

INFINITEWAY



Treinamento

Scrum online

Facilitador:

Frederico Werly, PMI-ACP, PMP, PSPO, KMP, PSMI



**Frederico Werly, PMI-ACP, PMP** ❤️

Scrum Trainer | Agile Coach  
Infiniteway Treinamento & Consultoria Ltda.  
Universidade Federal Fluminense

[View profile](#)



- Comecei como DEV.
- Minha formação é TI.
- Já fui programador e arquiteto Java.
- Já fui GP tradicional (PMP).
- Hoje também facilito sessões de Discovery de produtos em meus contratos.
- Faço consultoria como Agile Coach.
- Faço o SCRUM IN RIO e ajudo a difundir a cultura ágil por aí!

# Objetivos do Treinamento



1. Transmitir os conceitos do Scrum (Teoria)
2. Aplicar os conceitos aprendidos em dinâmicas (Prática)
3. Troca de idéias para com Scrum no mundo real.

## ■ Exames de certificação:

1. Scrum Fundamentals Certified (SFC), *ScrumStudy*
2. International Scrum Master Foundation (ISMF), *Scrum.as*
3. Scrum Master Accredited Certification (SMAC), *ISI*
4. *International Product Owner Foundation (IPOF)*, *Scrum.as*
5. Agile Scrum Foundation (ASF), *Exin*
6. Professional Scrum Master (PSM-I), *Scrum Org*
7. *Professional Scrum Product Owner (PSPO)*, *Scrum Org*

# Material do Aluno



## Kit do Aluno:

1. Livro “Preparatório para Exames Scrum”
2. Bloco de anotações + Caneta

## Material para download no menu “Área de Alunos” no site da Infiniteway:

1. Simulado com 500 questões extras comentadas em PDF + Gabarito
2. Simulado em inglês com 100 questões com foco em PSPO + Gabarito
3. Slides do Treinamento em PDF’s
4. Mapa mental do SCRUM (XMIND v7) [www.xmind.net/download/win/](http://www.xmind.net/download/win/)
5. Roda da Certificação + Plano de Ações da Roda da Certificação
6. Arquivos relacionados ao estudo do SCRUM

USUÁRIO: aluno  
SENHA: infiniteway

# Área de alunos

USUÁRIO: aluno  
SENHA: infiniteway

The screenshot shows the 'ÁREA DE ALUNOS' (Student Area) of the InfiniteWay website. At the top, there's a navigation bar with links for HOME, EMPRESA, PORTFÓLIO DE SERVIÇOS, ÁREA DE ALUNOS (which is highlighted in blue), and CONTATO. To the right of the navigation is a phone number (21) 2283-4001 and social media icons for Facebook, LinkedIn, Instagram, YouTube, and Twitter. Below the navigation, a large red starburst highlights the text 'USUÁRIO: aluno' and 'SENHA: infiniteway'. The main content area features a welcome message 'Olá, aluno!' and a sub-message: 'Seja bem-vindo à nossa área do aluno. Aqui você pode baixar os documentos que vão auxiliá-lo no treinamento.' A 'SAIR' button is located in the top right corner of this section. The page lists several downloadable documents:

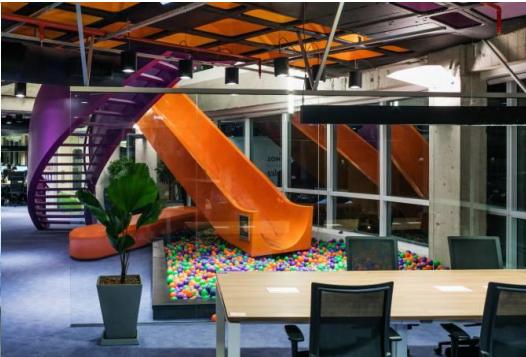
- INFORMAÇÕES DO TREINAMENTO SCRUM INFINITEWAY (pdf)
- RODA DA CERTIFICAÇÃO (pdf)
- PLANO DE AÇÕES PARA A RODA DA CERTIFICAÇÃO (pdf)
- 2016-SCRUM-GUIDE-PORTUGUESE-BRAZILIAN (pdf)
- SCRUMSTUDY-SBOK-GUIDE-3RD-EDITION (pdf)
- NEXUSGUIDE V1.1 - BRAZILIAN PORTUGUESE V3 (pdf)

# Introdução ao Mundo Ágil



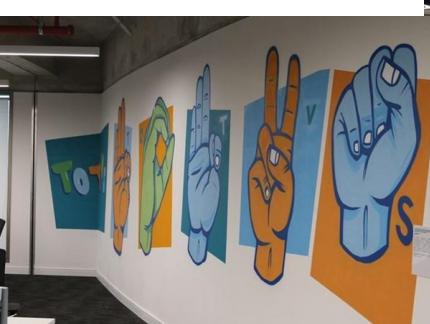
1. Principais desafios do Mundo Ágil
2. Metodologia vs Framework vs Boas Práticas
3. Manifesto para o Desenvolvimento Ágil
4. Princípios do Manifesto Ágil
5. Métodos Ágeis x Gestão de Projetos Tradicionais
6. Modelo Tradicional – Preditivo (Cascata)
7. Modelo Ágil – Adaptativo
8. O Ágil e seus Frameworks

# Os ambientes de trabalho Ágil



# Nova sede da Totvs teve investimento de R\$ 280 milhões para trazer o Vale do Silício a SP

<http://www.infomoney.com.br/negocios/grandes-empresas/noticia/6645049/nova-sede-totvs-teve-investimento-280-milhoes-para-trazer-vale>



MARTY CAGAN  
Silicon Valley Product Group

# INSPIRED

HOW TO  
CREATE  
TECH  
PRODUCTS  
CUSTOMERS  
LOVE

SECOND EDITION

WILEY



A STARTUP ENXUTA  
THE LEAN STARTUP

Como os Empreendedores Atuais  
Utilizam a Inovação Contínua para  
Criar Empresas Extremamente  
Bem-sucedidas

ERIC RIES



Para  
Refletir...



VIDEO

# Principais desafios no Mundo Ágil

Mudança no MindSet e  
Mudança na Cultura Organizacional



# Ágil vs Scrum

Agile

is a philosophy



Scrum

is a framework





# Manifesto Ágil



# MATRIX

VIDEO



# Manifesto para o 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:

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

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

# Os 12 princípios da Agilidade



Nossa maior prioridade é satisfazer o cliente  
através da entrega contínua e adiantada de  
software com **valor agregado**.



Mudanças nos requisitos são bem-vindas, mesmo tardivamente no desenvolvimento. Processos ágeis tiram vantagem das mudanças visando **vantagem competitiva** para o cliente.



Entregar frequentemente software  
funcionando, de poucas semanas a poucos  
meses, com preferência à menor escala de  
tempo.



Construa projetos em torno de **indivíduos motivados**. Dê a eles o ambiente e o suporte necessário e confie neles para fazer o trabalho.



O método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para e entre uma equipe de desenvolvimento é através de **conversa face a face**.



Pessoas de negócio e desenvolvedores devem  
**trabalhar diariamente em conjunto por todo o**  
**projeto.**



Software funcionando é a medida primária de progresso.



Os processos ágeis promovem desenvolvimento sustentável. Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários devem ser capazes de **manter um ritmo constante indefinidamente**.



Contínua atenção à **excelência técnica e bom  
design** aumenta a agilidade.



**Simplicidade - a arte de maximizar a  
quantidade de trabalho não realizado - é  
essencial.**



As melhores arquiteturas, requisitos e designs  
emergem de **equipes auto-organizáveis**.



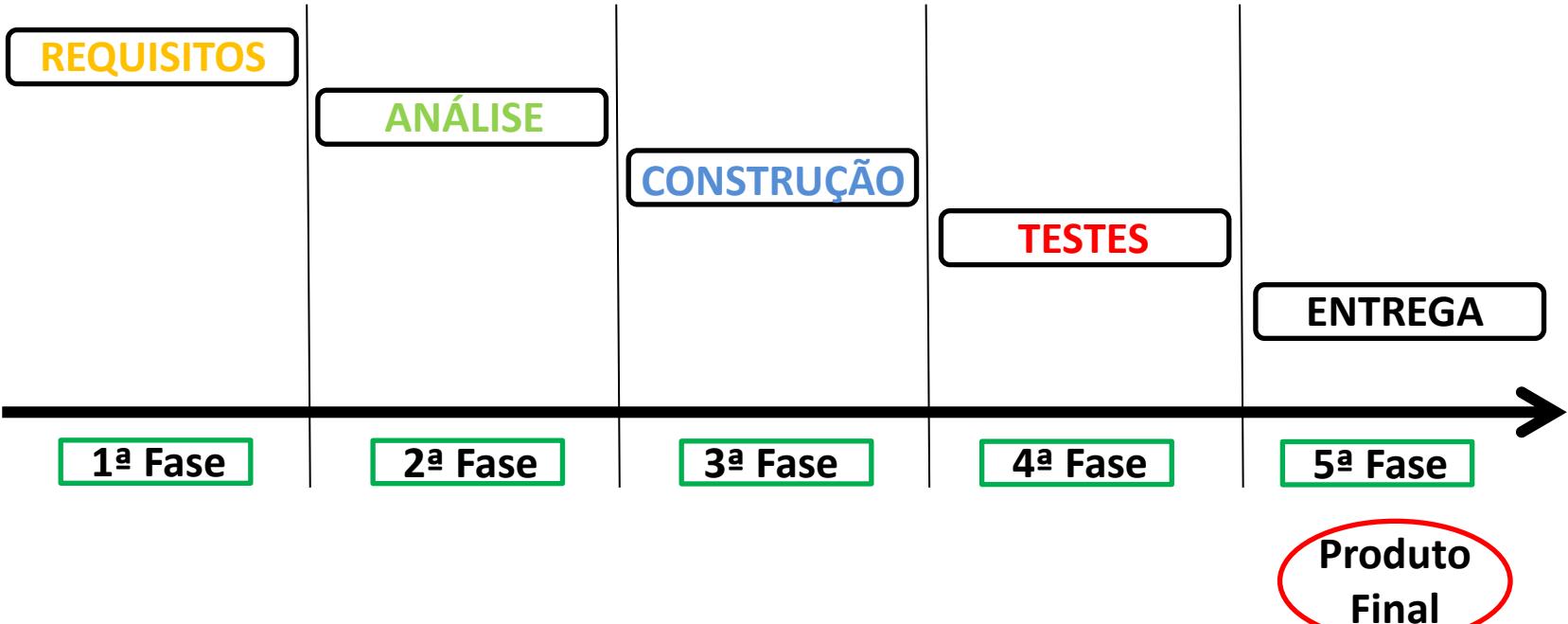
Em intervalos regulares, a equipe reflete sobre  
como **se tornar mais eficaz** e então refina e  
ajusta seu comportamento de acordo.



# Gestão Tradicional Preditivo (Cascata) vs Métodos Ágeis (Adaptativo)

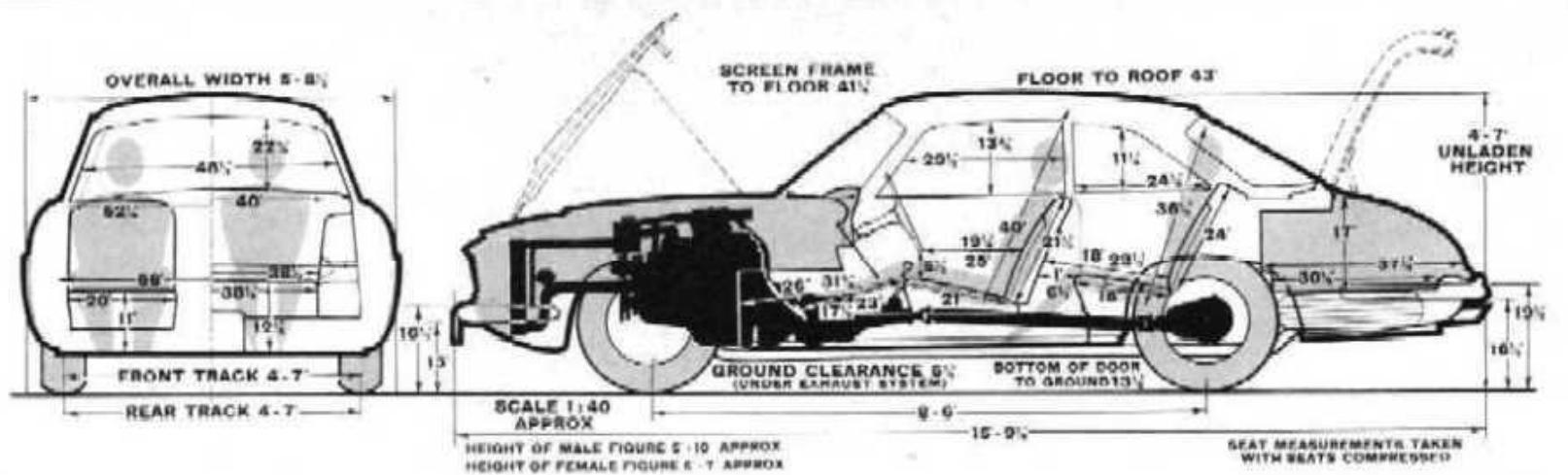
| Abordagem Tradicional – Modelo Preditivo  | Abordagem Ágil – Modelo Adaptativo   |
|---|--|
| Requisitos do produto (escopo) são definidos na fase inicial do Projeto de forma antecipada ( <b>Preditivo</b> ).           | Requisitos definidos ao longo do projeto ( <b>Adaptativo</b> ). Planejamento em ondas sucessivas.  |
| Projeto é controlado por fases ou marcos, através de cronogramas pré-definidos.   | Projeto é controlado por funcionalidades entregues. Prioriza entregas rápidas, menores e de maior valor para o negócio do cliente.   |
| Cliente espera muito tempo para ver o software funcionando.   | Cliente pode ver parte do software funcionando no início do projeto.   |
| Resistência à mudanças e geralmente tem um custo alto, precisando de aprovação de um <b>Comitê de Mudanças do Projeto</b> . | Requisitos mudam de acordo com as inspeções e resultados. Feedbacks contínuos com as reuniões (diárias e retrospectivas). Mudanças acontecem constantemente e são vistas com “bons olhos”. |

# Modelo Tradicional Preditivo (Cascata)



# Big Design Up Front (BDUF - Cascata)

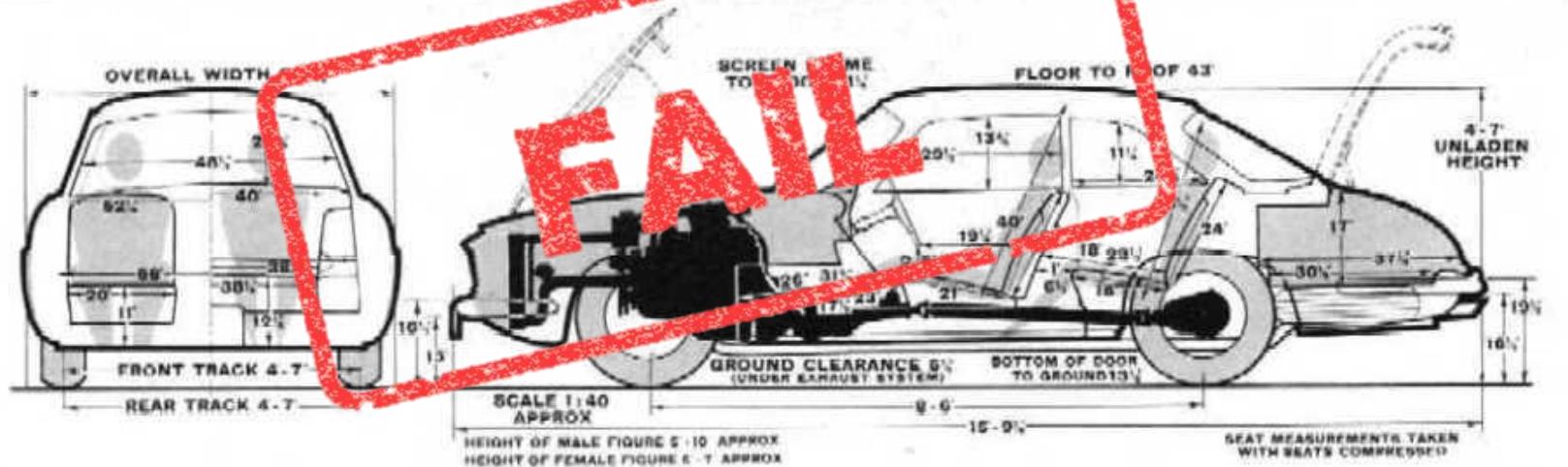
## Specification



- Tenta prever todo o projeto antes do início de fato.
- O cliente deve pedir tudo previamente, inclusive itens que não agregarão tanto valor ao produto no futuro.
- Mudanças são evitadas e muito caras.

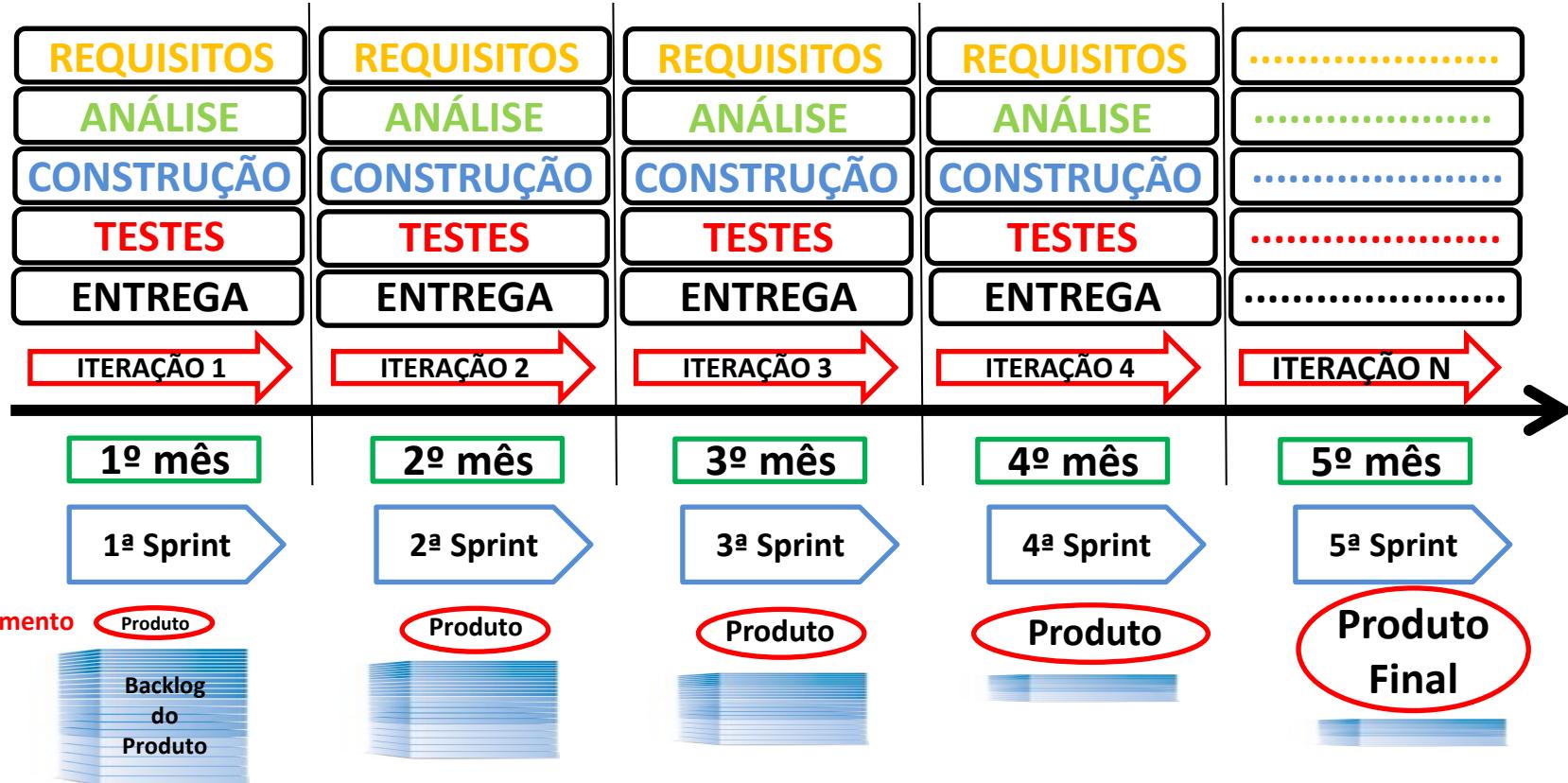
# Big Design Up Front (BDUF - Cascata)

## Specification

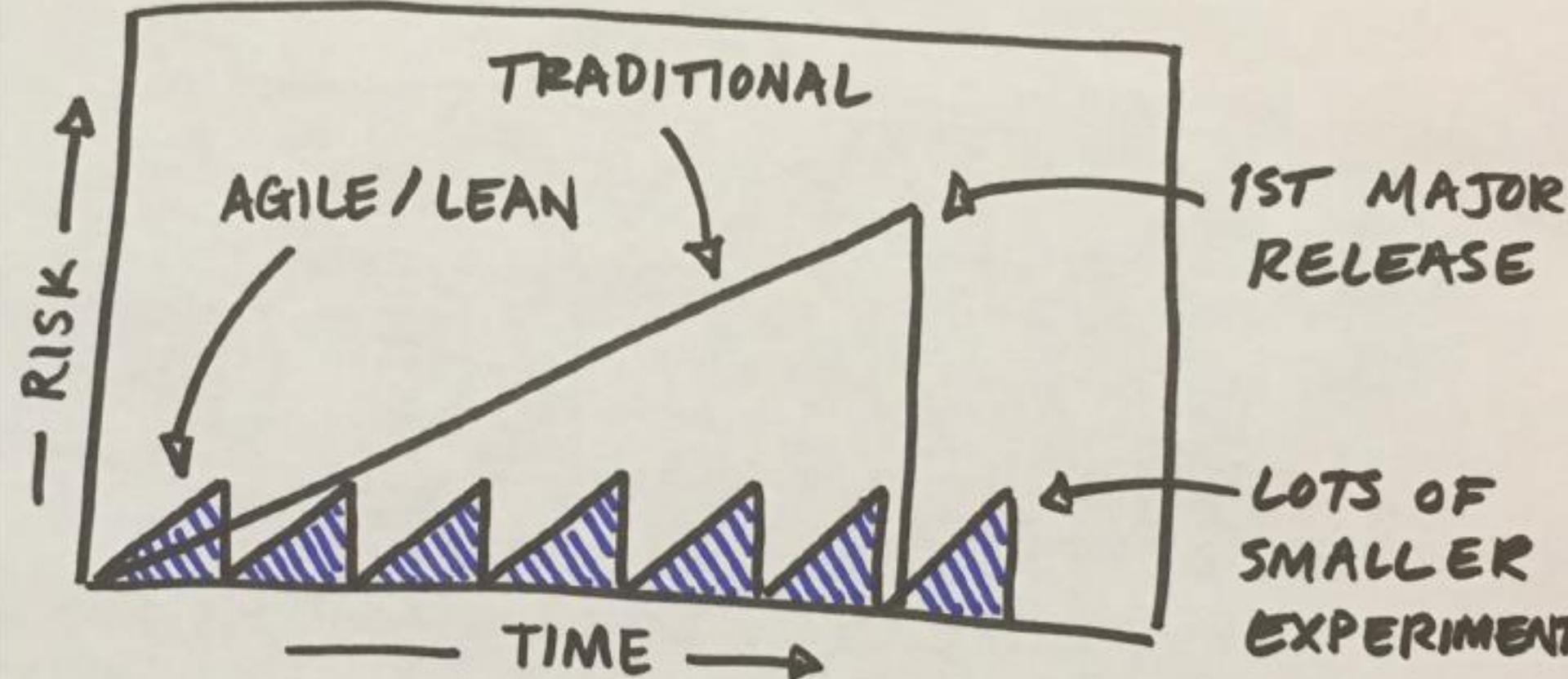


- Acredita-se que gastar muito tempo planejando todo o projeto previamente, garante que não existirão muitas mudanças ao longo do projeto.
- Apenas após perceber parte do produto é que o usuário entende o que realmente quer.
- Este modelo(BDUF) só faz sentido quando temos mais certezas no projeto.

# Modelo Ágil (Adaptativo)



O Backlog do Produto existe durante todo o Ciclo de Vida do Produto.



HOW NOT TO BUILD A MINIMUM VIABLE PRODUCT



1



2



3



4

ALSO HOW NOT TO BUILD A MINIMUM VIABLE PRODUCT



1



2



3

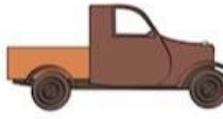


4

HOW TO BUILD A MINIMUM VIABLE PRODUCT



1



2



3



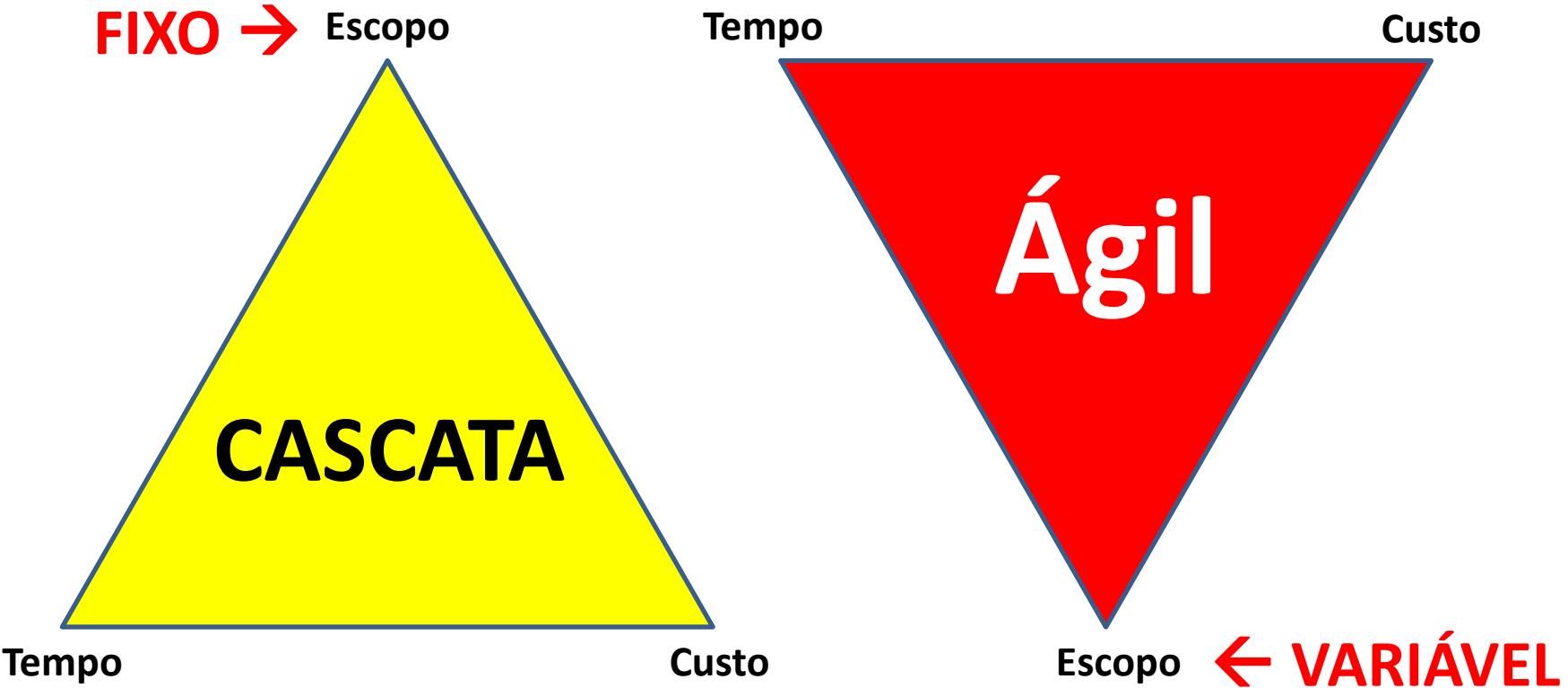
4

FRED VOORHORST

MVP

WWW.EXPRESSIVEPRODUCTDESIGN.COM

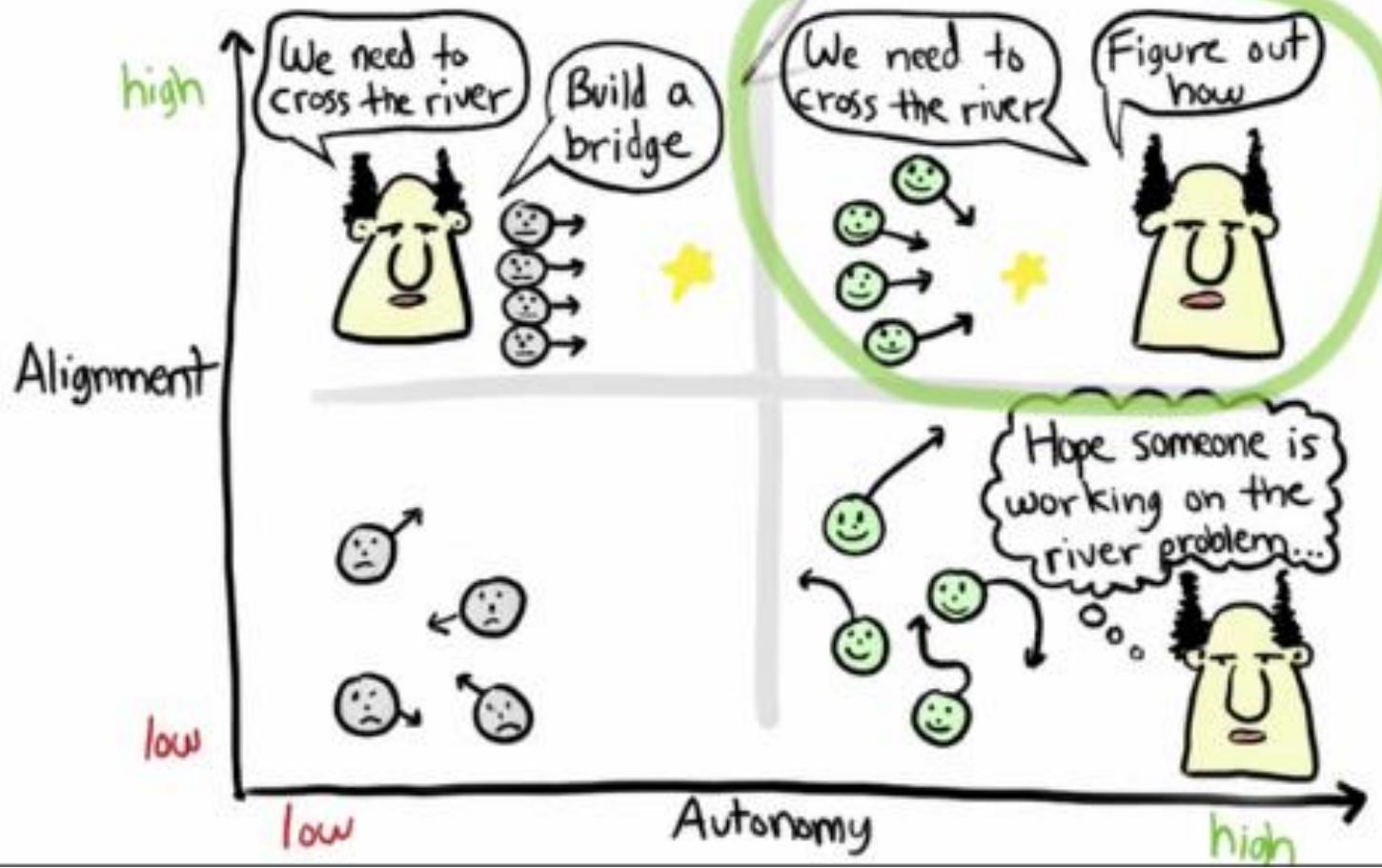
# Modelo Tradicional vs Modelo Ágil



# Desenvolvimento orientado à valor



- Entregar o que traz mais valor para o cliente no menor tempo possível.
- Foco na qualidade e satisfação do cliente
- Apenas entregar o projeto dentro do prazo e custo, já não é mais suficiente nos dias de hoje.



**BABY BOOMERS**



**GERAÇÃO X**



**MILENNIALS**



**CERAÇÃO Z**



Assistam a esse vídeo sobre as gerações -> <https://youtu.be/F12DAS-ZNDY>

O que você está  
fazendo  
agora?

VIDEO



by 2020, **Millennials** will comprise at least

**50%** of the workforce

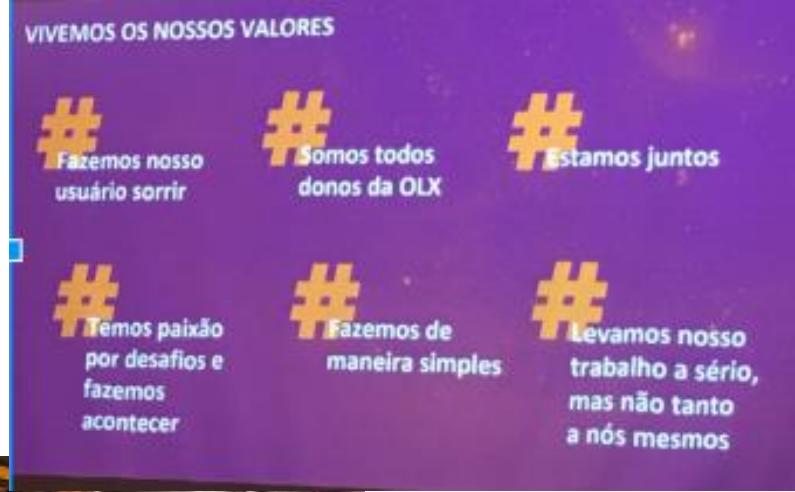


Fortalecimento da agilidade  
é coincidência?



<https://www.youtube.com/watch?v=xf7RzOx7d1g>

Fonte: <https://www.inc.com/peter-economy/the-millennial-workplace-of-future-is-almost-here-these-3-things-are-about-to-change-big-time.html>

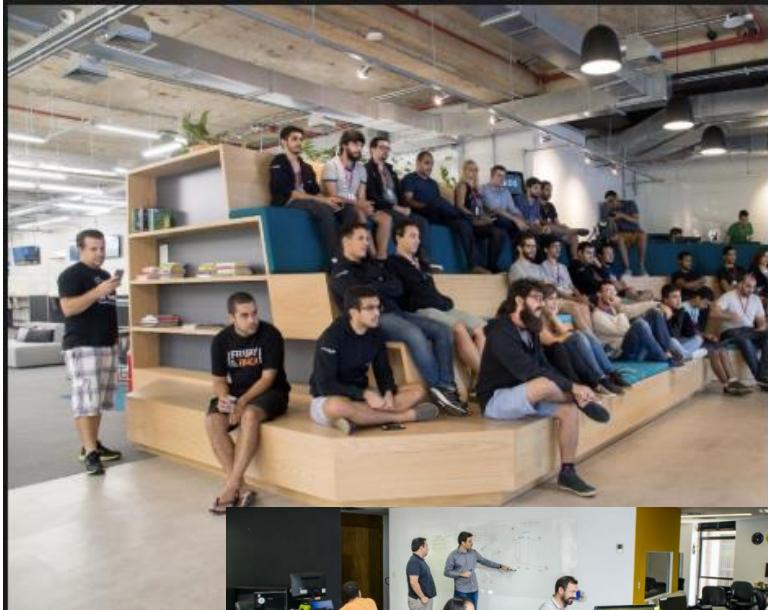




↑

OWN IT      NO BULL SHIT      TEAM PLAY      LIVE THE RIDE      THE REASON





Espaço sem divisões, sem salas fechadas.



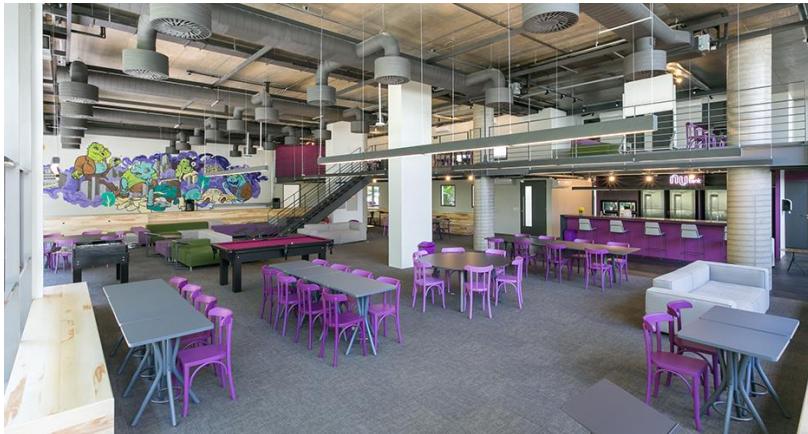
Transparência!

Colaboração!



Sem postos fixos de trabalho,  
estimulo ao Home Office.

Espaços de convivência, o espaço de trabalho se tornando uma extensão da sua casa.



**The job of a Product Manager is to create a team of missionaries and not mercenaries. A group of people that are dedicated to working for the outcome and not the output.**

Marty Cagan

*"O trabalho do PM é criar um time de missionários e não de mercenários. Um grupo de pessoas dedicadas a trabalhar por resultados e não por entregas"*



*"Your most unhappy customers are your greatest source of learning."*

*"Seu cliente mais infeliz é sua maior fonte de aprendizado" -- Bill Gates, Microsoft*



*"Be stubborn on vision but flexible on details."*

*"Seja teimoso na Visão, mas flexível nos detalhes." -- Jeff Bezos, Amazon*



*"If we get the culture right, most of the other stuff will happen naturally on its own."*

- Tony Hsieh

*"Se tivermos a cultura certa, a maioria das outras coisas vão acontecer naturalmente."*



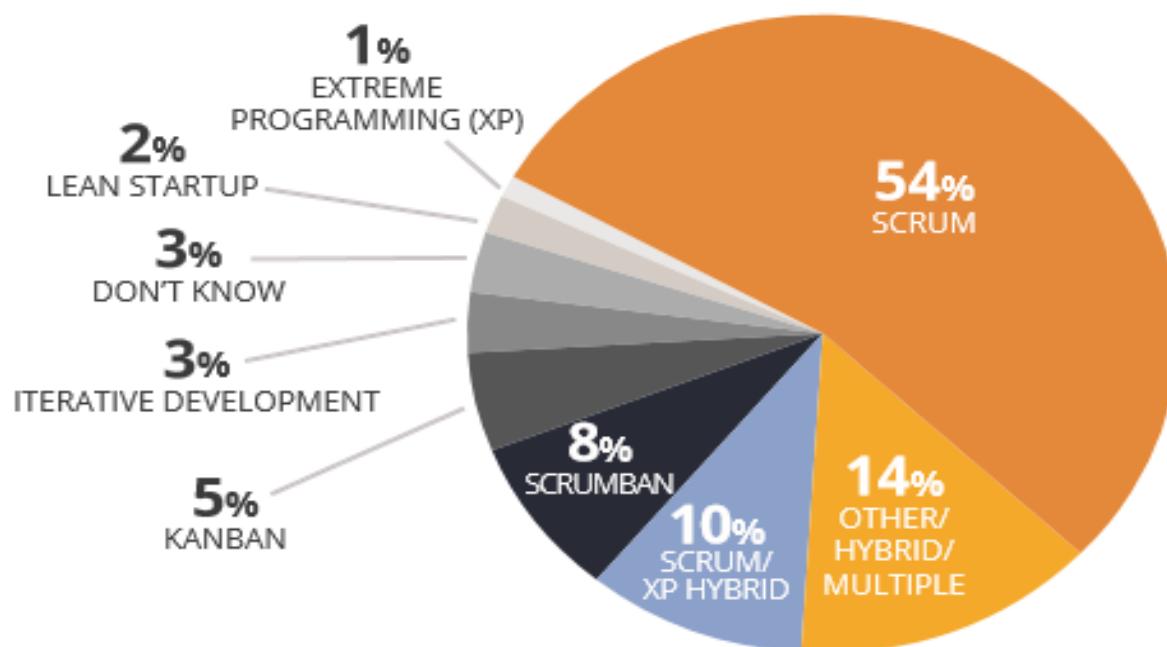
*"If you are not embarrassed by the first version of your product, you've launched too late."*

*"Se você não está envergonhado da primeira versão do seu produto, você demorou muito para lança-lo" -- Reid Garrett Hoffman, Entrepreneur*

# AGILE METHODS AND PRACTICES

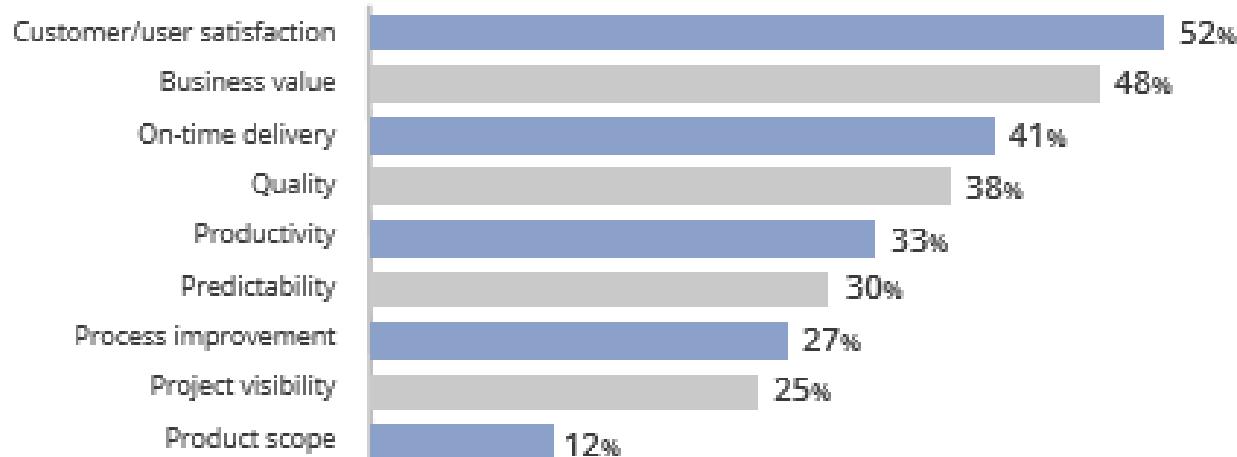
## *Agile Methodologies Used*

Scrum and Scrum/XP Hybrid (64%) continue to be the most common agile methodologies used by respondents' organizations.



## **How Success Is Measured...with Agile Initiatives?**

When asked about how organizations measure success of agile transformations, respondents indicated the three measures of success have remained the same over the last few years (Customer/user satisfaction, Business value and On-time delivery). Product scope saw a decline over the past years going from 40% to 20% and falling to 12% this year.



## TOP 5 AGILE TECHNIQUES



**86%**

DAILY STANDUP



**80%**

SPRINT/ITERATION PLANNING



**80%**

RETROSPECTIVES



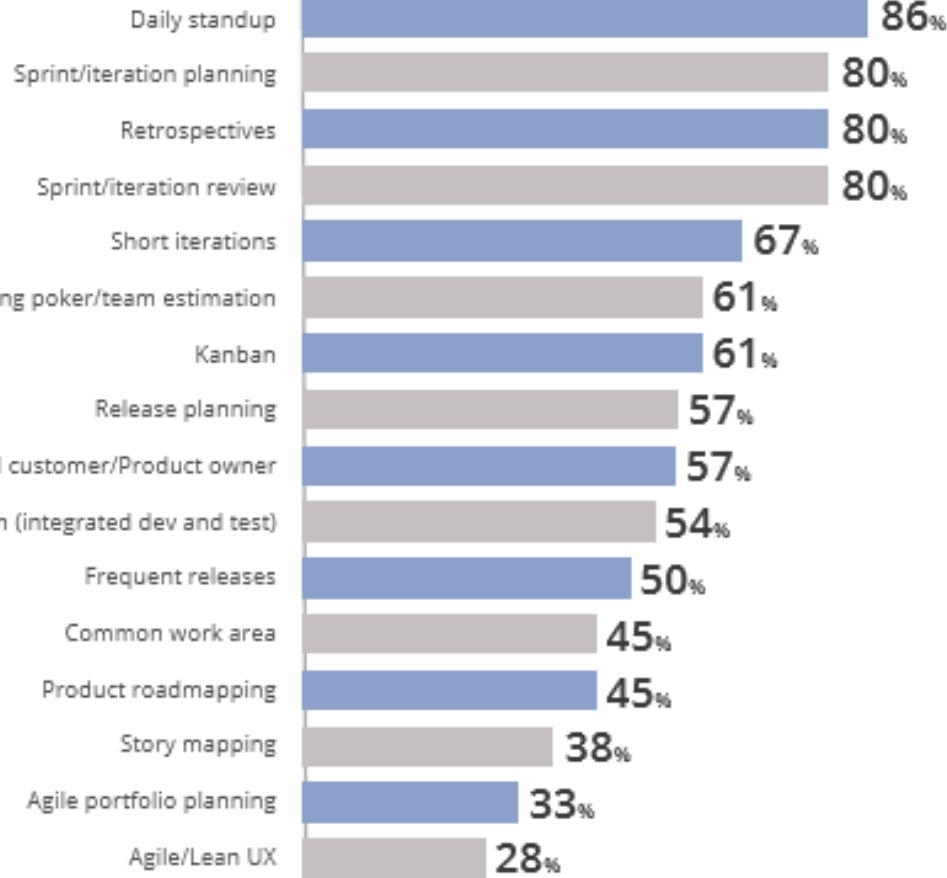
**80%**

SPRINT/ITERATION REVIEW



**67%**

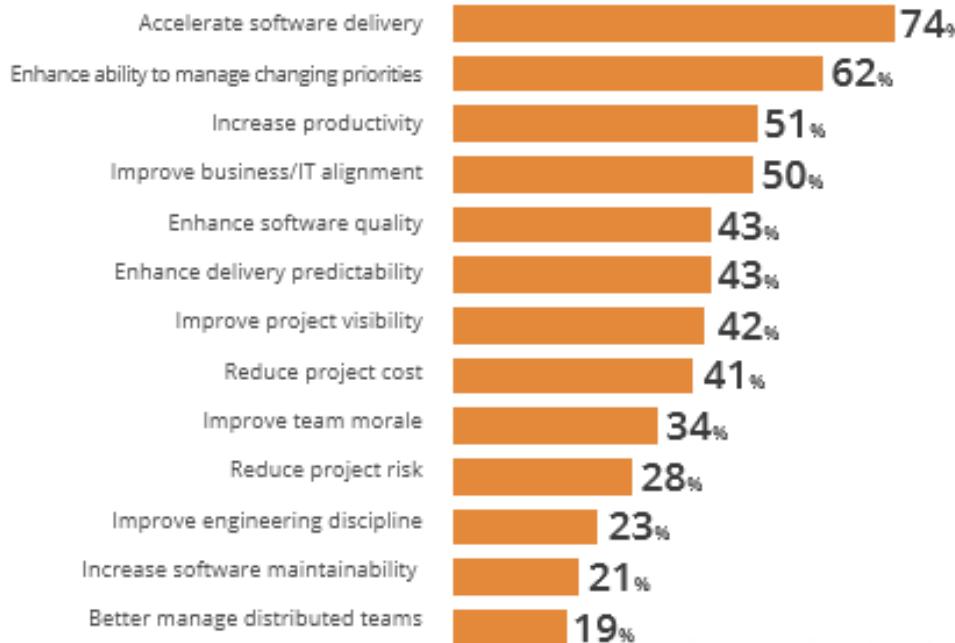
SHORT ITERATIONS



\*Respondents were able to make multiple selections

## *Reasons for Adopting Agile*

The reasons stated for adopting agile were less about increasing productivity (51% compared to 55% last year), and more about improving team morale (34% compared to 28% last year) and less about reducing project risk (28% compared to 37% last year), and more about reducing project costs (41% compared to 24% last year).



## *Agile Maturity*

The vast majority of respondents (83%) said their organization were below a high level of competency with agile practices, further revealing opportunities for improvement through supporting training & coaching.



# Colaboração com o Cliente > Negociação de Contratos



# Change For Free

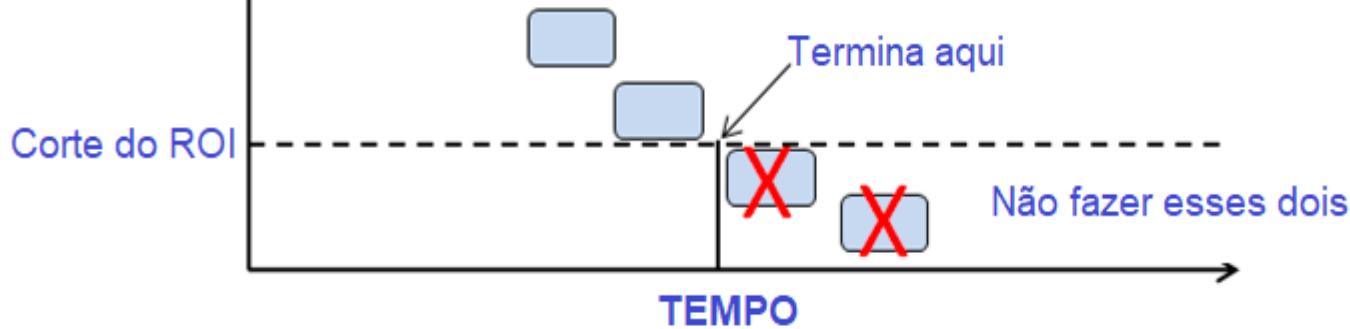
↑  
Valor para o  
negócio



↑  
Valor para o  
negócio

## Money For Nothing

- Cliente fica com 80% do melhor.
- O projeto terminar antes do prazo.
- Fornecedor recebe 20% do valor restante do contrato.
- Evita funcionalidades desnecessárias.



# V – Framework Scrum



# O que é o SCRUM?

- Framework criado para desenvolvimento de software.
- Pode ser utilizado em outros tipos de Projetos.
- Baseado no desenvolvimento ***Iterativo*** e ***Incremental***.
- Principal foco é o ***Time (Pessoas)*** e não o ***Processo***.
- Abordagem ***empírica***, o problema não pode ser totalmente entendido ou definido.
- Possui um conjunto de ***Valores***, ***Princípios*** e ***Práticas*** para entregar produtos e serviços.
- A palavra **Scrum** vem do **Rugby**, quando a equipe está unida com um único propósito onde a participação de todos é essencial, a falta de comprometimento de um membro pode afetar o todo, então a **união e o foco no objetivo é essencial**.



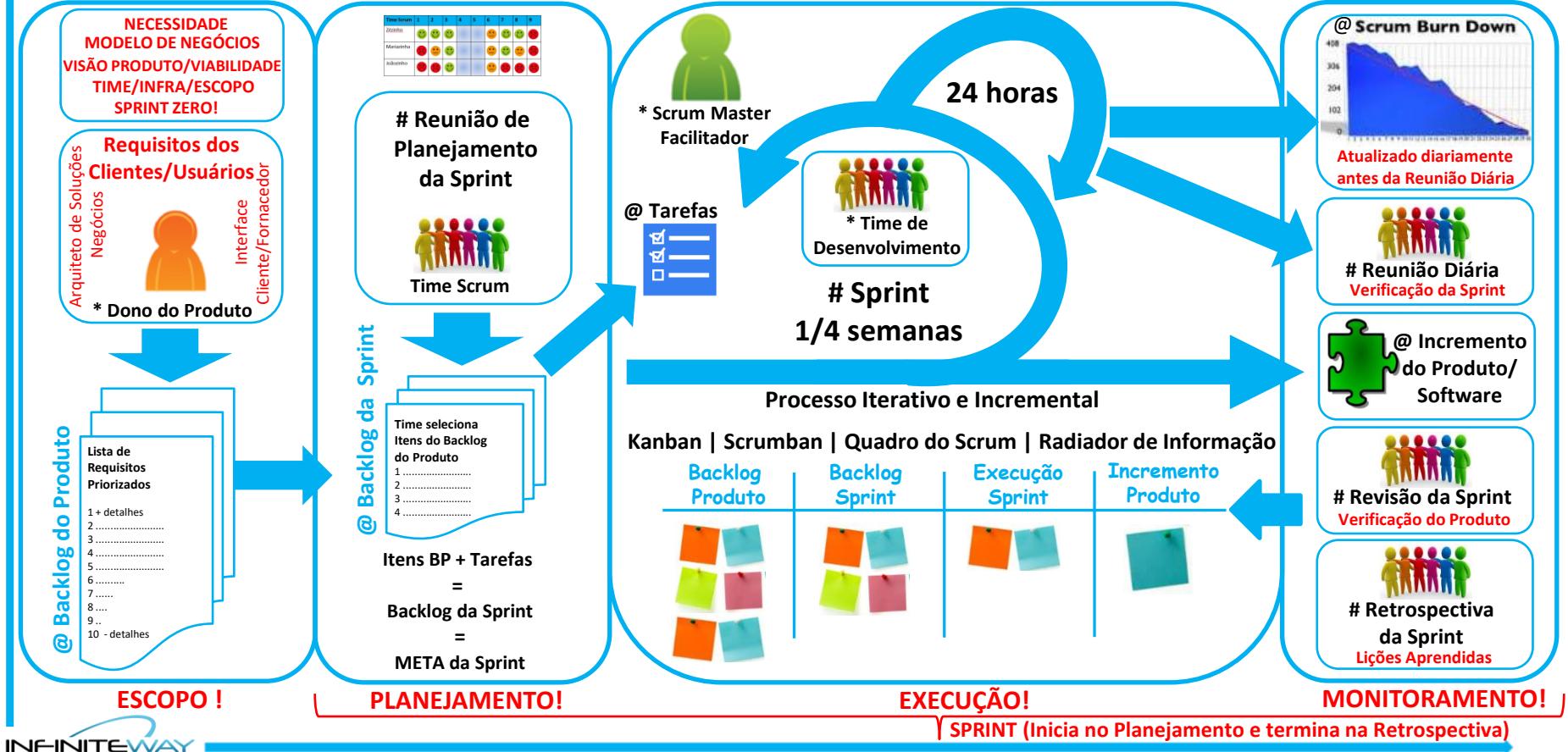
[https://www.youtube.com/watch?v=yiKFYTFJ\\_kw](https://www.youtube.com/watch?v=yiKFYTFJ_kw)

# O que é o SCRUM na prática?

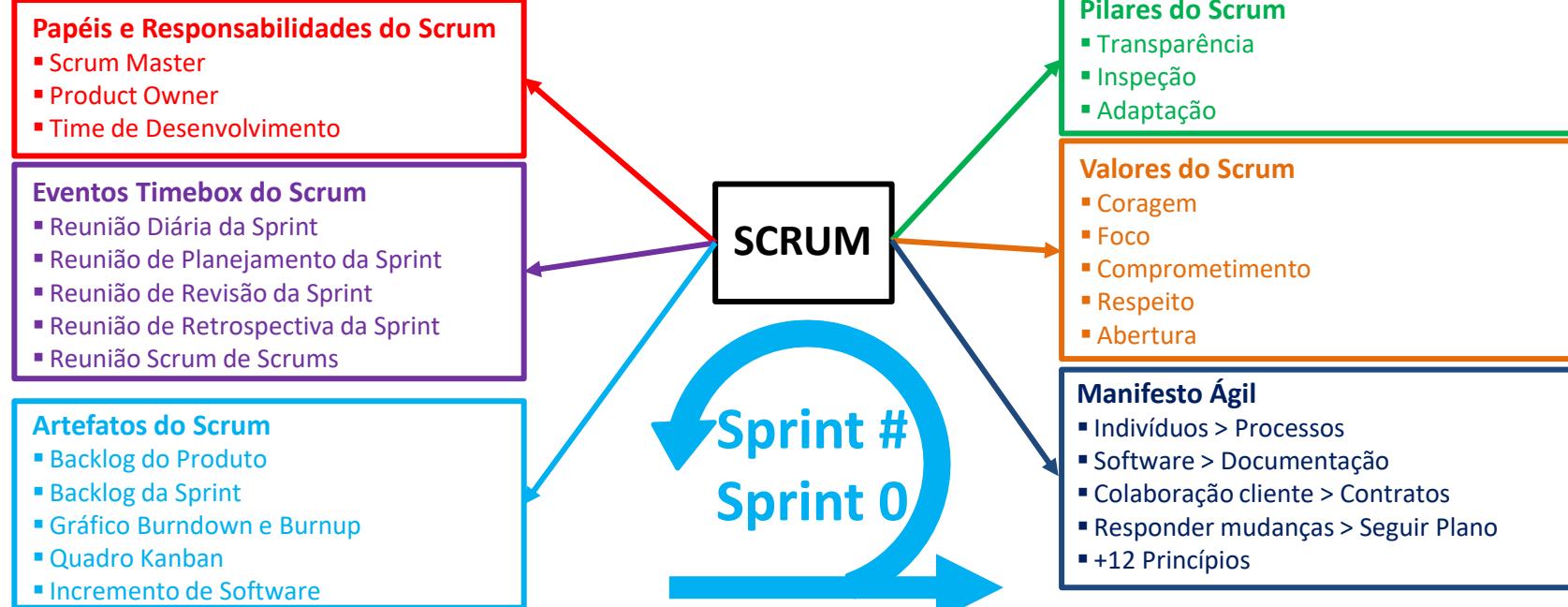
- Quebra de paradigmas (mudança de Mindset, modelo mental)
- Mudança comportamental, cultural, valores, forma de trabalhar e estilo de vida.
- Fácil de ser entendido e difícil de ser implementado. Problema cultural!
- Trabalho REALMENTE em equipe, um colaborando com o outro.
- Trabalho contínuo e sustentável, se possível sem horas extras.
- Busca o equilíbrio entre a vida pessoal e profissional.
- O que importa é o cliente satisfeito com o resultado final do produto.
- Foco nas pessoas, pois elas são valorizadas e respeitadas.
- Bem diferente do estilo Tradicional.

# Visão do Framework Scrum

\* Papéis do Scrum (3)  
 # Eventos/Cerimônias do Scrum (5)  
 @ Artefatos do Scrum (4)



# Scrum em 1 Slide!



**Foco é entregar um incremento do produto com valor para o cliente ao final de cada Sprint.**

# Calendário Niko-Niko



Feliz

+ ou -

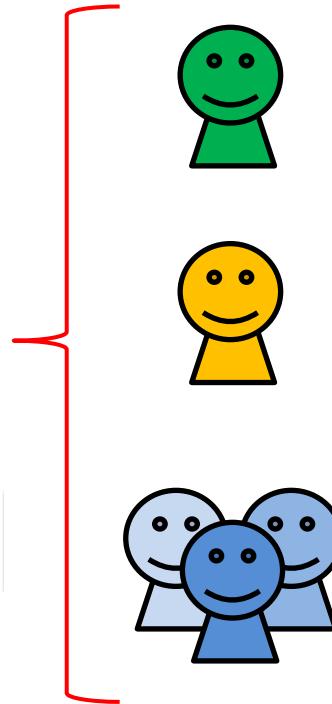
Triste

| Time Scrum | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Zezinho    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Mariazinha |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Joãozinho  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |

- Como é o humor do Zezinho, Mariazinha e Joãozinho?
- Qual o dia provável que o Time mais produziu?
- Qual o dia provável que o Time produziu mais ou menos?
- Qual o dia provável que o Time menos produziu?
- Niko é uma palavra japonesa que significa “sorriso”.
- Niko-Niko significa “emoticons”.
- Calendário Niko é um Radiador de Informação.

# Papéis e Responsabilidades no Scrum

**Time  
Scrum**



**Scrum Master**

**Dono do Produto**

**Time de Desenvolvimento**

# Scrum Master



- Atua como Facilitador e Coach removendo impedimentos e auxiliando o Time Scrum.
- Scrum Master NÃO é o Gerente do Projeto, pode ser visto como um Consultor.
- Pode ser considerado como um Mentor, Moderador e um “Líder Servidor”.
- Deve ter influência na organização e apoio da gerência para resolver impedimentos.
- Geralmente não faz, ensina a fazer, é o técnico que não entra em campo.
- Pode ser membro do Time de Desenvolvimento, mas pode existir conflito de interesses.
- Realiza treinamentos e garante que o Time aplique as regras do Framework Scrum.
- Remove barreiras entre o Time de Desenvolvimento e o Dono do Produto.
- Faz gestão de Processos do Scrum e não Gestão de Pessoas.



# Scrum Master Amigo!



VIDEO

# Dono do Produto



- Perfil similar ao Arquiteto de Soluções com foco no negócio.
- Deve possuir mais conhecimentos de negócio do que técnico.
- Habilidades de comunicação e negociação.
- Deve ter disponibilidade para esclarecer dúvidas para todos os stakeholders.
- Interage com stakeholders para levantar requisitos e necessidades do Projeto.
- Responsável pelo Escopo do Projeto (Backlog do Produto).
- Pode solicitar ajuda do Time de Desenvolvimento, mas é o responsável final.

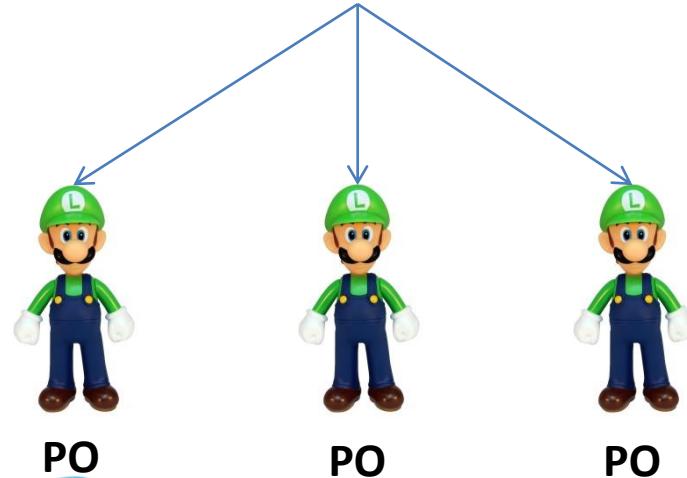
# Dono do Produto



- Planeja as releases (entregas) e tem visão geral do andamento do projeto.
- Mantém e detalha o Backlog do Produto, pode incluir, alterar ou excluir itens.
- Para cada Backlog do Produto, deve existir somente um Dono do Produto.
- Faz a interface entre o Time de Desenvolvimento e o cliente/usuário.
- Responsável por definir e maximizar o valor do Produto.
- Prioriza os requisitos mais importantes para o negócio com base no ROI.
- Tem autoridade p/ aceitar ou rejeitar produto entregue pelo Time de Desenvolvimento.

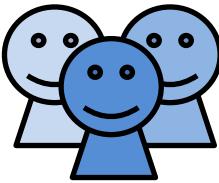
# Dono do Produto no Scrum escalado

Chefe dos  
PO



- Quando a demanda é muito grande para o negócio, é possível distribuir o trabalho com um time de PO.
- Mas a responsabilidade final é sempre do Chefe dos PO.
- A divisão pode ser feita por área de negócio, por exemplo, em um ERP, poderia existir um PO para o contábil, outro para o financeiro, mais um para o faturamento, etc.

# Time de Desenvolvimento



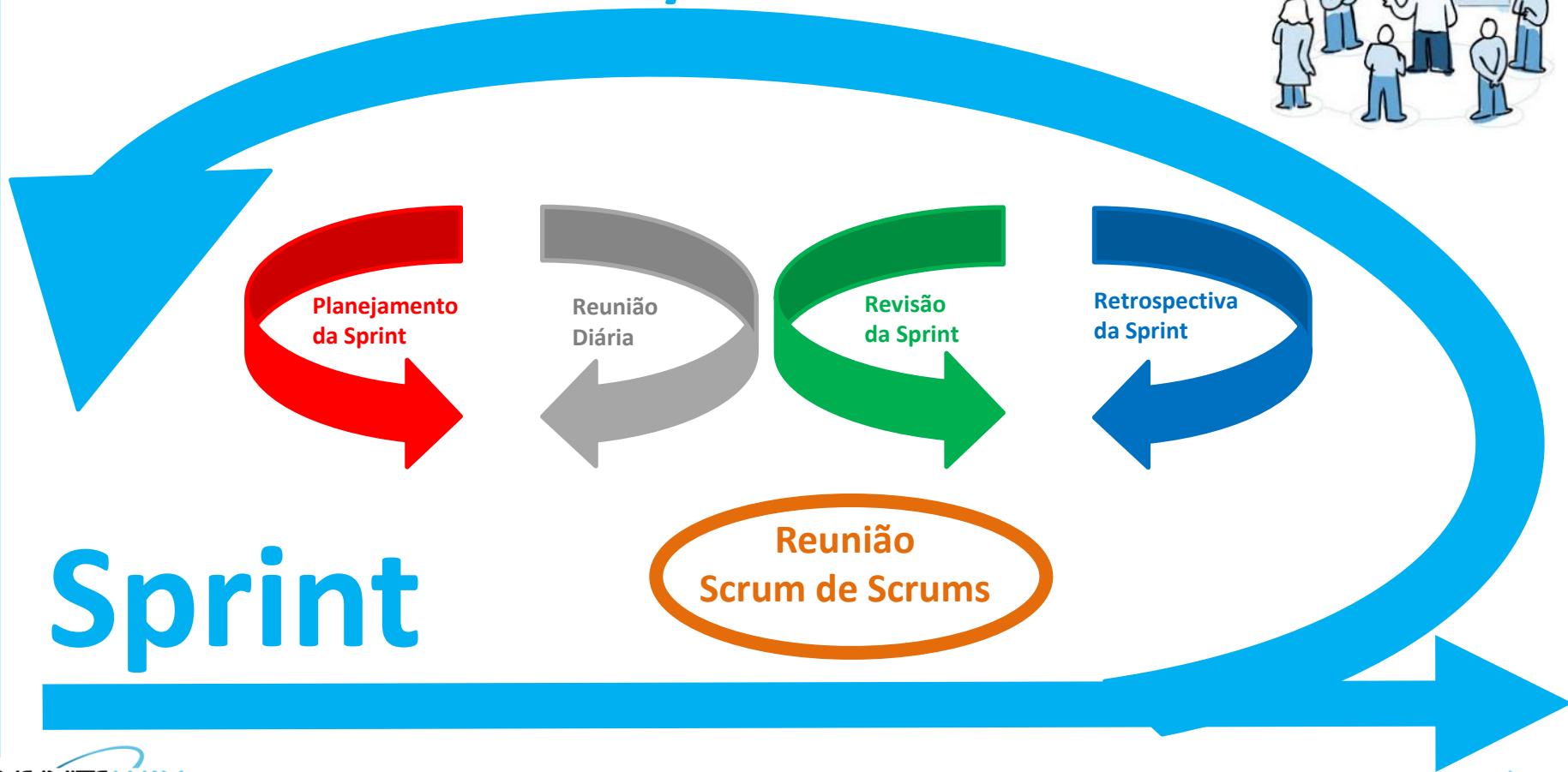
- Multidisciplinares/Multifuncionais: possui todo conhecimento necessário para entregar o produto (faz análise, desenvolve, testa...).
- Auto-organizado/Auto-gerenciável: gerencia suas atividades e tarefas, não possui um líder ou um gerente, todos tem o mesmo nível hierárquico.
- Deve possuir conhecimentos suficientes, além de definir tudo o que precisa fazer para entregar o Produto ao final de cada Sprint.
- Os membros do Time devem ser colaborativos e altamente motivados.
- Um Time de Desenvolvimento pode ter entre 3 e 9 participantes, sem contar com o Scrum Master e o Dono do Produto (Time Scrum).



# Resumo dos Papéis e Responsabilidades

| Scrum Master   | Dono do Produto  | Time de Desenvolvimento  |
|--|--|--|
| <b>Gerencia</b> os processos do Scrum e acompanha se o Time está utilizando os processos do Scrum corretamente.                                  | <b>Gerencia</b> o Backlog do Produto, as expectativas dos clientes e a qualidade do produto, aprovando ou não uma release (entrega).             | <b>Gerencia</b> a Backlog da Sprint e as tarefas do trabalho de desenvolvimento do incremento do produto.            |
| <b>Responsável</b> por remover impedimentos, atuando como Facilitador, além de treinar o Time no Framework Scrum.                                | <b>Responsável</b> por criar e manter o Backlog do Produto, entregar valor para o cliente e maximizar o ROI do produto.                          | <b>Resposável</b> pela entrega do produto ao final de cada Sprint realizada.   |
| <b>Trabalha</b> com um ou vários Times de Desenvolvimento.   | <b>Trabalha</b> com um ou vários Times de Desenvolvimento.   | <b>Trabalha</b> somente para um único Scrum Master e um único Dono do Produto.                                       |
| Pode ser dedicado ou trabalhar também como um membro do Time de Desenvolvimento em projetos pequenos. Porém pode existir conflitos de interesse. | Pode ser dedicado ou trabalhar também como um membro do Time de Desenvolvimento em projetos pequenos. Porém pode existir conflitos de interesse. | Qualquer membro do Time de Desenvolvimento pode assumir mais de um papel, por exemplo, ser desenvolvedor e testador. |

# Eventos do Scrum / Cerimônias



# Eventos “Timebox”



- Timebox é um tempo máximo pré-determinado para a realização de diversos eventos no Scrum.
- Uma Timebox pode terminar antes do tempo pré-determinado, mas não pode ultrapassar esse tempo.

| Eventos do Scrum                | Time-box           |                |
|---------------------------------|--------------------|----------------|
|                                 | Sprint - 2 semanas | Sprint - 1 mês |
| Planejamento da Sprint          | 4h                 | 8h             |
| Reunião Diária                  | 15min              | 15min          |
| Reunião Revisão da Sprint       | 2h                 | 4h             |
| Reunião Retrospectiva da Sprint | 1,5h               | 3h             |
| Sprint                          | 1 à 4 semanas      |                |

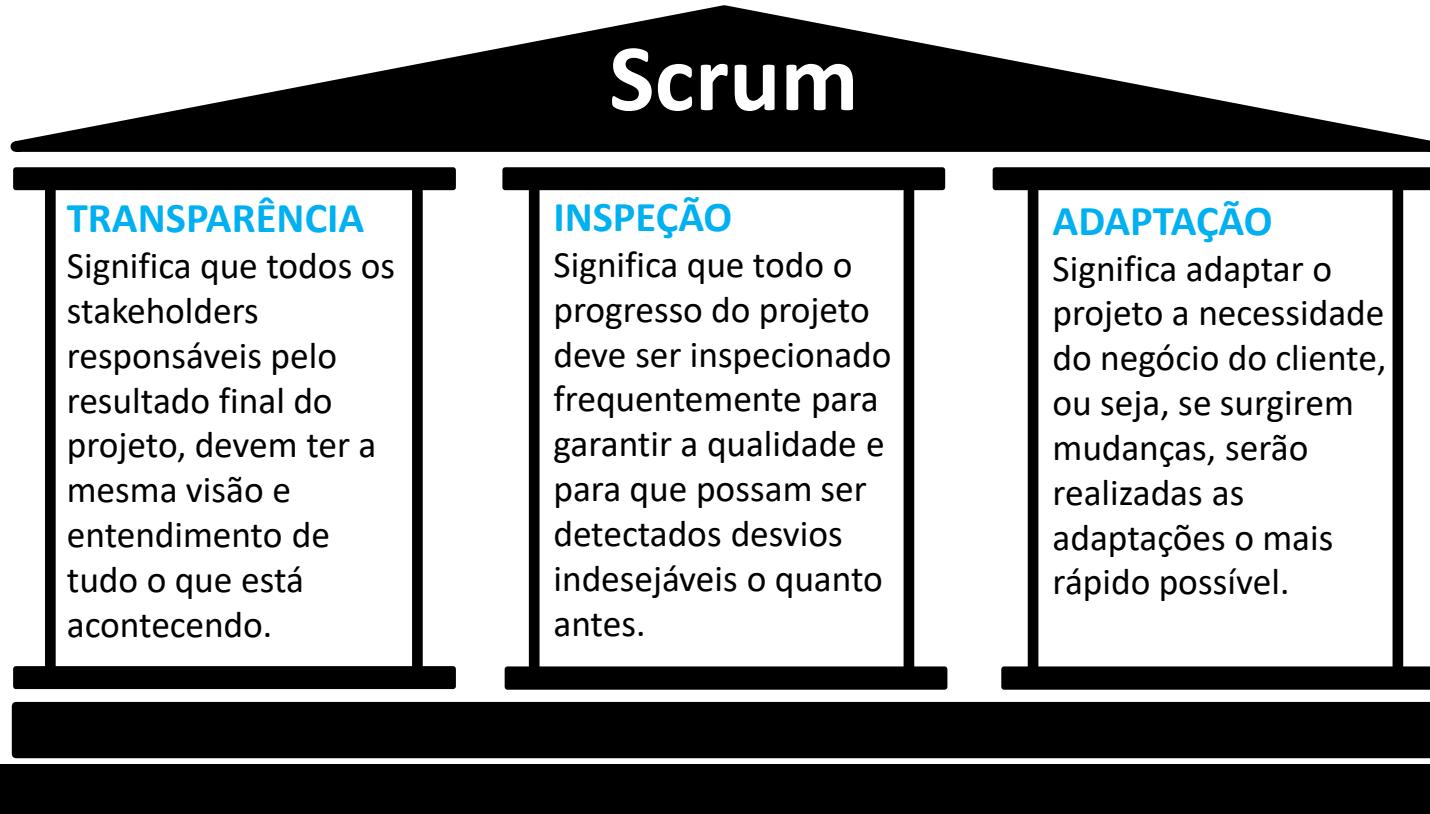
# Artefatos do Scrum



**Artefato** é todo produto ou objeto gerado pelo Time Scrum para uma finalidade específica.

- Backlog do Produto.
- Backlog da Sprint / Tarefas.
- Gráfico Burndown da Sprint/Release.
- Incremento do Produto/Software.

# Pilares do Scrum



# Valores do Scrum



## ▪ Coragem

- ✓ Fazer a coisa certa e trabalhar em problemas complexos, seguindo os Valores do Scrum.

## ▪ Foco

- ✓ Trabalhar no que é mais importante para o negócio do cliente, não adicionar funcionalidades que não sejam necessárias e fazer as coisas de maneira mais simples e objetiva.

## ▪ Comprometimento

- ✓ Resultados e metas, Time, qualidade, melhoria contínua, valores do Scrum e os Princípios Ágeis.

## ▪ Respeito

- ✓ Diversidade, Time, experiências profissionais e pessoais, stakeholders, usuários e o Framework Scrum.

## ▪ Abertura

- ✓ Transparência com os stakeholders, compartilhar feedback e aprender um com o outro.

# Visão do Produto



- No início do Projeto Scrum é criado a Visão do Produto.
- O Dono do Produto é o responsável por criar a Visão do Produto.
- O Backlog do Produto é criado a partir da Visão do Produto.
- A Visão do Produto deve ser apresentada em uma reunião para o Time Scrum.



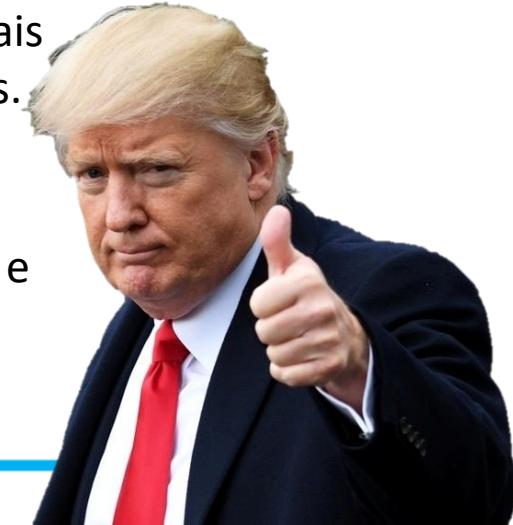
# Declaração de Visão do Produto

- PARA <público-alvo>
- QUE <declaração de necessidade>
- O <nome do produto> é um <categoria do produto>
- QUE <porque eu compraria?, proposta de valor>
- AO CONTRÁRIO <similares no mercado>
- O NOSSO PRODUTO <diferencial de mercado>

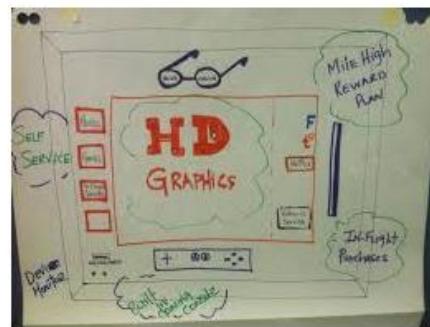
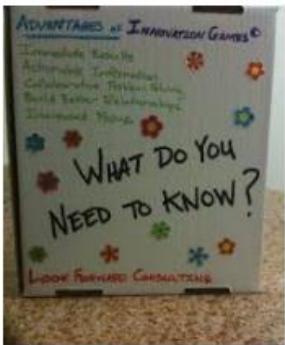
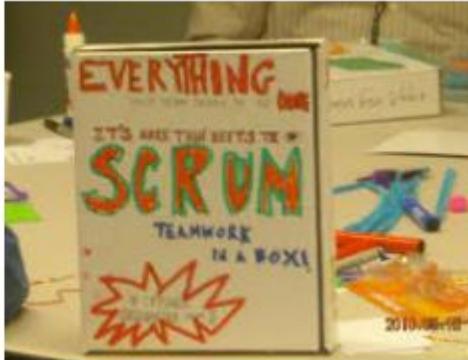
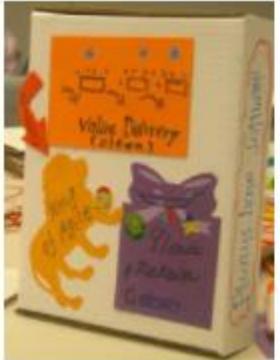


# Visão do Produto: Exemplo

- PARA profissionais de TI com algum conhecimento em gestão de projetos.
- QUE desejam ingressar no mundo ágil com Scrum.
- O treinamento Scrum + Product Owner é focado nas certificações mas com uma pegada forte nas práticas de mercado.
- QUE explica de forma simples e prática; capacita para as principais certificações do mercado; compartilha experiências e casos reais.
- AO CONTRÁRIO de treinamentos gravados.
- O NOSSO PRODUTO oferece um contato ao vivo com o instrutor e tira suas dúvidas mesmo após o término do treinamento.



# Exemplo Visão do Produto



# A Visão do Produto deve ser:

- Clara e de fácil entendimento.
- Aceita e compreendida por todos os envolvidos (Time Scrum + Stakeholders).
- Objetiva e envolvente: Ter um objetivo único a ser alcançado (um propósito).
- Ser livre e permitir a criatividades de soluções.
- Inspiradora.
- Simples.





# Foco no Produto



# MARKETING VIRAL



**Não é**

**É**

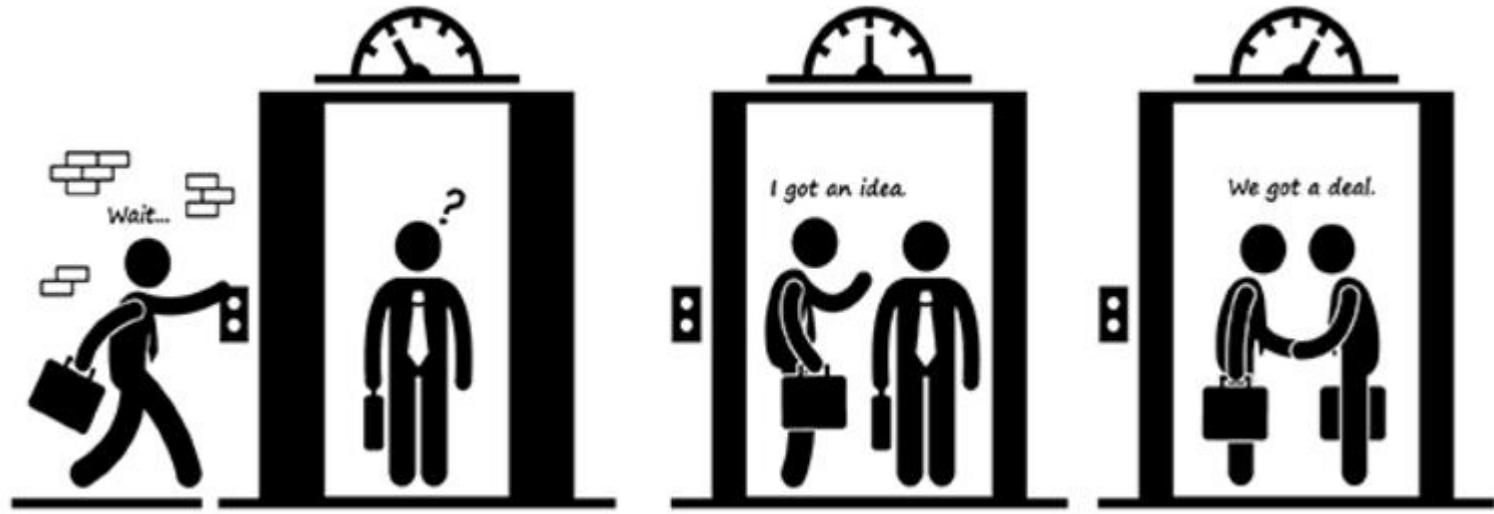


**Faz**

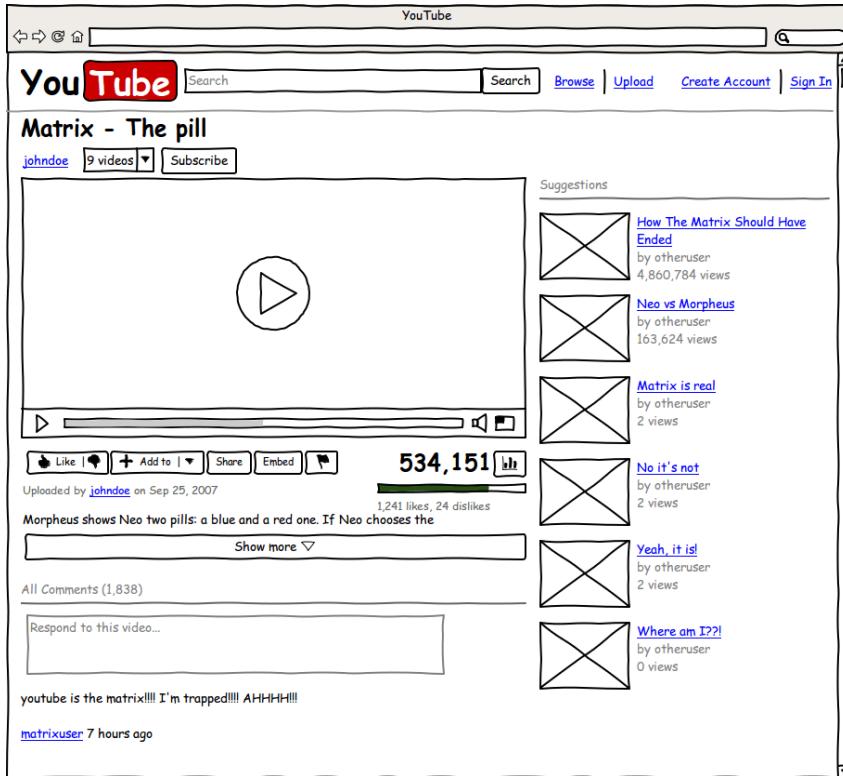
**Não Faz**

# Elevator Pitch: “Vendendo a visão”

- Você consegue explicar o seu produto no tempo de subida de um elevador?
- Um tipo de Pitch objetivo e focado no valor do seu produto.



# Protótipos / Wireframes



- Ajuda a materializar uma visão para o cliente.
- Fácil construção.
- Apoia no levantamento de requisitos.
- Facilita a experimentação.
- Protótipos **Spikes** são usados para exploração.
- Ótima ferramenta para gerar conhecimento, novas idéias e soluções.

# Persona / Cenários

- Personagens fictícios (uma ficha de personagem) como em um RPG.
- Ajuda a entender nosso público-alvo.
- Como nosso produto pode ajudar.
- Devemos definir um nome e uma imagem.
- Deve conter informações complementares como : Poder de compra, hábitos, preferências e todo o tipo de informação impactada pelo seu produto.

## DEFINIÇÃO DA PERSONA

NOME: RICARDO

CARGO: GERENTE DE MARKETING

IDADE: 38

TEMPO NA FUNÇÃO: 05 ANOS

FORMAÇÃO: ADMINISTRADOR, COM MBA EM MARKETING



## O QUE FAZ?

Ele é responsável pelo desenvolvimento de estratégias de relacionamento com os diversos públicos da empresa, especialmente com os consumidores de produtos alimentícios.

## QUAIS PROBLEMAS ENFRENTA?

Ricardo tem dificuldades para obter resultados efetivos na comunicação com o público consumidor da empresa onde trabalha. Está em busca de novas ferramentas para fidelizar os atuais e atrair novos clientes.

## COMO PODEMOS AJUDAR?

A Em Contexto poderá oferecer uma consultoria de comunicação, apresentando táticas de marketing de conteúdo personalizadas para a empresa de Ricardo. Ele poderá contar conosco para gerenciar as atividades de: gestão de conteúdo digital para site/blog, assessoria de imprensa, gestão de mídias sociais, entre outras possibilidades.

# Exemplo de Persona



## Marcelo, o alternativo

| Dados demográficos       | Tecnologia   | Descrição do perfil   |
|--------------------------|--|---|
| Homem, 30 anos, solteiro | • Utiliza computador para acessar e participar lista de discussões sobre cinema alternativo. | Costuma ir ao cinema até quatro vezes por mês. Participa de listas de discussões com foco no cinema alternativo e de lá consegue sugestões do próximo filme que vai assistir. |

| Motivação  | Recursos   | Expectativas  |
|--|--|---|
| Assistir filmes bons que não passam em grandes cinemas, que são para públicos diferenciados (alternativos) | Não compra pela internet porque não acha seguro, prefere comprar nas bilheterias do cinema | Espera sempre filmes assistir intimistas e que exibem filmes do circuito alternativo: filmes de arte, estrangeiros e de diretores específicos |

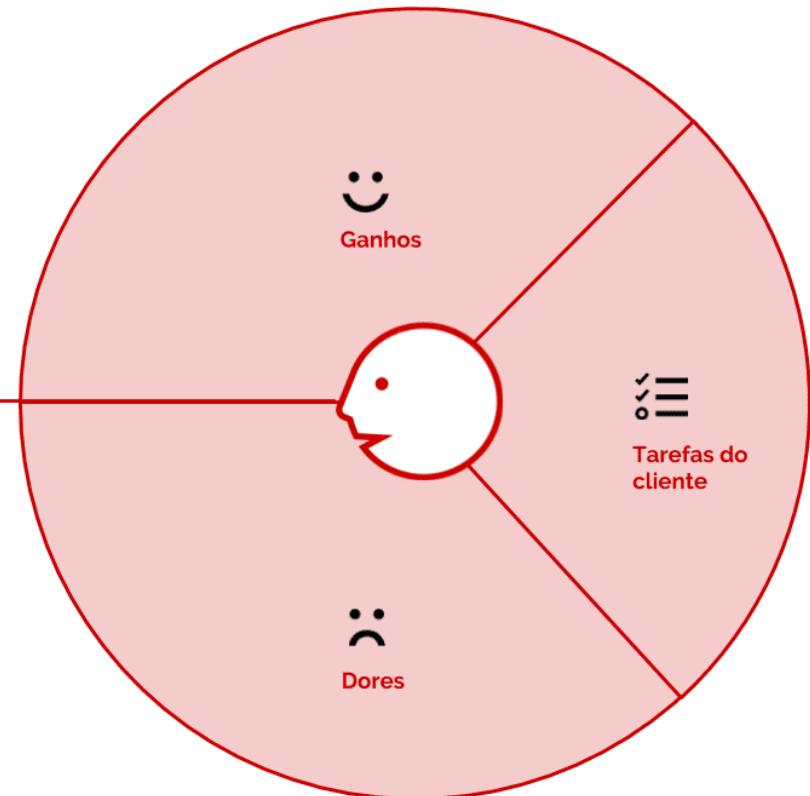
# Criar Personas



# Proposta de Valor



# Perfil do Cliente



# Modelo Kano

- Nos ajuda a entender quais as funcionalidades trazem mais valor para o produto.

**Atributo atrativo (A):** este atributo é ponto-chave para a satisfação do cliente, se tiver alto grau de desempenho trará plena satisfação, porém, não trará insatisfação ao cliente se não for atendido;

**Atributo obrigatório (O):** se este não estiver presente ou se o grau de desempenho for insuficiente, o cliente ficará insatisfeito, por outro lado, se estiver presente ou tiver grau de desempenho suficiente, não trará satisfação;

**Atributo unidimensional (U):** quanto a este atributo, a satisfação é proporcional ao grau de desempenho, quanto maior o grau de desempenho, maior será a satisfação do cliente e vice-versa;

**Atributo neutro (N):** refere-se aos aspectos que não são bons e nem ruins, conseqüentemente, eles não resultam em qualquer satisfação ou insatisfação do cliente;

**Atributo reverso (R):** refere para o alto grau de desempenho resultando na insatisfação (e vice versa, o baixo grau de desempenho resultando na satisfação) e para o fato de não ser semelhante para todos os clientes;

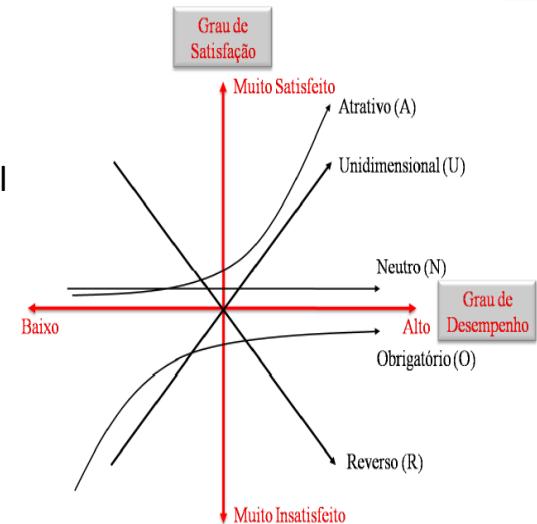


Figura 1: Modelo de Kano de qualidade atrativa.  
Fonte: adaptado de Löfgren e Witell, 2005.

# Gráfico de Kano

Os clientes avaliam a qualidade de um produto ou serviço segundo atributos e dimensões. Por exemplo, num restaurante, a sobremesa de graça pode trazer satisfação ou mesmo plena satisfação aos clientes; já a limpeza é vista como necessária pelos clientes, se esta for insuficiente, trará insatisfação, porém se presente, não trará satisfação.

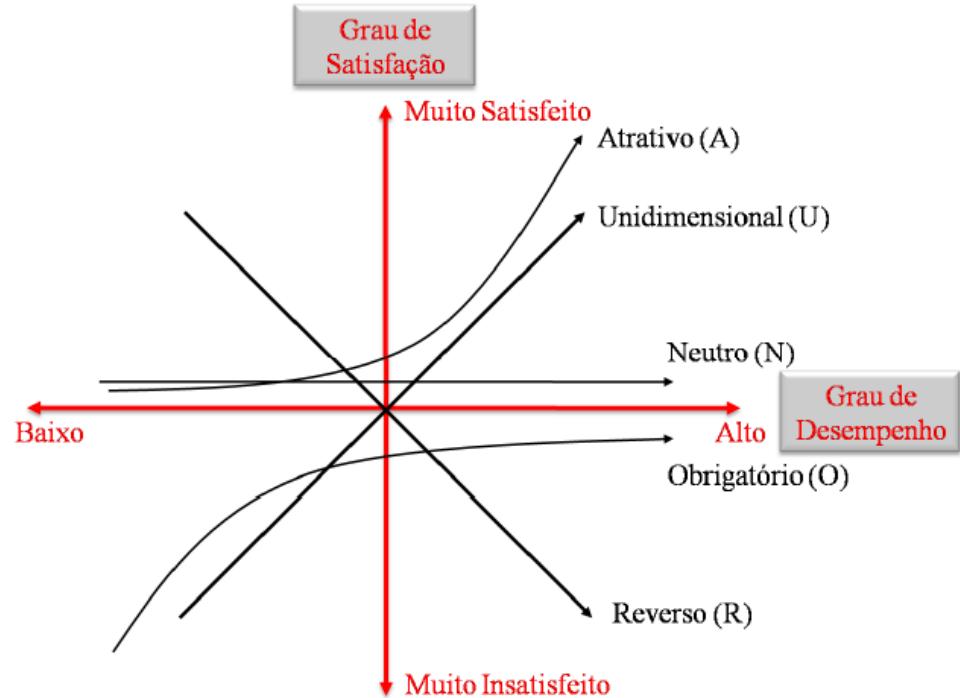
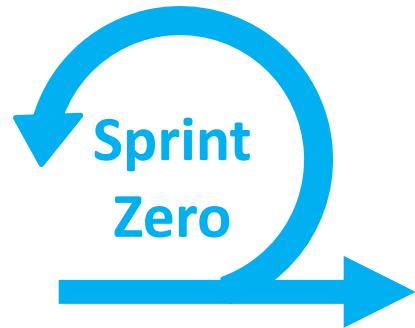


Figura 1: Modelo de Kano de qualidade atrativa.  
Fonte: adaptado de Löfgren e Witell, 2005.

Na década de 1980, um homem chamado Professor Noriaki Kano desenvolveu uma maneira gráfica e simples para pensar e estruturar as necessidades dos clientes. Ele dividiu as expectativas dos clientes em 3 grupos: **coisas que preciso, coisas que quero ou desejo, coisas que me encantam ou superam minhas expectativas.**



# Sprint Zero – (Pré-jogo)



- A execução do projeto começa aqui! Certo?

**Errado!!!**



**“Para o Scrum não existe Sprint Zero,  
pois toda Sprint deve produzir um  
incremento do Produto”**

# Reunião de Planejamento da Sprint



- A Reunião de Planejamento da Sprint pode ser dividida em 2 etapas:

- 1<sup>a</sup> Etapa:

- Qual o **objetivo/meta** da Sprint?
- **O que fazer?** Quais itens (Backlog da Sprint)?
- Qual a **capacidade produtiva** (velocidade) do Time de Desenvolvimento?
- **Estimativa** de complexidade para os itens selecionados.

- 2<sup>a</sup> Etapa:

- **Como fazer?** Itens selecionados → **Tarefas** (decomposição)

| Duração da Sprint | Duração da Reunião de Planejamento da Sprint | 1 <sup>a</sup> Etapa | 2 <sup>a</sup> Etapa |
|-------------------|--|----------------------|----------------------|
| 1 semana          | 2 horas                                      | 1 hora               | 1 hora               |
| 2 semanas         | 4 horas                                      | 2 horas              | 2 horas              |
| 4 semanas         | 8 horas                                      | 4 horas              | 4 horas              |

# Reunião de Planejamento da Sprint



- É o primeiro evento que acontece na Sprint.
- Cria o **Backlog da Sprint** a partir do Backlog do Produto.
- O Time Scrum **define a duração das Sprints**.
- **Não existe regra** para definir a duração da Sprint, vai depender de cada projeto.
- A **duração da Sprint pode ser alterada** ao longo do projeto, mas não é recomendável.
- O Time deve ficar na mesma sala (**War Room**) para facilitar a comunicação.

# Reunião de Planejamento da Sprint



- Não são permitidas mudanças no **Objetivo da Sprint** durante a sua execução.
- **Não podemos incluir, alterar ou excluir itens** no **Backlog da Sprint** durante a sua execução, salvo algumas exceções. Ex. O trabalho da Sprint terminou antes do tempo.
- O **Time de Desenvolvimento pode incluir, alterar ou excluir tarefas** no **Backlog da Sprint** durante a sua execução.
- Quem participa? Time Scrum (Time de Desenvolvimento, Scrum Master e Dono do Produto).

# Definição de Pronto (DoD - Definition of Done)



- Se a “Definição de Pronto” não tiver sido criada pela **Organização**, o **Time de Desenvolvimento** deverá criar.
- A “Definição de Pronto” ajuda na **transparência e previsibilidade** na entrega do Produto.
- Os requisitos de definição de um “Produto Pronto” devem ser entendidos **igualmente** por todos os Stakeholders.

Todos os Requisitos Finalizados?

Produto tem a Qualidade desejada?

Produto testado e em Produção?



**PRODUTO  
PRONTO!**

# Definição de Pronto - Exemplo



- Tudo que estiver na **Lista de “Definição de Pronto”** dever ser feito para que o Produto seja considerado “pronto”.
- Quanto mais **Sênior** for o **Time de Desenvolvimento**, melhor será a “**Definição de Pronto**”.
- A **Definição de Pronto** não é estática e pode ser refinada ao longo do projeto.

Todos os itens do Backlog da Sprint finalizados?

Testes unitários, integração e regressão realizados?

Bugs corrigidos e testados?

Código executado e testado em ambiente de homologação?

Documentação e manual de usuário completos?

Homologação e aprovação do Dono do Produto?

# DOD – Projeto Landing Pages

- Desde a primeira entrega precisa gerar valor.
- As páginas deverão usar fontes grandes
- ..
- ..
- ..

# Velocidade do Time



- Velocidade é a média total de pontos entregues a cada Sprint.
- Para calcular a velocidade de um Time, basta somar o total de pontos produzido em cada Sprint e dividir pelo número de Sprints. ( $S1=30 + S2=32 + S3=31)/3= 31$  **velocidade. Questão de Prova!**
- Precisamos saber da velocidade do Time para calcularmos nossas entregas.
- No início do projeto o Time terá mais dificuldade em calcular suas entregas, pois ainda não saberá ao certo sua velocidade.
- A velocidade do Time é descoberta ao longo das Sprints e com isso a precisão nas entregas aumenta.

# Velocidade do Time - Questão



- Um Time entrega 40 pontos em uma Sprint de 1 semana.
- O Dono do Produto quer entregar ao cliente 160 pontos por 1 mês.
- Você pode se comprometer com o Dono do Produto?

40 pontos  
1<sup>a</sup> Sprint

40 pontos  
2<sup>a</sup> Sprint

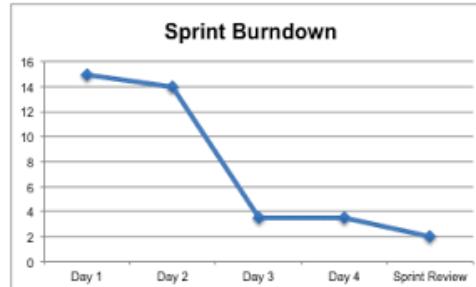
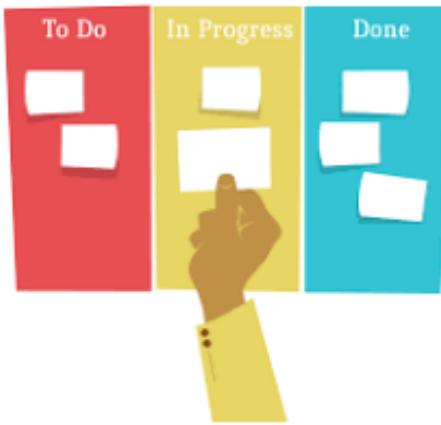
40 pontos  
3<sup>a</sup> Sprint

40 pontos  
4<sup>a</sup> Sprint

40 pontos X 4 semanas =  
160 pontos em 1 mês

# Radiadores de Informação no Projeto

- São grandes quadros com **informações atualizadas** sobre o projeto.
- Devem ficar em **locais visíveis** para todos os stakeholders interessados no projeto.
- Aumentam a **transparência** do projeto, um dos pilares do Scrum.
- **Exemplos de Radiadores:** Kanban, Gráfico Burndown, Calendário Niko, Definição de Pronto, etc.



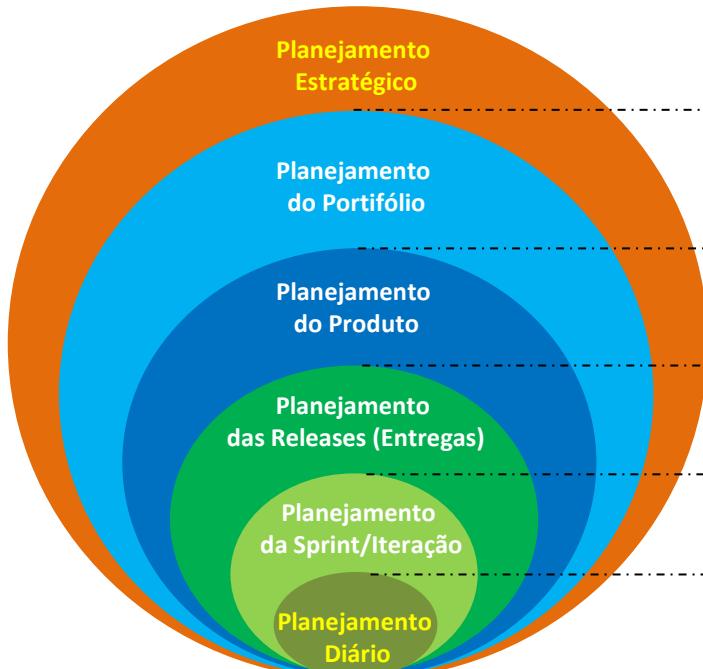
| Time Scrum | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Zezinho    | 😊 | 😊 | 😊 |   |   | 😢 | 😊 | 😊 | 😢 |
| Mariazinha | 😢 | 😐 | 😊 |   |   | 😐 | 😊 | 😐 | 😢 |
| Joãozinho  | 😢 | 😢 | 😊 |   |   | 😐 | 😢 | 😢 | 😢 |

### Definição de Pronto

Somente consideraremos o Incremento do Produto "pronto" se estiver:

- Codificado
- Passando nos testes unitários
- Passando nos testes de aceitação
- Integrado ao sistema XPTO
- Com o manual do usuário atualizado

# Múltiplos níveis de Planejamento (Planning Onion) Planejamento em Camadas



O Planejamento Estratégico é a camada mais importante, pois ela define o que é a empresa e o que ela deseja se tornar, definindo todo o restante da execução.

Representa o portfólio de projetos da empresa. Devem ser selecionados os projetos que atendam as necessidades do planejamento estratégico.

Essa camada representa o produto do projeto que será desenvolvido por um Time de Desenvolvimento. O Time define a Visão do Produto e descreve um roteiro de execução.

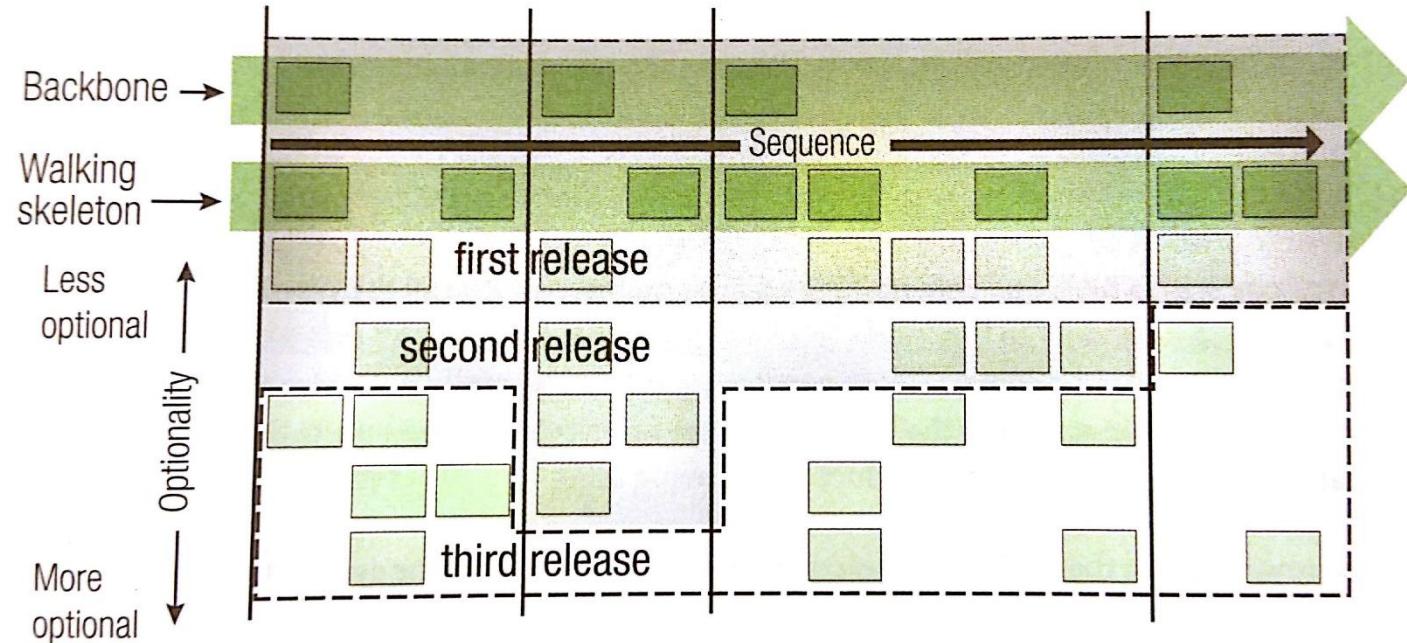
É o planejamento de entrega das versões ou partes utilizáveis do produto/software que agregam valor e precisam ser entregues em uma data ou prazo específico ao Cliente.

Iteração curta, conhecida como Sprint, é o momento em que o Time de Desenvolvimento constrói um incremento do produto que será entregue ao final da Sprint.

Esta é a Reunião Diária do Time de Desenvolvimento para alinhamento do que está sendo feito dia-a-dia no projeto e para verificar se estão tendo algum impedimento.

# Roadmap do Produto

Figure 5.34: Product Roadmap (Story Map Showing the Project Plan)



## Organize Email

## Manage Email

## Manage Calendar

## Manage Contacts

Search Email

File Emails

Compose Email

Read Email

Delete Email

View Calendar

Create Appt

Update Appt

View Apt

Create Contact

Update Contact

Delete Contact

Search by Keyword WIP

Move Emails

Create and send basic email DoneOpen basic email Done

Delete email

View list of appts DoneCreate basic appt Done

Update contents /location

View Apt DoneCreate basic contact DoneUpdate contact info WIPCreate sub folders Done

Send RTF e-mail

Open RTF e-mail

View Monthly formats WIP

Create RTF appt

Accept/Reject/Tentative

## Release 1

Limit Search to one field

Send HTML e-mail

Open HTML e-mail

Empty Deleted Items

View Daily Format

Create HTML appt

Propose new time

Add address data

Update Address Info

Delete Contact

Limit Search to 1+ fields

Set email priority

Open Attachments

Mandatory/Optional

## Release 2

Search attachments

Get address from contacts

View Weekly Formats

Get address from contacts

View Attachments

Import Contacts

Search sub folders

Send Attachments

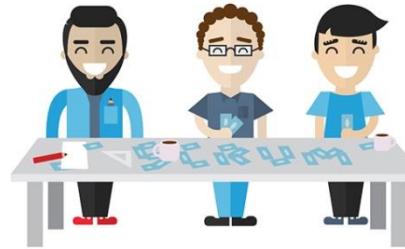
Search Calendar

Add Attachments

Export Contacts

## Release 3

# Planejamento das Releases... Quem participa?



## Dono do Produto

- ✓ Representa o negócio e a visão do ROI.

## Scrum Master

- ✓ Media / apoia a reunião.

## Time de Desenvolvimento

- ✓ Ajuda a entender o que é viável tecnicamente.

## Stakeholders

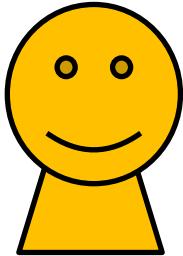
- ✓ Tem o papel de consultores, ajudando com a visão e viabilidade.

# Backlog do Produto



- O Backlog do Produto nasce com a **Visão do Produto**.
- O **Dono do Produto** é responsável por criar e gerenciar o Backlog do Produto.
- É um **lista priorizada** do que precisa ser feito **para desenvolver o produto**.
- Os **itens do Backlog** podem ser melhorias, ideias, atualizações, itens funcionais e não funcionais, correções, bugs e tudo que for referente ao produto.
- Podem ser feitas inclusões, alterações e/ou exclusões dos itens ao longo do projeto.
- O Backlog do Produto **nunca é completo**, está sempre em evolução, é **dinâmico**.
- **Enquanto o Produto existir, o Backlog do Produto também existirá**.
- É **refinado e ajustado** conforme os **feedbacks** das reuniões e a **evolução do Produto**.
- Reunião de Grooming é utilizada especificamente para refinhar o Backlog do Produto.

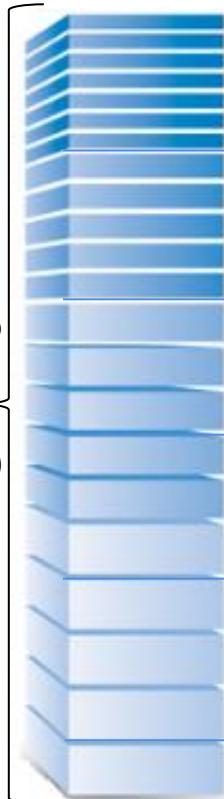
# Backlog do Produto



Dono do Produto

Itens priorizados  
Baklog do Produto  
(Histórias de Usuários)

Product Backlog  
Item (PBI)



## ▪ RELEASE #1 (ENTREGA #1) -> BACKLOG SPRINT #1

- Itens com **prioridade alta** e tem muito valor para o cliente
- Descrição dos **itens mais detalhada possível**

## ▪ RELEASE #2 (ENTREGA #2) -> BACKLOG SPRINT #2

- Itens com **prioridade média** com valor para o cliente
- Descrição dos **itens com algum nível de detalhamento**

## ▪ RELEASE #3 (ENTREGA #3) -> BACKLOG SPRINT #3

- Itens com **prioridade baixa** e não tem muito valor para o cliente no momento
- Descrição dos **itens com pouco detalhamento**

## ▪ ÉPICOS (São histórias de usuários muito grandes)

- Não tem prioridade para o momento
- Não existe descrição detalhada dos itens

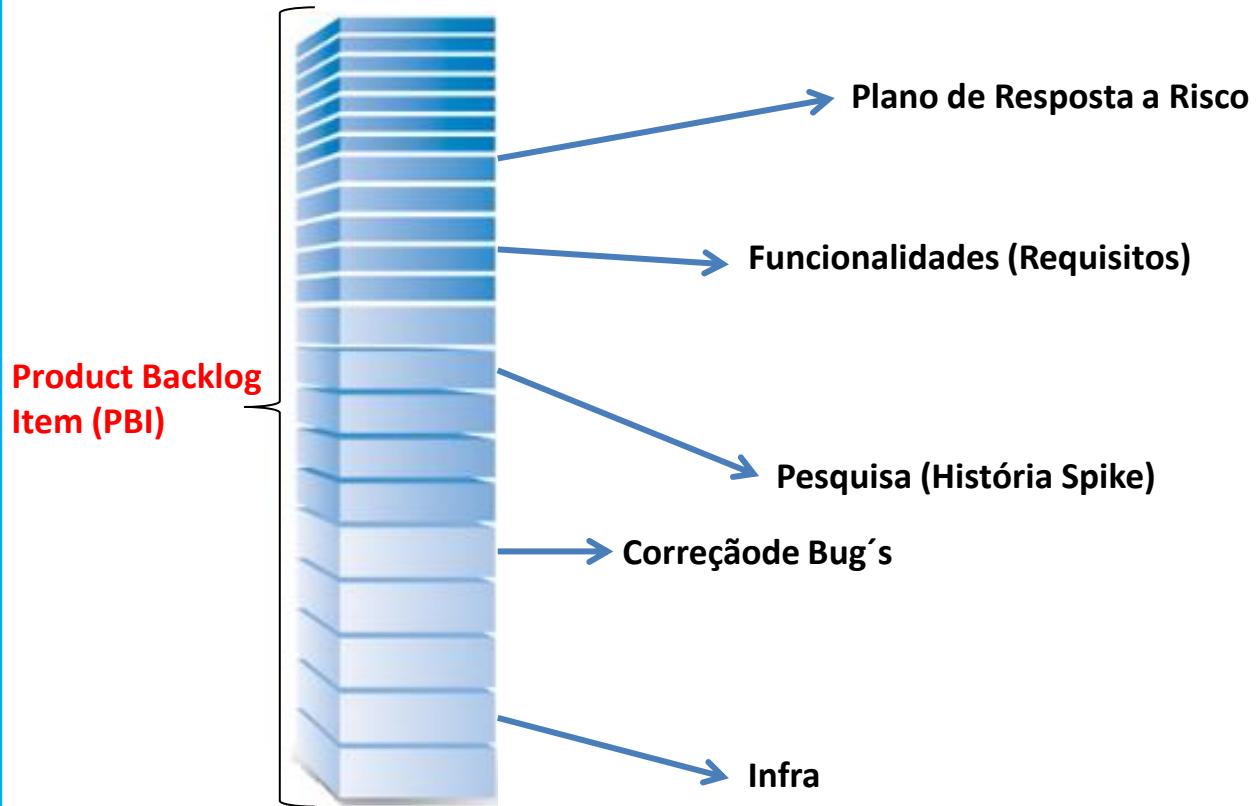
## ▪ TEMAS (Coleção de histórias de usuários que pertencem a um mesmo contexto)

- Não tem prioridade para o momento
- Não existe descrição detalhada dos itens

- Itens funcionais, não funcionais, ideias, bugs, melhorias...

- e tudo mais o que for relacionado ao produto e que possuir algum valor

# Backlog do Produto ... O que tem?



# Backlog do Produto - Estrutura



| Descrição do Item | Prioridade | Valor | Estimativa |
|-------------------|------------|-------|------------|
|-------------------|------------|-------|------------|

- **Descrição do Item:**
  - ✓ O que precisa ser feito, sem entrar em **detalhes técnicos**.
  - ✓ Linguagem de **alto nível e negócios**.
- **Prioridade:**
  - ✓ **Ordem de desenvolvimento** dos itens.
  - ✓ Quanto maior a prioridade, maior o detalhamento do item.
  - ✓ O Dono do Produto **maximiza o ROI** através da prioridade.
  - ✓ Dica: numerar as prioridades com intervalos grandes, 10,20,30,100,200,300.
- **Valor:**
  - ✓ Qual o **valor do item para o negócio** do cliente?
  - ✓ **O valor é o fator mais importante para a priorização de um item.**
- **Estimativa:**
  - ✓ Geralmente utilizamos **pontos de complexidade** na estimativa.
  - ✓ O Time de Desenvolvimento é responsável por estimar cada item.
- **Essa é uma estrutura básica de um Backlog do Produto.**
- **A estrutura pode ser customizada de acordo com a necessidade do projeto.**
- **Pode conter colunas de Data de Registro do Item, Agrupamento de itens por assunto, etc.**

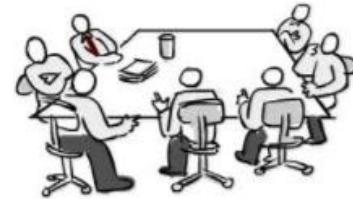
# Backlog do Produto - Estrutura



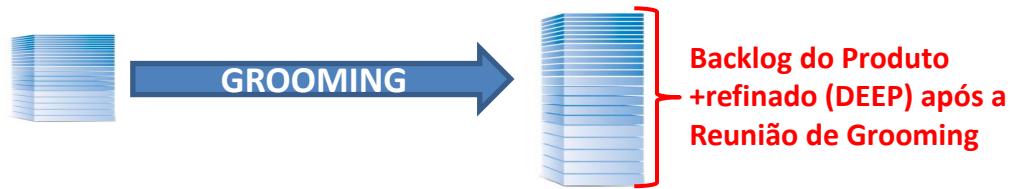
| Descrição do Item   | Prioridade | Valor p/ Negócio | Estimativa |
|---|------------|------------------|------------|
| Como um vendedor,<br>quero procurar por livros filtrando por nome<br>para verificar a disponibilidade no estoque. | 500        | 1- Alta          | 5          |
| Como .....<br>quero .....<br>para .....   | 400        | 2- Média         | 8          |
| Como .....<br>quero .....<br>para .....   | 300        | 1- Alta          | 13         |

O Scrum não define nenhuma técnica de como escrever os itens no Backlog do Produto.  
(Histórias de usuários, Casos de uso e Descrições textuais)

# Backlog do Produto - Grooming



- Reunião com o objetivo de **refinar os itens do Backlog do Produto**.
- Participam: Time Scrum + Stakeholders (Todos os necessários para a sessão).
- Definição de **Item PREPARADO (READY)** para entrar na Sprint é definido pelo Time Scrum. (Item= descrição, estimado, protótipo, etc)
- O **Time de Desenvolvimento** deve disponibilizar **10% do tempo da Sprint** para realizar as **Reuniões de Grooming** com todo **Time Scrum** sempre que houver necessidade. O **nível de detalhamento** do item é definido pelo Time Scrum.
- **Dono do Produto** é o responsável pelo refinamento dos itens do Backlog do Produto, mas pode solicitar **ajuda ao Time de Desenvolvimento**.
- Ao final da Reunião de Grooming é gerado um Backlog do Produto **DEEP**.



# Backlog do Produto - DEEP



**Detalhado**



As histórias na parte superior do Backlog precisam ter o detalhamento suficiente para serem desenvolvidas pelo Time de Desenvolvimento. As histórias no meio do Backlog devem possuir apenas algum nível de detalhamento. As histórias do meio para baixo podem ser os Épicos e Temas. **GROOMING**

**Estimado**



Todas as histórias do Backlog do Produto devem ser estimadas pelo Time de Desenvolvimento. O ideal é que seja usada alguma unidade de estimativa de medidas como por exemplo “Esforço” ou “Pontos de Histórias”. **ESTIMAR P/ 3 PRÓXIMAS SPRINTS**

**Emergente**



Novas histórias vão emergindo a todo o momento no Backlog do Produto a medida que o produto vai sendo desenvolvido e melhor entendido pelos stakeholders. Estas “novas necessidades”, em modelos tradicionais de gestão de projetos, seriam tratados como **mudanças de escopo**. **DINÂMICO E EVOLUÍDO**

**Priorizado**



Uma importante característica é a constante repriorização do Backlog do Produto. Geralmente as histórias de usuários devem ser priorizadas de acordo com o valor dela para o negócio. **PRIORIZADO E REPRIORIZADO**

- Quanto +Grooming, +DEEP é o Backlog do Produto.
- Quanto +DEEP, melhor é a qualidade do Backlog do Produto.

# Backlog do Produto - Priorização



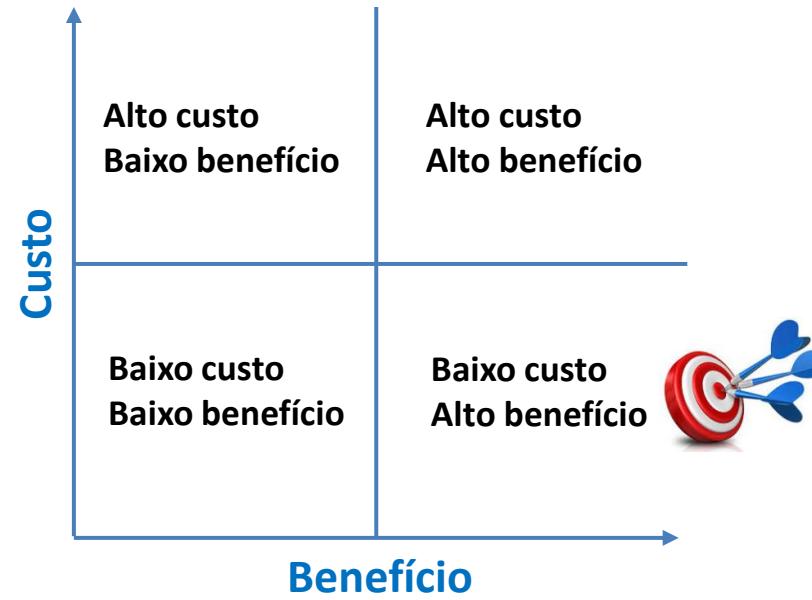
**VALOR DE NEGÓCIO =**

**BENEFÍCIO PARA O CLIENTE**

**CUSTO PARA DESENVOLVIMENTO DOS ITENS**

- **BENEFÍCIO** é avaliado pelo **Dono do Produto**, que é o retorno que o item desenvolvido irá trazer para o negócio do cliente.
- **CUSTO** do desenvolvimento para cada item, que é o esforço utilizado pelo **Time de Desenvolvimento**. Quanto custará para o cliente ter este novo item?
- **RISCO** é avaliado no momento de priorização dos itens do Backlog do Produto.

# Valor do Negócio

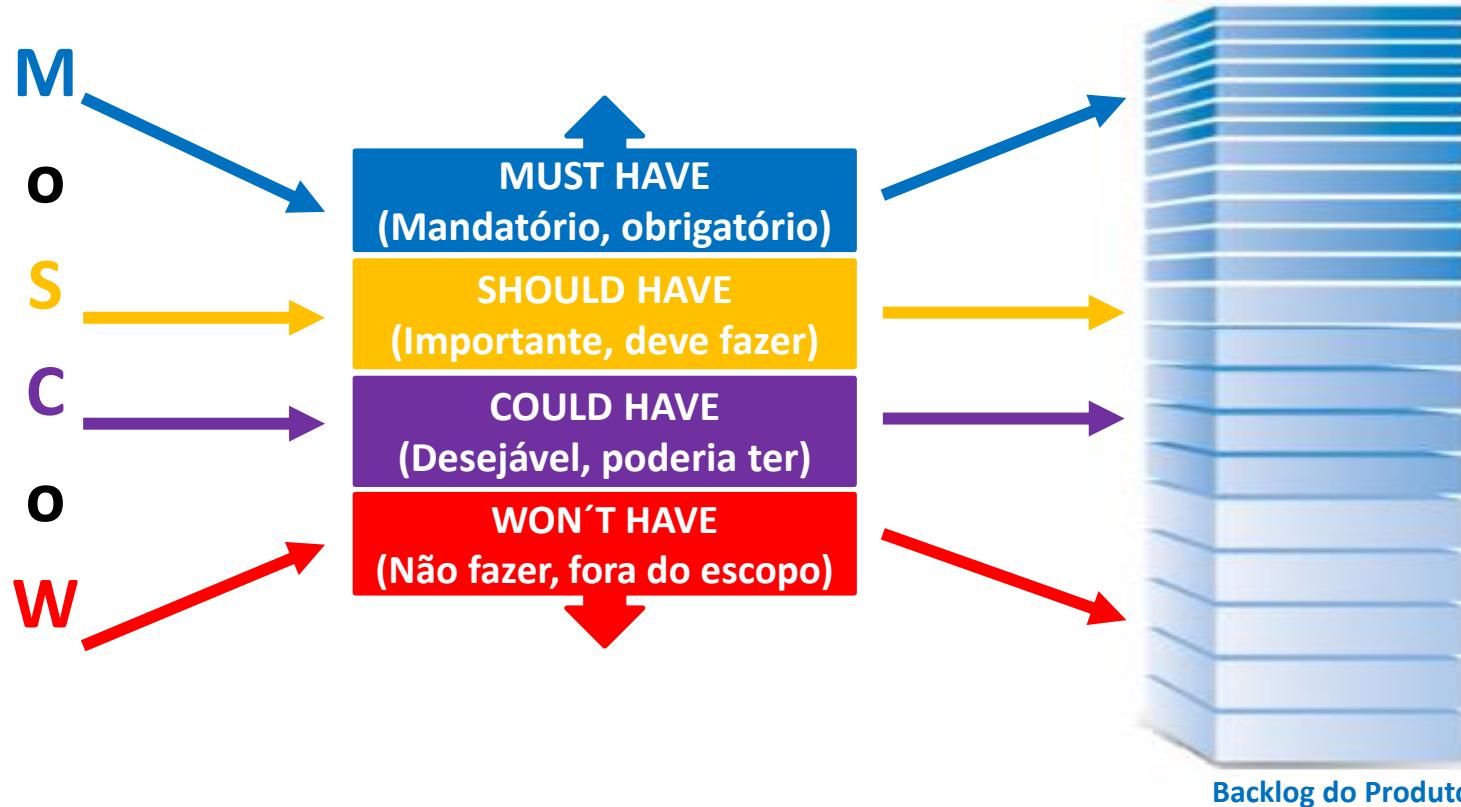


# Priorização do Backlog do Produto



- Priorização dos itens está sempre relacionada ao **valor de negócio do cliente**.
- O foco é sempre o **Retorno do Investimento (ROI)** para o negócio.
- Os itens do Backlog podem ser priorizados por **valor, dependência, necessidades do negócio, riscos, etc.**
- Existem diversas **técnicas para calcular o valor de negócio** dos itens.
- Opinião especializada, MoSCoW, Análise de Pareto (20% itens que retornam 80% de valor para o produto), Kano (entrevistas com usuários), financeiros: **ROI (Retorno de Investimento)**, VPL (Valor Presente Líquido), TIR (Taxa Interna de Retorno), etc.
- **Dono do Produto** é quem escolhe qual **técnica** irá utilizar para a priorização dos itens.
- Devem existir **itens priorizados e estimados para pelo menos 3 (três) Sprints**.

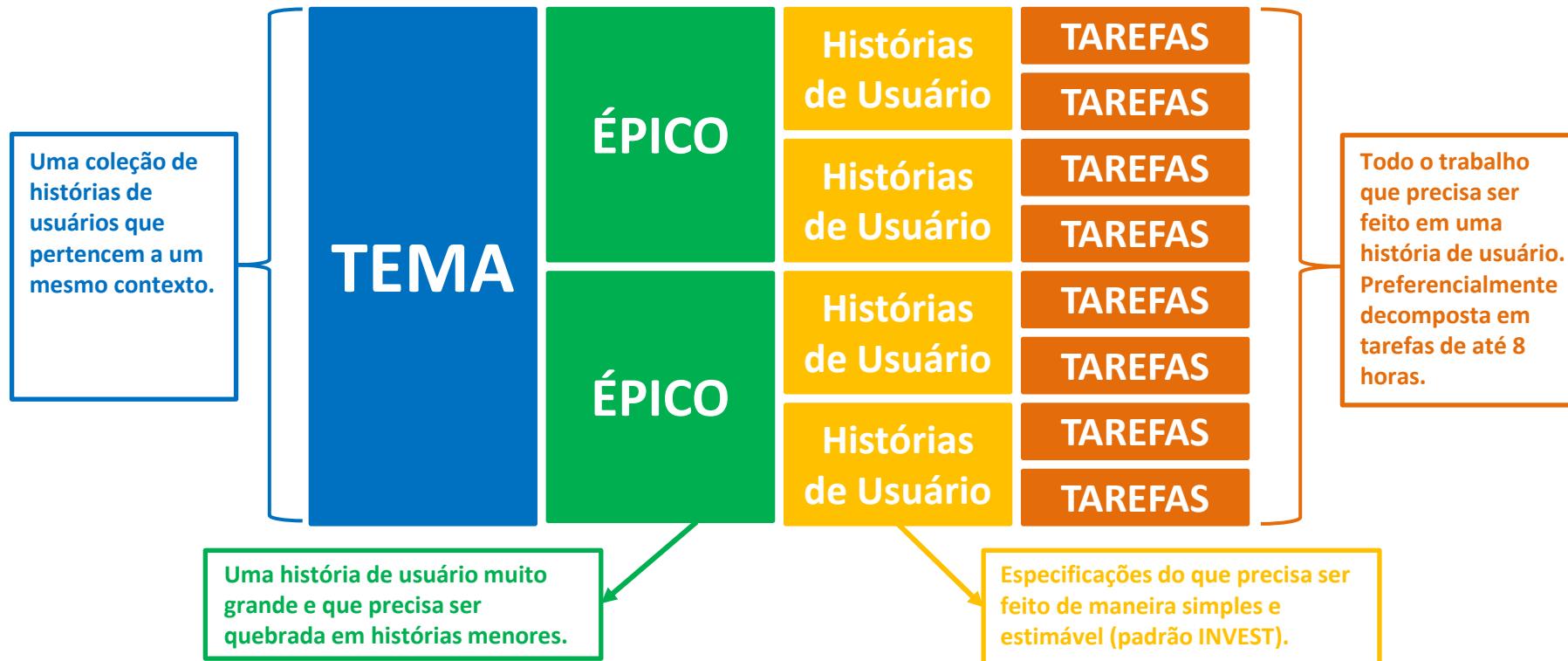
# Técnica de priorização MoSCoW



# Histórias de Usuários (User History)

- História de usuário é uma descrição resumida de alguma **funcionalidade do sistema** sob o **ponto de vista do usuário**.
- História de usuário deve ser escrita na **linguagem de negócio, alto nível**.
- História de usuário é **criada pelo Dono do Produto** e serve para conduzir a criação de **teste de aceitação**.
- Os **Testes de Aceitação** são criados para certificar de que a história foi implementada corretamente.

# Histórias de Usuários (User History)



# Histórias de Usuários (Exemplo)

Como um <ator>  
eu quero/preciso/gostaria de <ação>  
para que <objetivo>.

Cartão história de usuário.

**Nome:** Consulta de Livro.

**Como** um **vendedor**,  
**eu quero** procurar por livros  
filtrando por nome  
**para que** seja possível verificar  
o se existe o livro em estoque  
para venda.

**Autor:** é o proprietário da história,  
quem irá utilizar a funcionalidade  
ou requisito. (perfil do usuário)

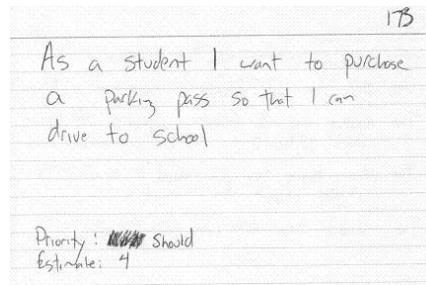
**Ação:** é o que o ator quer fazer  
dentro do sistema, esperando  
que o objetivo seja alcançado.

**Objetivo:** é o que o ator espera  
que aconteça, após a ação ser  
executada. Pode ser vista também  
como uma justificativa.

# Histórias de Usuários (os 3 C's)

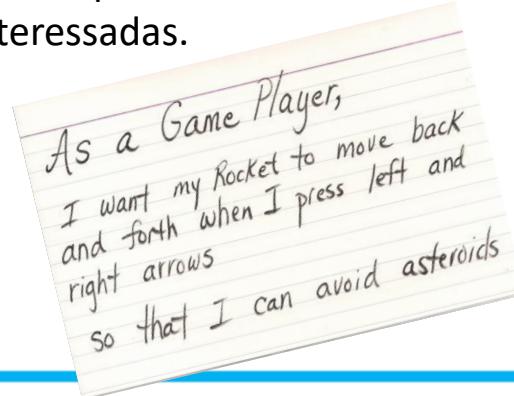
## CARTÃO (CARD)

- Como um <ator> eu quero/preciso/gostaria <ação> para que <objetivo>.



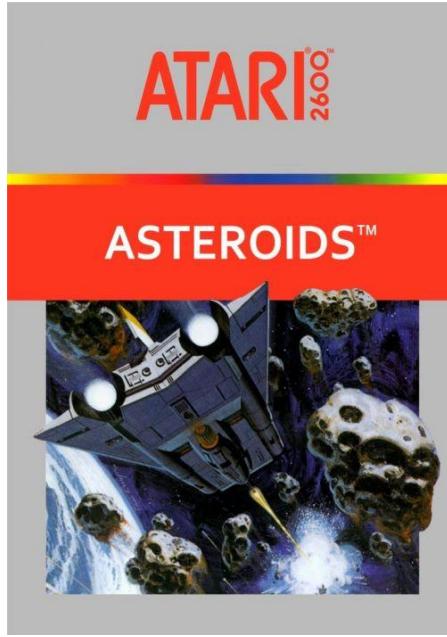
## CONVERSA (CONVERSATION)

- Análise JIT(Just in Time) por meio de conversas com as partes interessadas.



## CONFIRMAÇÃO (CONFIRMATION)

- Complemente a história por meio de testes de aceitação no verso do cartão.



As a Game Player,  
I want my Rocket to move back  
and forth when I press left and  
right arrows  
so that I can avoid asteroids

# Testes de aceitação da História de usuário

- Objetivo é confirmar se o **sistema** está funcionando como as **especificações** do Cliente.
- O **teste de aceitação** é escrito no **verso** do **cartão** da história de usuário.
- As **histórias de usuários** são as **bases** para os **testes de aceitação**.
- Para cada história deve ter **um teste de aceitação** definido pelo **Dono do Produto/Cliente**.

**FRENTE** Cartão história de usuário.

*Cancelar compra de um livro.*  
Como um **cliente**,  
**eu quero poder cancelar a**  
**compra de um livro**  
**para que eu não receba o livro**  
**em casa.**

## TESTE DE ACEITAÇÃO

**VERSO** Cartão história de usuário.

- 1) Verificar que um cancelamento pode ser realizado até 1 hora após a compra.
- 2) Verificar que clientes **com cartão VIP** não pagam taxas administrativas no cancelamento da compra.
- 3) Verificar que clientes **sem cartão VIP** pagam taxa administrativa de 10% no cancelamento da compra.



Fatiar

Descartar

Priorizar

# Uma boa História de Usuário deve ser...

Independent

As histórias de usuários são mais facilmente trabalhadas quando são independentes, ou seja, quando podemos implementá-las em qualquer ordem.

Negotiable

As histórias de usuários não são contratos para implementar requisitos. Definida a essência, os detalhes são negociados com o Dono do Produto.

Valuable

A premissa básica de uma história é que ela **gere valor ao produto, para o cliente**. Se a história de usuário não tiver valor, não deve ser implementada.

Estimable

O Time precisa ser capaz de estimar uma história, não precisa ser exato. Uma história deve ser estimável, ninguém consegue estimar uma história que não entende.

Small

Boas histórias são pequenas e devem ser implementadas em uma Sprint. Além disso, quanto menor é uma história, maior a chance de ter uma estimativa mais precisa.

Testable

Se o cliente não sabe como testar a história, significa que ela não está clara o suficiente ou não acrescenta valor para o cliente. **Uma boa história deve ser testável.**

# Detalhando Histórias de Usuários



# Histórias de Usuários (Spike)

- Spike é um **tipo especial** de história de usuário utilizada para **pesquisas, design, prototipação, etc.**
- São **Provas de Conceito (POC)** para **reduzir riscos, entender melhor os requisitos, aumentar a precisão das estimativas** das histórias de usuário, testes com novas tecnologias, etc.
- As **Spikes são estimadas** e fazem parte do **Backlog do Produto**.
- Produzem **informação útil para o projeto** e **não um incremento de software**.
- **Sprint Spike** são geralmente menores que uma Sprint normal (**1 dia/1 semana**)



# Garimpando Histórias de usuário

- As forma mais utilizadas para elaborar histórias de usuário são:



Entrevistas



Questionários



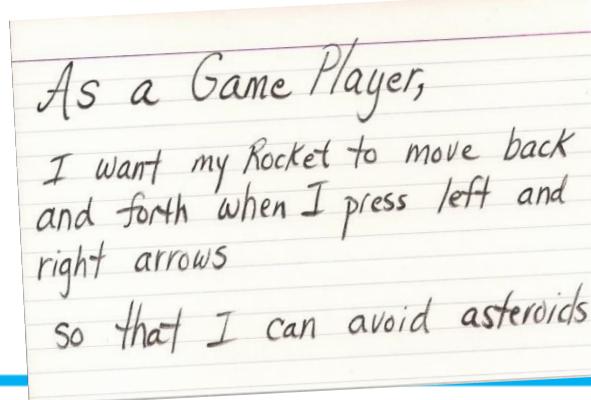
Observação



Workshops

# Definition of Ready (DoR)

- É a declaração de pronto (Definition of Done) das histórias de usuários.
- São critérios de qualidade que definem se uma história é boa (está pronta)
- Deve estar alinhada com o conceito INVEST.
- O Dono do produto precisa garantir que o seu entendimento está claro e com objetivos de valor bem definidos.
- As histórias precisam estar prontas e compreendidas por todos antes da reunião de planejamento da Sprint.





# Scrum no Vale do Silício

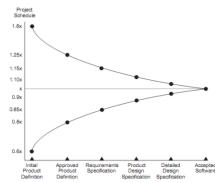


VIDEO

# Estimativas

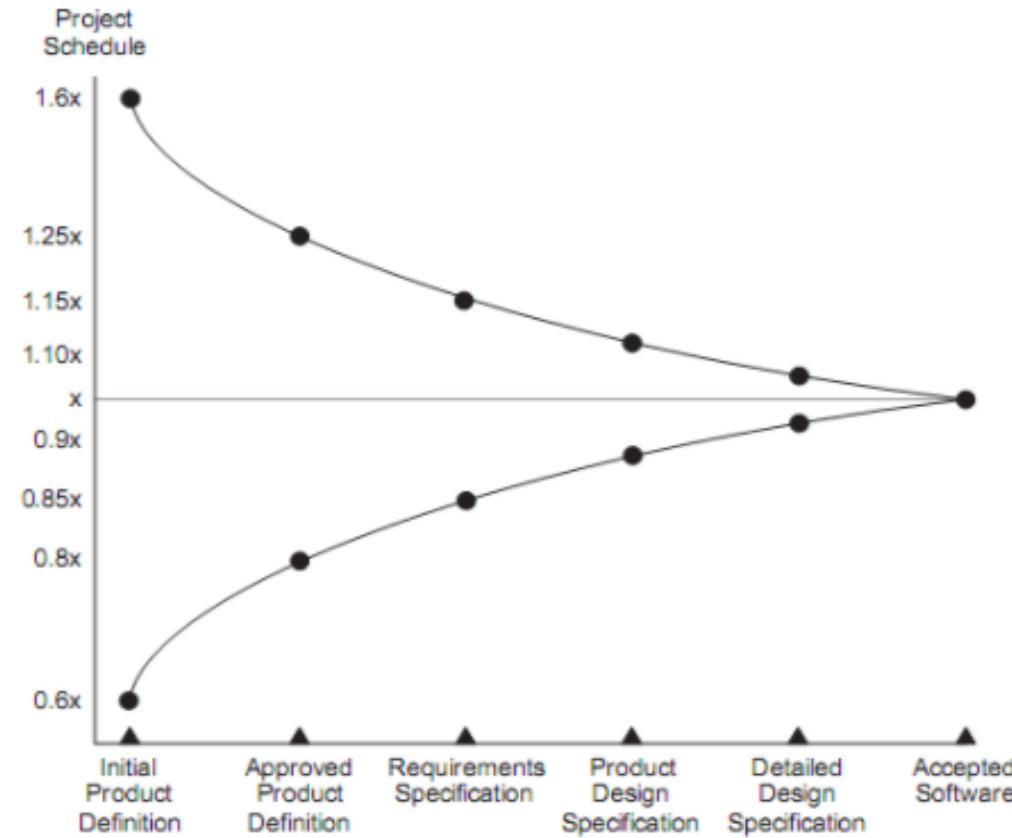
1. Cone da Incerteza
2. Estimativa por afinidade
3. Estimativa por triangulação
4. Pontos de Complexidades
5. Dias/horas ideais
6. Planning Poker

# Cone de incerteza



- O Cone de Incerteza diz respeito aos aspectos de **incerteza na gestão de projetos** e como eles evoluem ao longo do processo.
- **No início do projeto as estimativas não podem ser precisamente previstas** e, então, o projeto está sujeito às incertezas.
- As **mudanças diminuem** conforme o projeto avança e a **certeza aumenta**.
- O escopo do software torna-se mais completo à medida que o projeto avança.
- **No Scrum, conforme o item é detalhado, uma nova estimativa é gerada.**

# Cone da incerteza

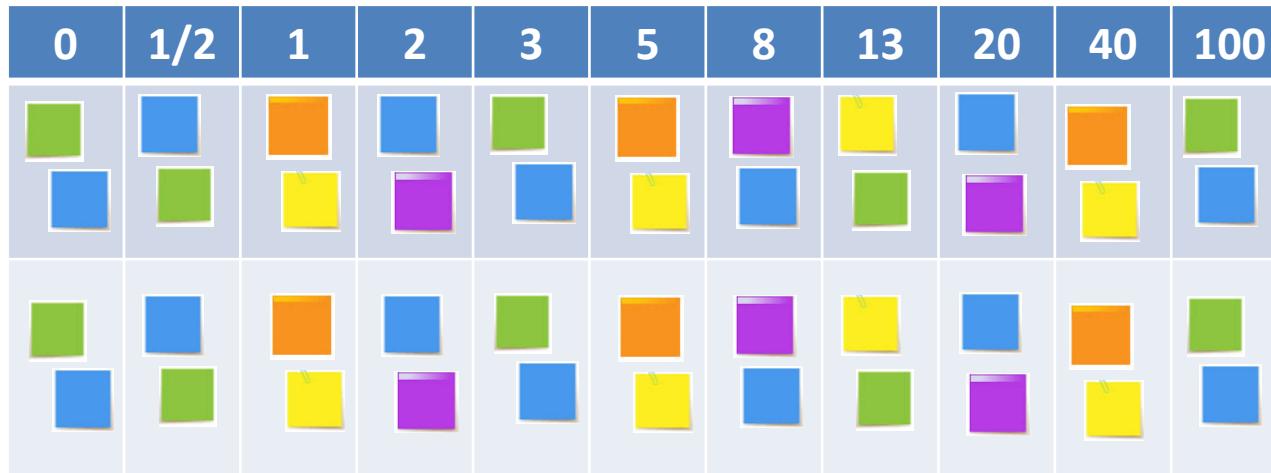


# Estimativa de Complexidade/ Pontos de História

- No Scrum a complexidade é medida por PONTOS e não por HORAS.
- Assim conseguimos entender se um item é mais complexo que outro.
- A estimativa em HORAS pode não ser muito precisa, pois não estamos levando em conta a complexidade de outros itens, estamos olhando apenas para o item em questão e informando um número em horas.
- Pontos de História ou Pontos de Complexidade expressam o tamanho de uma História de usuário.
- Na estimativa de Pontos de Complexidade é atribuído um valor para cada item que são comparados com o valor de outros itens com maior ou menor complexidade, o que importa são os valores relativos ao outros itens estimados.
- Principal objetivo é medir a quantidade de software que está sendo produzido, para desta forma medir a produtividade entre outros indicadores de qualidade.

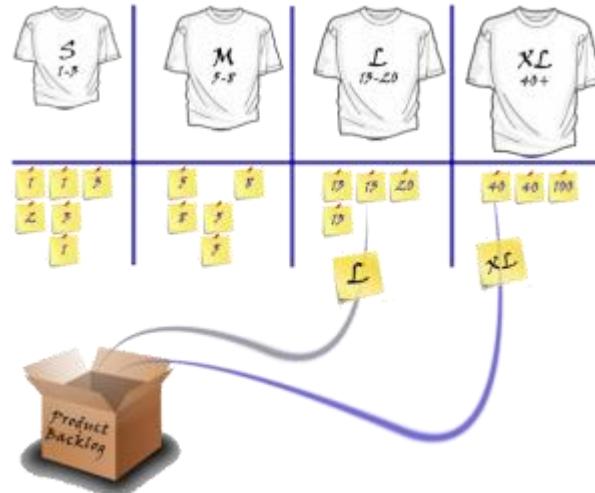
# Estimativa por Afinidade (Triangulação)

- Agrupa as Histórias de usuário por nível de complexidade em um quadro na parede. Pode ser agrupado mais de uma História de uma vez se forem similares.



# Estimativa T-SHIRT Sizing

- Utiliza as medidas de tamanho de uma camisa PP; P; M; G; GG; XG.
- Geralmente usada para estimar Épicos ou Histórias de usuários muito grande.
- Após esse primeiro refinamento, podem ser decompostas as histórias de usuário para cada tamanho e utilizar outras técnicas para refinar a estimativa.

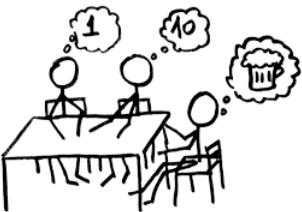


# Estimativa em Dias (ou horas) ideais

- Estimativa feita com base em dias ou horas ideias, partindo do princípio que um profissional não produz de fato 8 horas por dia em um dia de 8 horas.



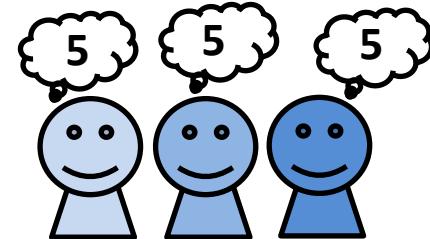
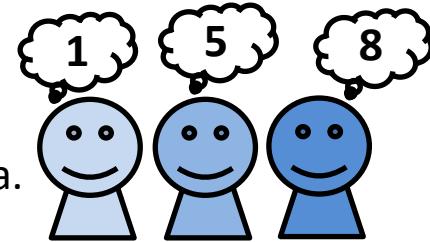
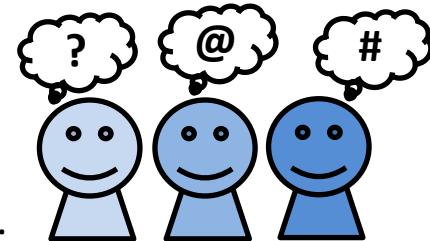
# Jogando Planning Poker!



- Técnica utilizada para **estimar uma História** de usuário.
- Estima a **complexidade (tamanho)** de uma história de usuário.
- Utiliza um baralho com cartas baseadas na **sequência de Fibonacci**.
- Cada carta do baralho representa um valor de complexidade.
- O Time Scrum **pode customizar o baralho** de acordo com suas necessidades.
- Normalmente o baralho é composto por 10 cartas.
- A carta “**Ponto de interrogação**” indica que o membro **não tem ideia da complexidade**.
- O Planning Poker acontece nas reuniões de **Gromming do Backlog do Produto** ou na **Reunião de Planejamento da Sprint**.
- O Time seleciona a História de usuário com complexidade 2 que servirá como base de comparação para definir a complexidade de outra História de usuário.

# Dinâmica do Planning Poker!

1. O Time seleciona a história + simples e + complexa, atribuindo 1 e 100;
2. Dono do Produto conta a história e pergunta qual a estimativa;
3. O Time de Desenvolvimento escolhe uma complexidade;
4. O maior e o menor valor escolhido devem explicar o motivo da escolha;
5. O Time discute o resultado das estimativas;
6. Com base nas discussões o Time faz uma nova estimativa;
7. Se não houver mais divergências, começam a estimar uma nova história.



| Sequência de Fibonacci |     |    |     |   |   |   |  |  |  |
|------------------------|-----|----|-----|---|---|---|--|--|--|
| 0                      | 1/2 | 1  | 2   | 3 | 5 | 8 |  |  |  |
| 13                     | 20  | 40 | 100 | ? | ? | ∞ |  |  |  |

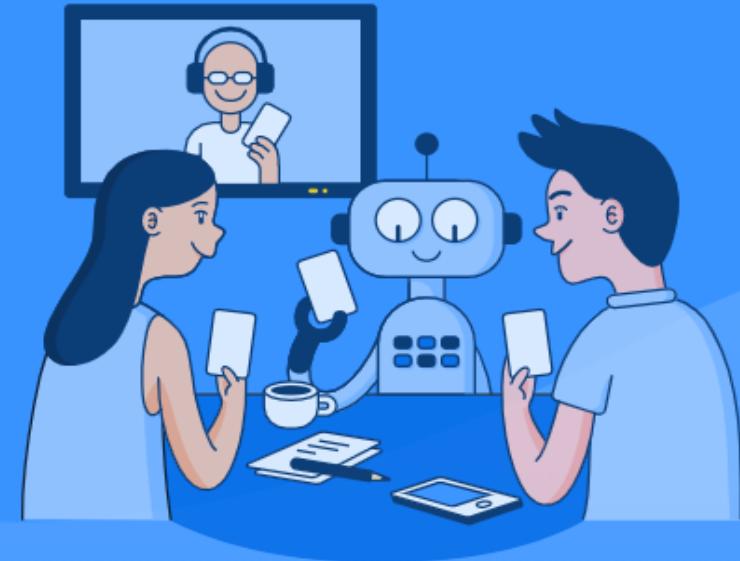




# Planning poker online

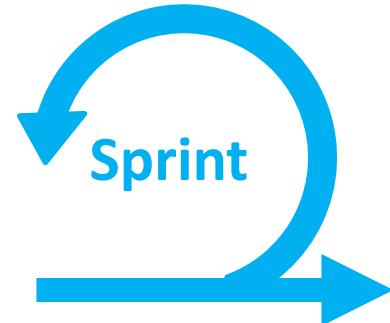
Secretly vote your estimation  
and don't influence others.

[Start quick game](#)

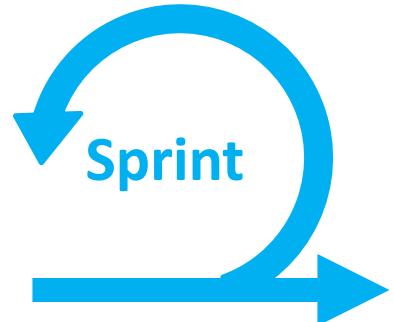


# Sprint

- O Projeto Scrum inicia com a execução de uma Sprint.
- **A Sprint é o principal evento do Scrum.**
- Principal objetivo da Sprint é entregar um **Incremento de Produto**.
- Sprint significa arrancada, corrida de velocidade.
- Sprint é um ciclo de Desenvolvimento, **iteração**.
- **Timebox de 1 à 4 semanas**, nem menos nem mais.
- As tarefas criadas para entregar os itens da Backlog da Sprint podem ser alteradas.
- Não são permitidas mudanças que possam impactar o objetivo da Sprint.
- Na Sprint é executado todo o trabalho que foi adicionado na Backlog da Sprint.
- Se a Sprint terminar antes do previsto, podemos incluir itens do Backlog do Produto na Backlog da Sprint.
- É importante que o Time tenha a qualquer momento a **Visão da Sprint**, ou seja, o que tem pra fazer, o que está sendo feito e o que já foi feito (**Kanban**)



# Sprint e seus Eventos

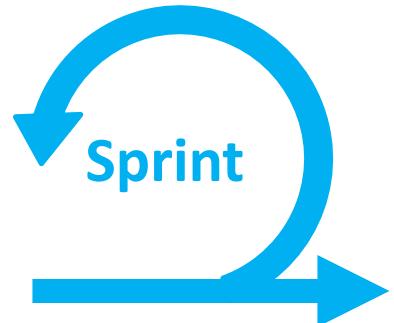


- Dentro da Sprint acontecem todos os outros eventos.
- A Sprint tem início com a *Reunião de Planejamento da Sprint* e finaliza com a *Reunião de Retrospectiva da Sprint*.

## SPRINT

↓ Reunião de Planejamento da Sprint  
Reunião Diária da Sprint  
Reunião de Revisão da Sprint  
Reunião de Retrospectiva da Sprint

# Sprint e as Mudanças



## ▪ O QUE NÃO PODE MUDAR NA SPRINT?

- ✓ O objetivo da Sprint.
- ✓ Os itens do Backlog da Sprint.
- ✓ A qualidade planejada para o Produto.
- ✓ Os membros do Time de Desenvolvimento.
- ✓ Não são permitidas mudanças que possam impactar o Objetivo da Sprint.

## ▪ O QUE PODE MUDAR NA SPRINT?

- ✓ Tarefas criadas para entregar os itens da Backlog da Sprint podem ser alteradas.
- ✓ Se o Objetivo da Sprint não fizer mais sentido, a mesma pode ser cancelada.
- ✓ Somente o Dono do Produto pode cancelar a Sprint.
- ✓ Caso a Sprint seja cancelada, faça uma nova Reunião de Planejamento da Sprint.

# Backlog da Sprint



- **Backlog da Sprint** são os itens do Backlog do Produto + as Tarefas definidas e estimadas pelo Time de Desenvolvimento para gerar um incremento de software.

## Backlog do Produto

Item #1

Item #2

Item #3

Item N

## Backlog da Sprint

Item #1

Item #2

Item N

## Tarefas estimadas → Sprint

Item #1, Tarefa 1, Tarefa 2, Tarefa N...

Item #2, Tarefa 1, Tarefa 2, Tarefa N...

Item N, Tarefa 1, Tarefa 2, Tarefa N...

# Backlog da Sprint



- O Time de Desenvolvimento é responsável pela Backlog da Sprint, podendo incluir ou excluir tarefas ao longo da Sprint de acordo com suas necessidades.
- Os membros do Time selecionam as tarefas que irão realizar no Backlog da Sprint.
- Geralmente o Time de Desenvolvimento utiliza **Quadros Kanban** para acompanhar as todas as **atividades da Sprint**, além do Gráfico Burndown.

## Exemplo Quadro Kanban

| BACKLOG PRODUTO<br>Escopo do Projeto | TO DO<br>Backlog da Sprint        | DOING<br>Desenvolvimento do Incremento do Produto | TEST<br>Time de Desenvolvimento | CHECK<br>Homologação Aprovação Dono do Pruduto | DONE<br>Produto "Pronto" | RELEASES<br>Entregas realizadas Produção | PROBLEMAS<br>Melhorias PDCA |
|--------------------------------------|-----------------------------------|---|---------------------------------|--|--------------------------|--|-----------------------------|
| Sprint Zero                          | Reunião de Planejamento da Sprint | Execução da Srpint                                |                                 | Reunião de Revisão da Sprint                   |                          | Reunião de Retrospectiva da Sprint       |                             |

# Exemplo de Quadro Kanban

| A FAZER   | FAZENDO  | FEITO  | CHECADO   | NÃO PLANEJADO  |
|---|--|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li><b>Post-it Notes</b><br/>Novo LMS<br/>Mensagens</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>Novo LMS<br/>Forum</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>Testar o Chat e<br/>verificar os erros<br/>apontados</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2247 - IPGN<br/>p/ 13-03</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2672 - NC - SC</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2670 - IPGN<br/>p/ 13-03</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li><b>Post-it Notes</b><br/>Tarefa de Ingles</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2560 - NC - SC<br/>Paulinha</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2557 - IPGN<br/>Helio</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2155 - IPGN<br/>Luiz</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2075 - NC - SC<br/>Luiz</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2035 - NC - RO<br/>Helio</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2627 - IPGN<br/>Junior</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li><b>Post-it Notes</b><br/>Scorm 2004<br/>Junior</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>17/03<br/>SBQS</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2679 - IPGN<br/>Alta</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2678 - IPGN<br/>Alta bem alta</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>1451 - IPGN<br/>Urgente</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li><b>Post-it Notes</b><br/>2660 - IPGN</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2654 - NC - SC</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2659 - IPGN</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2647 - NC - SC</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2656 - IPGN</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2646 - NC - SC</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2655 - IPGN</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2129 - NC - SC</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2591 - IPGN</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2584 - NC - Uni</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2581 - IPGN</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2502 - NC - Uni</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2648 - JF - SC</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li><b>Post-it Notes</b><br/>2665 - IPGN<br/>Não efetuado</li><li><b>Post-it Notes</b><br/>2652 - NC / SE<br/>Luiz</li></ul> |

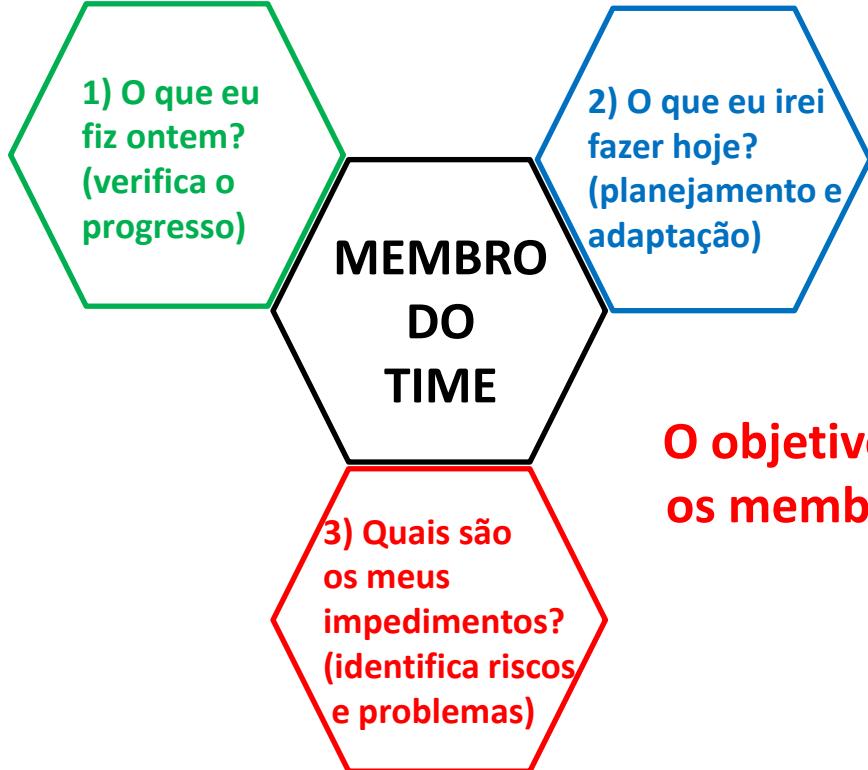
## PROBLEMAS



# Reunião Diária

- Reunião de **sincronização das atividades** na Sprint.
- Não é uma Reunião de Status Report.
- Tem duração de **15 minutos** e a equipe realiza a reunião em pé.
- Deve acontecer de preferência sempre no **mesmo local**.
- O **Scrum Master** é o responsável por fazer a reunião acontecer.
- O Time de Desenvolvimento não se reporta para o Scrum Master.
- O status de todas as atividades devem estar atualizadas antes da reunião (**Quadro Kanban e Gráfico Burndown da Sprint**).
- **Quem participa?** Somente o Time de Desenvolvimento.
- Os Stakeholders, Dono do Produto e Scrum Master não devem participar dessa reunião.

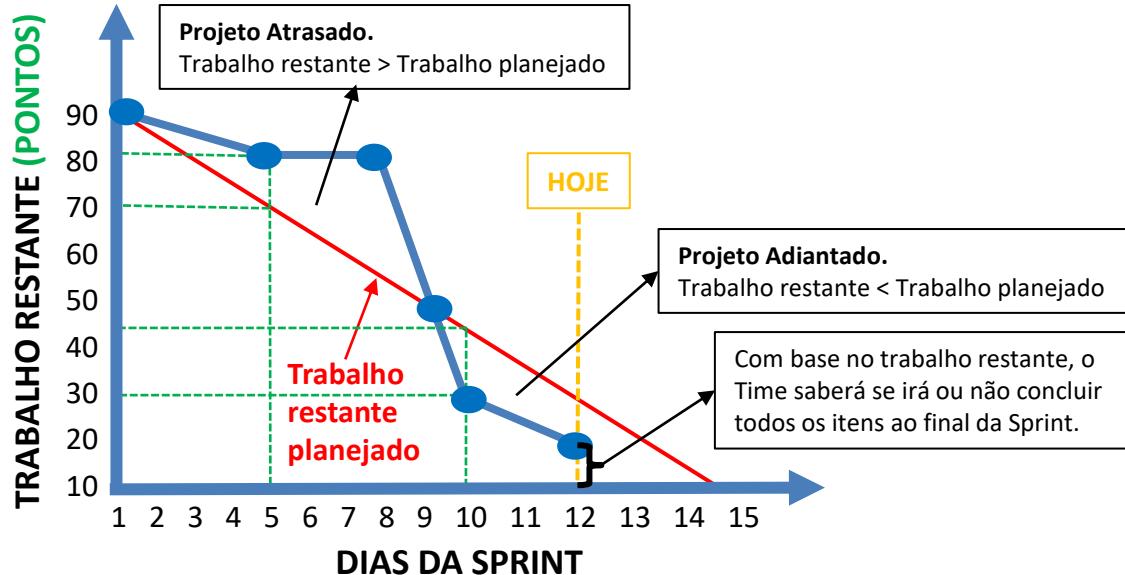
# Reunião Diária (Perguntas)



O objetivo é sincronizar as atividades entre os membros do Time de Desenvolvimento.

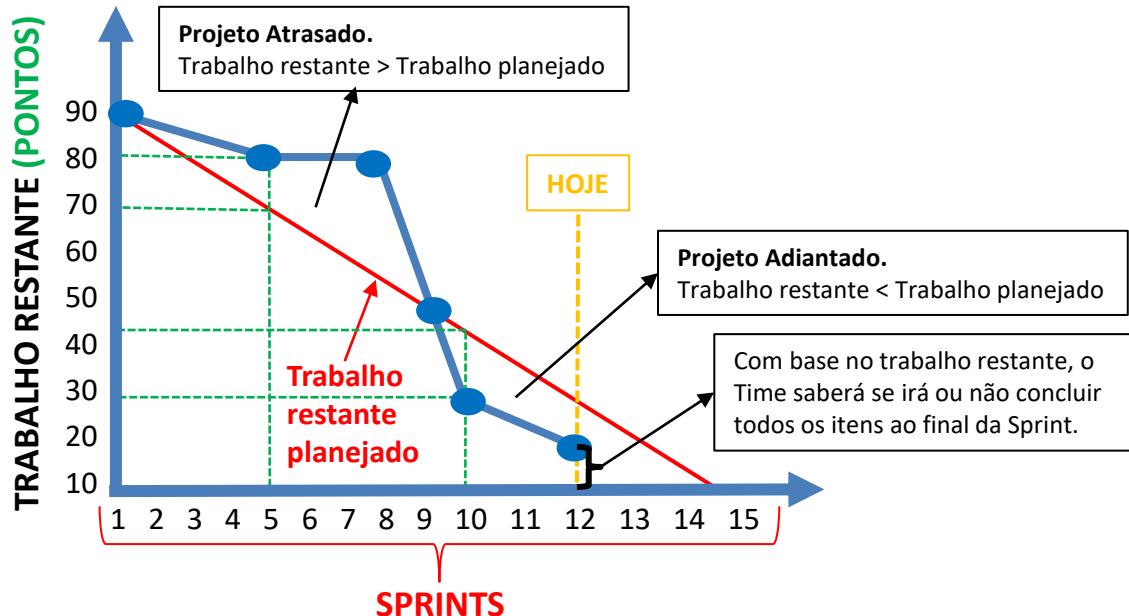
# Gráfico Burndown da SPRINT

- Mostra o **trabalho restante** de uma Sprint em comparação com o planejado.
- **NÃO** mostra o **trabalho concluído** em uma Sprint.
- **Atualizado diariamente**, antes da Reunião Diária, pelo Time de Desenvolvimento.



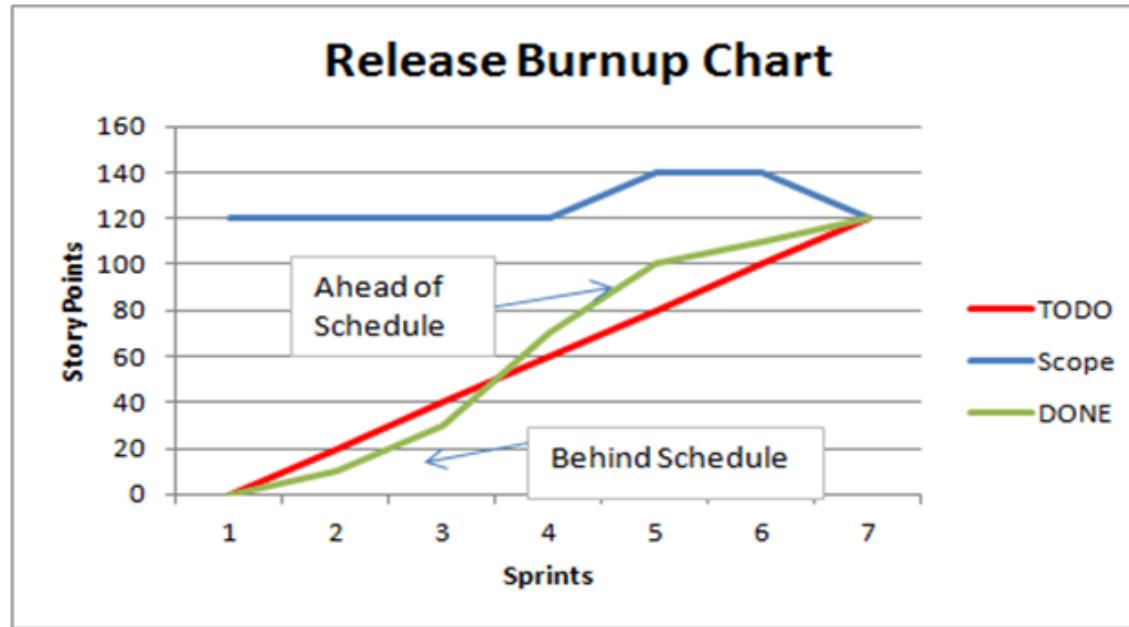
# Gráfico Burndown da RELEASE

- Tem o mesmo objetivo do Gráfico Burndown da Sprint.
- Mostra o **trabalho restante** do **Backlog do Produto** ao longo das Sprints.

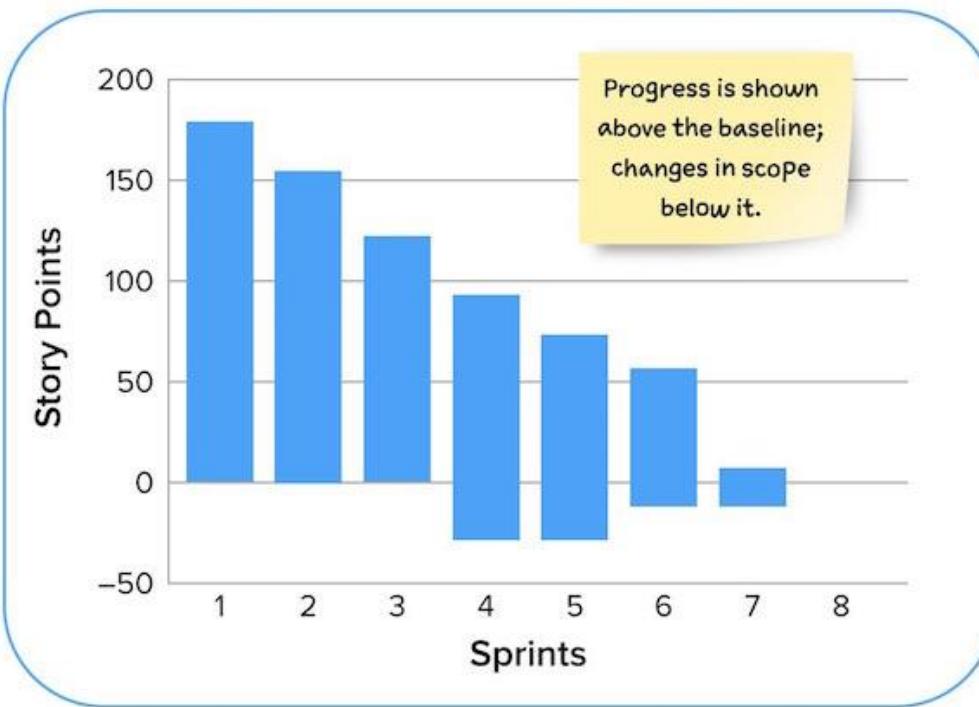


# Gráfico BurnUP

- Mostra a quantidade de **PONTOS** finalizados, se houve mudança no **ESCOPO** e se o Time vai atingir a **META** do projeto.
- Visão de todo o **PROJETO**.



# Gráfico de Barras Burndown





# Google Sheets



# Case Spotify

VIDEO

# Kanban | Scrumban | Quadro do Scrum

- Gerencia tarefas de modo visual (Kan=visual | ban=quadro).
- Mostra em **tempo real** a **Visão da Sprint** para todos os interessados do projeto.
- Olhando para o Kanban podemos responder basicamente 3 perguntas.

O QUE AINDA NÃO FOI INICIADO?

O QUE ESTÁ EM ANDAMENTO?

O QUE JÁ FOI CONCLUÍDO?

# Os 5 (cinco) princípios do Kanban

## Kanban

**VISIBILIDADE** → Visualizar o fluxo do trabalho em andamento é importante para otimizar, organizar e rastrear o trabalho.

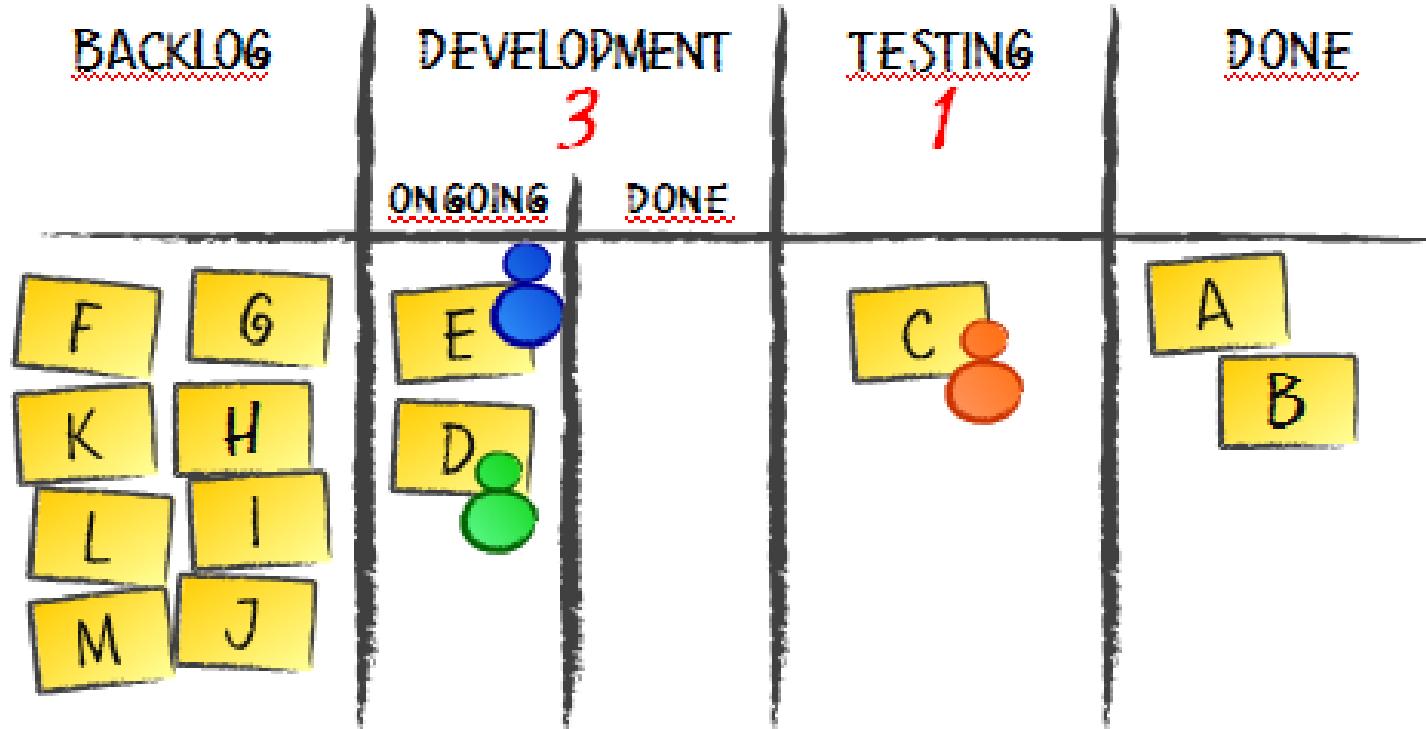
**LIMITAR O TRABALHO EM PROGRESSO (WIP – WORKING IN PROGRESS)** → As filas de itens de trabalho são limitadas. Itens em progresso precisam ser terminados antes que novos itens entrem para execução.

**GERENCIAR O FLUXO** → Quando gerenciamos o fluxo do trabalho, podemos identificar problemas rapidamente e tomar ações corretivas (mudanças).

**TORNAR A POLÍTICA DOS PROCESSOS EXPLICITA** → Todos devem saber como as políticas e processos funcionam, assim podem criar melhorias.

**COLABORAÇÃO** → Ajuda no aprimoramento dos processos, melhoria contínua.

# LIMITAR O TRABALHO EM PROGRESSO (WIP)



## Product Development

Travidux



Team Visible

Calendar

Show Menu

### In progress

EditableFieldView



Fix markAsViewed logic



Renderable Action



Renderable Detail View



New iOS Design



2

J/K Keyboard Shortcuts Disabled



4

iOS App Login Screen Wireframes



### Testing

Attachment preview icon

3



Don't Display Private Documents To Team

1



Clicking icon should open pop-over

3



### Tested



Let the server choose the default name when creating a file from a URL

3



Attach URLs from comment

2



Plugins

1



Update CSS

8



### Code Review

Plugin enable/disable actions

3



New Diagnostics

1



Pre-load attachments

1



Add post-message-io

3



# Reunião de Revisão da Sprint

- Objetivo é **apresentar o Incremento do Produto**, resultado da Sprint para o **Dono do Produto**.
- O maior foco é o **Produto** e não o Processo.
- Timebox de 2/4 horas para Sprints de 2/4 semanas.
- Time de Desenvolvimento apresenta o **software funcionando**.
- Dono do Produto fornece feedback e **aceita ou não o produto “Pronto”**.
- **Dono do Produto deve ver o produto ao longo da Sprint**.
- Itens que não estão 100% prontos voltam para o Backlog do Produto.
- **Atualização do Backlog do Produto** pelo Dono do Produto.
- Monitoramento do **progresso do Projeto**.
- Gráfico Burndown **da Release**.
- **Quem participa?** Todo do Time Scrum + Stakeholders Convidados.



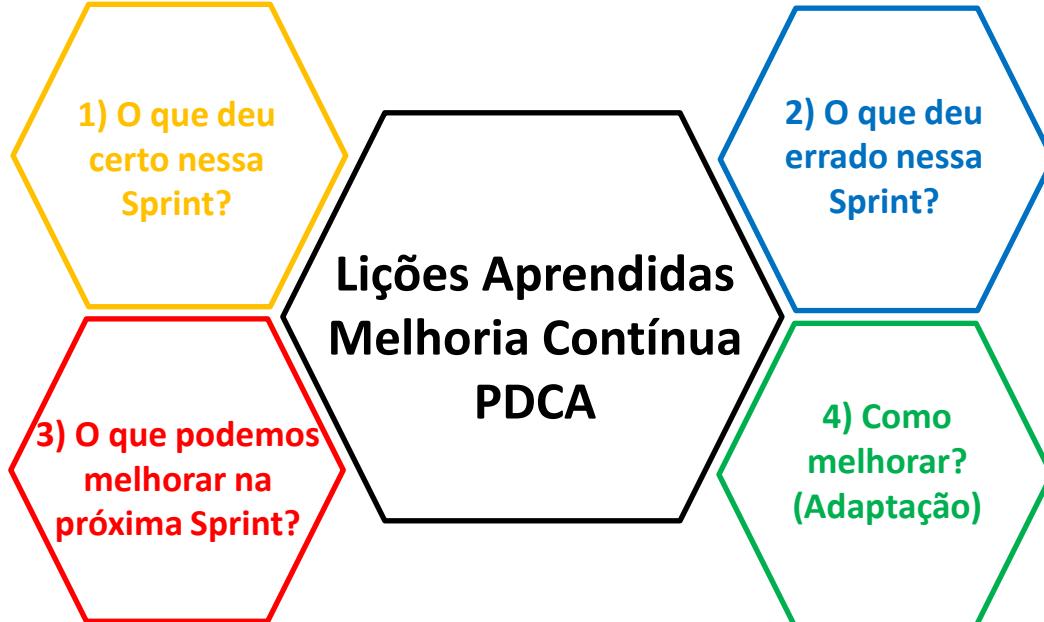
# Reunião de Retrospectiva da Sprint



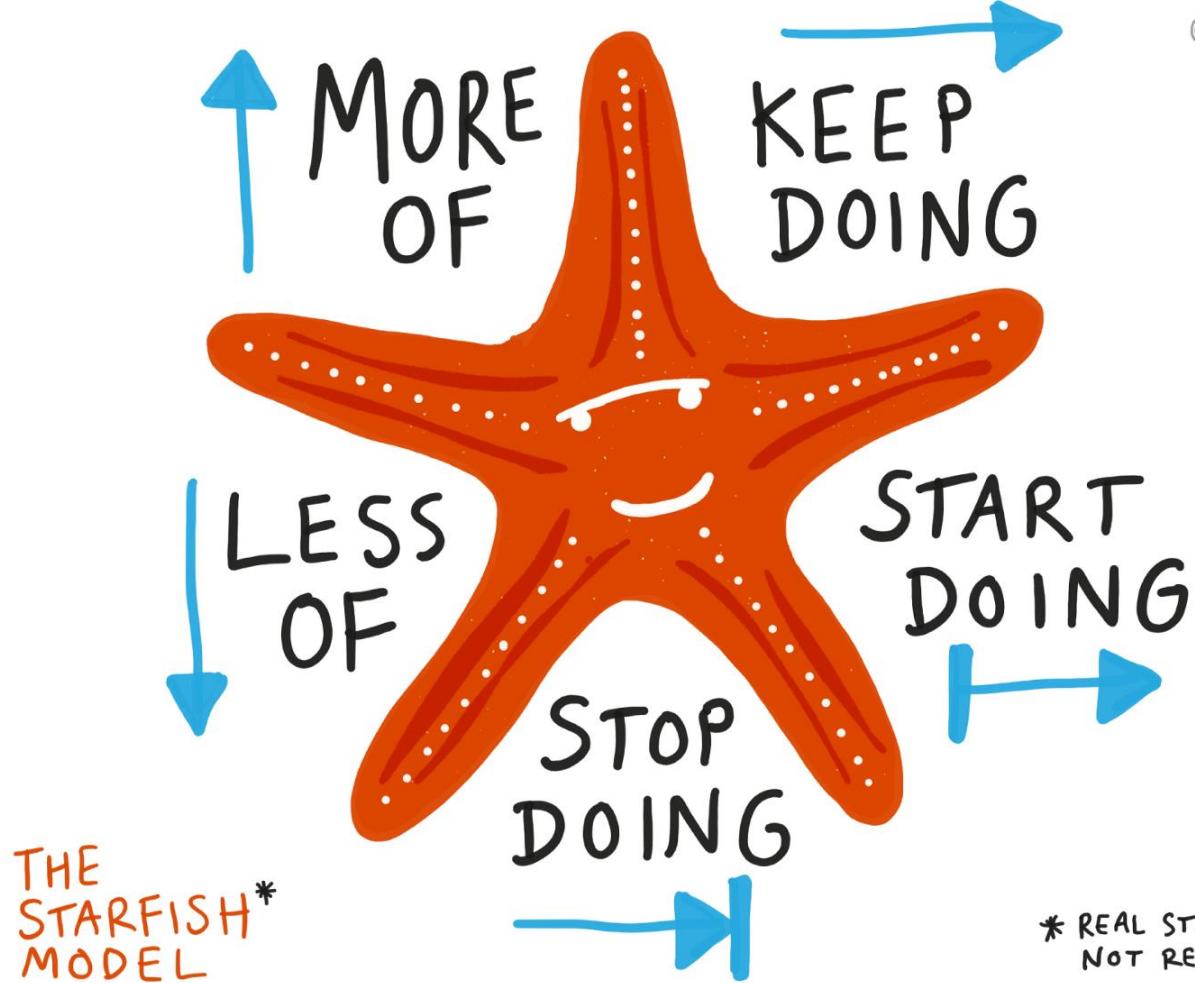
Retrospectiva  
da Sprint

- Reunião de **Lições Aprendidas** e **Melhoria contínua**, ciclo **PDCA**.
- Nessa reunião são feitas Inspeções e Adaptações no **Processo**.
- O maior foco é o **Processo** e não o **Produto**.
- Timebox de 1,5/3 horas para Sprints de 2/4 semanas.
- Scrum Master deve encorajar o Time a expor as coisas boas e ruins que aconteceram durante a Sprint.
- Nessa Reunião é que o Time de Desenvolvimento deve atualizar a “Definição de Pronto” se necessário, para melhorar a qualidade do produto.
- Ao final da Reunião deve ser criado e implantado de um **Plano de Melhorias** para a próxima Sprint, pois esse é um dos principais objetivos dessa Reunião.
- Quem participa? Todo o Time Scrum.

# Reunião de Retrospectiva da Sprint



Perguntas que devem ser feitas na Reunião de Retrospectiva.



**MORE**

**LESS**

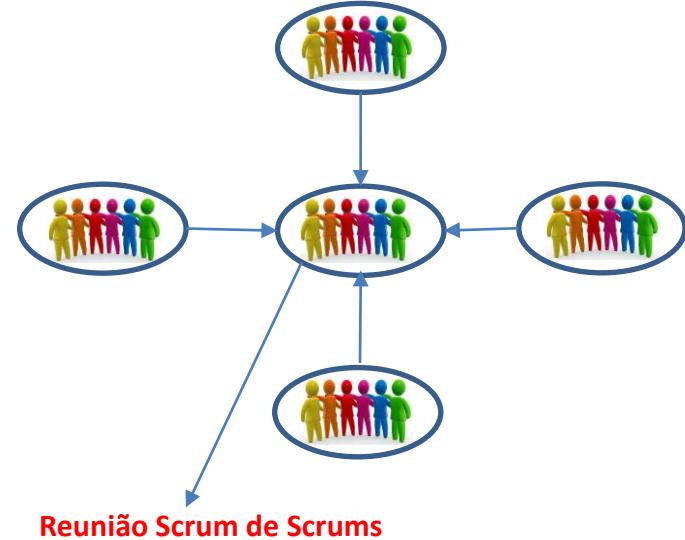
**START**

**KEEP**

**STOP**

# Reunião Scrum de Scrums

- A Reunião de Scrum de Scrums deve ser realizada em **grandes Projetos** quando existem **mais de um Time de Desenvolvimento** trabalhando em um **mesmo Backlog do Produto**.
- É recomendado que as **Sprints tenham o mesmo tamanho** para facilitar a sincronização do trabalho entre os Times de Desenvolvimento.
- Um **membro** de cada Time é **eleito** para participar da Reunião de Scrum de Scrums.



# Reunião Scrum de Scrums (Perguntas)



# Resumindo os Eventos do Scrum...



| Sprint 0 (Zero)   | Reunião Planejamento da Sprint  | Sprint e Reuniões Diárias  | Reunião Revisão da Sprint   | Reunião Retrospectiva da Sprint  |
|---|---|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>Definir...</li><li>▪ Time Scrum</li><li>▪ Infraestrutura</li><li>▪ Escopo</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ O que fazer? Seleção itens do Backlog do Produto</li><li>▪ Como fazer? Definir Tarefas, Histórias de usuários</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Execução dos itens do Backlog da Sprint</li><li>▪ Desenvolvimento do produto</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Foco no Produto</li><li>▪ Demonstrar Software</li><li>▪ Feedbacks</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Foco no Processo</li><li>▪ O que deu certo?</li><li>▪ O que deu errado?</li><li>▪ O que melhorar?</li><li>▪ Como melhorar?</li></ul> |
| <ul style="list-style-type: none"><li>❖ BACKLOG DO PRODUTO</li></ul>  | <ul style="list-style-type: none"><li>❖ BACKLOG DA SPRINT</li><li>❖ TAREFAS</li></ul>   | <ul style="list-style-type: none"><li>❖ INCREMENTO DO PRODUTO</li></ul>  | <ul style="list-style-type: none"><li>❖ INCREMENTO DO PRODUTO “PRONTO”</li></ul>                                    | <ul style="list-style-type: none"><li>❖ PLANO DE MELHORIAS PARA PRÓXIMA SPRINT</li></ul>   |

# Kahoot!

Game PIN

Enter

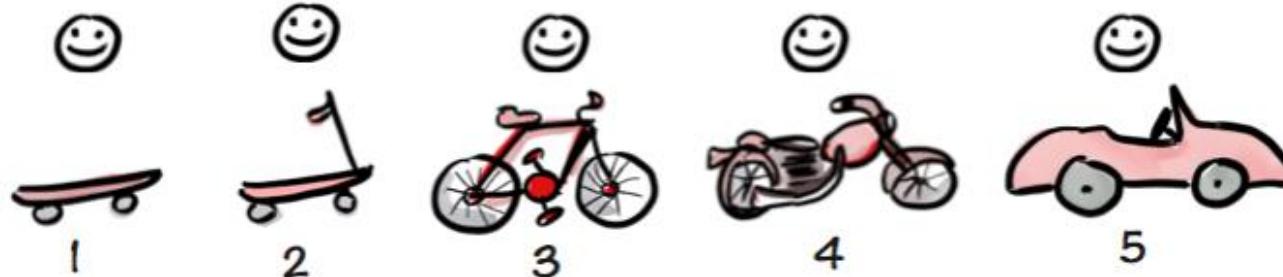
# Minimum Viable Product (MVP)

- Em empreendedorismo, principalmente no contexto de startups, um produto viável mínimo (MVP, de Minimum Viable Product) é a versão mais simples de um produto que pode ser lançada com uma quantidade mínima de esforço e desenvolvimento.  
(fonte: wikipedia)
- Um MVP ajuda os empreendedores a iniciarem o processo de aprender da forma mais rápida possível, pois poupa tempo e esforços.
- O objetivo é provar a visão inicial do produto.
- Aderente a cultura ágil : release early, release often.



# Minimal Marketable Product (MMP)

- O MMP descreve o produto com o menor conjunto de recursos possíveis que atende as necessidades dos usuários iniciais e, portanto, pode ser comercializado e / ou vendido.
- O MMP é uma ferramenta para reduzir o tempo de colocação no mercado (Time-to-Marketing).
- Pode ser lançado mais rapidamente do que um produto final rico em recursos.



MVP X MMP

MMP

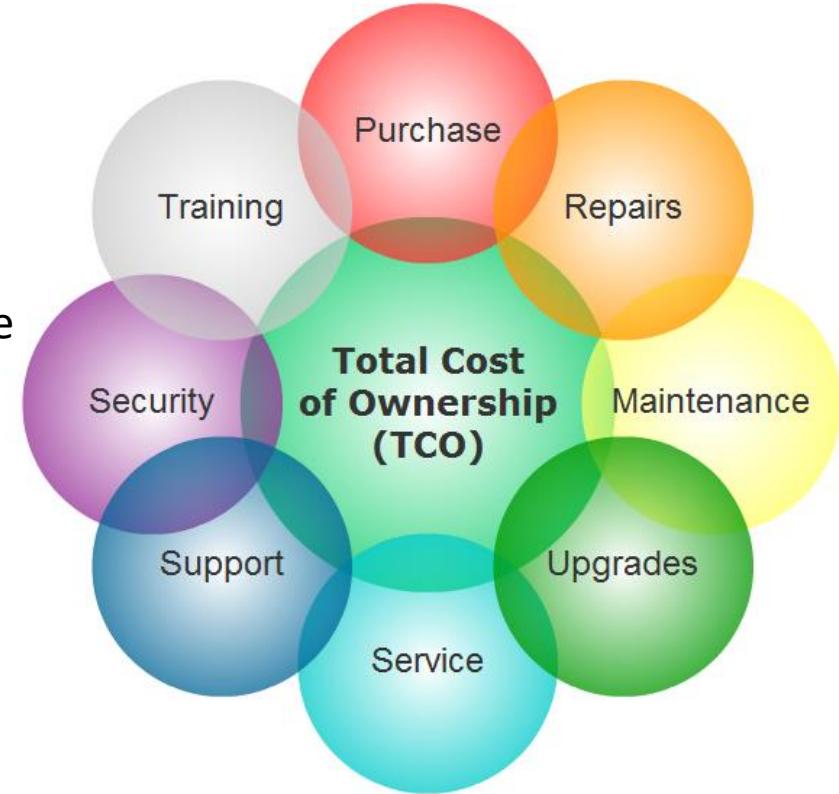


MVP

FULL PRODUCT

# Total Cost of Ownership (TCO)

- TCO (*Total Cost of Ownership*) ou **custo total da posse**, é uma estimativa financeira projetada para consumidores e gerentes de empresas a avaliar os custos diretos e indiretos relacionados à compra de todo o investimento importante, tal como software e hardware, além do gasto inerente de tais produtos para mantê-los em funcionamento, ou seja, os gastos para que se continue proprietário daquilo que foi adquirido.



# TCO no desenvolvimento de Software

*O TCO deve ser considerado pelo PO para avaliar a viabilidade do produto*



## ■ Desenvolvimento

Custos para desenvolver o software: Folha, licenças, infra, etc...



## ■ Sustentação

Melhoria contínua, correção de bugs, evolução do produto, etc..



## ■ Operação

Custos com marketing, vendas, custo fixo, etc..

# TCO ou ROI ?

$$ROI = \left( \frac{\text{RECEITA} - \text{CUSTO}}{\text{CUSTO}} \right) \times 100$$



- Quanto menor for o TCO, melhor será o ROI.
- Dependendo do cenário do projeto, algumas métricas farão mais sentidos que outras.
- Não esquecer que o ROI e TCO são apenas uma visão para a tomada de decisão do Dono do Produto.
- Deixando de construir funcionalidades desnecessárias, você aumenta o ROI e diminui o TCO visto que você irá gastar menos para manter o seu produto.

# Débito técnico...

- Reflete o custo implícito de retrabalho adicional causado pela escolha de uma solução fácil agora, em vez de usar uma abordagem melhor que levaria mais tempo.
- Pode ser comparado à dívida monetária. Se a dívida técnica não for reembolsada, pode acumular "Juros", tornando mais difícil implementar as mudanças mais tarde.
- Evite prejuízos (aumento do TCO)... Fique em dia com o credor da qualidade.



# O projeto é viável? e aí PO ?

TCO



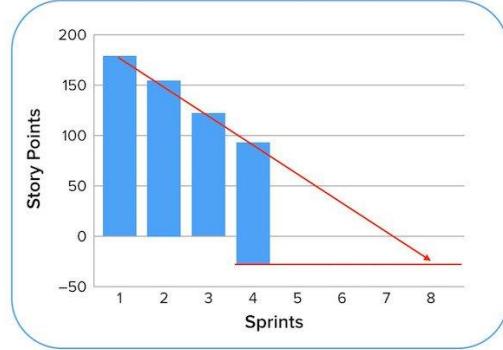
VPL

Cash Flow



ROI

Breakeven Analysis



# VPL – Cash Flow – Breakeven

VPL (ou “NPV”) Basicamente, é o cálculo de quanto os futuros pagamentos somados a um custo inicial estariam valendo atualmente .



Breakeven(“Ponto de Equilíbrio”) é o valor em que as receitas se igualam aos custos de despesas da empresa.

Fluxo de Caixa é um Instrumento de gestão financeira que projeta para períodos futuros todas as entradas e as saídas de recursos financeiros da empresa, indicando como será o saldo de caixa para o período projetado



# MARKETING VIRAL



<http://www.infiniteway.com.br>



Obrigado!