

Concepção de Produto e Introdução a Processos Ágeis

1. Concepção de Produto

O que é Produto?

O que é Produto?

- Objeto que é colocado/**disponibilizado num mercado** com a intenção de **satisfazer** aquilo de que necessita ou que deseja um **consumidor**.

Produto X Serviço

Produto



Serviço



Corrida/Viagem

Definindo um Produto

Como definir um produto de tecnologia

Um produto bem definido:

- Finalidade
- Público/Persona
- Vantagem Competitiva
- Modelo de Negócio
- Plataformas
- Identidade Visual
- Wireframe

Exemplo de produto: Nubank

- Finalidade:
 - Oferecer serviços financeiros através da tecnologia focando na experiência do usuário.
 - Possibilitar acesso a 100mi de pessoas, de forma eficiente, sem burocracias e com foco no usuário.

Exemplo de produto: Nubank

- Público/Persona:

Todas as pessoas que queiram abrir uma conta em alguma instituição financeira que possuam um smartphone e acesso à internet.

Público jovem, de perfil universitário. Boca a boca muito forte.

- Vantagem competitiva:

- 100% Digital
- Transparência
- Mínimo de burocracias
- Foco no cliente

Exemplo de produto: Nubank

- Modelo de negócio:

Intermediação financeira: oferece um **cartão de crédito** que funciona como **plataforma de transferência** de recursos financeiros entre consumidores e empresas para compras.

- Plataformas:

- App Mobile
- Web

Exemplo de produto: Nubank

- Identidade visual:
 - Cor roxa → linkar com a marca
 - Design clean (UX & UI muito bem pensados)
- Wireframe:
 - [Link Medium: How we designed our Bank Account — NuConta Part II](#)



HONORS

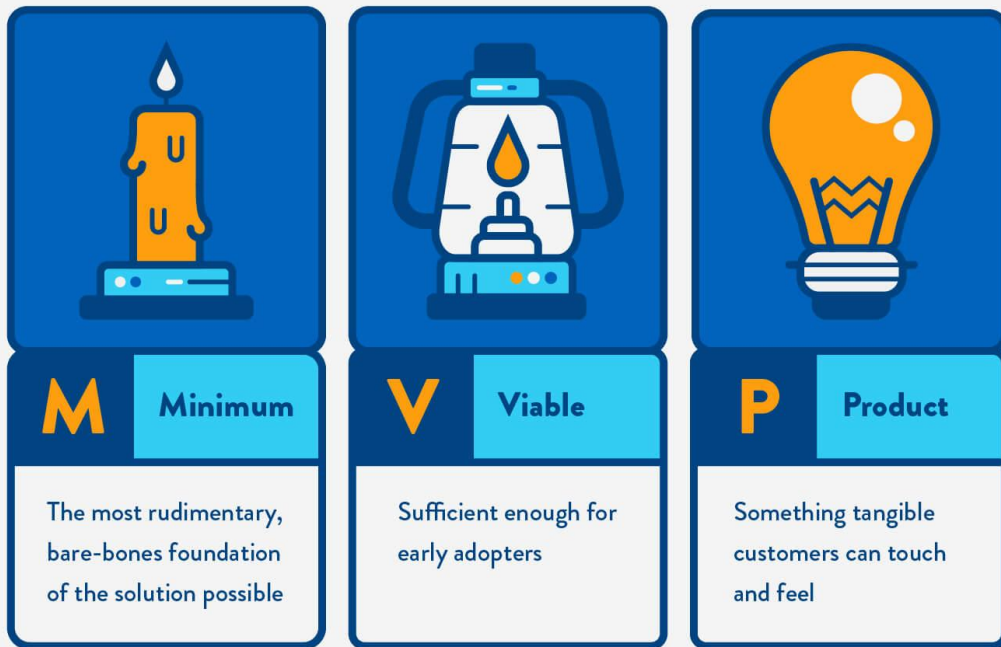
MVP
2019

LAMAR
JACKSON



O que significa MVP?

WHAT IS A MINIMUM VIABLE PRODUCT



Exemplo

2008



[Travel](#) [Host](#) [Sign Up](#) [Log In](#)



San Francisco, USA
8 Listings

srmurphy

Host

Make money by sharing your space and local knowledge. [List a room.](#)

Travel

San Francisco, CA

Check in

Nights:

[Search](#)

New Listings

Country-house-pietralunga

Pietralunga,
Umbria, IT



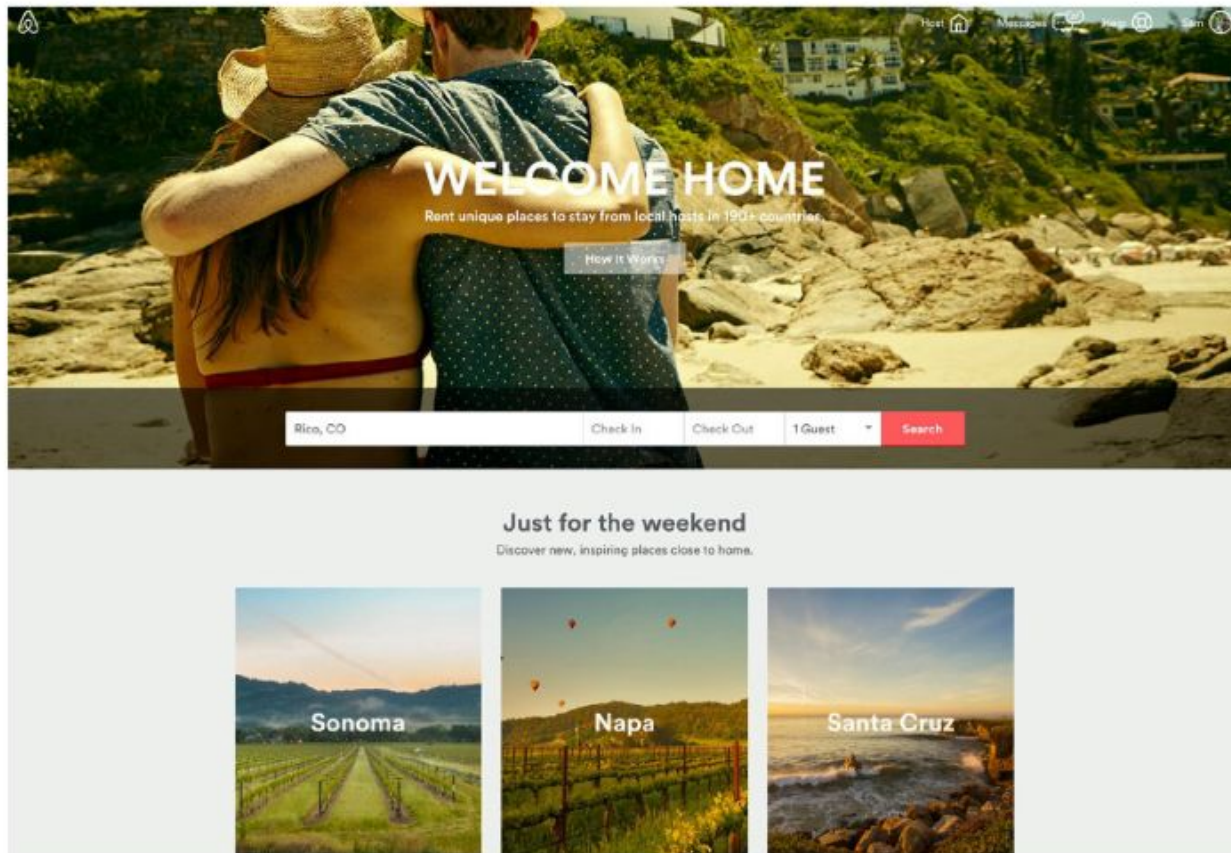
Tacoma, WA, US



San Francisco,
CA, US

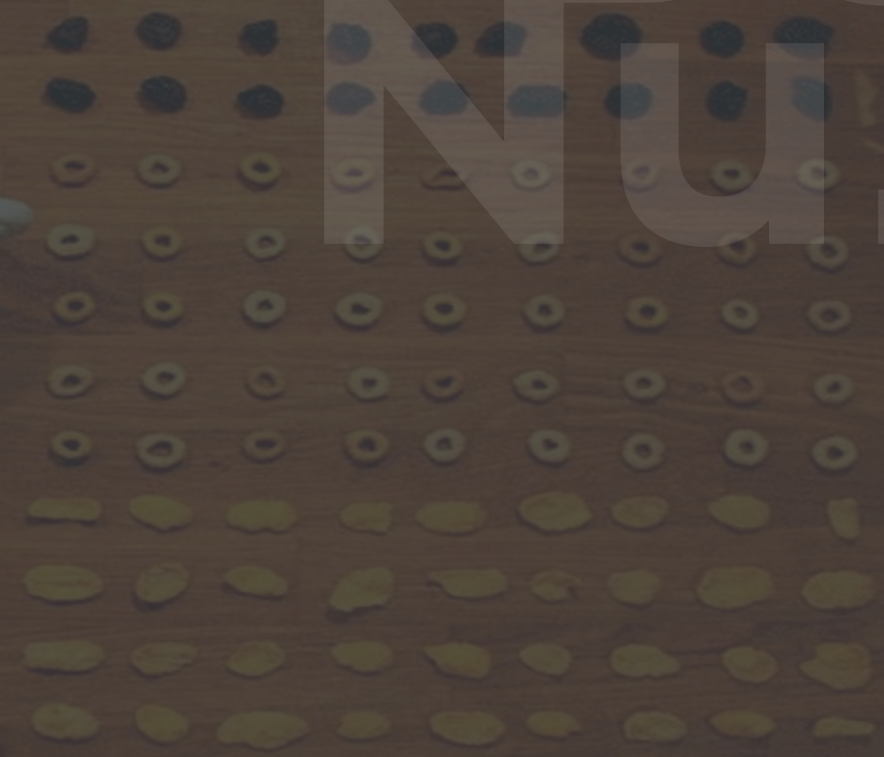
Exemplo

2018

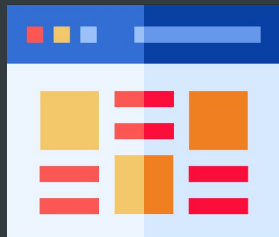


UX & UI

Be Nu.



User Experience (UX) & User Interface (UI)



UI

COMO O USUÁRIO INTERAGE
COM O PRODUTO

PARTE FÍSICA

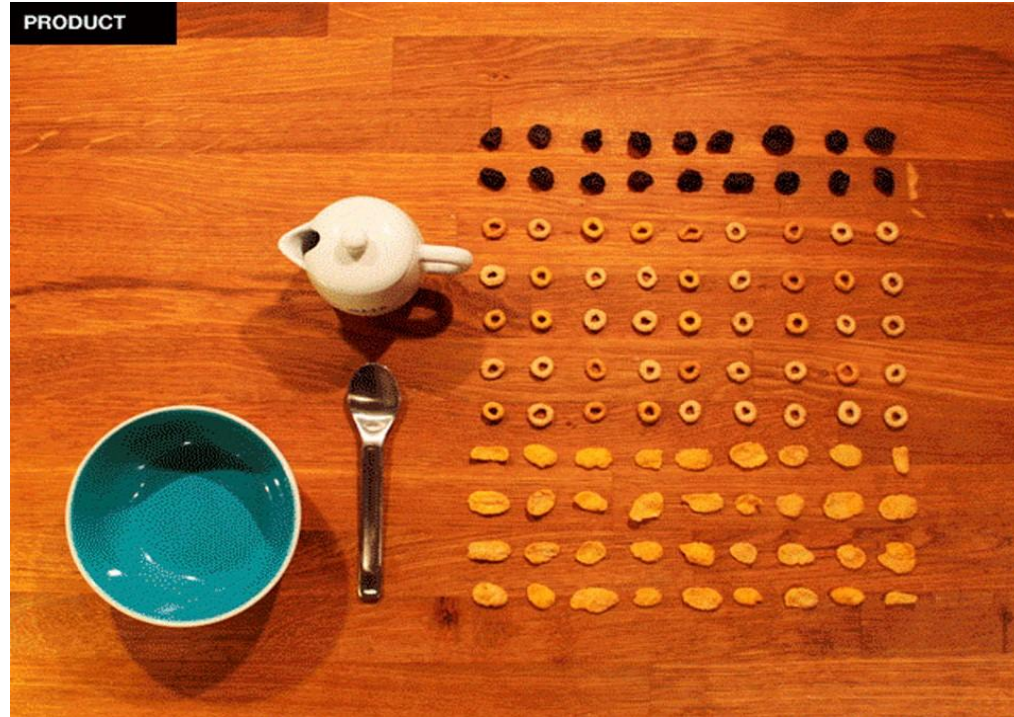


UX

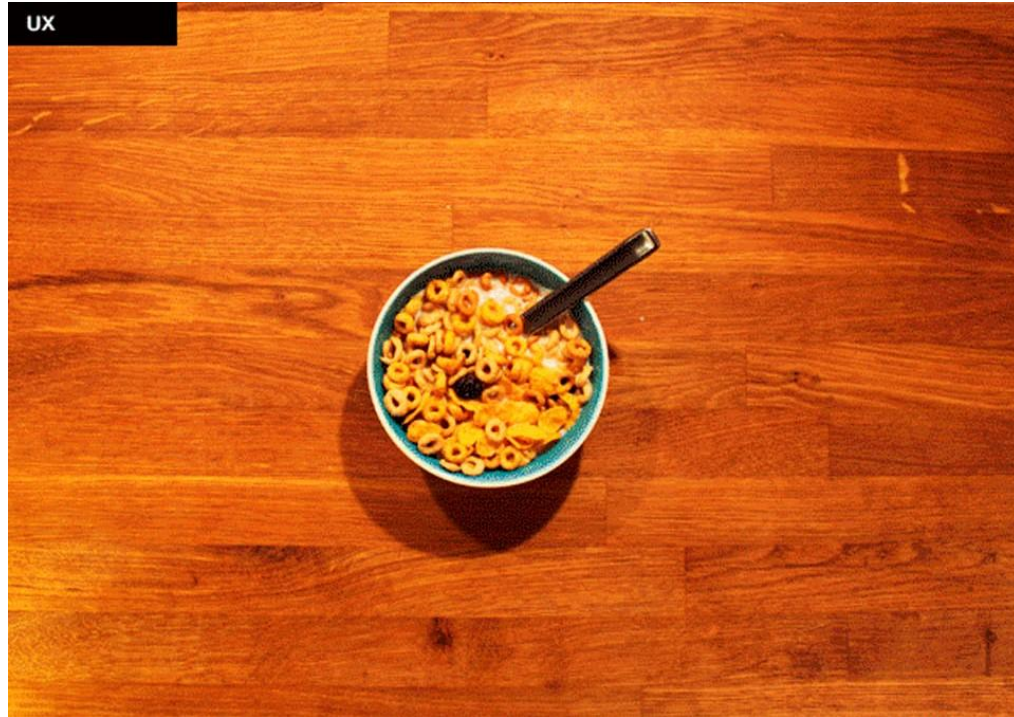
QUAL O SENTIMENTO QUE O
USUÁRIO LEVA DESSA INTERAÇÃO

PARTE EMOCIONAL

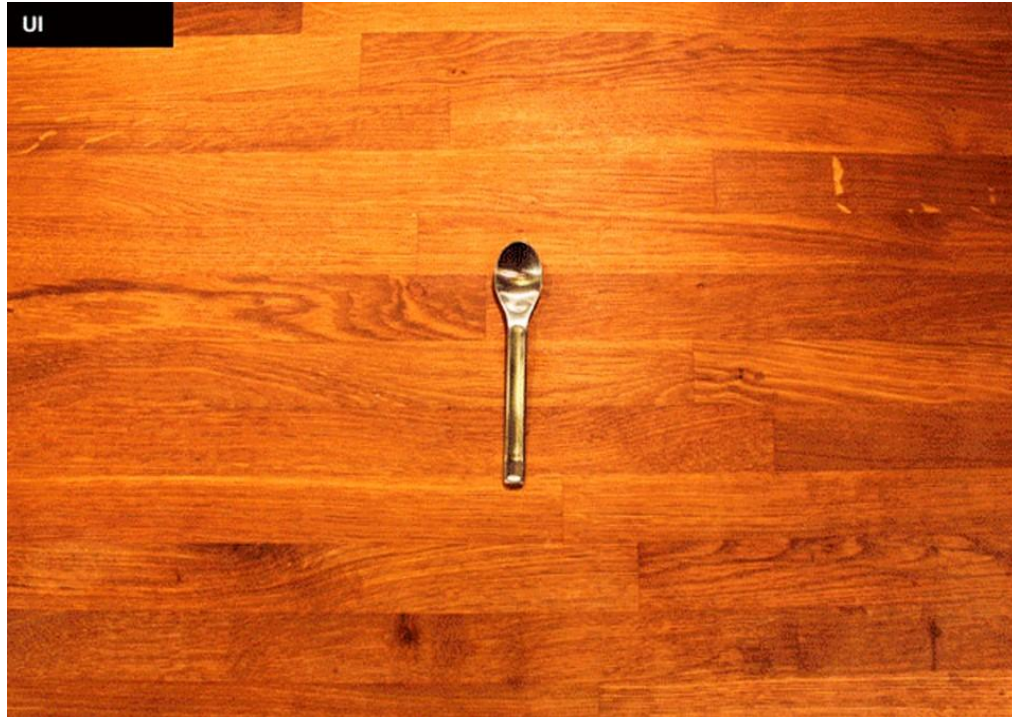
Exemplificando UX & UI



Exemplificando UX & UI



Exemplificando UX & UI

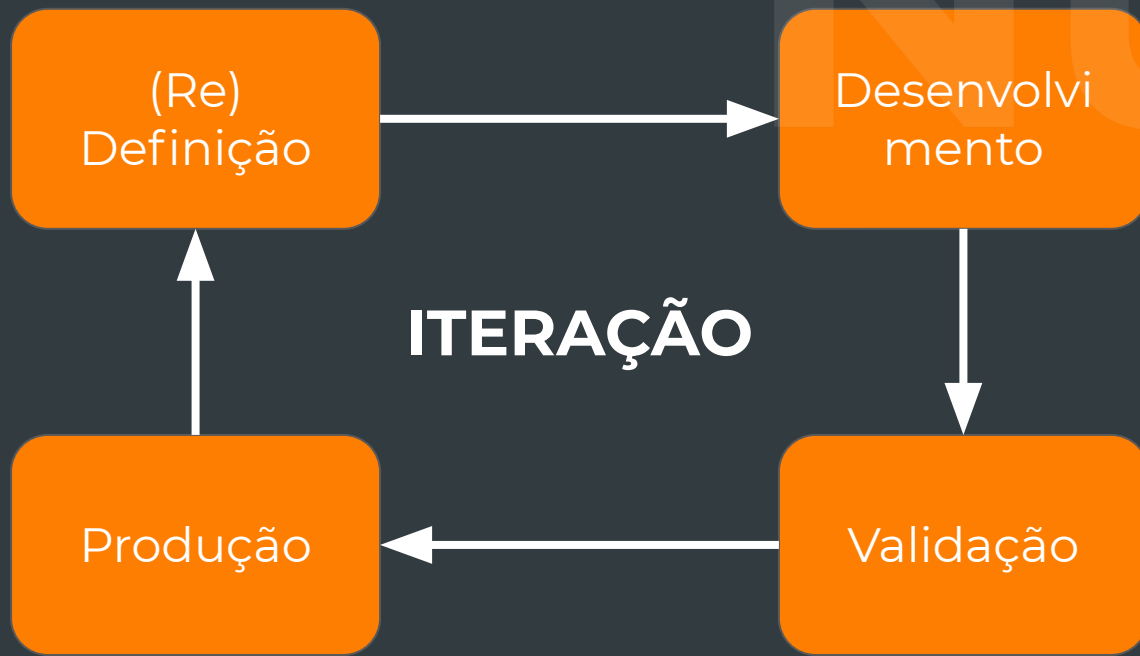


Product Life Cycle

Ciclo de vida de um produto



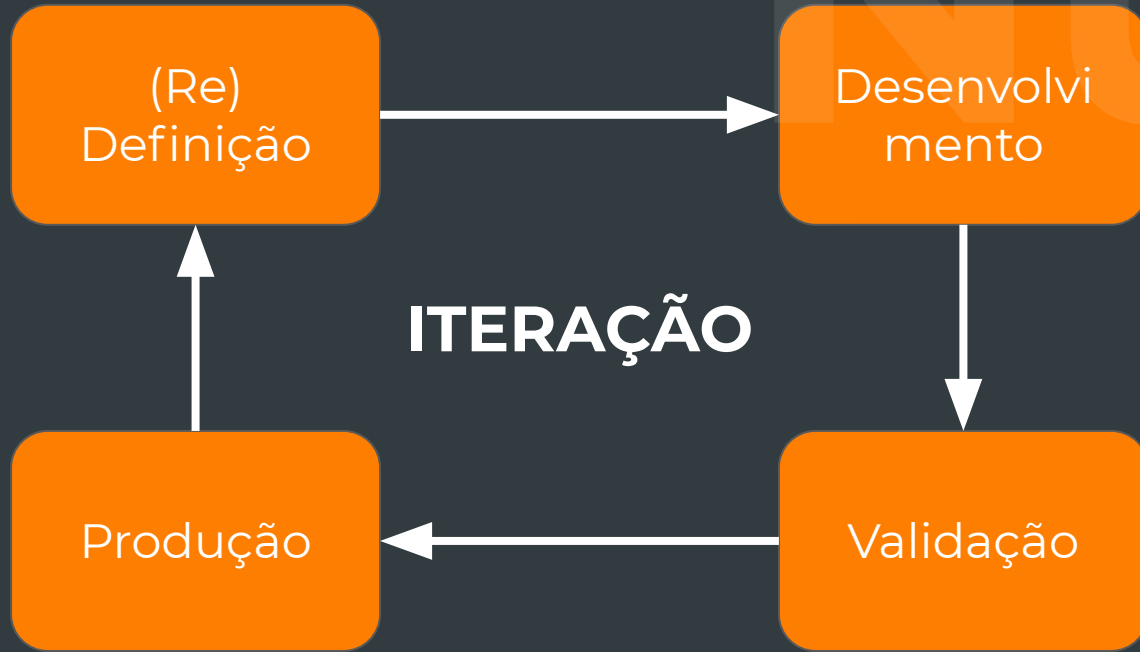
Ciclo de Vida de um produto



Ambientes de programação



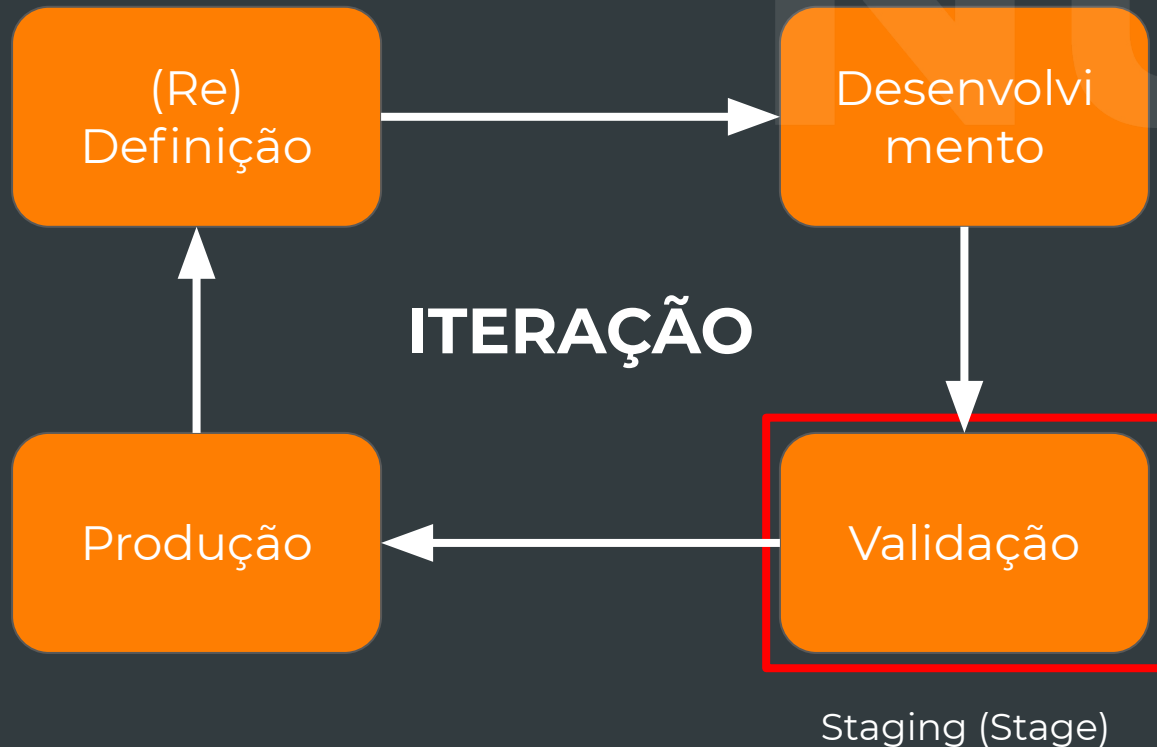
Ambientes de programação



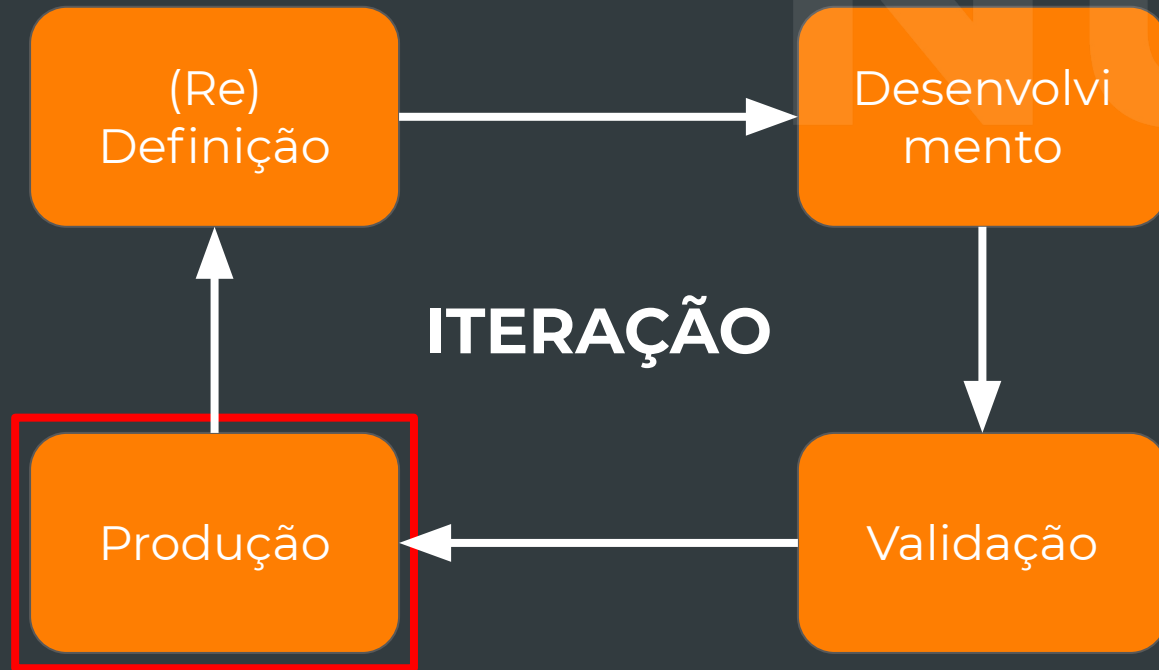
Ambientes de programação



Ambientes de programação



Ambientes de programação



Produção (prod)

Pausa para relaxar 🐱💤

5 min

- Existem diferenças entre **produtos** e **serviços**
- Definição do produto → MVP → Iteração
- UX vs UI: experiência e interface
- Ambientes de programação: dev, stage e prod

2. Introdução à Processos

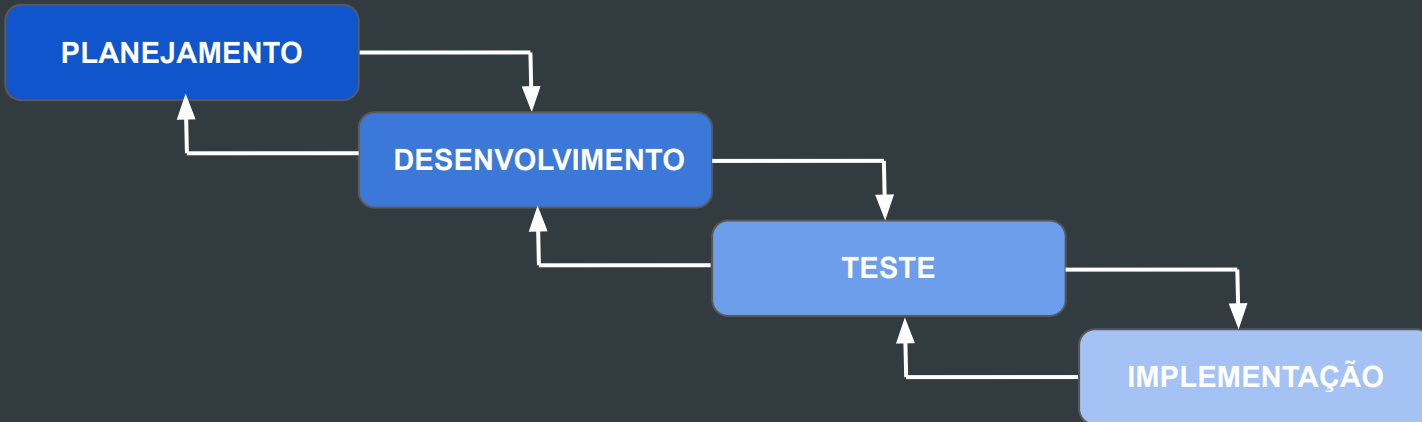
Ágeis

Motivação: como surgiu?

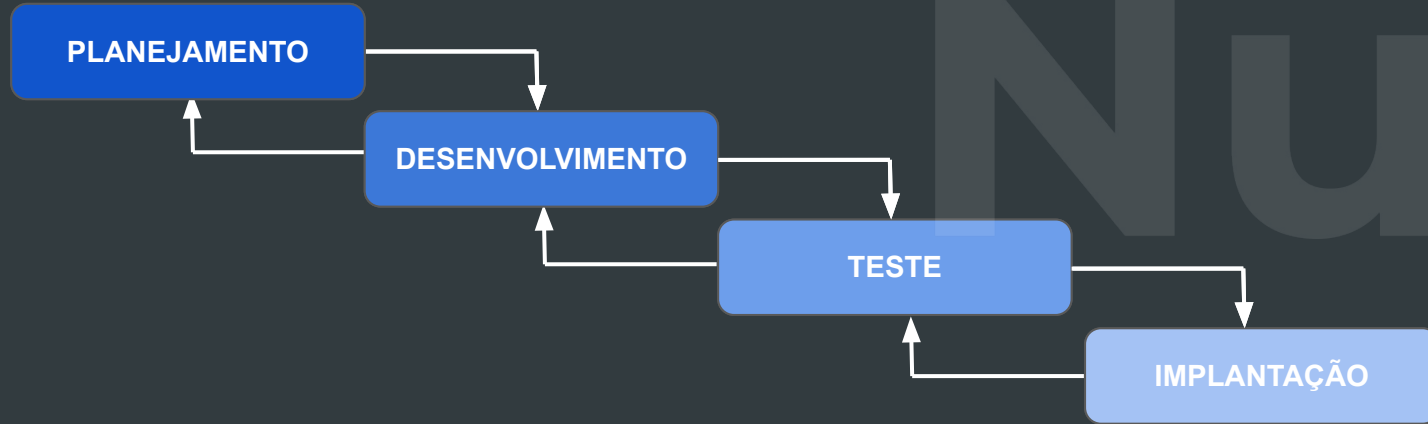
- Método Cascata
 - Modelo tradicional
 - Uma nova tarefa somente era começada ao acabar a atual (linear)

Motivação: como surgiu?

- Método Cascata
 - Modelo tradicional
 - Uma nova tarefa somente era começada ao acabar a atual (linear)



Método cascata: problemas



- Tempo de resposta (feedback) para tomada de ação era muito lento
- Gerava atrasos na entrega e, consequentemente, superfaturamento do orçamento original

Método Ágil: Scrum + Kanban



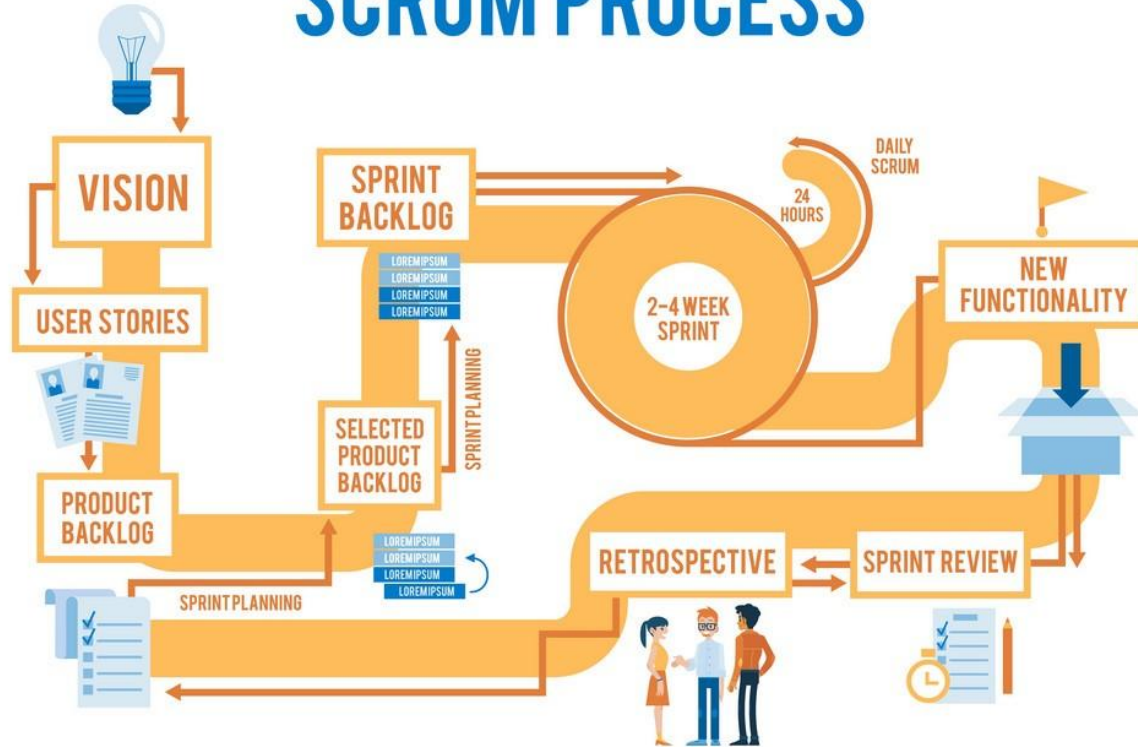
KANBAN



SCRUM

Scrum Workflow

SCRUM PROCESS



Scrum

- Um tipo de método ágil
- Vantagens
 - Transparência
 - Identificação de problemas de uma forma mais rápida
 - Rápida adaptação

Scrum - Sprint

- Sprint: duração para a realização das tarefas
 - 1 a 4 semanas
 - Dinâmicas da Sprint
 - Planning: planejamento da Sprint
 - Daily: reunião diária de acompanhamento
 - Review: avaliação do desempenho da Sprint
 - Retro: reunião de feedback da Sprint

Product Owner (PO)

- O PO é uma pessoa com a função de organizar, priorizar e alimentar o backlog*
- Ponte entre o cliente e os desenvolvedores (você)
- Organiza as dinâmicas da Sprint
- Prioriza e desprioriza tasks

*Backlog: Lista de todos os afazeres do projeto (tasks) ordenada por prioridade

Dinâmicas do Scrum

Planning

- Primeira reunião da Sprint
- Escolha de implementações (prioridades) para a Sprint
- Previsão de quantos pontos serão feitos na Sprint
- Atribuição de responsável pela task

Daily

- Reunião diária
- Duração máxima de 15 minutos
- Feita em pé (pra ser rápida mesmo)
- Finalidade de acompanhamento da equipe

Review

SPRINT REVIEW MEETING

- Avaliação do desempenho da Sprint
- Ver quantos pontos realmente foram entregues (velocidade da equipe)



SCRUM MASTER



SCRUM TEAM



OR



....????



STAKEHOLDER AND SPONSORS



CUSTOMER

Retrospectiva (Retrô)

- Reunião de feedback da Sprint
- Ver o que eventualmente não funcionou bem
- Elencar pontos de melhoria
- Traçar plano de ação para resolver o problema
- Checar se o plano de ação da Sprint anterior resolveu o problema

2



Follow up on action points from previous retro

3



Draw the picture above on a whiteboard

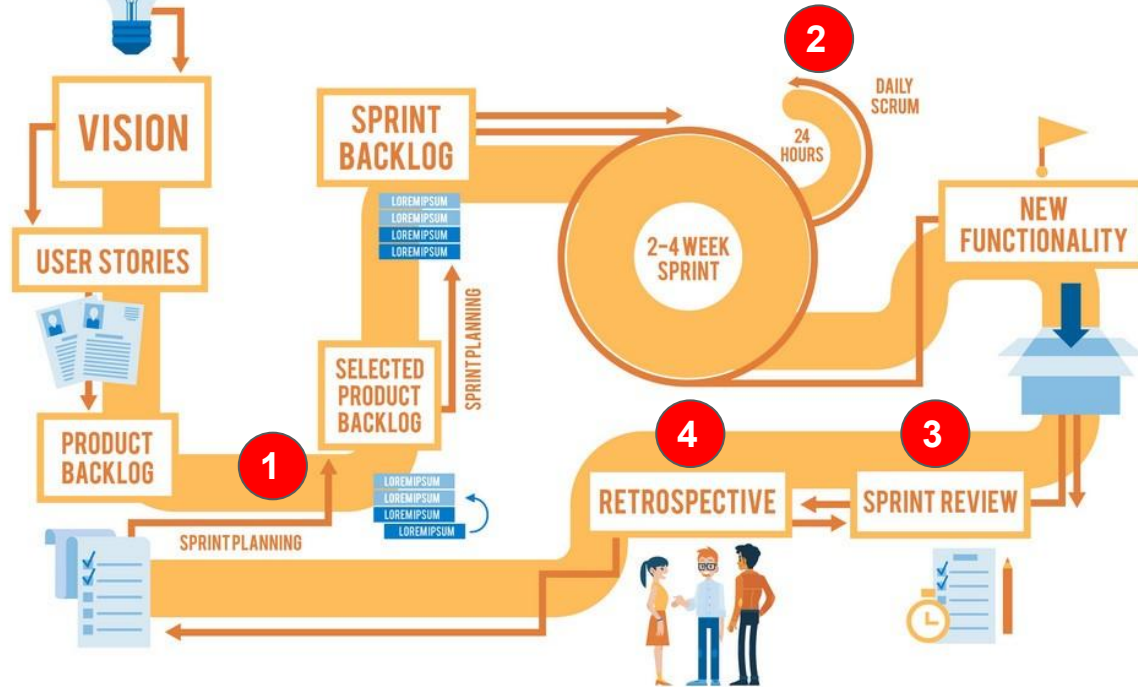
Explain the areas mentioned on the right

Areas

Wind = Speeds us up
Anchor = Slow us down
Rocks = Risks
Island = Opportunities
Sun = Appreciations

Scrum Workflow

SCRUM PROCESS



Kanban



O que é Kanban?

- Forma de organização das Tasks de um projeto
- Geralmente dividido em 5 colunas
 - Backlog
 - To Do (A Fazer)
 - Doing (Fazendo)
 - QA (Para testar)
 - Done (Feito)
- Status de cada Task é atualizado real time
- Transparência para toda a equipe de como está o andamento do projeto

Book

Kapital Idea



Org Visible

Ideas



Brainstorm slogans for Kapital Idea

2

DP



List companion blogs, websites, and other online resources

1 0/2

DP



List of Investors and Startup people

3 1/2

DP



Brainstorm Startup ideas

1/2

DP



A walk through for Mechanical Turk

0/7

DP

Wire Frame (mockup) the website

0/2

Beer: Learning by doing

0/4

Welding

0/4

Brewery tour

0/5

Add a card...

To Do



How to make movies using a phone

How to edit video easily and cheaply

Create Marketing Plan

0/4

Identify and validate success metrics

0/6

Add a card...

In Progress



Brewing Next time

1 1/4

DP



Read books and list books

5 2/8

DP



Add a card...

Completed



Script for Kids Book

DP



Brain Storm Topics for Book, Resources, and Future Blogs

4 4/4 Feb 11

DP



Google Keywords Research

1 5/5

DP



Add a card...

Done



Add a card...

Pausa para relaxar

5 min

- Scrum trouxe **dinamismo, transparência e rápida adaptação** em relação ao antigo método de cascata
- Scrum é formado por sprints
- Cerimônias do Scrum: planning, daily, retrô e review

3. Estudo de Caso

Estudo de Caso - Divisão de Tasks

Como dividir Tasks?

- Wireframe deve ser quebrado em tarefas pequenas o suficiente para serem estimadas.
- Toda Task deve ter uma definição de “Feito”.

Exemplo

- Vamos utilizar, como exemplo, o FutureCommerce
- Relembrando:
 - E-commerce
 - Home:
 - Lista dos produtos
 - Nome, descrição, preço, foto
 - botão 'adicionar carrinho'
 - Ordenada por preço
 - Com filtro de preço e nome

Exemplo

- Vamos utilizar, como exemplo, o FutureCommerce
- Relembrando:
 - Carrinho:
 - Ver todos os produtos
 - Mostrar valor total
 - Remover produto

Exemplo

- Vamos utilizar, como exemplo, o FutureCommerce
- **DESAFIO:**
 - Diminuir quantidade de um produto:
 - Devem existir botões de "+" (que adicionam 1 quantidade) e "-" (que subtraíam 1) dos produtos

Exemplo

- Quais são as nossas tarefas?
 - 1. Criar o card do produto
 - Fazer o componente da lista dos produtos da Home
 - Isso inclui preparar o nome, a descrição, o preço, a foto e o botão
 - Definição de feito: Usuário deve conseguir visualizar um card com a lista dos produtos da Home com o nome, descrição, preço, foto e botão.

Exemplo

- Quais são as nossas tarefas?
 - 2. Preparar a tela da lista dos produtos
 - Já deixar a lista preparada
 - Preparar a integração
 - Normalmente a ordenação e o filtro são feitas pelo backend (você entenderão o porquê depois), então deixamos o layout das funcionalidades prontas antes de integrar
 - Definição de feito: Usuário deve conseguir visualizar a lista dos produtos com o filtro de ordenação

Exemplo

- Quais são as nossas tarefas?
 - 3. Implementar o botão de 'Adicionar ao Carrinho'
 - Ele, com certeza, fará uma integração com o backend
 - Definição de feito: Usuário deve conseguir apertar no botão de adicionar um produto ao carrinho

Exemplo

- Quais são as nossas tarefas?
 - 4. Preparar card dos produtos da tela do Carrinho
 - Nome, descrição, foto e preço
 - Colocar um botão de deletar
 - Definição de feito: Usuário deve conseguir visualizar o carrinho com o nome, descrição, foto e preço do produto e botão deletar.

Exemplo

- Quais são as nossas tarefas?
 - 5. Implementar lista dos produtos do Carrinho
 - Isto inclui as integrações necessárias com o backend
 - Definição de feito: Usuário deve conseguir adicionar um produto ao carrinho

Exemplo

- Quais são as nossas tarefas?
 - 6. Preparar a funcionalidade de retirar item
 - Fazer a integração do botão "deletar" com o respectivo endpoint
 - Definição de feito: Usuário deve conseguir deletar um item do carrinho

Exemplo

- Quais são as nossas tarefas?
 - 7. Colocar o valor total do carrinho
 - Fazer o layout e mostrar o valor
 - Dependendo da API, isso virá de uma integração com o backend. Se isto não acontecer, é só somar o valor no frontend
 - Definição de feito: Usuário deve conseguir visualizar valor total dos produtos do carrinho

Exemplo

- Quais são as nossas tarefas?
[DESAFIO]
 - 8. Layout da edição de quantidade de produto
 - Alterar layout dos cards do carrinho
 - Adicionar botão de "+" e "-"
 - Definição de feito: ?

Estudo de Caso - Estimativa de Pontos

Como estimar uma Task?

- Geralmente feita em pontos
- Sequência de Fibonacci [1, 2, 3, 5, 8, 13, ...]
 - Usado devido aos “saltos” que se tem entre os números para melhor saber a complexidade da task
- Dica: ver todas as Tasks, achar a(s) mais fácil(eis) e pontuar com 1, a partir daí comparar a complexidade das outras Tasks com as de pontuação 1.

Estudo de Caso - Divisão de Tarefas

Como dividir as Tasks

- Cada um da equipe deve escolher uma task por vez e atualizar no Kanban o Status
- Ao acabar a task, volte a consultar o Kanban e pegue outra task
- Esse processo se repete até acabarem as tasks da Sprint

Resumo

Resumo

- Existem diferenças entre **produtos** e **serviços**
- Definição do produto → MVP → Iteração
- UX vs UI: experiência e interface
- Ambientes de programação: dev, stage e prod

Resumo

- Scrum trouxe **dinamismo, transparência e rápida adaptação** em relação ao antigo método de cascata
- Scrum é formado por sprints
- Cerimônias do Scrum: planning, daily, retrô e review
- O sucesso da Sprint está diretamente relacionado à organização e estimativa da equipe

Dúvidas?

Obrigado!