



Powered by  serasa

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

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 **entender 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



A word cloud featuring various agile frameworks and methodologies. The words are arranged in a roughly triangular shape, with 'Scrum' and 'Kanban' being the largest and most prominent. Other visible words include 'XP', 'TDD', 'Lean', 'DevOps', 'DSDM', 'BDD', 'PSP', 'OpenUP', 'UP', 'MSF', 'SAFe', 'IID', 'LeSS', 'RUP', 'DAD', 'RAD', 'FDD', 'MDD', 'ASD', 'SEMAT', and 'TSP'. The colors of the words range from dark blue to light blue.

TDD
SEMAT
MDD
ASD
DevOps
TSP
UP
XP
FDD
MSF
SAFe
IID
PSP
OpenUP
RAD
DAD
LeSS
RUP
DSDM
BDD
Scrum
Kanban
Lean



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



agilemanifesto.org

Os 12 princípios ágeis

1. A **prioridade** é **satisfazer** o cliente
2. **Mudanças** nos requisitos são **bem-vindas**
3. **Entregar frequentemente** software funcionando
4. 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

Planejamento

Fase de Design

Design

Fase de Construção

Construção

Fase de Q.A.

Q.A.

Ciclo Ágil

Funcionalidade A

Análise

Design

Construção

Q.A.

Funcionalidade B

Análise

Design

Construção

Q.A.

Funcionalidade C

Análise

Design

Construção

Q.A.

Funcionalidade D

Análise

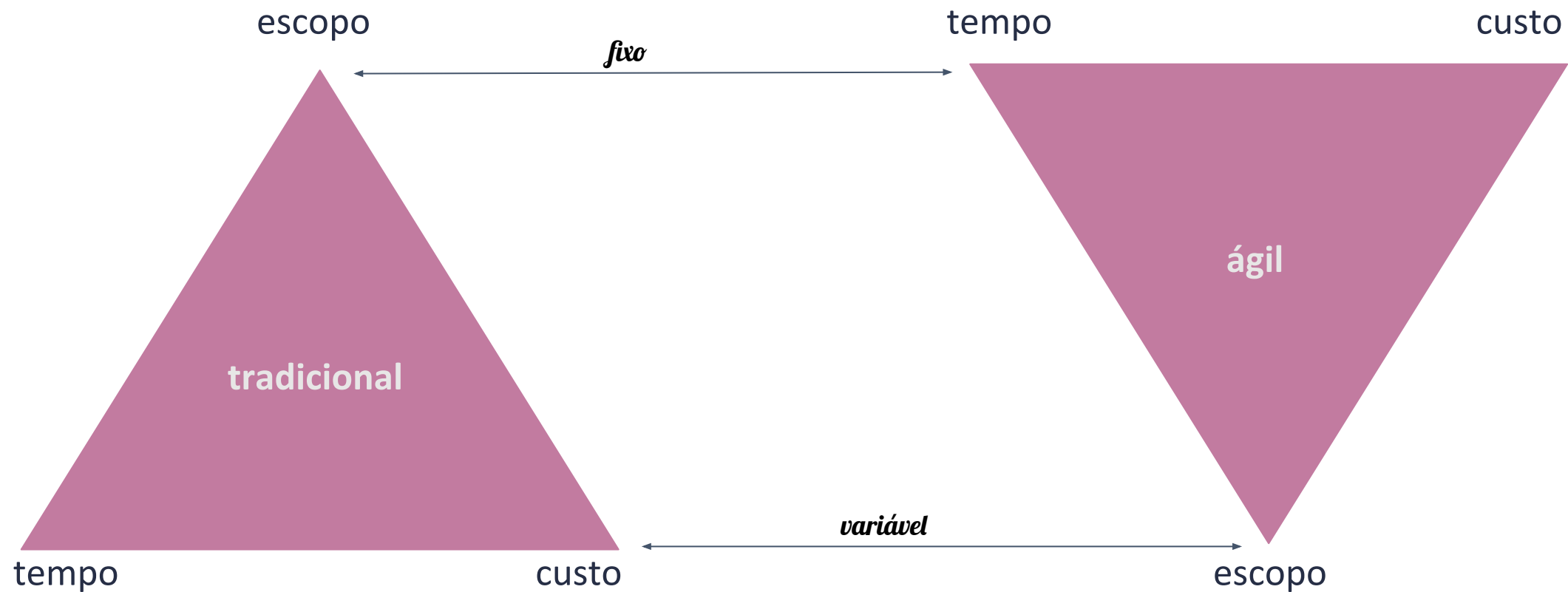
Design

Construção

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

Planejamento

Fase de Design

Design

Fase de Construção

Construção

Fase de Q.A.

Q.A.

Ciclo Ágil

Funcionalidade A

Análise

Design

Construção

Q.A.

Funcionalidade B

Análise

Design

Construção

Q.A.

Funcionalidade C

Análise

Design

Construção

Q.A.

Funcionalidade D

Análise

Design

Construção

Q.A.

L i n h a d o T e m p o

MVP



1



2



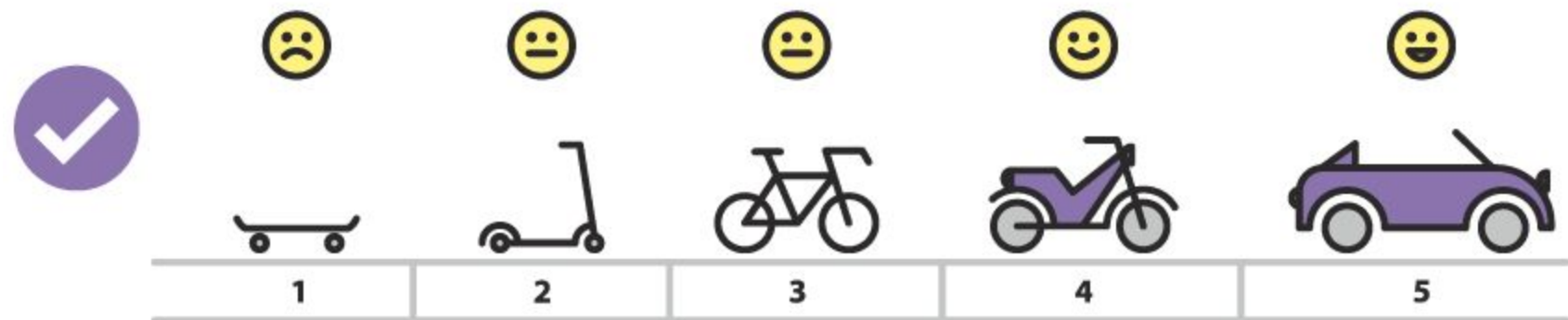
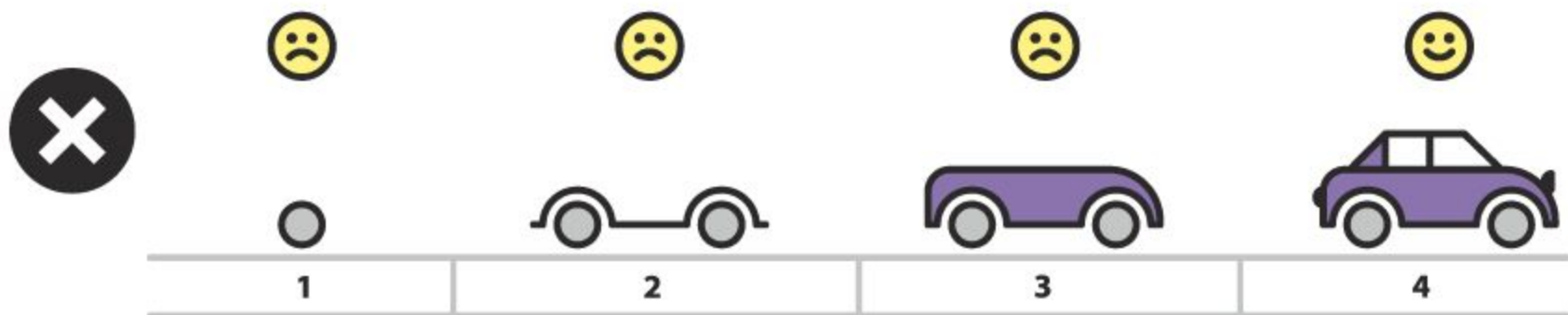
3



4



5





Dúvidas até aqui?



Kanban

Expedite

Goals

Availability

Don't miss it

How does this affect the student?

Insulation

Project Queue

CAS
Biology

Working on
Mobile App Dev

Elaboration,
Discussion,
Acceptance

CBS
Promo

Talgate
REES

Ag
CBS

EMS
BrainBag

Lighting
tutorial

Effects
tutorial

Production

Video shot
on location
with props
to tell the story

Event
KIT

Place the
Consistent
Videos

Improve
MC technology
production

iPhone
Video
Modules

Project
Checklist

Narrative
tutorials

Brochures

Storyboard
Don't & Don't
Do's

Podcast
editing
tutorial

UP
Location
Photos

Storyboard
Don't & Don't
Do's

Project
Storyboard
Workshop

Storyboard
Workshop

Storyboard
Workshop

Documentary
tutorials

Interviewing
tutorials

Q&A
tutorials

LDSC
Media
Team

Final Cut
X tutorial

Final Cut
X tutorial

Project
CBS

FCP
Tutorials

Deployment

Equity
Access
to
technology

Free
Access
to
Library

Soundboard
Production
Workshop

Color-coded
map of UP
by college

Done!

Spring 2013
Infographic

Spring 2013
Report

organize
ATHENA

Organize
Google Docs

Marketing

Instructional

Events

Spaces

Organization

Website

Done in Spring 2013

Fall 2012 Report	MOOC Intro Video #2	Symposium 2013 Keynote Video	Fall 2012 Infographic	MOOC Intro Video #1/E	Promo Video	ADPT REQ FORM	Career Development
Legacy CRM	Move MC site to Wordpress	New Workshop Fontage	Kanban for project organization	Organize Dharma	NEW PENS	Ag Brain Bag	Ag Brain Bag
LED light	Room Reserved Door Hanger	Soundboard Utilization	Poster Session to be held here for the afternoon	AAA Batteries to be used in the future			

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.



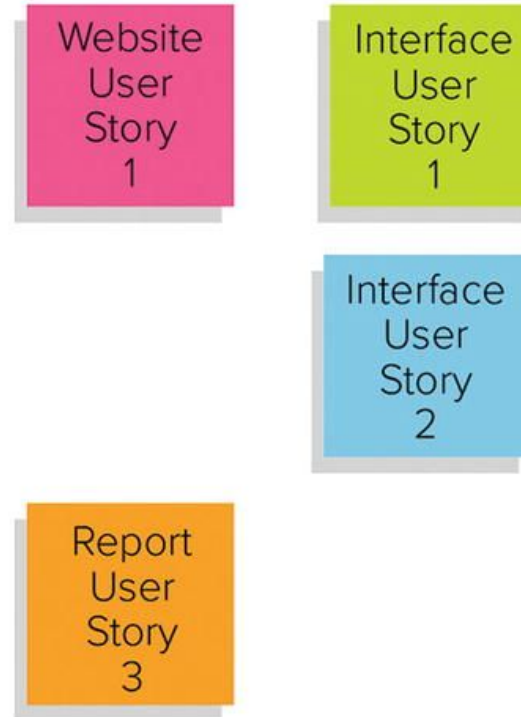
Kanban Board

Waiting



In Progress

WIP
4



Completed



Comecei a minha tarefa, movo para “In progress”



Terminei minha tarefa, movo para “Done”



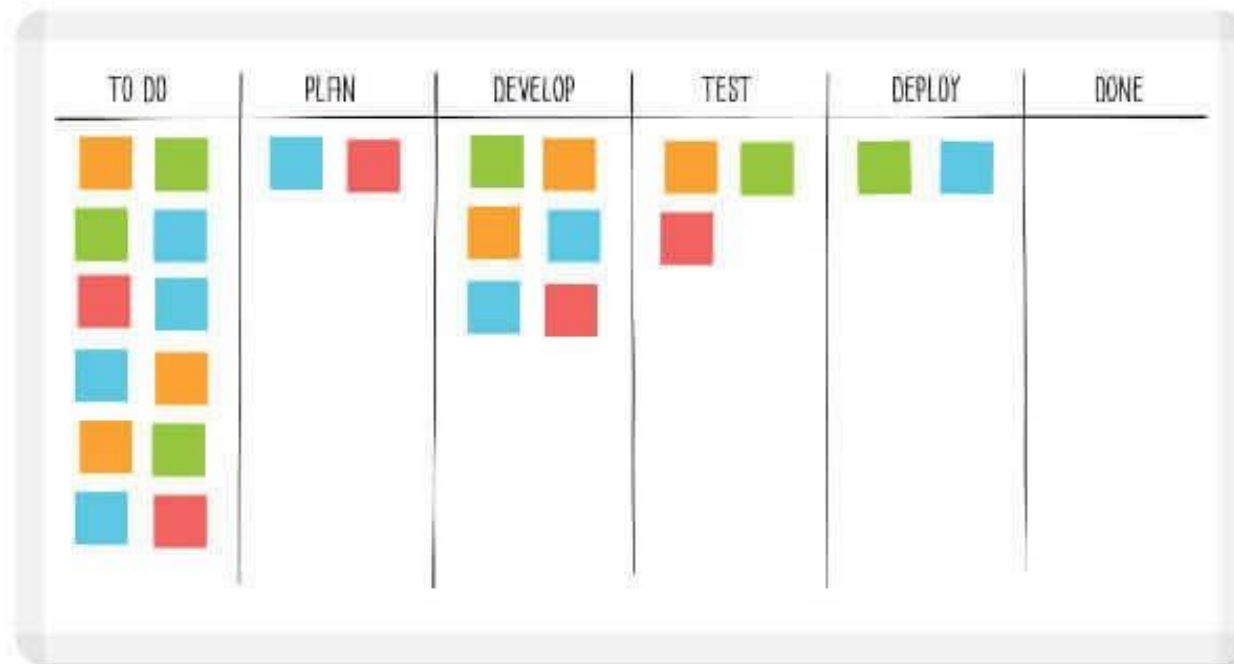
Definition of Done (DoD)

- 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?**

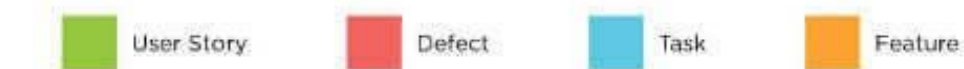
A definição de “feito” precisa estar acordada entre o time



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



Release 11



© Medscape Group Inc. All rights reserved. Reproduction by permission only.



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



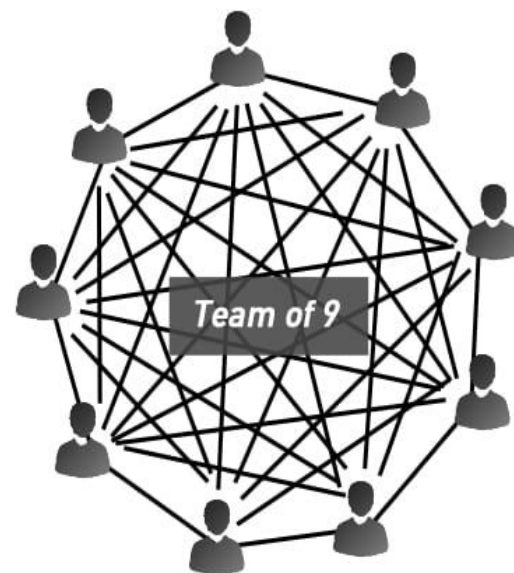
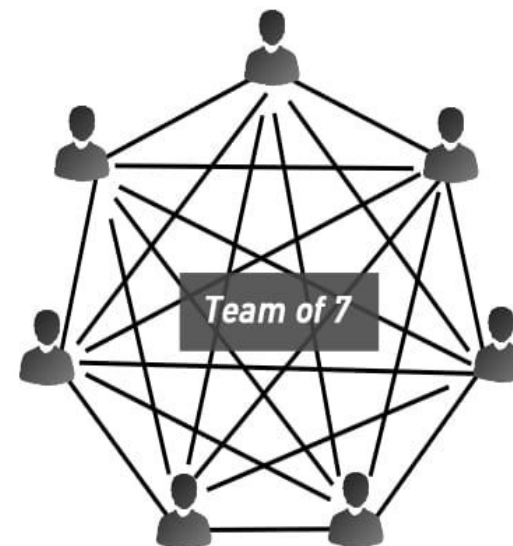
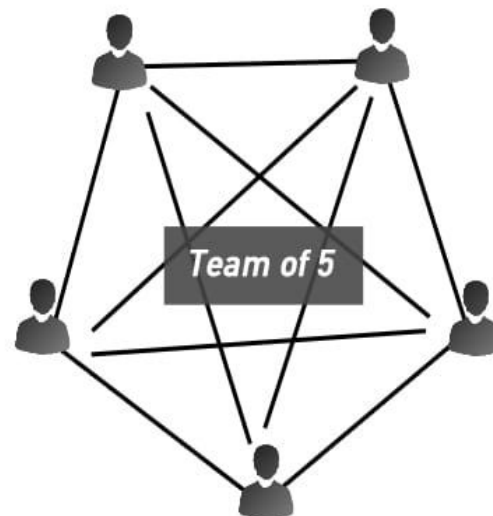
Papéis

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





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 não 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 reunião é **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**





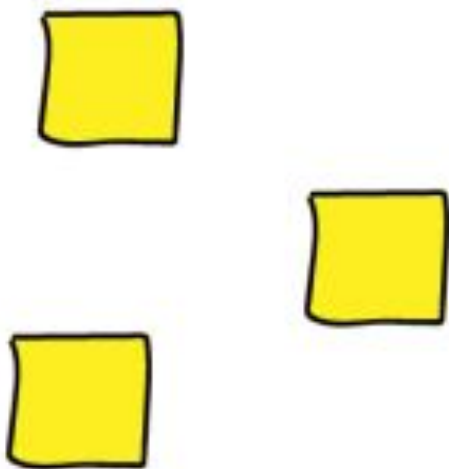
Alguém gostaria de
compartilhar como
é a **Review** do seu
time?

Sprint Retrospective

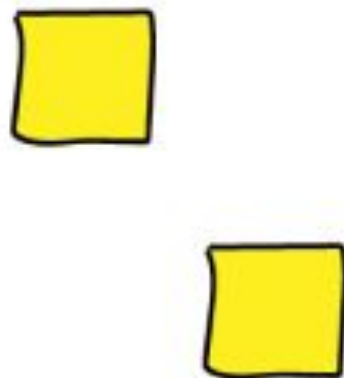
- É o momento de **reflexão da Sprint** que passou, tanto para relembrar do que deu certo quanto do que não foi tão bom
- **Não** é uma reunião para **encontrar culpados**, mas sim para **encontrar soluções**
- Existem várias **formas diferentes** de conduzir esta reunião
- É importante que ao final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



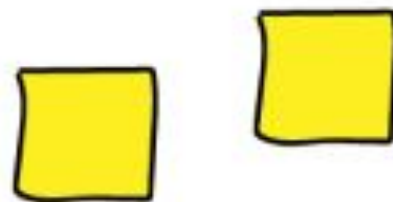
START



STOP



CONTINUE





Anchors

4

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

✓ 1

Slow feedback from the product owner

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



Engines

4

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

2

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



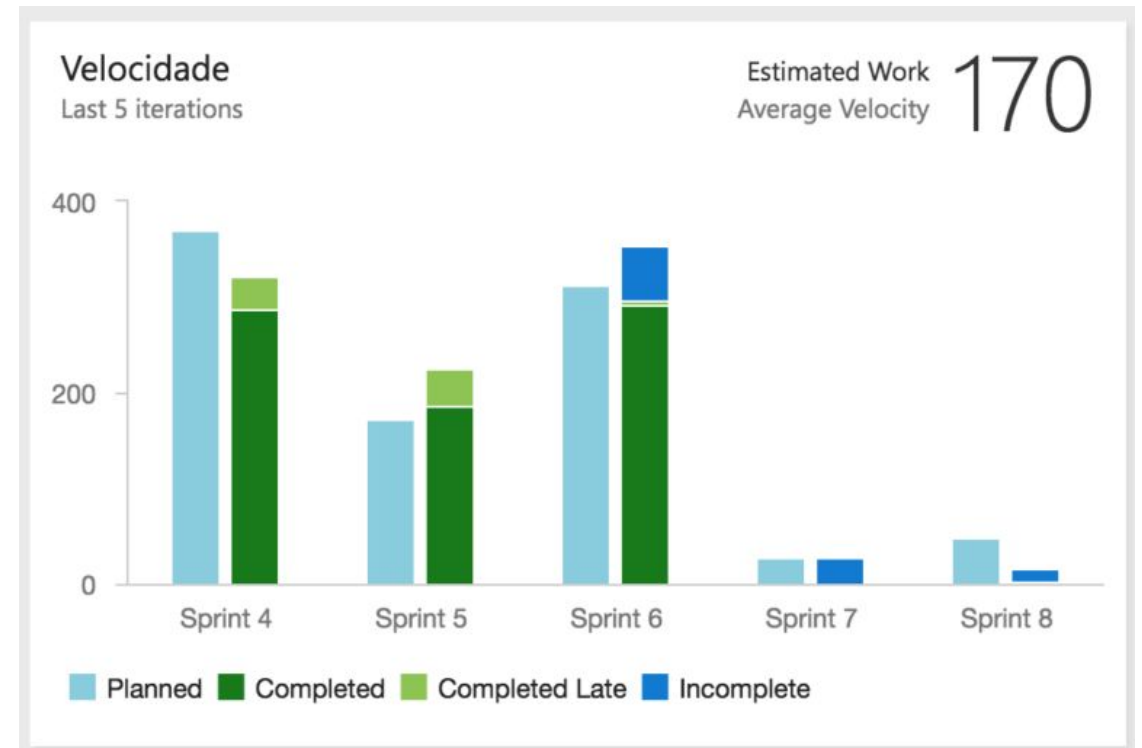
Alguém já fez a
Retrospectiva de
uma forma
diferente?

Métricas



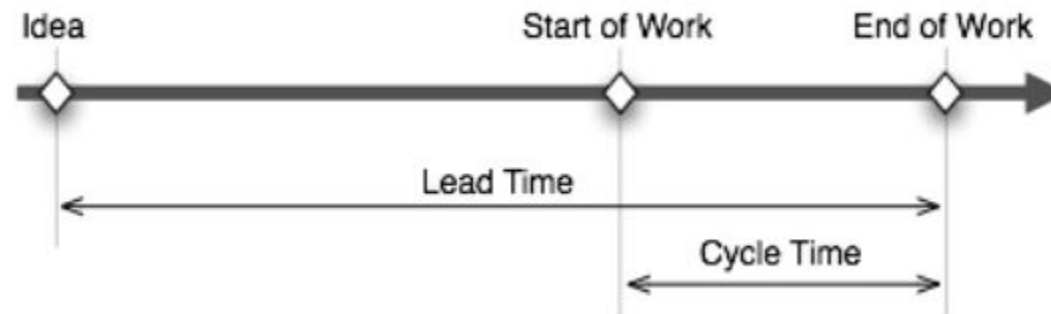
Velocidade

- 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

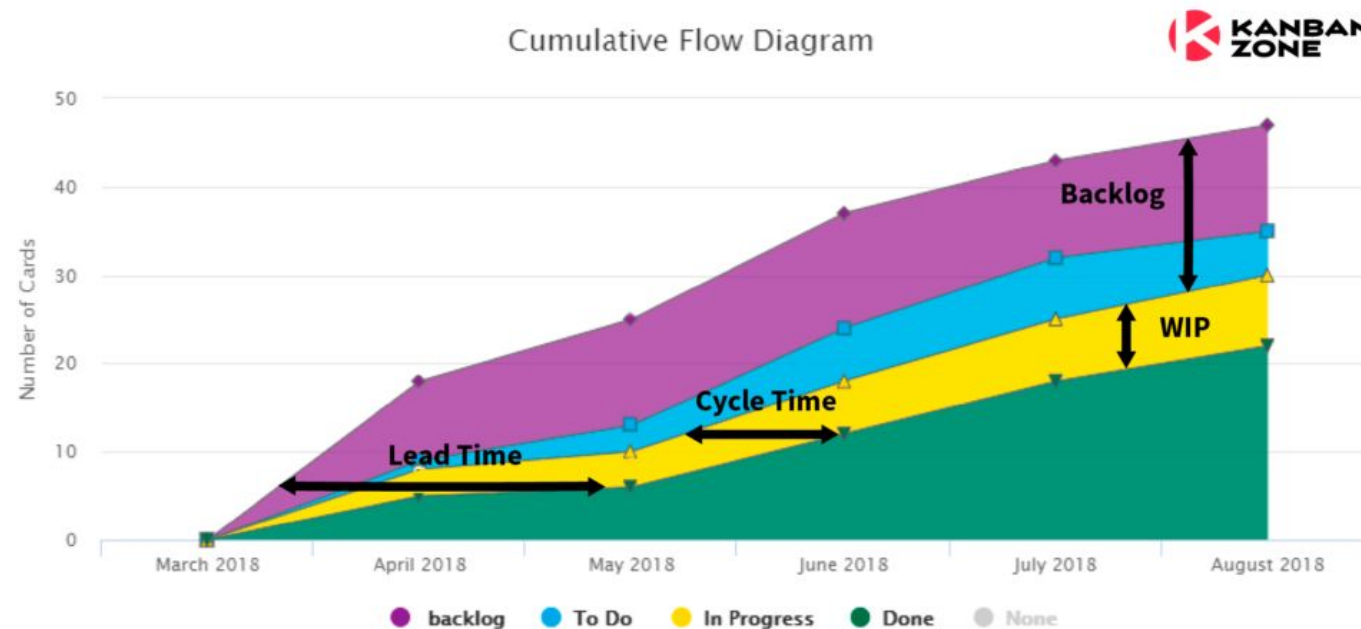


Gráfico Burndown

- 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**

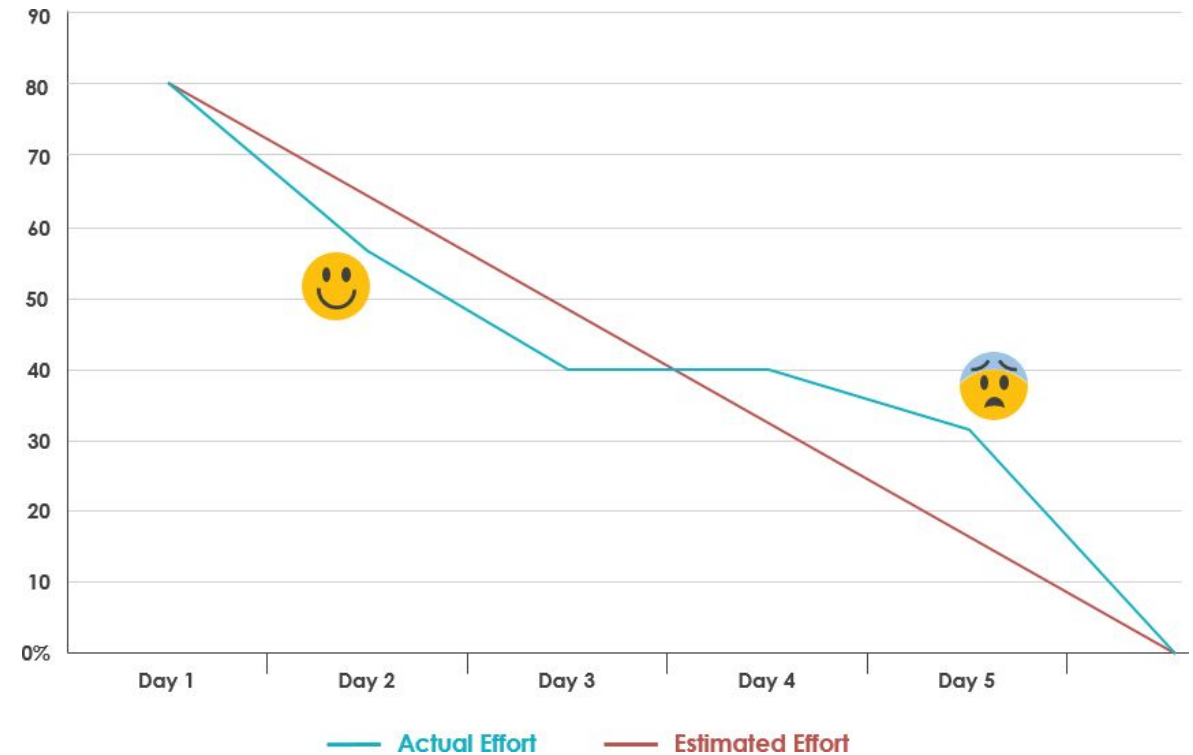
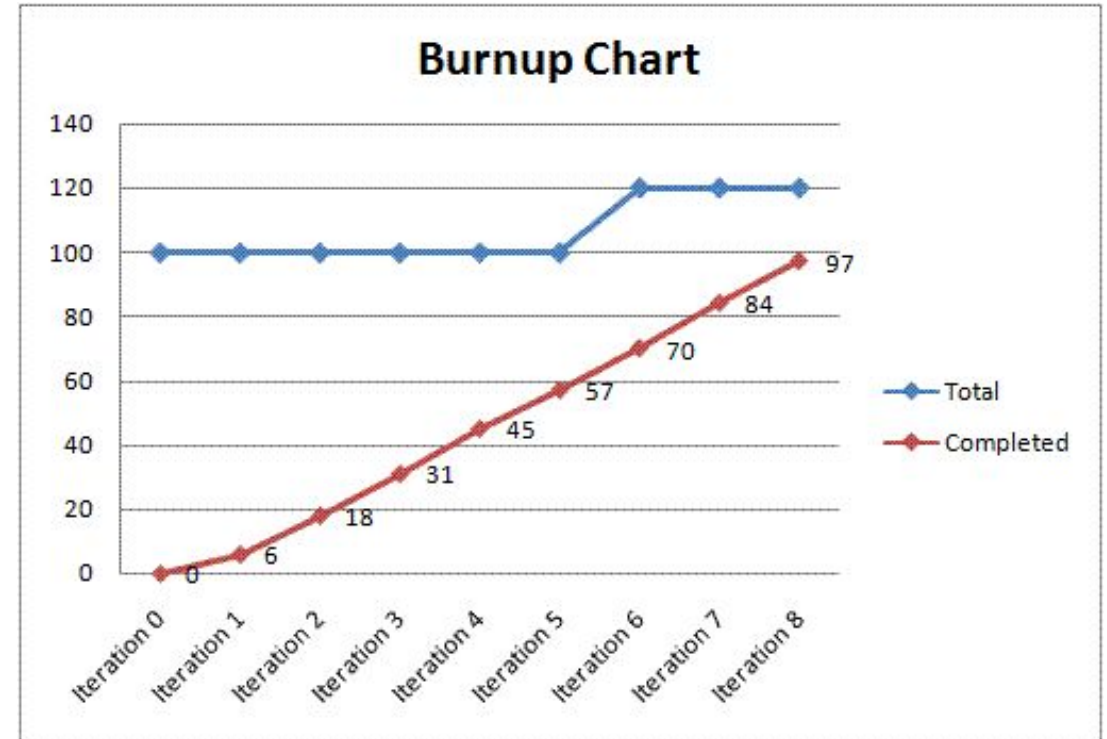


Gráfico Burnup

- 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



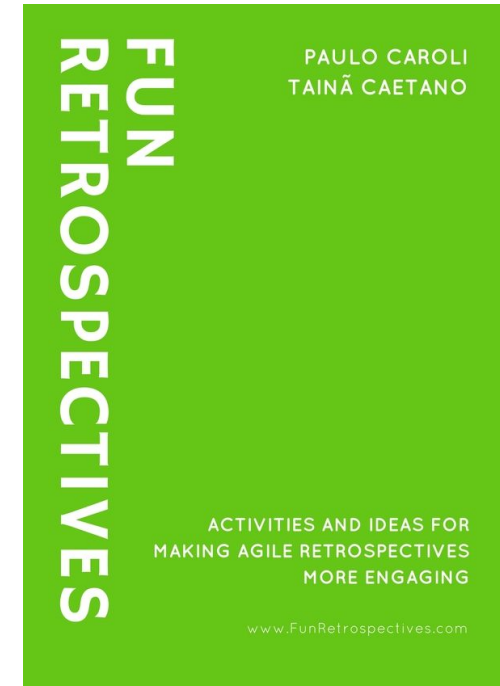
- Professional **Scrum Master** (PSM)
- Professional **Scrum Product Owner** (PSPO)
- Professional Scrum **Developer** (PSD)
- **Scaled** Professional Scrum (SPS)
- Professional Scrum with **Kanban** (PSK)
- Professional **Agile Leadership** (PAL)
- Professional Scrum with **User Experience** (PSU)





Alguém com
certificação
gostaria de
compartilhar no
que agregou?

Leituras recomendadas





Obrigada



Powered by  serasa

Mulheres de Produto

<https://mulheresdeproduto.com/>

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

