



Material complementar

Metodologias Ágeis



Introdução

A diversidade está cada vez mais comum nas corporações, seja de gênero, gerações, religiões, valores, opiniões, orientações sexuais e muito mais. Em um primeiro momento, pode parecer complicado fazer todas estas pessoas se entenderem e, principalmente, andar em cadência agregando valor ao negócio.

No curso iremos demonstrar alguns exemplos dos efeitos psicológicos e sociológicos que motivam uma mudança de cultura das organizações. São 'regras' pequenas, simples e até mesmo muitas vezes mecânicas, mas que refletem efeitos sobre as pessoas e como elas interagem e colaboram umas com as outras.

São métodos e ferramentas que vêm agregando cada vez mais em corporações, trazendo mais retorno ao business, dando mais autonomia às pessoas e, assim, as envolvendo durante o processo de planejamento, execução e assumindo responsabilidade nos resultados obtidos.

No entanto, devemos ter ciência que a aplicação de uma metodologia não resolverá todos os nossos problemas, mas poderá ajudar mostrando novas formas de trabalhar, que podem ser aplicadas no dia a dia de trabalho e até mesmo na vida pessoal.

As práticas que serão apresentadas, explicadas e discutidas durante nossos cursos, trazem mais ênfase na adaptabilidade, buscando remover o excesso de documentação, trazendo mais autonomia às pessoas e, com isso, mais responsabilidade sobre suas ações, uma vez que todos são responsáveis pelo resultado. Tais métodos e ferramentas diferenciam-se de processos tradicionais, muitas vezes burocráticos, engessados e que demoram para trazer resultados mais efetivos.



Alinhar expectativas, sempre!

Acreditamos que alinhar as nossas expectativas, antes do curso, é uma boa forma para começarmos.

Não se pode dizer que Metodologia Ágil é uma solução para todos os problemas, mas com certeza nos trazem mais adaptabilidade a diferentes cenários quando comparada às outras metodologias tradicionais de trabalho.

Não há uma receita de bolo pronta para ser usada na solução dos problemas, o que serve para algumas corporações, pode não servir para outras, pois não é o processo que 'salva', nem a ferramenta, nem a metodologia, mas sim **as pessoas**.

Outro ponto importante é a aceitação da metodologia ao erro ou falha. Esse faz parte do aprendizado na aplicação de um novo processo, principalmente em métodos ágeis. Então o que deverá ser feito? Experimentar, planejar, continuar aplicando o que está dando certo e desistir de coisas que não estão dando muito certo. São processos empíricos, que vão melhorando a cada experimentação.



Glossário

Daily: é uma conversa de no máximo 15 minutos entre os membros do time que tem como objetivo inspecionar o progresso do trabalho em direção a Meta da Sprint.

Framework: é uma estrutura, um conjunto de conceitos e técnicas pré-definidos usados para resolver um problema. É totalmente adaptável

Kanban: método evolucionário para o trabalho do conhecimento. Não é uma forma de trabalhar, mas uma forma de evoluir continuamente.

Minimum Viable Product (MVP): consiste em construir uma versão mais simples e enxuta de um produto, empregando o mínimo possível de recursos para entregar a principal proposta de valor da ideia.

Planning: evento que possui como objetivo definir o trabalho a ser realizado durante a Sprint. Este plano resultante é criado pelo trabalho colaborativo de todo o time, podendo demorar até 8 horas para ficar pronto dependendo do tamanho da Sprint.

Product Backlog: é uma lista ordenada e emergente do que é necessário para construir e melhorar o produto.

Product Owner (PO): o dono do produto é o responsável por maximizar o valor do produto resultante do trabalho do time e também pelo gerenciamento eficaz do product backlog.

Refinamento: trata-se de um ou vários momentos em que o time se reúne para estudar melhor os próximos itens que serão trabalhos. Serve como uma 'pré planning' com o objetivo de aumentar a compreensão dos itens e a confiança no time da sprint planning.

Retrospectiva: é o evento onde o time inspeciona como foi a última sprint em relação a indivíduos, interações, processos e ferramentas, traçando um plano para aumentar a qualidade e a eficácia das próximas sprints. Pode durar até 3 horas dependendo do tamanho da Sprint.

Review: evento de 1 a 4 horas onde é inspecionado o resultado da Sprint e determinadas as adaptações futuras do produto ou projeto.

Scrum Master (SM): é o responsável pela eficácia do time. Agente de mudança e Líder que serve ao time, ajudando no desenvolvimento do autogerenciamento e a cross-funcionalidade dos membros, como também na utilização do Scrum pelo time e pela organização.

Sprint: são eventos de duração fixa de 1 a 4 semanas, onde o time realiza todo o trabalho necessário para atingir a meta do produto. A planning, daily, review e retrospectiva ocorrem dentro do Sprint.

Time: no framework Scrum, é um grupo de até 10 pessoas com perfis multifuncionais, o que significa que os membros possuem todas as habilidades necessárias para criar valor a cada Sprint. Eles também são autogerenciáveis, o que significa que decidem internamente quem faz o quê, quando e como.

Time to Market: o Tempo para o Mercado ou TTM traduz o conceito de ser rápido no lançamento do novo produto ou serviço, onde 'ganha' quem lança primeiro ao mercado.



Algumas palavras que vêm ao encontro da maioria dos frameworks ágeis:

Cultura, Pessoas, Ação, Movimento, Erro, Empírico, Falha, Expectativa, Mudança, Coragem, Humanidade, Sinceridade, Transparência, Valores, Crenças, Time, Prescrições e Agilidade.



Material de Apoio



Kanban e Scrum - obtendo o melhor de ambos

Distribuído gratuitamente pela InfoQ:

www.infoq.com/br/minibooks/kanban-scrum-minibook/



O Guia do Scrum - Novembro de 2020

Distribuído gratuitamente pelo ScrumGuides.org:

www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-PortugueseBR-2.0.pdf

