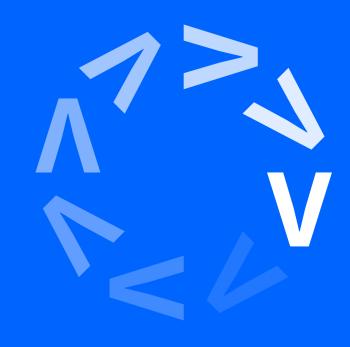
# Agile

Descobrindo como o Agile pode ajudá-lo em suas atividades!



## Formando sua base

1. Porque primeiro isso



3. Ou até mesmo isso



2. Antes disso







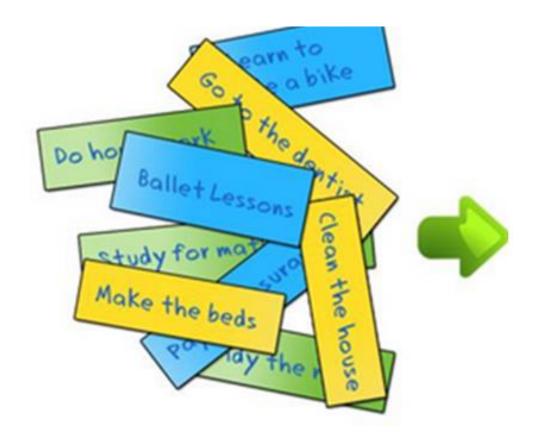
# O que é Mentalidade Agile?

É uma maneira de simplificar a tomada de decisão

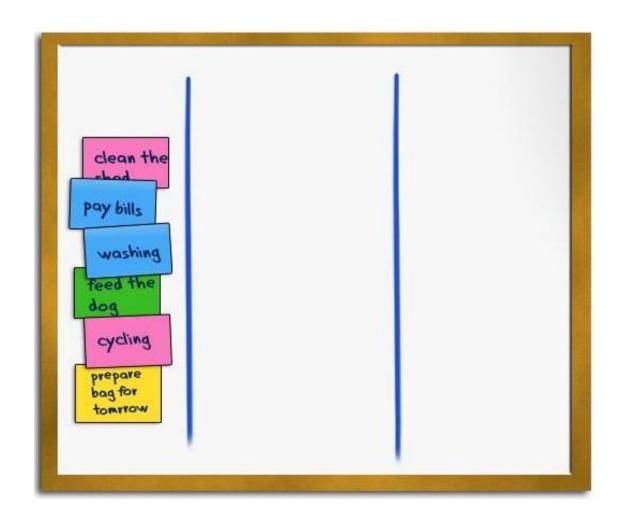
- Você aprende a conversar com as pessoas e todos são ouvidos.
- Você aprende a evitar problemas e como resolvê-los, além de crescer com esta experiência.
- Você aprende a planejar com antecedência.
- Você aprende quais são suas tarefas e quais são as tarefas das outras pessoas. Não é responsabilidade de apenas uma pessoa, mas de todos.
- Você aprende a dar e receber feedback.
- Isso faz com que todos sejam bem-sucedidos e vencedores.



# Exemplos de Agile

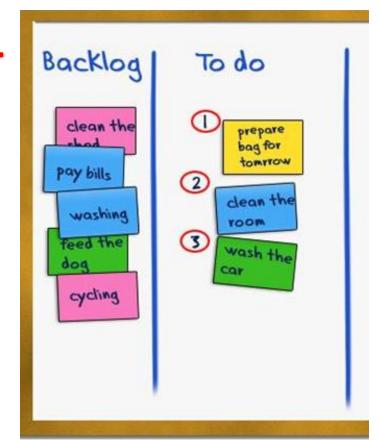


Nosso conjunto de tarefas

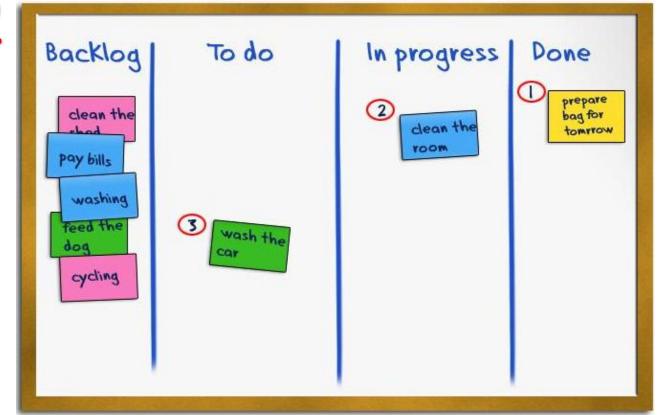


# Faça um pedido

1



2



## Como usar o Agile

Crie um contrato social – Trata-se de uma lista de regras que todos devem seguir.

- Escrever em uma nota adesiva ou fazer uma
- lista (uma ideia por nota) 5 minutos
  - Como deseja tratar as pessoas em nossa sessão?
  - Como você deseja que as outras pessoas o tratem?
  - Quais principais valores e/ou princípios são importantes para serem seguidos?
  - Quais atividades precisamos encorajar/restringir/proibir?
- Agrupamento e discussão 10 minutos
- Concordância



# Contrato Social Compartilhamento

Cada grupo compartilha seu contrato social

# Exemplos de contrato social

#### Pontualidade

- Ser pontual em todos os telefonemas e reuniões
- Estar presente
- Reuniões curtas com propósito específico

#### Etiqueta de reunião

- Ser conciso (delimitar tempo)
- Ouvir
- Ouvir as ideias das outras pessoas
- Atender ao seu compromisso de time box 100% do tempo
- Não falar das outras pessoas
- Não ter conversas paralelas
- Dizer seu nome durante os telefonemas (ao falar)

#### Ajudar e assumir trabalhos

- Tomar atitude e assumir trabalhos quando você não tiver o suficiente
- Acumular trabalho da lista não processada
- · Oferecer para ajudar pessoas com dificuldades
- · Acesso ao mural de trabalho

#### Ouvir e dar opinião

- Desenvolver as ideias das outras pessoas
- Sempre trabalhar em equipe
- Incluir as ideias de todos

#### Responsividade

- Participação ativa
- · Disponibilidade
- Dar o melhor de si
- Ser claro quanto a desacordos
- Dar ideias de melhorias

#### Ser responsável e comprometido

- Se você disser que fará algo, faça conforme o prometido
- Ser confiável
- Em questão de estilo, aja conforme o grupo, mas em questão de princípios, aja de acordo com as suas bases

#### Seguir os princípios Agile

- Senso de urgência
- Compromisso compartilhado e priorização acordada
- Ter autodirecionamento
- Usar técnicas de equipe para envolver a todos em grandes decisões
- Medir nosso valor comercial

#### Diversão

- Ser extrovertido e sociável
- Divertir-se
- Ter senso de humor

## Concentrar-se em melhorias. Como podemos melhorar

- Fazer retrospectivas periodicamente
- Fazer avaliações de desempenho em relação
- aos melhores
- Concentrar-se na melhoria de desempenho

#### Confiança e respeito

- Confiar em cada um para concluir o trabalho
- Comunicação honesta e aberta
- Integridade e compromissos pessoais
- Respeito mútuo
- Comunicar-se livremente e com frequência

#### Abertura e transparência

- Respeitar as diferenças de opinião
- Ter a mente aberta
- Ser curioso/questionador
- Todos têm voz
- Ser direto com as pessoas
- Transparência, inspeção e adaptação
- Dar suporte
- Ser colaborativo
- Chamar a atenção para mau comportamento



## O desafio do marshmallow

## Configuração

A tarefa é simples: em dezoito minutos, as equipes devem criar a maior estrutura que fique em pé sozinha possível usando 20 palitos de espaguete, uma jarda de fita e um marshmallow. O marshmallow inteiro deve ficar no topo.

### Duração

18 minutos cronometrados

www.marshmallowchallenge.com



Divirta-se!

## Regras

- Construir a maior estrutura que fique em pé: a equipe vencedora será aquela que tiver a estrutura mais alta medida da superfície da mesa até o topo do marshmallow. Isso significa que a estrutura não poderá ser suspensa usando uma estrutura mais alta, como uma cadeira, o teto ou um lustre.
- O marshmallow deve estar inteiro no topo: o marshmallow inteiro precisa estar no topo da estrutura. Cortar ou comer parte do marshmallow desqualificará a equipe.

- Usar o tanto que quiser do kit: a equipe pode usar o quanto quiser dos 20 palitos de espaguete e o quanto quiser da fita. A equipe não pode usar nenhum outro material em sua estrutura.
- Quebrar o espaguete e o fio: as equipes podem quebrar o espaguete e cortar a fita ao construir suas estruturas.
- O desafio dura 18 minutos: as equipes não poderão mais tocar na estrutura quando o tempo terminar. A equipe será desqualificada se tocar ou segurar na estrutura ao final do exercício.

## Retrospectiva - veja o que aconteceu

- O que fazemos?
  - Planeje um tempo após o final de cada iteração
  - Concentre-se na discussão sobre três questões importantes
- Por que isso é importante?
  - Cada membro da equipe tem a oportunidade de falar sobre como a equipe está trabalhando
  - A equipe colabora dando ideias de como melhorar seu desempenho
- Quem participa?
  - Todos! O gerente de iteração (a pessoa que teve a ideia), o proprietário do produto (a pessoa que lidera a ideia) e o restante da equipe (todos os demais)



O que deu certo

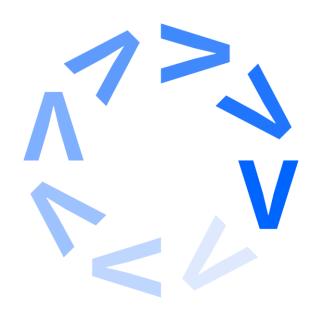


O que não deu muito certo



Qual a maior dificuldade





Lançada em 2004, a iniciativa de serviços de comunidade da IBM tem suportado milhões de horas de trabalho voluntário de milhares de voluntários em todo o mundo.

É uma abordagem inovadora para a filantropia corporativa, mas na sua essência é a crença tradicional da IBM de que todos nós podemos e devemos compartilhar o que sabemos para fazer a diferença em nossas comunidades.

