

Metodologias Ágeis

O que é, pra que serve e como usar

Professor Marcelo Diamant

Formado em Desenho Industrial (Design Produto)

Pós graduado em Design Estratégico

Professor Full Stack Digital House

Chapter Leader Driven.cx

Proprietário Djament



Origem

Baseada no **manifesto ágil**
e seus **12 princípios fundamentais**



Robert C. Martin (a.k.a. Uncle Bob),
Autor do livro **Clean Architecture**, **Clean Code** e **The Clean Coder**

O que é?

Abordagem de **gestão de projeto**
que enxerga o projeto como algo **orgânico, mutável**

O que é?

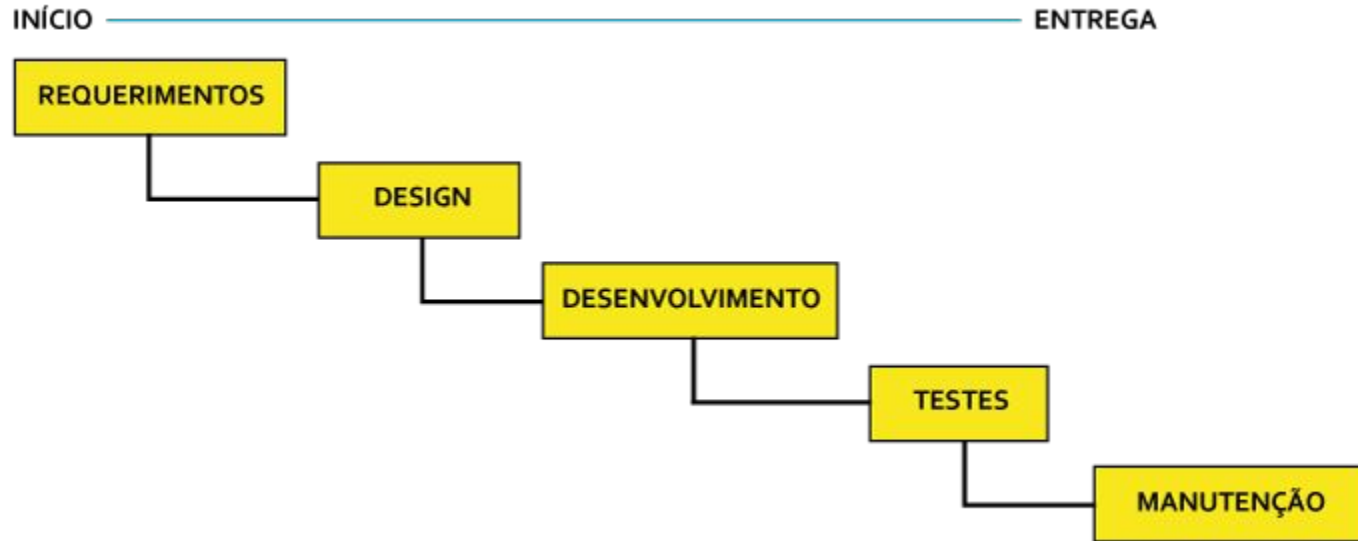
**Privilegia a adaptatividade, flexibilidade,
o aprendizado com erros e a multidisciplinaridade**

Pra que serve?

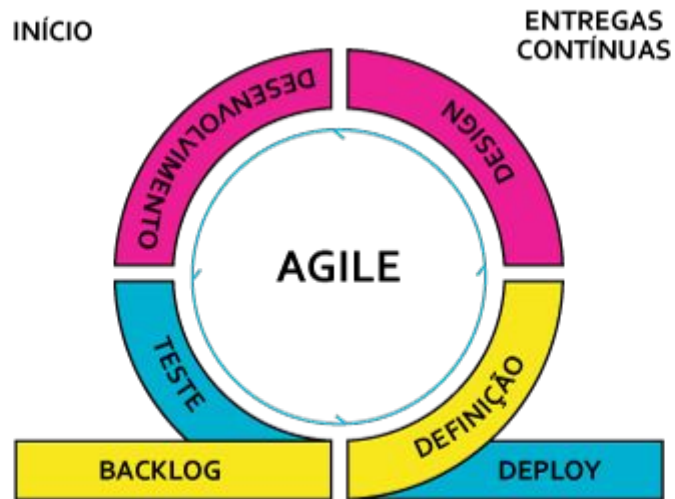
Entregas de valor constantes e rápidas

Minimização de erros e controle de riscos

Modelo de Cascata (Waterfall)



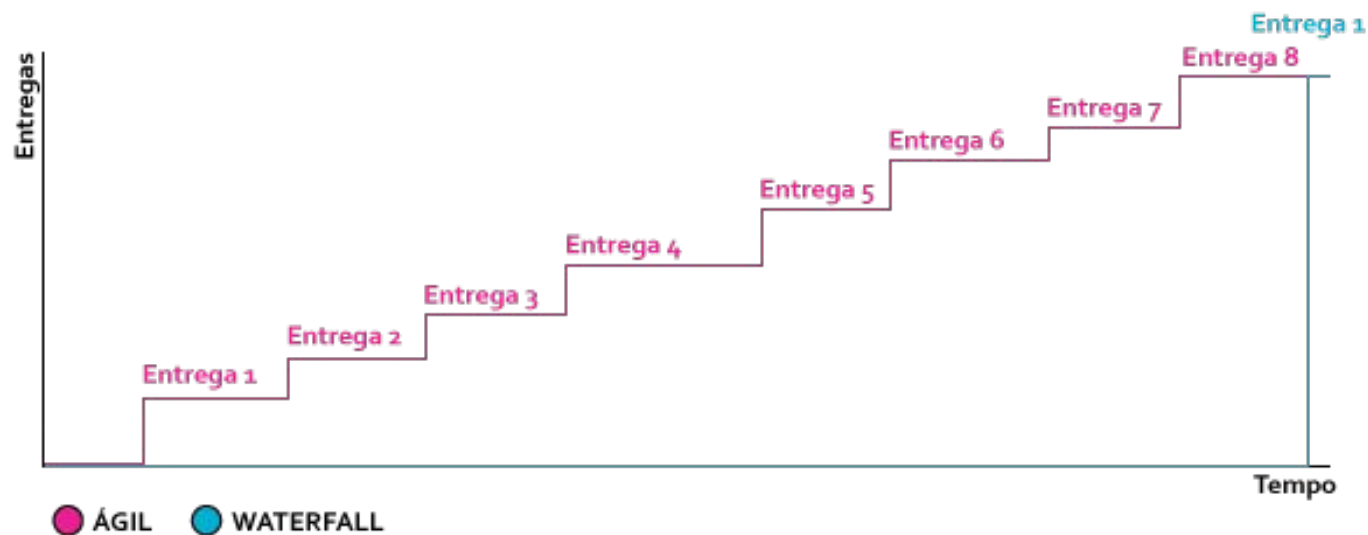
Modelo de Ágil



Vantagens

- Entregas de valor rápidas e constantes
- Validação e adaptação constante
- Visibilidade e branding
- Feedback de usuários
- Controle e minimização de riscos
- Controle do investimento e retorno constante

Comparativo



Agilidade x Rapidez



Frameworks

Existem alguns **frameworks** dentro do Agile

O mais utilizado no mercado, hoje, é o **SCRUM**

Cada framework possui seus processos e rituais

Frameworks



Como usar?

O agilismo está atrelado à capacidade de se **adaptar**

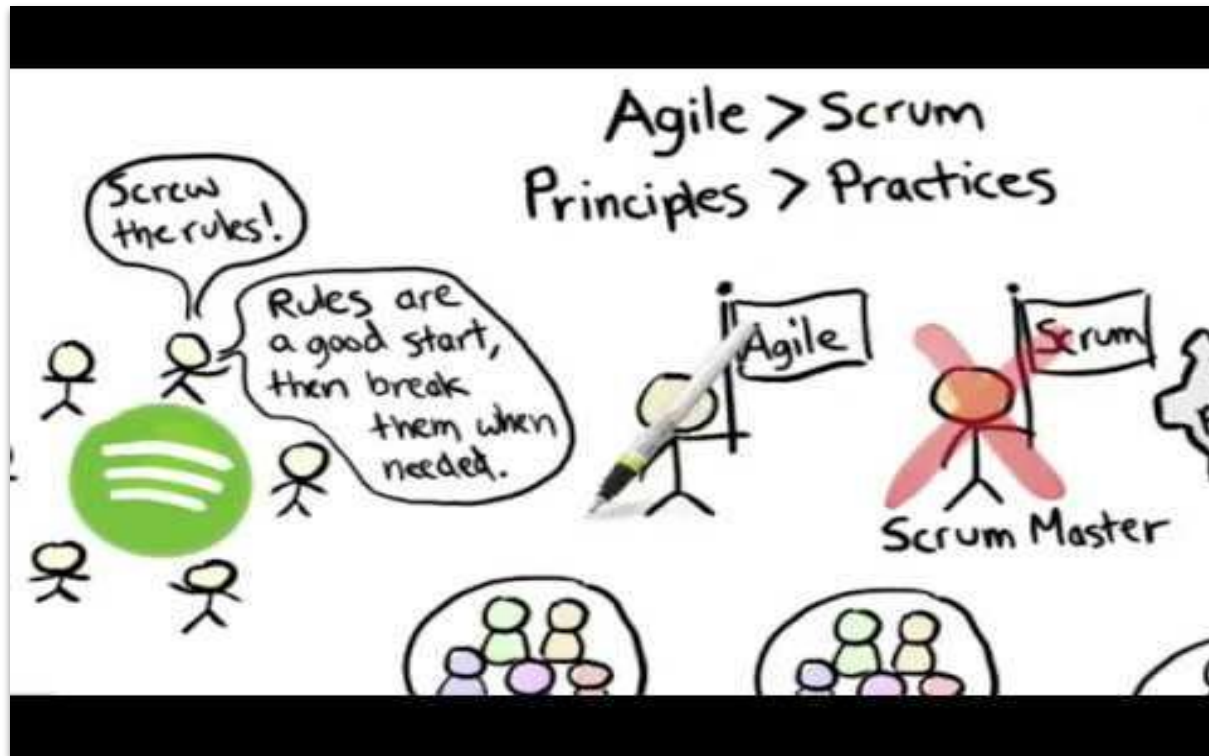
Então os rituais e cerimônias podem - e devem - ser

adaptados à realidade de cada negócio =)

Case de sucesso



Case de sucesso



SCRUM

SCRUM | Estrutura

Squads

Tribos

Chapters

SCRUM | Estrutura . Squad

O menor nível dentro do SCRUM são as **squads**

Times pequenos, **multidisciplinares** e **autônomos**

Focados num **propósito único** (cliente/*feature*)

SCRUM | Estrutura . Tribo

São agrupamentos de squads

Também trabalham de forma autônoma

Possuem um **propósito em comum** (cliente/projeto)

SCRUM | Estrutura . Chapter

Se as squads são times multidisciplinares,

chapters são grupos transversais às squads

Agrupados por expertise (chapter de devs, ux...)

SCRUM | Estrutura

Squad



Squad



Squad



Squad



Squad



Chapter



Chapter



SCRUM | Estrutura . Guildas

São grupos que transcendem a estrutura padrão

Agrupadas por temas de **interesse em comum**

Têm como foco o **compartilhamento de expertise**

SCRUM | Papéis

PO (Product Owner)

SM (Scrum Master)

Equipe (Dados, UX, UI, Arquitetos, Devs, QA...)

SCRUM | Papéis . Product Owner

Responsável pelo **product *backlog***

Grande conhecimento de **regras de negócio**

Ponto de contato com o **cliente**

SCRUM | Papéis . Scrum Master

Responsável pelo **fluxo dos processos**

Grande conhecimento de **métodos ágeis**

Cria boas condições de trabalho para a **squad**

SCRUM | Papéis . Equipe > CRO/Cientista de Dados

Responsável por gerar e analisar **dados**

Gera *insights* de melhorias de **performance e SEO**

Usa ferramentas como GA, GTM e Search Console

SCRUM | Papéis . Equipe > UX Designer

Responsável pela **experiência do usuário**

Analisa o **comportamento do usuário**

Realiza testes de usabilidade e com usuário

Usa ferramentas como GA e Hotjar

SCRUM | Papéis . Equipe > UI Designer

Responsável pelo **design de interfaces**

Propõe soluções para **dores do usuário**

Usa ferramentas como XD e Figma

SCRUM | Papéis . Equipe > Arquitetos

Responsável pela **viabilidade** das implantações

Planeja a **estrutura do projeto**, fluxo de **dados**, integrações com **APIs** e **plataformas**

Atua diretamente com **PO** e **devs**

SCRUM | Papéis . Equipe > Devs

Responsável pela **implantação das soluções**

Não só transforma os **layouts em código**,
mas **implanta regras de negócio**

É a **ponta da entrega de valor**

SCRUM | Papéis . Equipe > QA

Responsável pela **Garantia da Qualidade**

Com **testes unitários, funcionais, humanizados, regressivos, de integração, automatizados**

Se põe no lugar do **usuário** e do **negócio**

SCRUM | Termos

Sprint

Backlog

DOR | DOD

Throughput

SCRUM | Termos . Sprint

Período **curto** de tempo em que certas entregas serão realizadas

Normalmente duram de 1 a 2 semanas

SCRUM | Termos . Backlog

Product Backlog: lista de desejos para o produto

Sprint Backlog: lista de tarefas da sprint

SCRUM | Termos . DOR | DOD

DOR: Definition Of Ready

Define quando a task está pronta para ser iniciada

DOD: Definition Of Done

Define que a task pode ser considerada entregue

SCRUM | Termos . Throughput

Capacidade de entrega baseada no histórico das sprints da squad. Pode variar ao longo do tempo

Funciona como um dos indicadores (métricas) de desempenho e sinaliza possíveis erros no processo

SCRUM | Tasks

Épico

História

Task , Subtask + Feature, Melhoria e Bugfix

Gerenciadores de Projetos

SCRUM | Tasks . Épico

Consiste numa missão de vasto escopo mas com um foco único

Exemplo: gamificar processo de compra

SCRUM | Tasks . História

Consiste numa história para ilustrar uma etapa da jornada dentro do épico

Exemplo: criar programa de pontos

SCRUM | Tasks . Task

Consiste numa tarefa pontual dentro da história (que pode ou não ser quebrada em subtasks)

Exemplo: exibir pontuação em Minha Conta

SCRUM | Tasks . Subtask

Consiste numa sub-tarefa (necessária quando uma task depende de ações que podem ser feitas à parte

Exemplo: definir progress bar de acordo com pontos

SCRUM | Tasks . Feature

Termo usado para tarefas que incluem uma nova funcionalidade, não existente até então

Exemplo: incluir pontuação na página de produto

SCRUM | Tasks . Melhoria

Termo usado para tarefas que visam melhorar uma funcionalidade existente

Exemplo: inserir cores na pontuação do usuário

SCRUM | Tasks . Bugfix

Termo usado para tarefas que visam corrigir defeitos identificados

Exemplo: garantir que pontos são adicionados

SCRUM | Tasks . Gerenciadores de Projetos

Programas para facilitar gestão do projeto

Mais utilizados: **Trello** e **Jira**

SCRUM | Fluxo

Iniciativas

Upstream

Downstream

SCRUM | Fluxo . Iniciativas

Momento de construção do **backlog do produto**, contempla **entendimento de regras de negócio**, **análise de dados (CRO)** e **pesquisas (UX)**

Cada iniciativa deve ter **critérios de aceite** e costuma ser escrita em forma de **história**

SCRUM | Fluxo . Upstream

Momento de definição de layouts

Contempla **protótipos, testes com usuários, e**
criação de **layouts** e definição de **conteúdo** (UI)

SCRUM | Fluxo . Downstream

Momento de implantação de features e melhorias

Contempla **desenvolvimento**, **code review**, **testes** em homologação (QA) e **deploy** para produção

SCRUM | Rituals

Planning

Daily

Retrô

SCRUM | Rituais . Planning

Visa planejar - antecipadamente - as tarefas a serem executadas num determinado período de tempo (normalmente, uma a duas semanas)

SCRUM | Rituais . Daily

Reunião breve (até 15 minutos e de pé) para alinhar impeditivos

É comum falar sobre o que foi feito, o que será feito e temas pontuais (problemas, não soluções)

SCRUM | Rituais . Retrô

Retrospectiva acerca das entregas realizadas num determinado período, com o objetivo de identificar erros, aprendizados e melhorias de processos

Discurso x Cultura



SCRUM | Pontos de Atenção . Colaboração

Apesar de termos fases e papéis bem definidos, é imprescindível que haja **participação de todos em cada etapa do processo e tomada de decisão**

Assim **compartilhamos expertise** e **antecipamos potenciais riscos e falhas** ao longo do processo

SCRUM | Pontos de Atenção . Objetivos Claros

Antes de assumirmos a responsabilidade de executar uma tarefa, precisamos nos certificar que **temos todas as informações necessárias** e que **todos os critérios de aceite estão claros**

SCRUM | Pontos de Atenção . Capacidade e Viabilidade

As tarefas devem ter um escopo pequeno e bem definido e devem ter sua complexidade estimada

Há uma estratégia para mensuração de complexidade chamada **Poker Planning**, que visa identificar tarefas muito complexas.

Dúvidas?

Prática



Prática - Como vai funcionar

Vamos dividir a classe em grupos de 4 a 5 pessoas

Cada grupo terá 1 PO, 1 SM e 2 a 3 Devs

Então receberão uma missão por parte do cliente

Os grupos devem organizar a entrega em 3 sprints

Prática - Briefing

Quero um site pra vender carros, mostrando todos os modelos e tipos para ter + chances de vender +. Antes da COVID vendia muito bem, preciso de site. Muitas fotos e vídeos de cada concessionária (são 60 unidades em SP). Form para gerar contatos e visitas às unidades (test drive é de boa, carros são higienizados). Ícones para email, whats.

Prática - NOVIDADE!

Esqueci de avisar que preciso de **uma página por unidade, com telefone, endereço e whatsapp.**

Prática - Entrega Sprint 1

Vamos ver o que temos por enquanto...

Preciso do site pronto rápido! Estou perdendo
vendaaaaaaaas!!!!!!!!!!

Prática - Briefing Sprint 2

Estudei SEO e vi que conteúdo é importante. Então quero adicionar a cada página de unidade um texto sobre o bairro, para fortalecer o ranqueamento das palavras chave. Quero fotos do bairro pro usuário se identificar e lembrar da minha concessionária.

Prática - NOVIDADE!

Precisamos inserir a **biografia do presidente na homepage** para dar mais credibilidade à marca. Seria legal termos uma linha do tempo pro usuário ir navegando ao longo dos anos (UX)

Prática - Entrega Sprint 2

Vamos por o site no ar!?!?!?!?!?!?!?!?!?!?

TÁ URGENTE! VOU TER QUE DESCONTAR O
DINHEIRO QUE ESTOU PERDENDO DO GRUPO.....
NÃO QUERIA FAZER ISSO MAS NÃO ESTÃO ME
DANDO OUTRA OPÇÃO.

Prática - Briefing Sprint 3

Mudei de ideia. Meu sobrinho viu no Google Analytics que as páginas estão com muito pouco acesso... falei que era melhor ter uma página só com tudo.... E os formulários estão gastando muito tempo de atendimento. Cliente falar que vai fechar e não fecha. Diz que quer testar o carro antes... Preciso de um termo de compromisso no formulário pro cliente garantir que vai comprar.

Prática - Entrega Sprint 3

ENTENDERAM TUDO ERRADO.... AGORA EU
QUE VOU PAGAR O PREJUÍZO.... TÔ PAGANDO
VOCÊS PRA FAZEREM A COISA CERTA! SE ERA
PRA EU FAZER O PROJETO NÃO PRECISAVA
PAGAR VOCÊS.... LAMENTÁVEL.....
LAMENTÁVEL..... NÃO TÔ ACREDITANDO
NISSO.... 3 SPRINTS E NÃO TENHO NADA!!!

Prática - Bora fazer uma retrô? =)

O problema era **trazer cliente final para fazer um test-drive durante a pandemia.**

Mas, como sempre, o cliente apresentou a solução - cabe ao PO **entender o problema** e propor, junto ao time, a solução adequada.

O **Scrum Master** deveria defender o time e impedir o escopo gigantesco e mudanças no meio da sprint.

Prática - Como poderia ser a solução

Site single page (página única por conta do prazo) com:

Convite para test drive com busca por unidade próxima

Comunicado sobre medidas contra a COVID

Mapa do Google Maps mostrando as várias unidades

Formulário de agendamento de visita

Prática - Exemplo de solução

Veja uma possível **solução bem simples
que já atenderia nosso cliente**

Prática - Lição Aprendida

Devemos nos unir e nos munir de argumentos técnicos para questionar o cliente, propor soluções adequadas (ao prazo e investimento), validar hipóteses com entregas curtas e viáveis e gerar valor constantemente, nos adaptando a mudanças no meio do caminho.

Muito obrigado!

Fique à vontade para entrar em contato!

:)

 [/in/marcelodiamant](https://www.linkedin.com/in/marcelodiamant)

 [/Marcelo-Diamant](https://github.com/Marcelo-Diamant)