticas ágeis

---

## **Daily Stand-ups:**

Reuniões diárias curtas para alinhamento e identificação de impedimentos.

## **Sprint Planning:**

Planejamento colaborativo de ciclos de trabalho (sprints).

## **Retrospectives:**

Sessões regulares para refletir e melhorar os processos.



# Artefatos

---

**Backlog do Squad:** Uma lista priorizada de itens de trabalho, como histórias de usuário, bugs e tarefas técnicas.

**Quadro Kanban:** Ajuda a visualizar o progresso das tarefas, identificar gargalos e manter a equipe alinhada.

**Roadmap do Produto:** Uma visão de alto nível das principais iniciativas e metas de produto ao longo do tempo. Ajuda squads e tribos a entender a direção estratégica e alinhar seus esforços com os objetivos de longo prazo.

**Definição de Pronto (Definition of Done):** Uma lista de critérios que uma tarefa deve cumprir antes de ser considerada concluída.

# Artefatos

---

**Critérios de Aceitação:** Definições claras e específicas do que precisa ser cumprido para que uma história de usuário ou tarefa seja considerada completa.

**Documentação Técnica:** Documentos que detalham a arquitetura do sistema, design de APIs, diagramas de fluxo, documentação de testes (planos de testes, casos de testes e resultado dos testes), documentação de código, e outras especificações técnicas.

**Relatórios de Métricas:** Relatórios que monitoram métricas importantes como velocidade do squad, taxa de defeitos, tempo de ciclo, entre outros. Foco na melhoria contínua. Várias categorias de métricas: Performance do Squad, Qualidade, Entrega (ex. Cycle time), Produto (ex. Satisfação do cliente), Processo (ex. Lead time), entre outras

# Artefatos

---

**Documentação de Reuniões:** Atas ou notas de reuniões que capturam decisões, ações e próximos passos das reuniões de planejamento, retrospectives e outras cerimônias.

**Mapas de Dependências:** Diagramas ou listas que detalham dependências entre diferentes squads, componentes ou sistemas.

**Relatório das Retrospectivas:** Descrição das reuniões de retrospectiva, incluindo pontos de melhoria, ações a serem tomadas e lições aprendidas.



# Cultura e valores

---

## **Inovação:**

Spotify incentiva a experimentação e a inovação constante.

## **Transparência:**

Comunicação aberta e honesta é incentivada em todos os níveis.

## **Foco no Usuário:**

As decisões são orientadas pelo impacto no usuário final.

# Hack Day

---

A empresa promove aprendizado e inovação por meio do apoio que oferece para cada equipe investir 10% do seu tempo nos chamados "hack days".

Nesses dias, os profissionais são estimulados a aprender e desenvolver novas ideias, compartilhando-as com os seus colegas de trabalho.

É uma forma de incentivar que a equipe fique atualizada com as últimas tecnologias e ferramentas.

A frequência é quinzenal e as reuniões duram um dia inteiro.



# Incentive erros

---

*“Para construir algo realmente legal, inevitavelmente cometeremos erros ao longo do caminho. Mas cada fracasso é também um aprendizado. Então, quando falharmos, queremos que aconteça rápido para que possamos aprender rápido e, portanto, melhorar rapidamente. É uma estratégia para o sucesso a longo prazo”.*

Henrik Kniberg, Engineering Culture do Spotify.