

Suzane Sant'Ana

- Graduação em Análise de Sistemas
- Pós Graduação em Liderança e Gestão de Times
- Desenvolvedora há 13 anos
- Team Leader/ Product Owner
- Co-Organizadora do PyLadies Blumenau e Mulheres de Produto
- Louca da Livraria (Principalmente se for Suspense) e Jogadora de Overwatch





Comunicação













Metodologias Ágeis

CCANA A A A A A A A A A

Pra quem nunca viu nada desse mundo algumas coisas podem parecer uma sopa de letrinhas

artefatos

SIGLAS

quem faz o que

processos

como usar

etapas

pra que serve

PAPEIS

^{*} todos os links serão enviados no telegram após a apresentação * teremos pausas para discutir os temas no meio da aula

O que são?

Conjuntos de práticas que proporcionam uma forma de gerenciar projetos mais adaptável às mudanças.

Elas são estruturadas em **ciclos curtos** sendo que, a cada novo ciclo, é entregue um conjunto de funcionalidades pré-determinado.





Por que eu preciso entender disso?

São usadas no dia a dia para organizar o que deve ser feito

Para você não se perder no fluxo de trabalho e **entender o caminho** que as coisas estão tomando, é importante e**ntender o contexto** em que você está inserida

É importante também entender um pouco das **responsabilidades de cada envolvido** na construção do software

E também é interessante entender como saber se o time está fazendo **progresso** ou não









Existem várias metodologias ágeis

E todas são baseadas nos mesmos princípios



O manifesto ágil 4 valores e 12 princípios

Manifesto para Desenvolvimento Ágil de Software

Estamos descobrindo maneiras melhores de desenvolver software, fazendo-o nós mesmos e ajudando outros a fazerem o mesmo. Através deste trabalho, passamos a valorizar:

Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas
Software em funcionamento mais que documentação abrangente
Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos
Responder a mudanças mais que seguir um plano

Ou seja, mesmo havendo valor nos itens à direita, valorizamos mais os itens à esquerda.

Kent Beck Mike Beedle Arie van Bennekum Alistair Cockburn Ward Cunningham Martin Fowler James Grenning
Jim Highsmith
Andrew Hunt
Ron Jeffries
Jon Kern
Brian Marick

Robert C. Martin Steve Mellor Ken Schwaber Jeff Sutherland Dave Thomas



Os 12 princípios ágeis

- 1. A prioridade é satisfazer o cliente
- 2. Mudanças nos requisitos são bem-vindas
- 3. Entregar frequentemente software funcionando
- Pessoas de negócio e desenvolvedores devem trabalhar diariamente em conjunto
- 5. Construir projetos em torno de pessoas motivadas
- 6. Conversa cara a cara

- 7. Software funcionando é a medida primária de progresso
- 8. Manter um ritmo constante
- 9. Contínua atenção a excelência técnica e bom design
- 10. Simplicidade
- 11. Equipes auto organizáveis
- 12. Refletir sobre como se tornar mais eficaz



Ciclo Waterfall

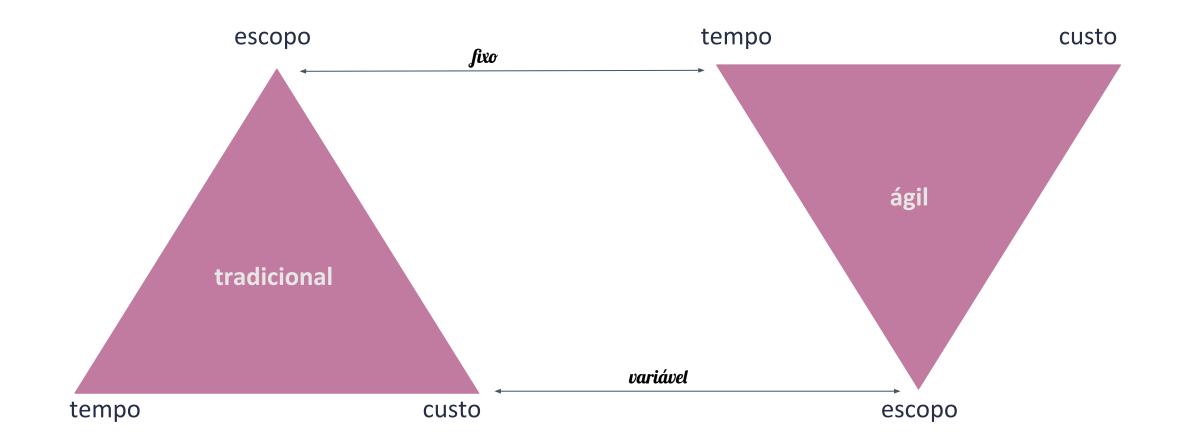
Fase de Planejamento	Fase de Design	Fase de Construção	Fase de Q.A.
Planejamento	Design	Construção	Q.A.

Ciclo Ágil

Funcionalidade A	Funcionalidade B	Funcionalidade C	Funcionalidade D
Análise	Análise	Análise	Análise
Design	Design	Design	Design
Construção	Construção	Construção	Construção
Q.A.	Q.A.	Q.A.	Q.A.

Linha do Tempo

A tal da restrição tripla





Vamos supor que nosso time precisa construir um meio de transporte para o cliente





Ciclo Waterfall

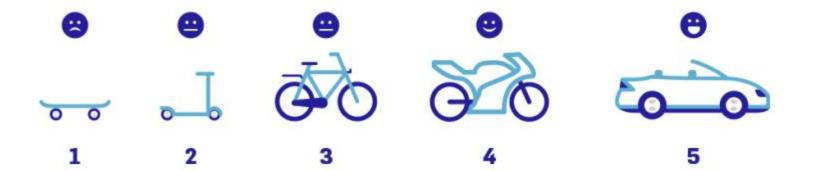
Fase de Planejamento	Fase de Design	Fase de Construção	Fase de Q.A.
Planejamento	Design	Construção	Q.A.

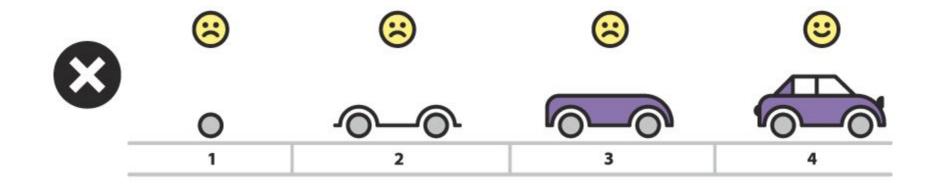
Ciclo Ágil

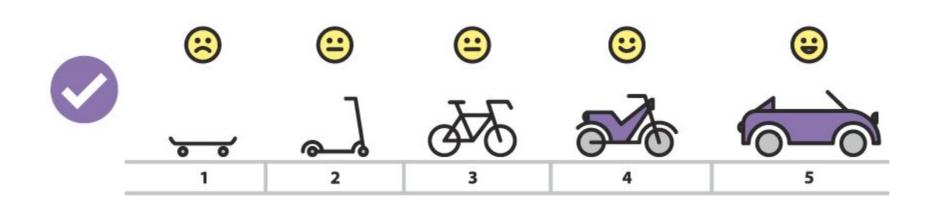
Funcionalidade A	Funcionalidade B	Funcionalidade C	Funcionalidade D
Análise	Análise	Análise	Análise
Design	Design	Design	Design
Construção	Construção	Construção	Construção
Q.A.	Q.A.	Q.A.	Q.A.

Linha do Tempo

MVP







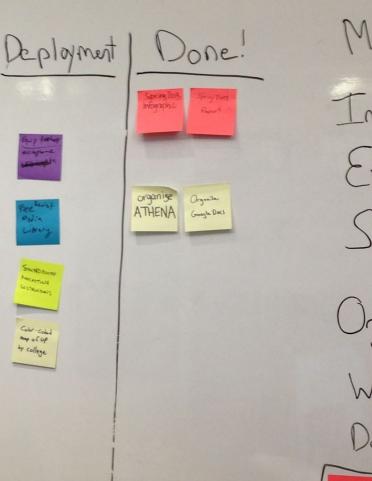


Dúvidas até aqui?

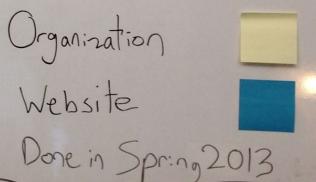


Kanban











A origem

- O kanban não foi uma metodologia desenvolvida originalmente para o gerenciamento de tarefas em projetos de software.
- Surgiu como parte do Sistema Toyota de produção para controlar o estoque de materiais. O objetivo era não sobrar e nem faltar peças na produção
- É um **sistema ágil** e **visual** para gestão de tarefas





Principais objetivos

- Gerenciar o fluxo de trabalho e permitir que os gestores tenham uma dimensão do que está sendo produzido e em que ritmo está sendo produzido;
- Equilibrar os processos que vêm antes e depois, para que uma atividade não seja interrompida pela falta de uma outra que deveria ter sido entregue anteriormente;
- Limitar a quantidade de trabalho que deve ser realizada pela equipe, respeitando a capacidade produtiva.





Kanban Board

Waiting

Interface User Story 3 Website User Story 2

Website User Story 3

Mobile App User Story 3 In Progress

WIP 4

Website User Story Interface User Story 1

Interface User Story 2

Report User Story 3 Completed

Report User Story 1

Report User Story 2 Mobile App User Story

Mobile App User Story 2

Comecei a minha tarefa, movo para "In progress"





Terminei minha tarefa, movo para "Done"





Definition of Done (DoD)

- É quando eu na minha máquina funciona?
- É quando eu faço o commit no git?
- É quando está **testado**?
- É quando além de testado está documentado?
- É quando já está em produção?

A definição de "feito" precisa estar acordada entre o time





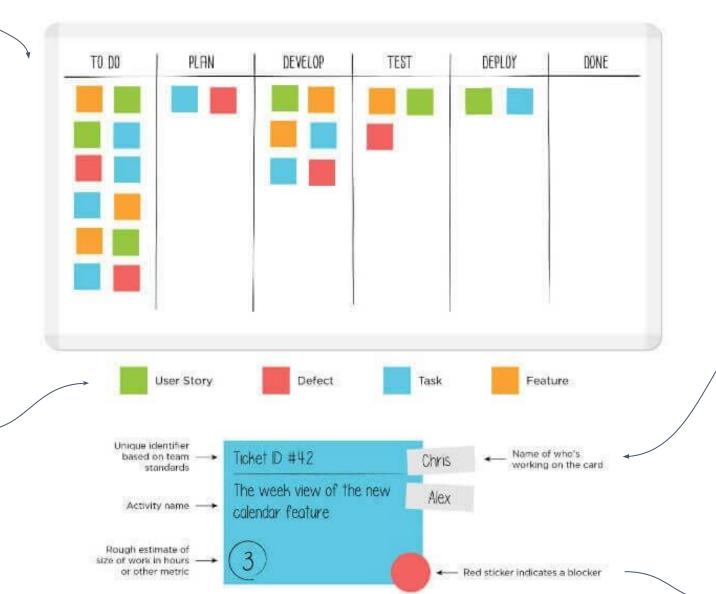
há várias colunas diferentes separando claramente os estágios

cada cor de post

it representa um tipo de atividade diferente,

facilitando a

gestão visual



há uma padronização de como os post its devem ser preenchidos

há um indicador de → tarefas que tenham um impeditivo





Kanban Maturity Model Evolving Fit-For-Purpose Organizations

Release 11 —



Organizational			GENERAL PRACTICES									
Cultural Values Scope	Maturity Level			VISUALIZE		LIMIT WIP MARSHAL OPTIONS - MANAGE FLOW	MAKE POLICIES EXPLICIT	FEEDBACK LOOPS	IMPROVE COLLABORATIVELY, EVOLVE EXPERIMENTALLY			
Achievement	Task	0	Oblivious - Anti-valent - Personal Kerben	COMBOLIDATION	Street on an individual's working traves of a personal function based Street on based when solved information are a false.		11.	M (males promotes)	M. Comparison based on select of with unpuring importance and impact.	6.0 Halo the size for the prevent water explicit	M National Infection	
Collaboration	rable	Team-Focused - Energier proces - Connected statemen - Sam Norden	Team-Focused	TRANSITION	M. Vacable and to annex indebtable by more of an aggregated proceed batter hand.	M Standard Supervisor September 1		At Southern person with		M Danner with pulsars	M Contact Super Surface	
Taking Initiative Transparency	Delive		- Inconsistant subjornes	CONSOLIDATION	LE Visualiza for each certail out by a team by neare of a team to their found. LE (on entire to resultin an individual's exhibited.	GE Visualizar laset i politicis	5 22 -	M basis on Allien		M behalvelete	U Note have entraped to U Conductive trained to again administration	
Customer Awareness Flow Basic Understanding	Service	Customer- Driven - Consistent process - Incomes - Paccomes - Paccomes - Paccomes - Discovery Farban - End-to-end flow	Driven - Consistent process	TRANSITION	2.1 Vacation transmist high report of an enterget modeline terminal least 2.2 Vacation and finding in a delaral, hardwall based with parameters from the first parameters from the parameters of terminal least vacation and least select the parameters of terminal least vacation includes and least vacation includes with finance of terminal least vacation includes with finance. 2.4 Vacation least least vacations are selected with the parameters of terminal least vacation includes with finance.	8.8 Youther with regards or profess service in system 8.4 Youther with their apply 8.5 Youther have service princip 8.6 Youther have service princip 8.6 Youther have service princip 8.7 Youther have not professor in their hard. 8.8 Youther newsration or professor in their hard.			All Define most higher bound on common requests All Define house monitors All Hopp operation and demonstration from All Define of an object bit define monitors All Befine and collect fill Propaga monitors	\$4 Defree lanes neverse publices	BA Contact changing from implementation to entry	All bestly success of developments
Respect Evolutionary Change Acts of Leodership Norrotive	Product / 9		- Noutre' - Delvery Kariban - Discovery Kariban		8.95 Simulate contact DD (200000) or an energet extract scheep, include loads. All Simulate contacts are considered of (close all close) concerned an include performed by appointed them compared an include performed by appointed them compared contact performed by a contact of the contact of the contact performed an include an include an include an industry of performed engineer exists along done or which disposed performed engineer exists and performed an include performed engineer exists.	EM Transition before an other recent light EM Transition physical multiple course transition for EM Transition physical parties on a mining particular feature. EM Transition physical particular and physical process of the physical process of a physical process of the physical process.	\$ 1 1 1 1 1 1 1 1 1	B.F. Transition Collectiff broke on interpret might free B.F. Employer RPF from the Party September of the Berling selection from the	8.8 Names translationers 8.5 Names delicits and after recent layer 1.6 Names rapid Will 1.8 Represent Front hanger	2.5 Softer policies for homography garget BP 2.6 Softer policies for translating receive 2.6 Softer policies for managing policies and other 2.6 Softer policies 2.6 Softer policies 2.6 Softer policies for managing policy and of affirmat hadron homos	83 faster existentation resists 84 Contact system contributions 84 Contact system contributions 84 Contact system contributions	Marris, marris of mag. Marris primates; plant Marris primates; plant Marris primates; plant Marris primates; plant primates of report from primates of report from
Customer Service Balance aper Understanding Fitness for Purpose	hared Services	3 Fit-for- Purpose - Consistent autocress - Paint sejectations - In Fit-Purpose - Inconsistent autocress - Inconsistent autocress	TAXABLE OF	Studies "really to common control devicement or "really to perform control devicement or "seeking to perform control, also become as "seeking or perform control, also become as "seeking or perform control," or better produced. I disable produced and another to be really requested in any bedter best. I studies or perform any to the control of a specifier of the control of the perform control of the perform of the control of the con	8.6 **Transition Described Aprillones serings fills on an experiment in the dissembly formation based. 8.6 **Transition prignals in the contract for dissembly formation based. 8.7 **Transition prignals in the contract years are dispensional to a purpose of the contraction with impacted depositional on approximate prignals in approximate program in approximate prignals in approximate program in approximate prignals in approximate prignals in approximate prignals in approximate prignals. 8.8 **Transition Description Services** 8.9 **Transition Services** 8.9 *		AP Commissions been been been been been been been be	All Depth and the second secon	Deliver Street S4 Deliver specimens grant Deliver Street S4 Deliver specimens grant Deliver Street S4 Deliver S4 Delive	\$4 Contaminations assign the Contamination of the C	83 listed change and highermored suggestion	
Leodership et Al Levels Unity & Alignment Short-term Results Agreement	Product Lines / Si		COMBOLIGATION	14 Septim representation reports 19 Septim representation reports 10 Septim put reports 10 Septim put reports 10 Septim	LIE Insulation that of access sing leader many, hard- many a leaf increased. If You have regard one Table LIF Consideration profit for the leaf in crystals profit on the leaf in crystals are considered in the leaf in crystals profit in a profit of a considered in the leaf in the	2.4.2.6.7. 3.2 1.2.1.4 1.2.1.4 1.2.1.4	Day one two large good to grade the grade to go to the good to go to the good to go to the go to	Description of the plant o	\$2. Standard commony \$2. Standard commony	\$2 Contact and only of the Contact and only on the Contact and on the	S.B. Analysis there is selected and major the	
Customer Intimocy Desper Balance Competition	arvices Portfolio	Risk Hedged - Pedd-driven hanagement - Anticopting raise - Provides management - Provides hanagement - Franciscopt guicomes - Franciscopt guicomes - Consistent accordings	TRANSITION	42 Treation treat spins time: 42 the following statements related total	4.3 Tradition and American Services 4.4 Tradition per and temp services			44 (Aller and Aller and Al	4.3 Substitute from the property of the party of the part	43 Contaction motion 44 Contaction particles 43 Contaction particles 43 Contaction particles 43 Contaction particles	4.5 December authories accommon of parties and parties and parties and parties and parties are also accommon of parties and parties are accommon ac	
Leodership Development gulotory Compliance Fairness	Product Lines / Sa		COMMOLEVATION	42 Standard Hell Seller in September 1997 gleit 4.6 Standard vertreg from in September 1997 gleit	43° Palatin N. Lambala Saprabola potração		All law letter de dependency politiques	Department of the Community of the	43 Spatial Security 43 Spatial States Spatial Security Spatial Security		A2 Sould substitute A4 Sould sould superince sould sould sould sould be for sould soul	
Perfectionism	ss Unes folio	5	Market Leader	-		Direct.	ione Dofi	and in E	stororico Comico D	lancina		
Relovention	Busine	6	Built for Survival	>		Pract	ices Deni	ieo in Ei	nterprise Service P	lanning		



Alguém gostaria de compartilhar melhorias que seu time fez no Kanban que geraram resultados?



Scrum



TRANSPARÊNCIA dos

processos, requisitos de entrega e status.

INSPEÇÃO constante de tudo o que está sendo feito

ADAPTAÇÃO do processo e do produto

O Scrum é um framework para gerenciamento de projetos

3 papéis, 5 cerimônias e 3 artefatos





Papéis

O **Product Owner** é a pessoa que define os itens que compõem o *Product Backlog* e os prioriza nas *Sprint Planning Meetings*.

O **Scrum Master** ajuda a equipe respeitar e seguir os valores e as práticas do Scrum. É conhecido como facilitador e líder servidor. Responsável por remover os obstáculos que a equipe levantar durante essas reuniões.

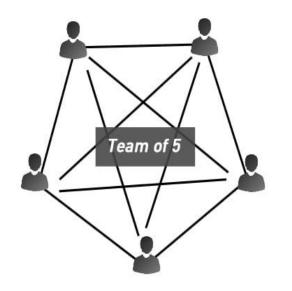
O **Development Team** é a equipe de desenvolvimento. Todos no projeto trabalham juntos para completar o conjunto de trabalho com o qual se comprometeram na *Sprint*. O time deve ter entre 3 a 9 pessoas

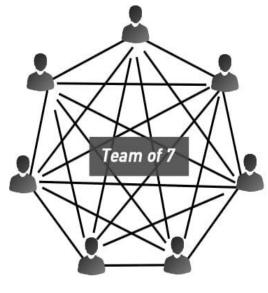


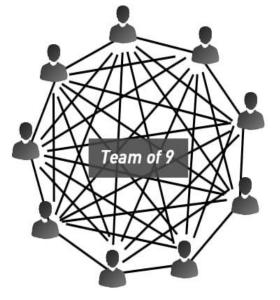
J











Team Member Relationships

N(N-1)/2

N = 5, result is 10

N = 7, result is 21

N = 9, result is 36



Cerimônias

A Sprint é o período de tempo em que o trabalho é executado

A **Daily meeting** é uma reunião diária em que todo o time responde basicamente a 3 perguntas-chave: o que fiz ontem? o que farei hoje? tenho algum impedimento?

A **Sprint planning** é o momento em que o time escolhe quais itens do backlog serão feitos durante a sprint

A **Sprint review** é o momento de mostrar e validar o que foi construído durante a sprint

A **Sprint retrospective** é o momento de rever a sprint que passou.





Artefatos

O **Product Backlog** é a lista ordenada dos requisitos ou funcionalidades que o software deverá ter para ser concluído

A **Sprint Backlog** é lista das tarefas a serem executadas durante uma Sprint, para se atingir a meta da *Sprint*, é o desmembramento de cada item selecionado do *Product Backlog* em pequenas tarefas.

O **Incremento** é parte do software pronto, potencialmente utilizável, construído durante a Sprint





Sprint

- Tem duração de 2 à 4 semanas
- Toda sprint deve ter um objetivo claro
- Geralmente um quadro Kanban é utilizado para acompanhar o fluxo de atividades durante a Sprint;
- O Product Owner tem o poder de cancelar a Sprint caso veja que o objetivo n\u00e3o faz mais sentido





Daily Meeting

- Costuma ser feita na primeira hora do dia com o time
- É recomendado que seja feita com todos de pé ao redor do board
- Não deve durar mais do que 15 minutos
- Serve para disseminar conhecimento sobre o que foi feito no dia anterior, identificar impedimentos e priorizar o trabalho a ser realizado no dia em que se inicia
- Não é um status report, é o momento no qual os membros do time assumem um compromisso perante os demais





Sprint Planning

- O Product Owner deve descrever as funcionalidades esperadas para o time, definir as prioridades e tirar possíveis dúvidas
- O time quebra as funcionalidades nos menores entregáveis possíveis, que irão compor o Sprint Backlog
- O objetivo da sprint deve ser definido. O sucesso da sprint será avaliado em relação ao cumprimento dele
- O time estima os itens que irão entrar no Sprint Backlog. Uma técnica comum de ser utilizada neste momento é o Planning Poker





Definition of Ready (DoR)

- Além da DoD temos também a DoR
- Ela serve para saber se um item do Product Backlog está pronto para entrar na Sprint

Exemplos

- Possui um protótipo de tela?
- Possui um cenário de teste automatizável?
- Está escrito no formato INVEST?
 * Independent, Negotiable, Valuable, Estimable, Small, Testable

A definição de "pronto para fazer" precisa estar acordada entre o time









Alguma Product Owner e/ou Scrum Master gostaria de compartilhar um pouco do seu dia-a-dia?



Alguém tem uma dinâmica diferente com seu time na Daily?



Alguém gostaria de compartilhar como faz suas Plannings e estimativas?



Intervalo 20min

Sprint Review

- O objetivo desta reuni\u00e3o \u00e9 mostrar o que foi finalizado durante a Sprint
- Nesta reunião os stakeholders dão feedbacks referentes às entregas
- A discussão de ideias nesse momento é essencial para que todos analisem se estão felizes com o resultado apresentado
- É possível que nem todos os itens da Sprint tenham sido terminados, mas o ideal é que o objetivo da Sprint tenha sido cumprido







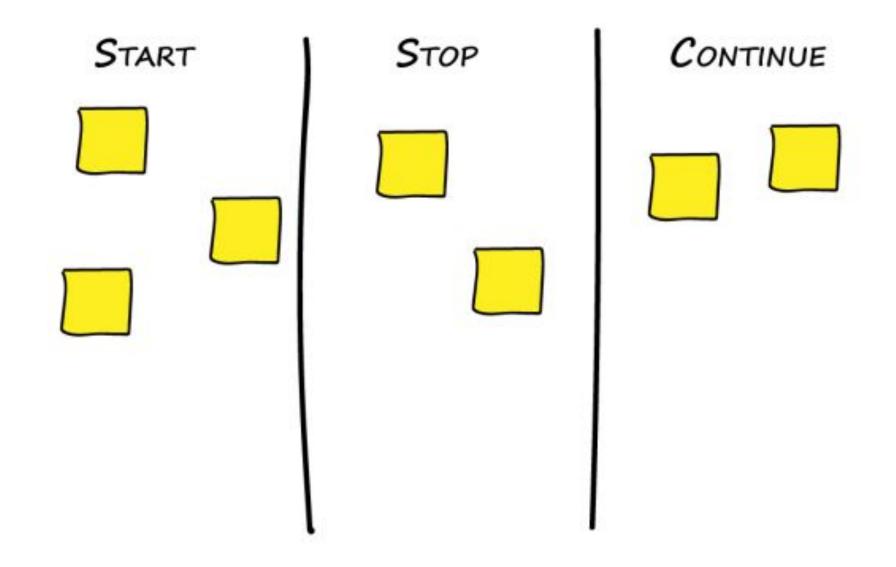
Alguém gostaria de compartilhar como é a Review do seu time?

Sprint Retrospective

- É o momento de reflexão da Sprint que passou, tanto para relembrar do que deu certo quanto do que não foi tão bom
- Não é uma reunião para encontrar culpados, mas sim para encontrar soluções
- Existem várias formas diferentes de conduzir esta reunião
- É importante que ao final dela o time tenha um plano de ação para garantir a melhoria contínua
- Esta reunião é crítica para o aumento de performance do time









It can be challenging finding the product owner for input at times

Slow feedback from the product owner

QA backlog is growing, potentially going to be become an issue this sprint



4

Co-locating in the city for a week was good... good to have some face 2 face time!

Working with the database vendors ■1 ●1

Great support from the DB vendors

great feedback

We are receiving really good feedback from the launch of widgets last sprint, really motivating!

Great customer feedback with last release



Alguém já fez a Retrospectiva de uma forma diferente?

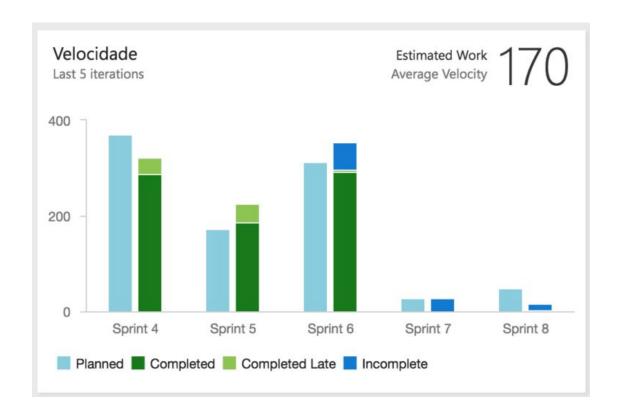
Métricas





Velocidade

- Leva de 1 à 3 sprints para começar a medir a velocidade de um time
- Esta métrica ajuda a ter previsibilidade de entrega do Product
 Backlog
- JAMAIS compare a velocidade entre times. A velocidade depende do contexto de cada time, tecnologia que utiliza, perfil das pessoas, complexidade do projeto. Então não podemos comparar mamão com banana

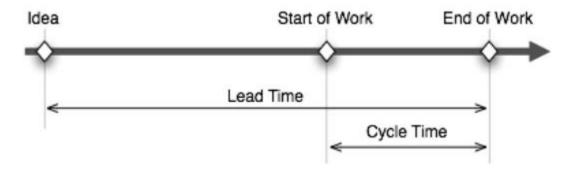




Lead Time e Cycle Time

- Lead Time é o tempo em que a funcionalidade leva desde ser pedida até ser entregue. Ou seja, desde sua criação no Product Backlog até o dia em que ela está Done
- Cycle Time é o tempo em que a funcionalidade leva para ser feita. Ou seja, desde que entrou na Sprint como To Do até o momento em que ela está Done.

- Ambas as métricas te darão a informação de dias ou horas que levou para finalizar a atividade
- Uma boa prática é analisar o tempo em que a atividade ficou em cada etapa do fluxo para identificar possíveis gargalos





Throughput ou CFD

- Número médio de itens de trabalho por unidade de tempo.
- Serve para observar tendências crescentes

- Ajuda a identificar gargalos no fluxo
- Cada etapa do fluxo pode ser incluída no gráfico para facilitar a visualização

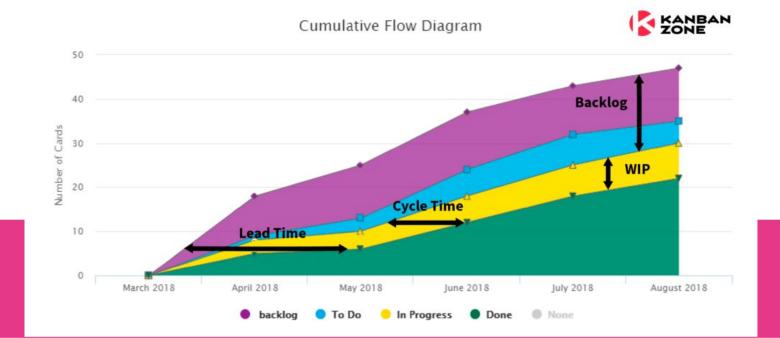




Gráfico Burndown

- O gráfico de burndown mede o progresso da Sprint,
 comparando o que foi planejado ao que foi entregue.
- É possível identificar se a equipe está adiantada, no prazo ou atrasada conforme seu planejamento
- As datas ficam no eixo horizontal e o esforço no eixo vertical
- Este gráfico deve ser atualizado diariamente para mostrar o progresso do time
- O foco dele é mostrar o quanto falta para atingir a meta
- Ele reflete apenas o trabalho dentro da Sprint

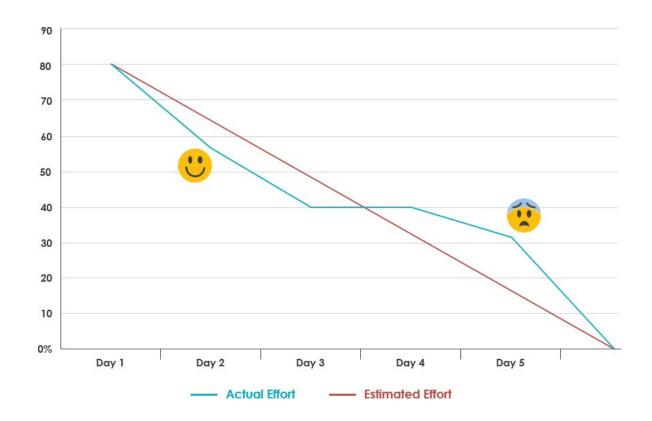
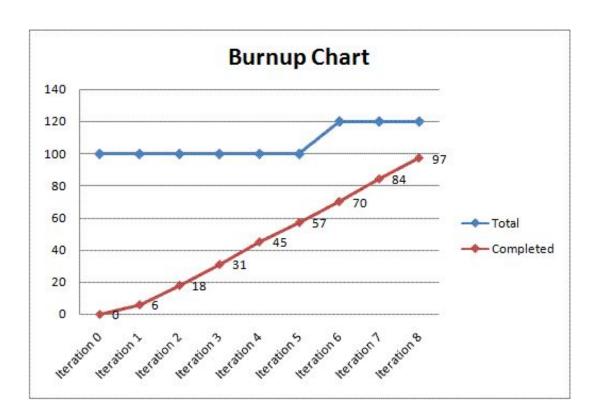




Gráfico Burnup

- Mostra o total que foi planejado e quanto a equipe já progrediu para alcançar o objetivo
- É usado para mostrar o progresso do projeto como um todo, e não apenas da Sprint
- Este gráfico pode ser atualizado ao final de cada Sprint para mostrar o progresso do time em relação ao projeto todo
- Quando as duas linhas se encontram significa que o projeto chegou ao fim







Seu time utiliza alguma métrica diferente das que foram mostradas?



Alguém já utilizou outras metodologias ágeis e gostaria de compartilhar algo?

Certificações gratuitas



Scrum Foundations Professional Certificate **SFPC**

KanBan Foundation Certificate - KIKF™







Certificações



- Professional Scrum Master (PSM)
- Professional Scrum Product Owner (PSPO)
- Professional Scrum Developer (PSD)
- Scaled Professional Scrum (SPS)
- Professional Scrum with Kanban (PSK)
- Professional Agile Leadership (PAL)
- Professional Scrum with **User Experience** (PSU)







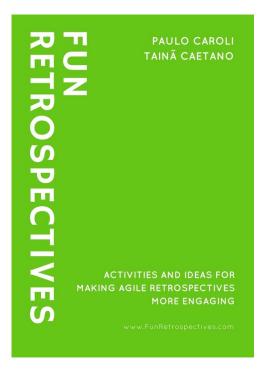
Alguém com certificação gostaria de compartilhar no que agregou?

Leituras recomendadas













Obrigada



Mulheres de Produto

https://mulheresdeproduto.com/

Uma comunidade para todas as mulheres interessadas em tecnologia e produtos digitais!





