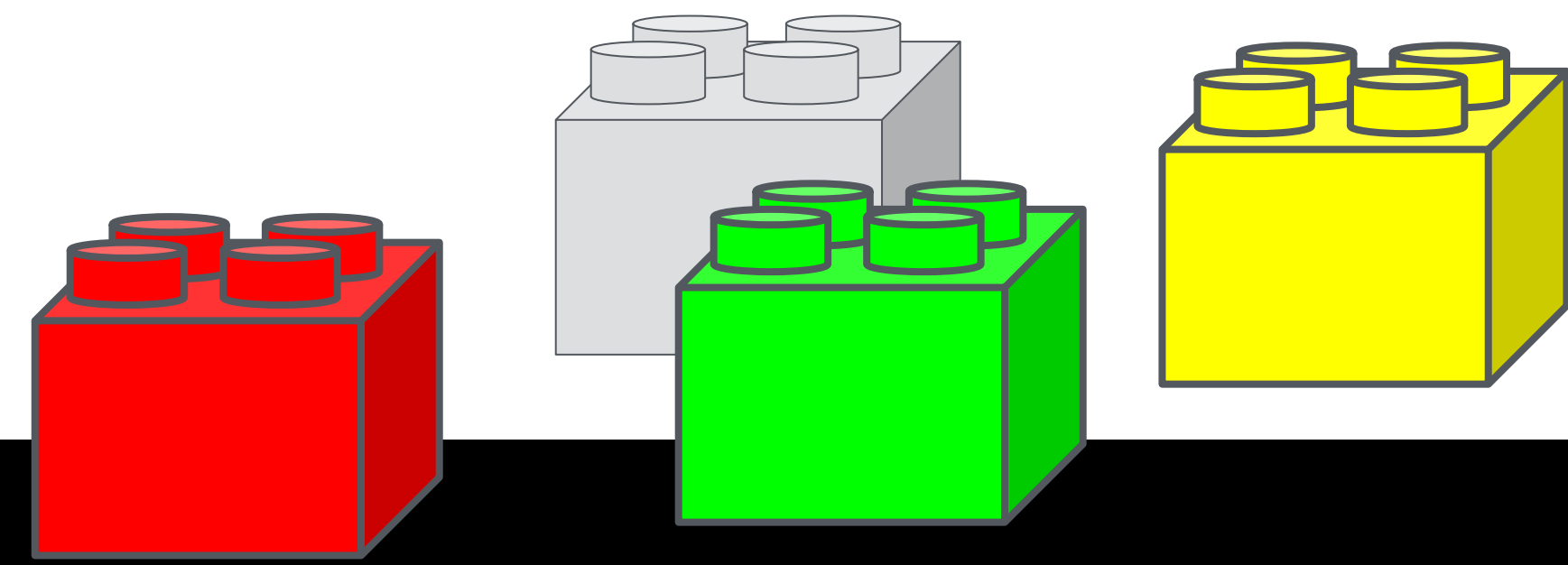


18-11-2017



Fundamentos Ágeis

AGILE
LAJEADO

Sprint 2

Guilherme Motta - gfcmmotta@gmail.com

@gfcmmotta

globo
.com

Agile
Alliance
BRAZIL

RU UniRitter
Laureate International Universities®

Agile
Brazil

Agenda

- 08:30: Abertura
- 10:00: Coffee
- 12:00: Almoço
- 13:00: Reinício
- 15:15: Coffee
- 17:00: Encerramento

Manifesto para 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:

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

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

Manifesto para Desenvolvimento Ágil de Software

**Estamos descobrindo maneiras
melhores de desenvolver
software, fazendo-o nós
mesmos e ajudando outros a
fazerem o mesmo.**

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

indivíduos e interações



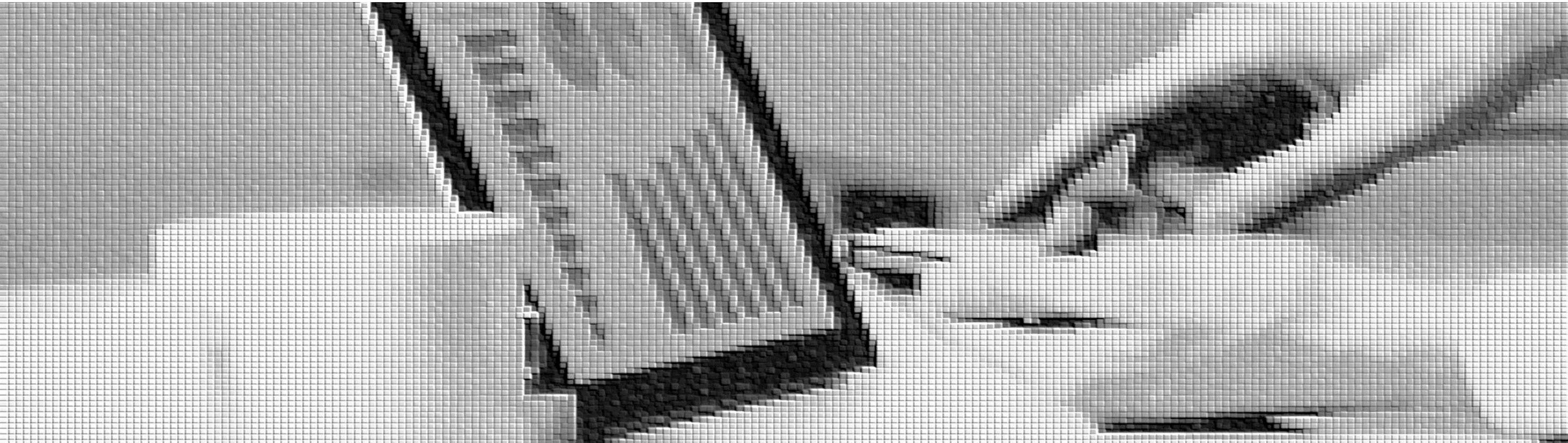
MAIS QUE PROCESSOS E FERRAMENTAS

colaboração com o cliente



MAIS QUE NEGOCIAÇÃO DE CONTRATOS

software funcionando



MAIS QUE DOCUMENTAÇÃO ABRANGENTE

responder às mudanças



MAIS QUE SEGUIR UM PLANO

Princípios por trás do Manifesto Ágil

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 tardiamente 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.

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

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.

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

Mudanças nos requisitos são bem-vindas, mesmo tardiamente no desenvolvimento.

Processos ágeis tiram vantagens das mudanças visando vantagens competitivas para o cliente.

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

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

Colocar o desenvolvimento de software em primeiro lugar.

Software funcionando é a medida primária de progresso.

Sustentável. Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários devem ser capazes de manter um ritmo constante indefinidamente.

Continuar abençoar a 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 adapta e ajusta seu comportamento de acordo.

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.

Exercício princípios Ágeis (créditos: Jorge Audy)

+ Importante		
- Importante		
	Não fazemos	Fazemos!

WHAT IS AGILE?

AGILE IS A
MINDSET

DESCRIBED BY
4 VALUES

DEFINED BY
12 PRINCIPLES

MANIFESTED THROUGH AN
UNLIMITED NUMBER OF PRACTICES

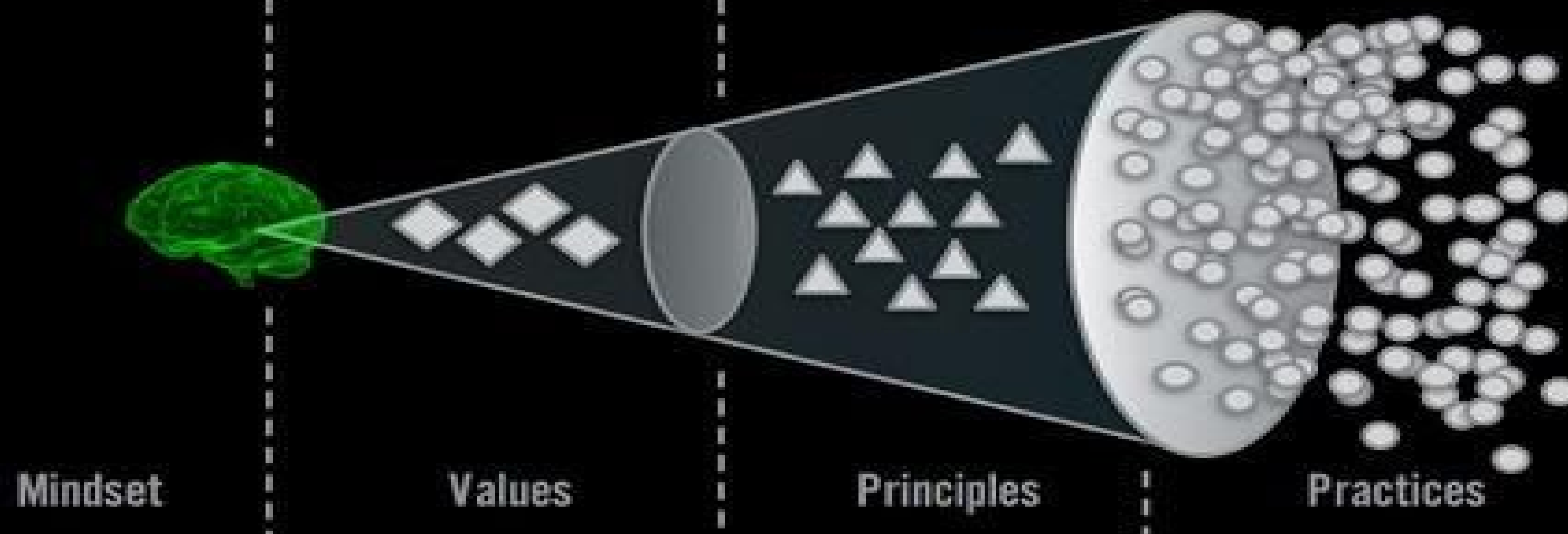


Image from Ahmed Sidky, Riot Games and ICAgile reproduced with permission
Agile is a mindset, described by the four values and the twelve principles of the Agile Manifesto, and manifested through an unlimited number of practices, tools and processes. Implementing the practices, tools and processes without the Agile mindset, values and principles of the Agile Manifesto is not Agile.



*Essencialmente, todos os
modelos estão errados,
mas alguns são úteis.*

George Box



PRODUCT DEVELOPMENT

• FLOW

• DEMING

PROFOUND KNOWLEDGE
SYSTEM

• SCRUM

Scrumbut/Scrumand

• XP • CRYSTAL

• DSDM • FDD • ASD

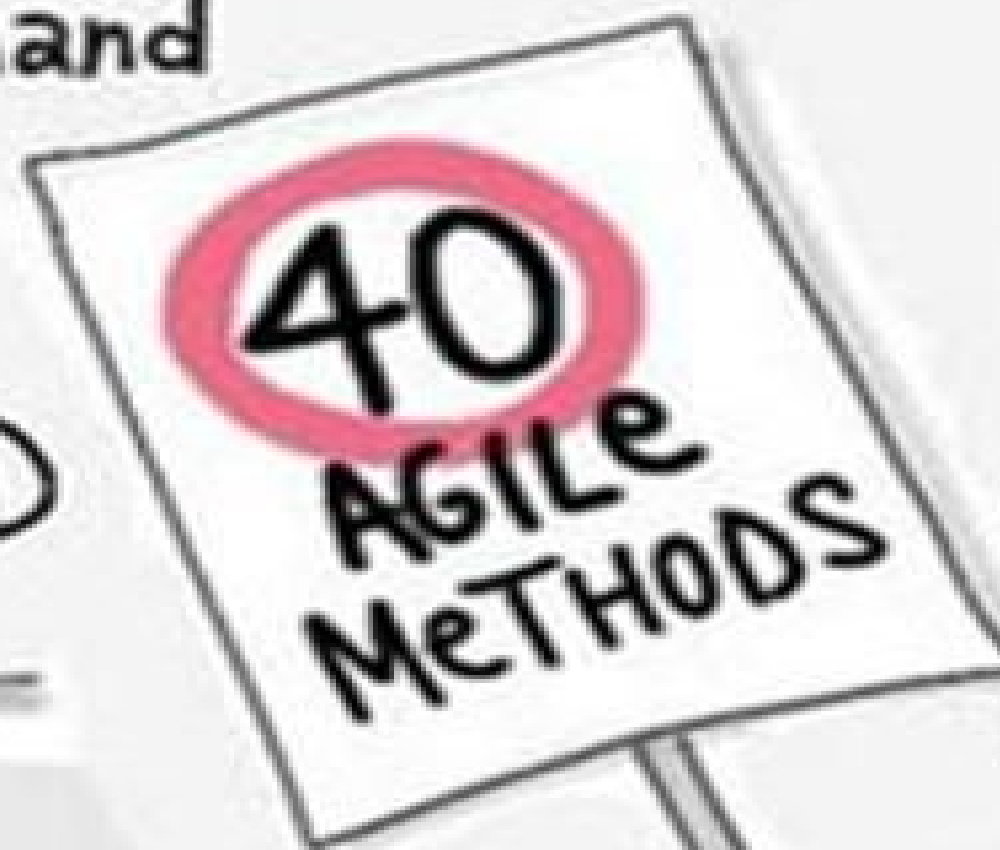
• KANBAN



Modern
Management
Methods

Lean
Software
Development

• Lean



CRAIG
SMITH

OPEN YOUR EYES
to OTHER METHODS

• PERSONAL
KANBAN

• LEAN STARTUP

• CERTIFICATIONS

• HYBRID

SCRUMBAN
KANBAN
NONBAN

WATER SCRUM FALL

• SCRUM PLOP

PATTERN LANGUAGES
OF PROGRAMS

• ETF

Enterprise
Transition
Framework

• ACCELERATED AGILE

• AGILE UNIFIED PROCESS

• EXTREME (WIKISPEED)
MANUFACTURING

• DISCIPLINED AGILE
DELIVERY (DAD)

• ENTERPRISE UNIFIED
PROCESS (EUP)

• LARGE
SCALE
SCRUM
(LESS)

• ENTERPRISE
SCRUM

• XSCALE
(AGILE TNG)

• DEVOPS

• MIKADO METHOD

• MOB PROGRAMMING

by www.lynnecazaly.com



• TDD/ATD/BDD/SBE
Begin with the end in mind

• VANGUARD
METHOD

• CONTEXT
DRIVEN
TESTING

• BEYOND

BUDGETING

• RADICAL
MANAGEMENT

• THEORY of CONSTRAINTS

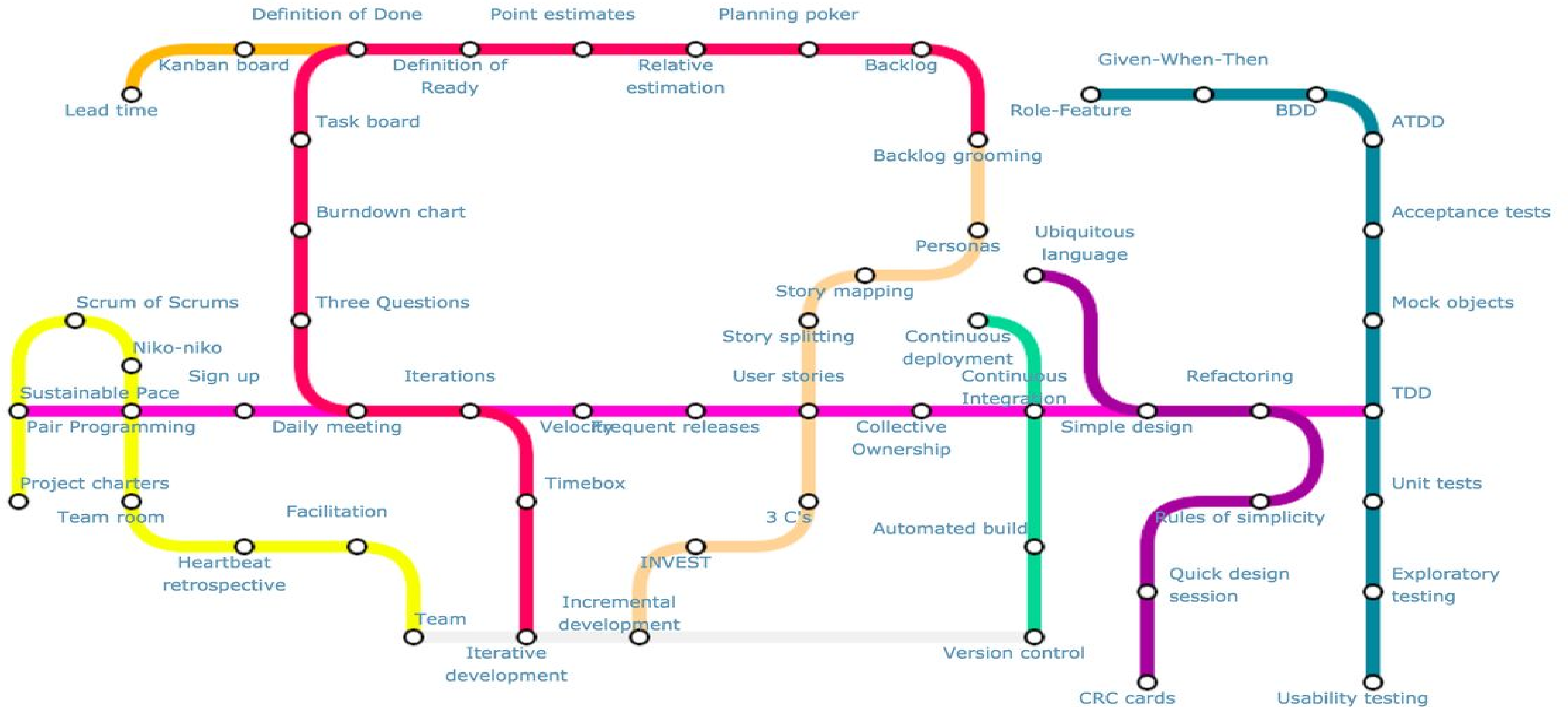
• MANAGEMENT
3.0

• DRIVE

• RIGHTSHIFTING

• STOOS
NETWORK

• CYNEFIN



Lines represent practices from the various Agile "tribes" or areas of concern:

Extreme Programming
Teams
Lean

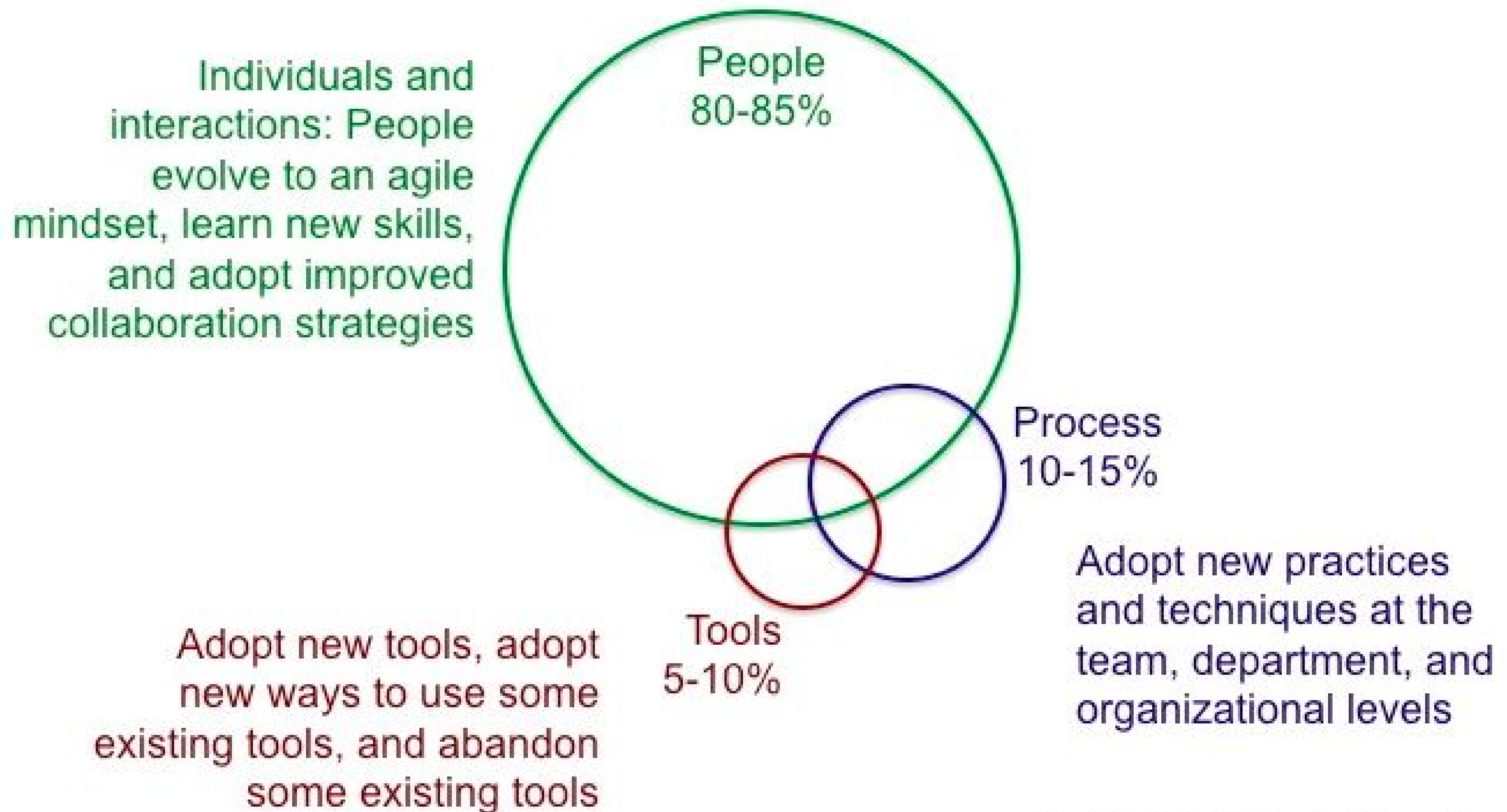
Scrum
Product management
Devops

Design
Testing
Fundamentals

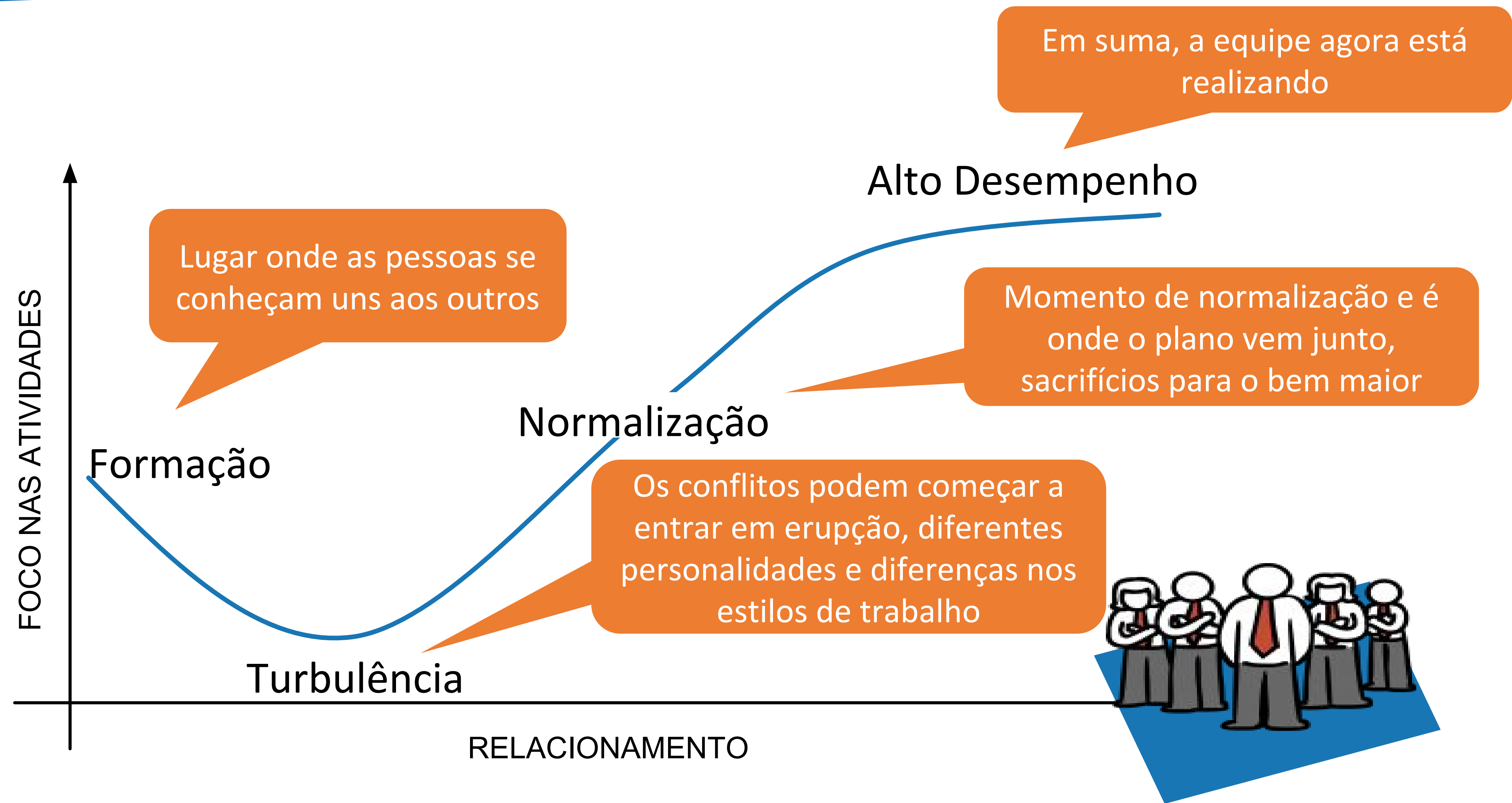
[Back to the Guide's home page](#)



Agile Transformation Strategies: Focus of Effort



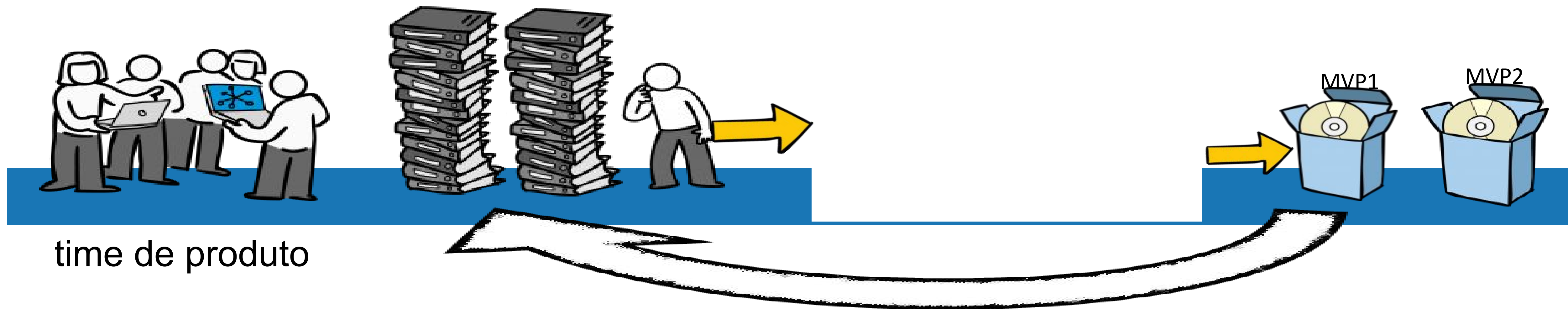
FORMAÇÃO DE TIMES



TIME PROJETO vs TIME PRODUTO

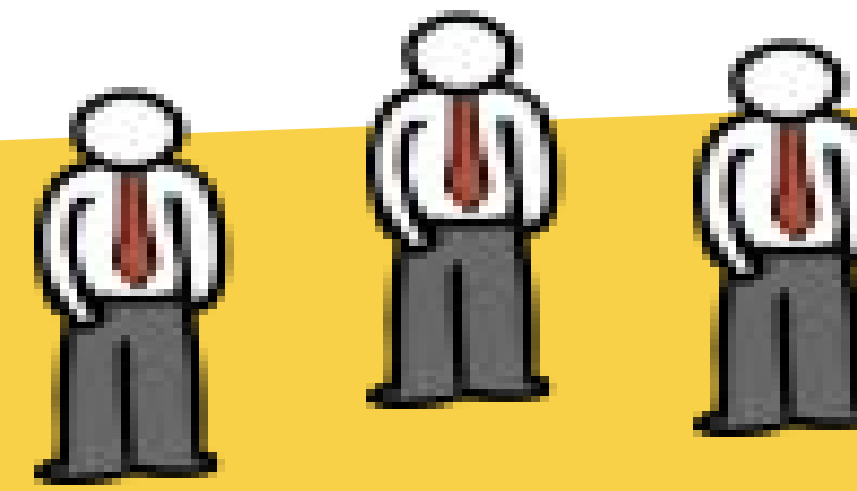


time de projeto

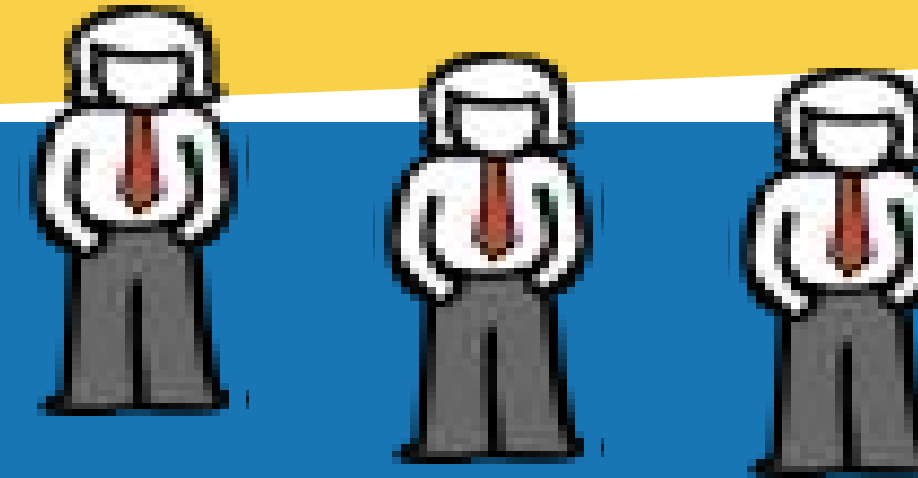


time de produto

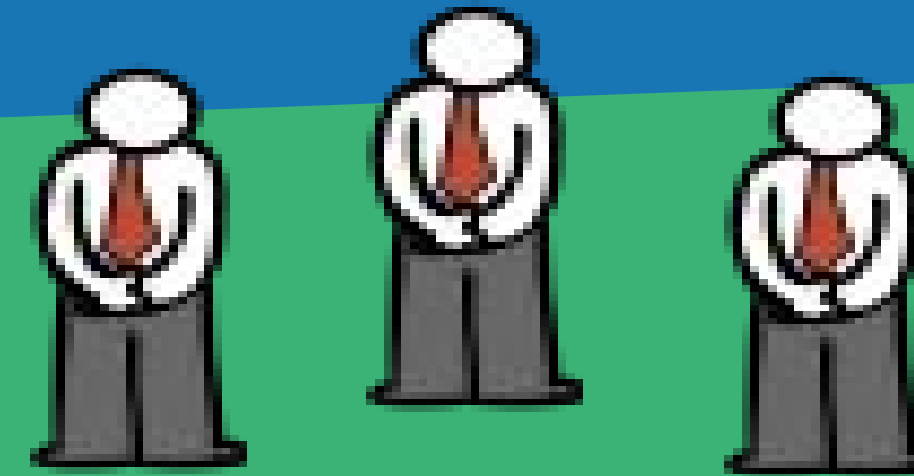
NEGÓCIO



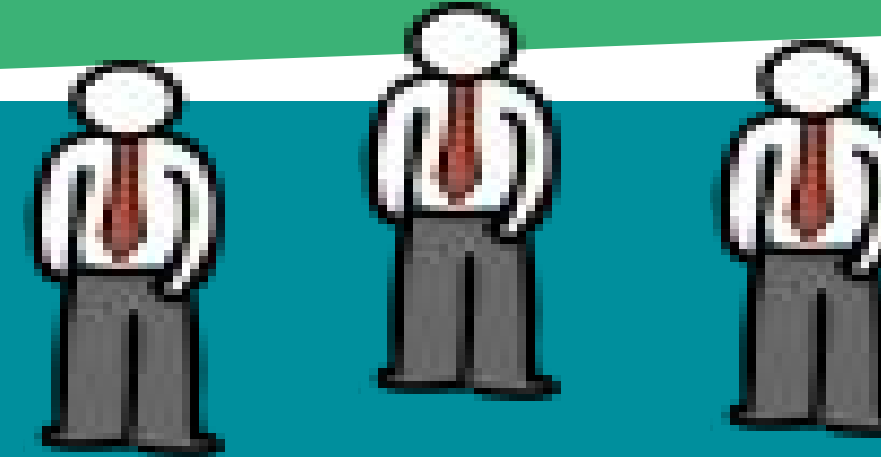
SISTEMAS



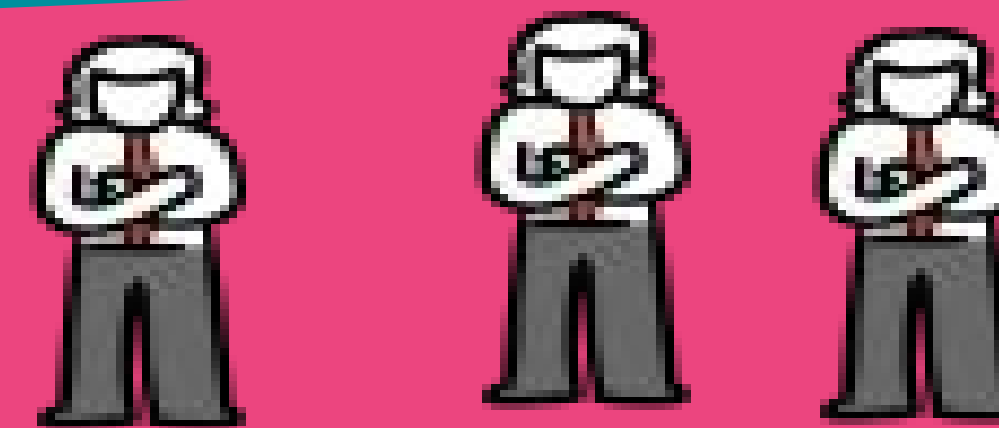
ARQUITETURA



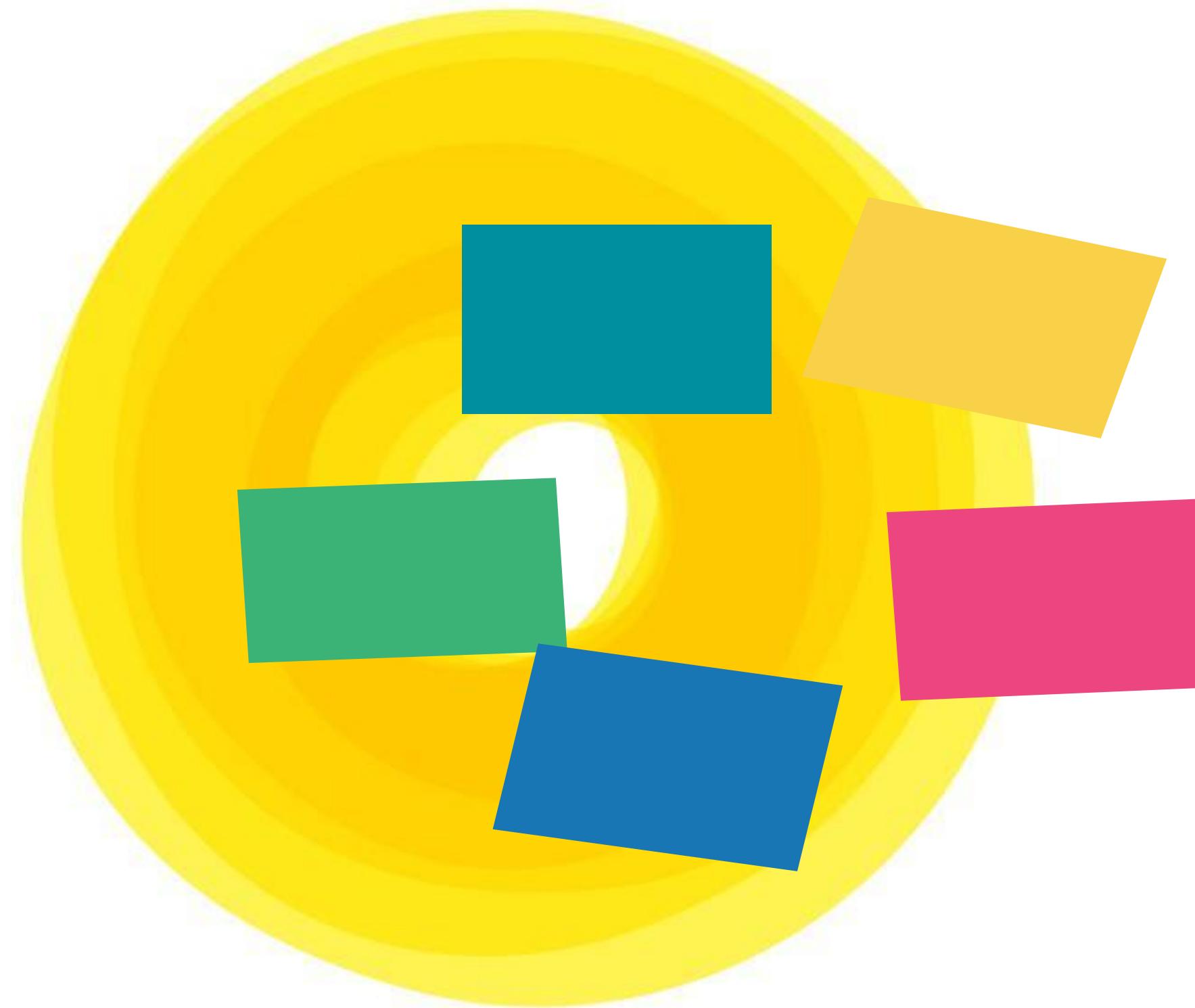
QUALIDADE



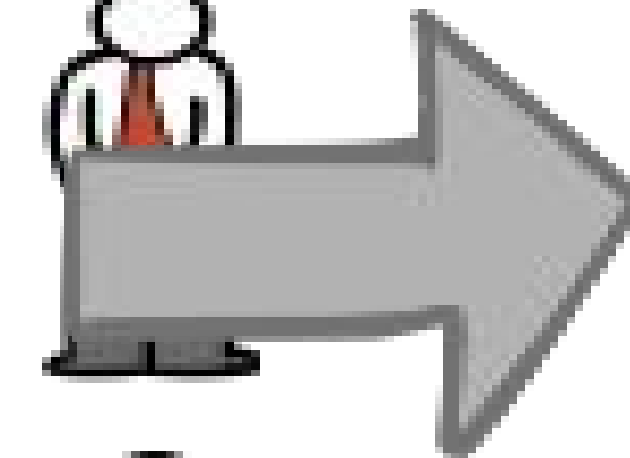
PROVEDOR



- Multidisciplinar
- Dedicado a um Produto/Funcionalidades
- Responsável pelas entregas e manutenção



time de produto



produção

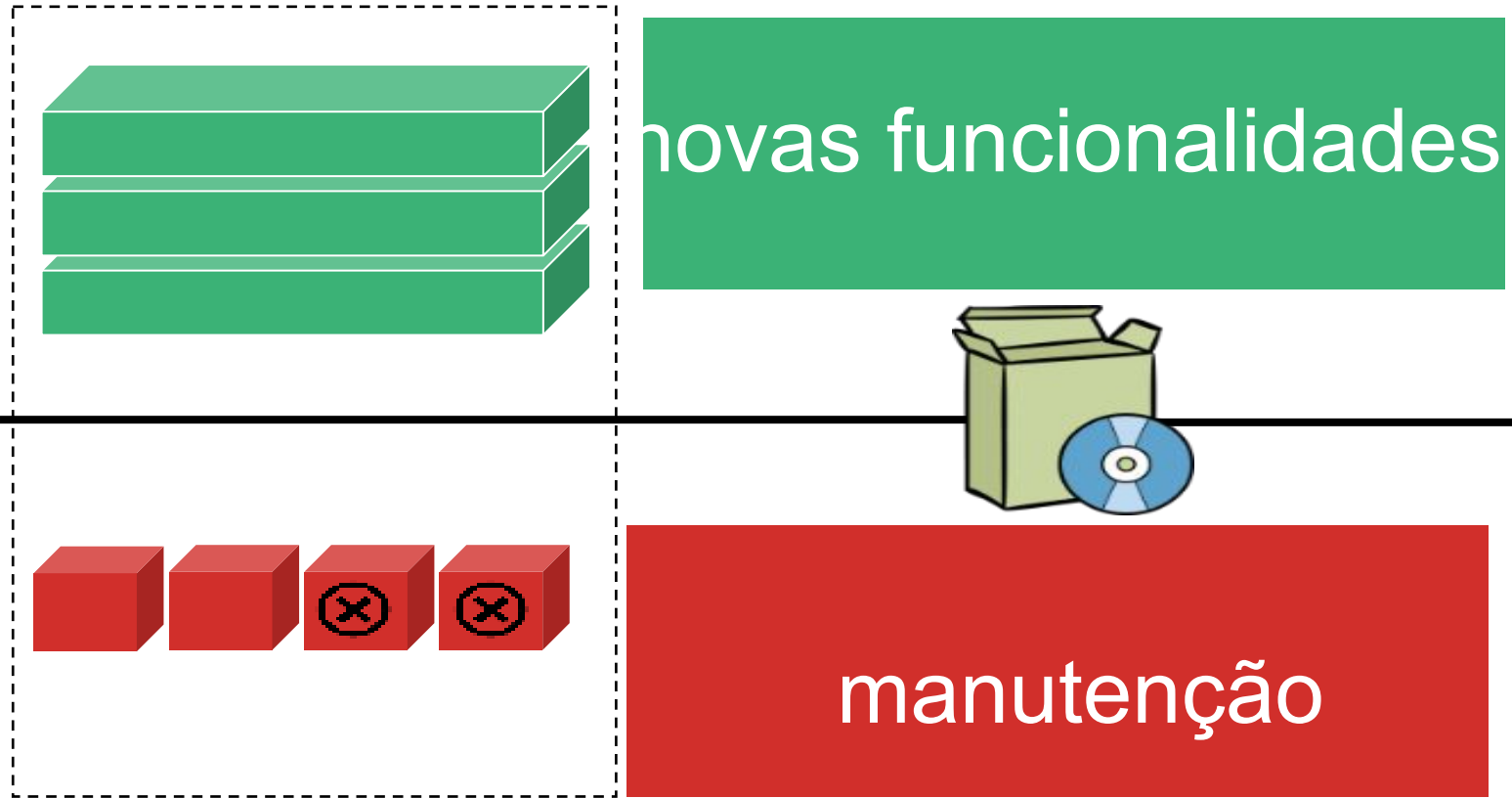
Quais as
responsabilidades de
um time de produto?



time de produto

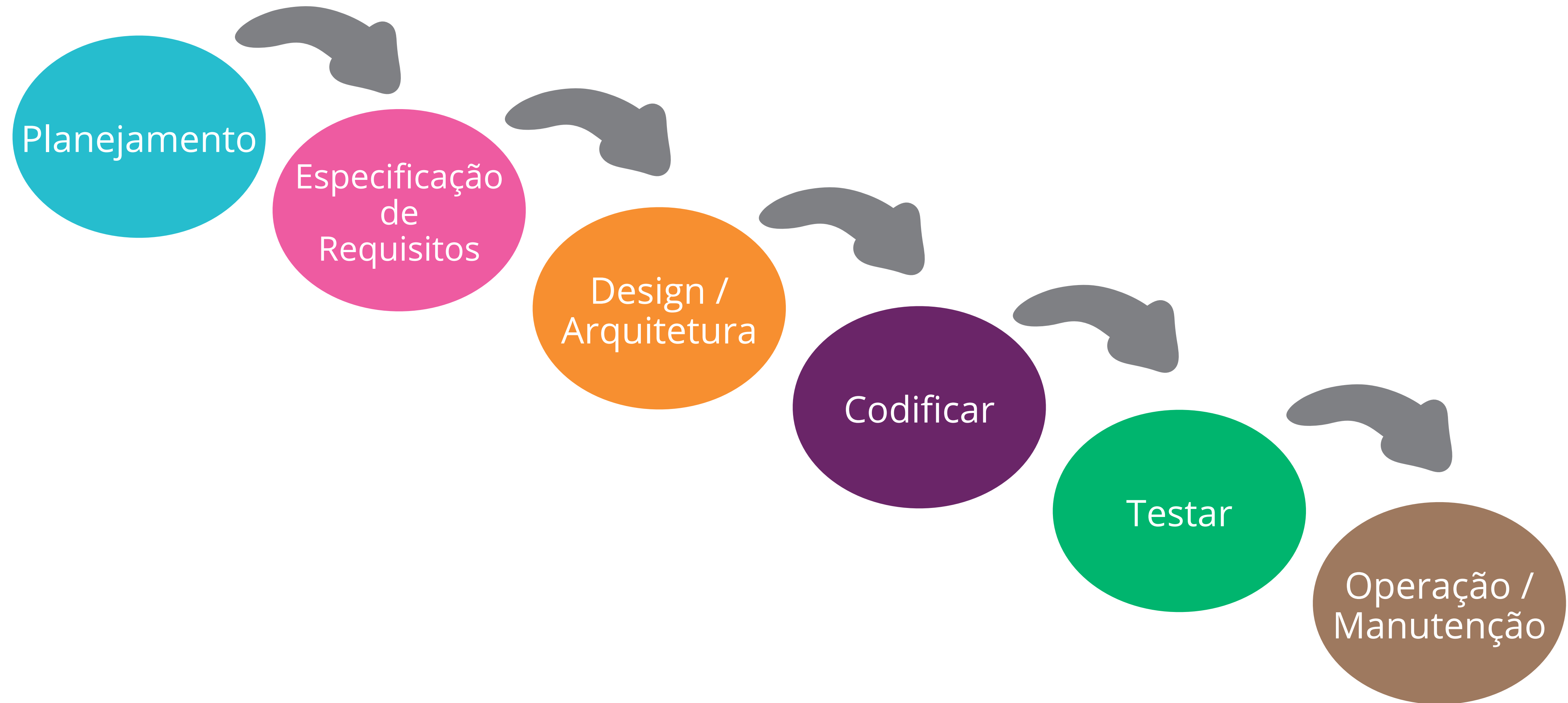


backlog

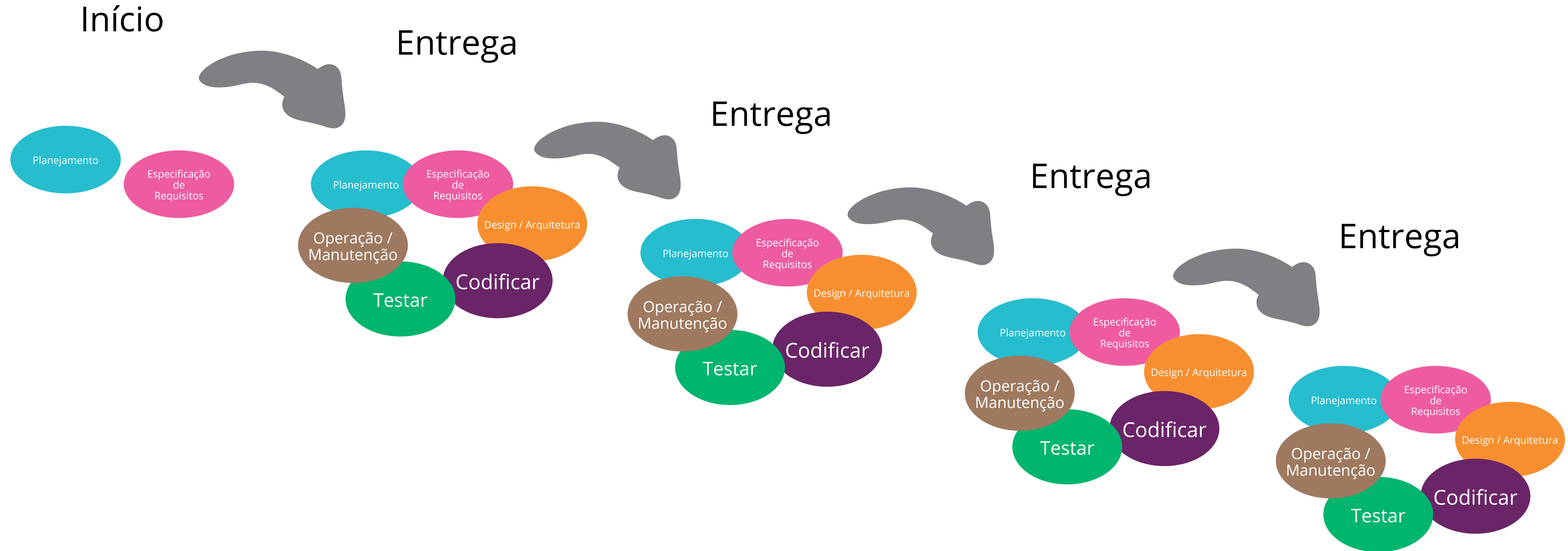


Kanban				
Próximas Funcionalidades	To Do	Doing	Done	Funcionalidade Pronta
Problemas	Priorizados	Doing	Done	Pronta para liberar

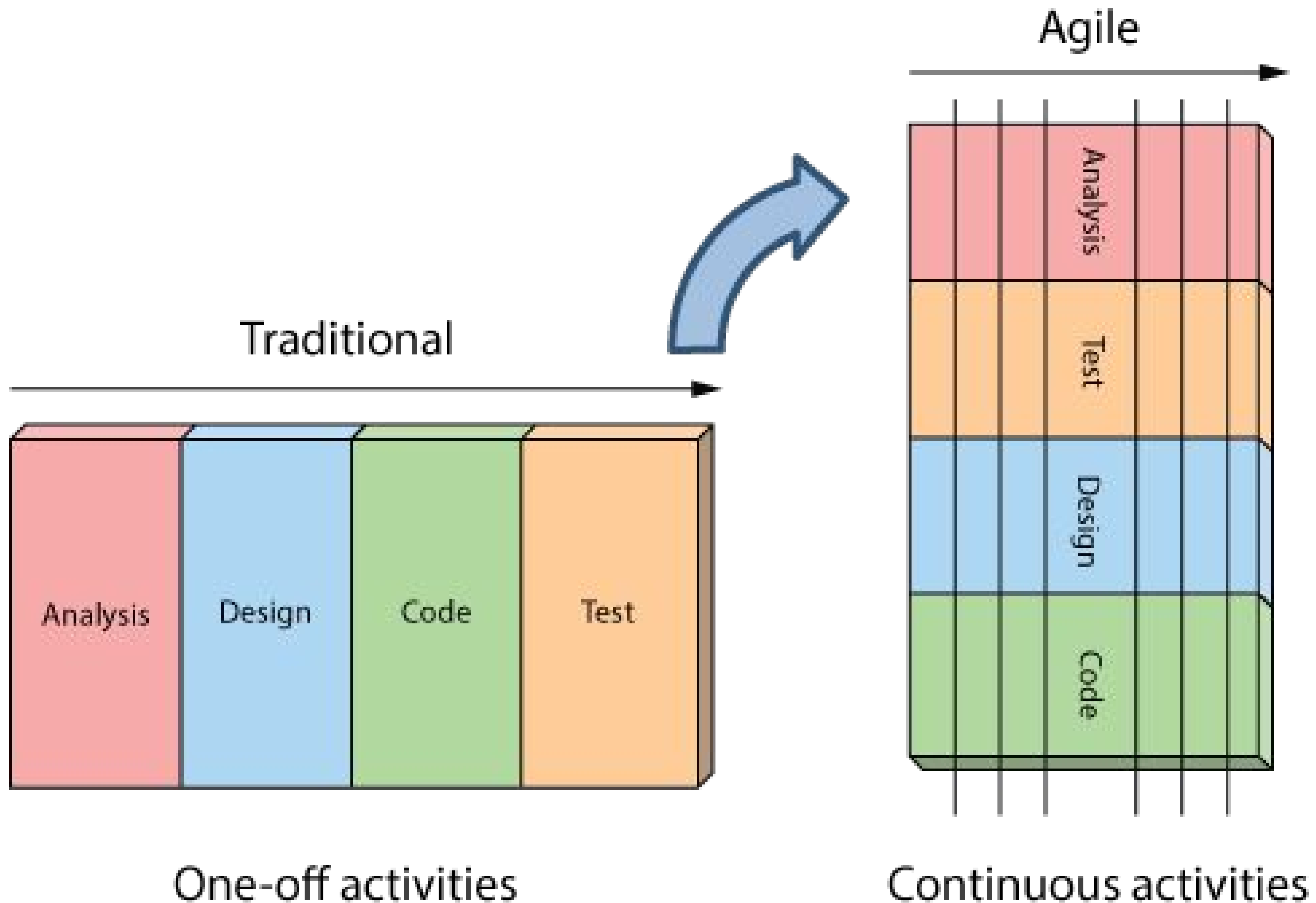
MODELO TRADICIONAL



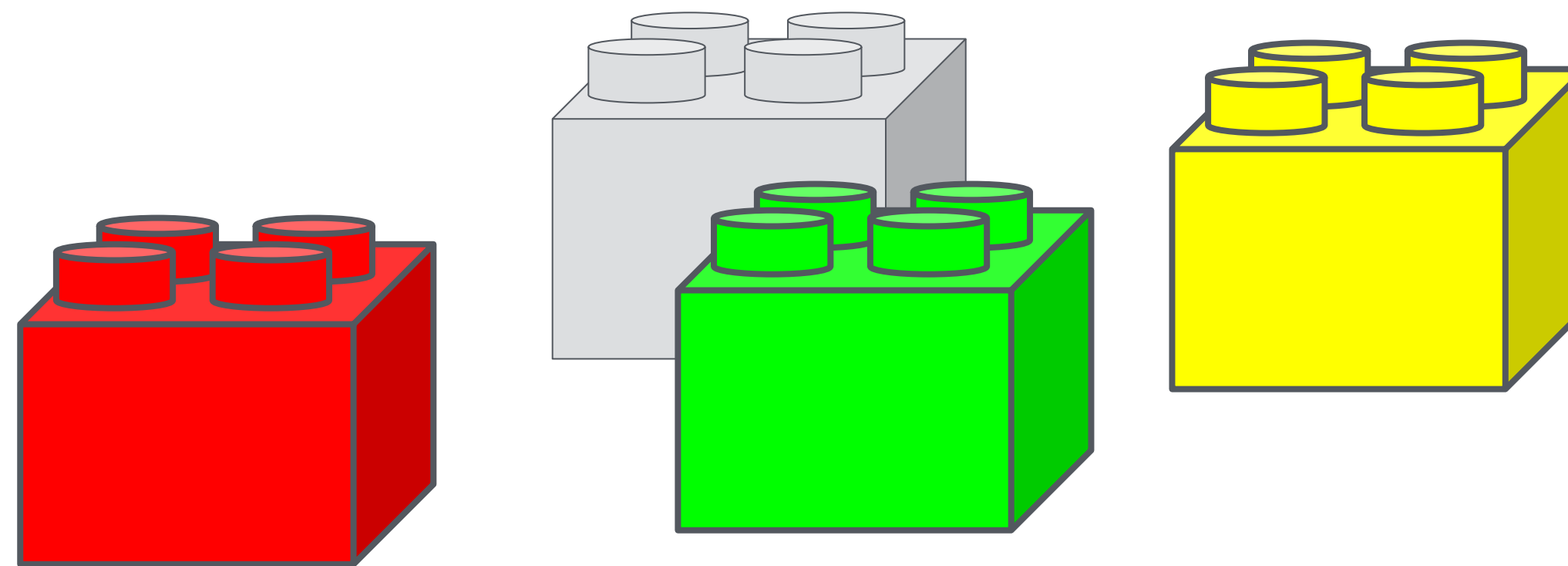
MODELO ÁGIL



MODELO TRADICIONAL x MODELO ÁGIL



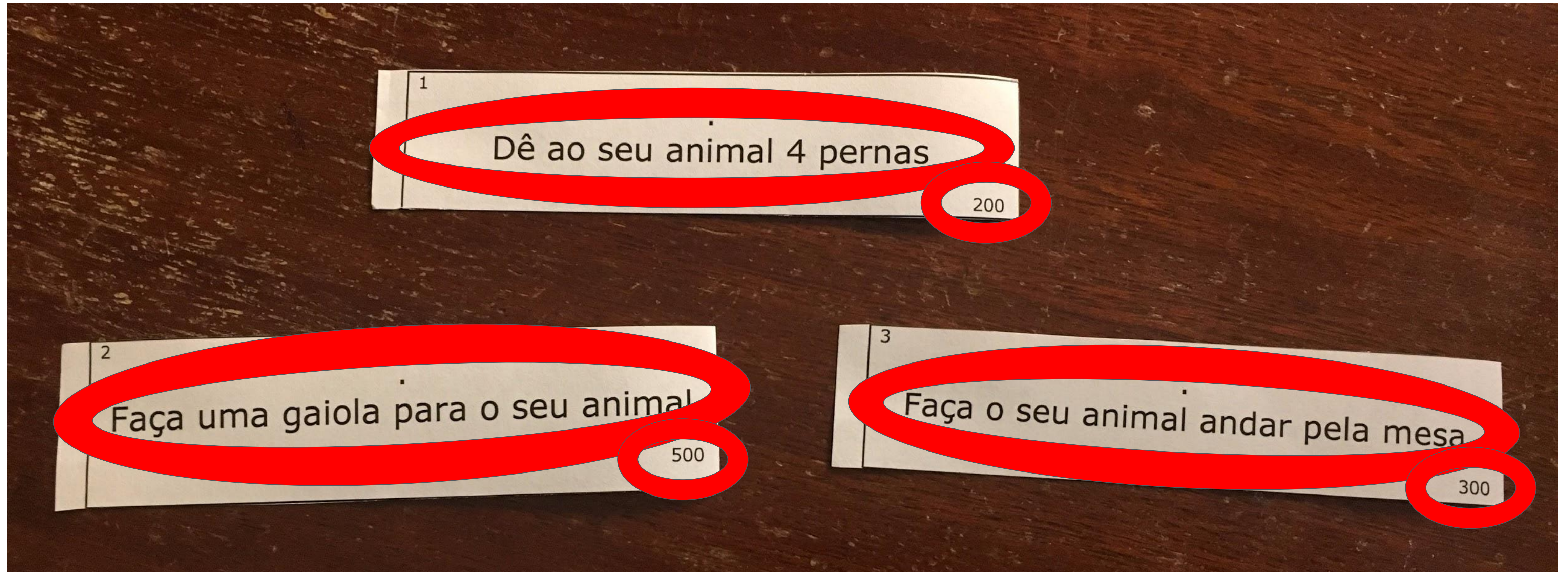
Tecnologia



Visão de Negócio

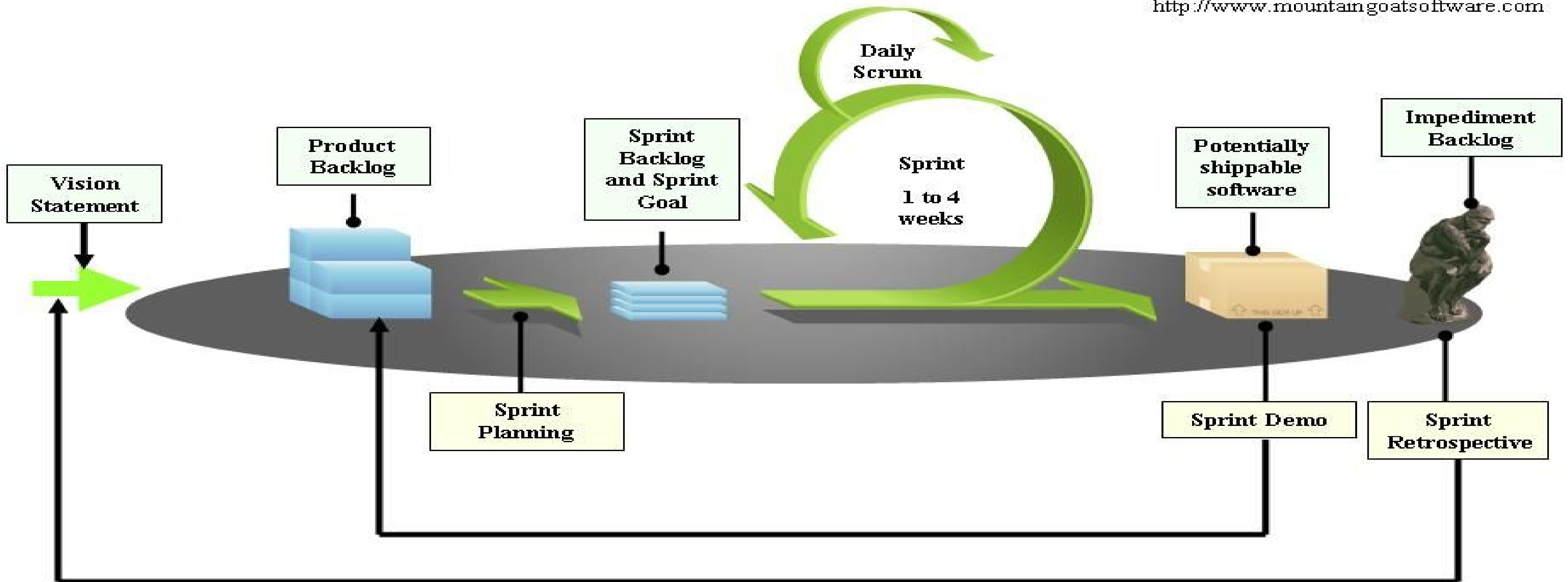


Requisitos



The Scrum Framework

Diagram adapted from Mike Cohn at
<http://www.mountaingoatsoftware.com>



Papéis do Scrum

Scrum Team:

Scrum Master

Product Owner

Engineer

Cerimônias do Scrum

Backlog Grooming *

Sprint Planning Meeting

Daily Scrum Meeting

Sprint Review/Demo

Sprint Retrospective

Artefatos do Scrum

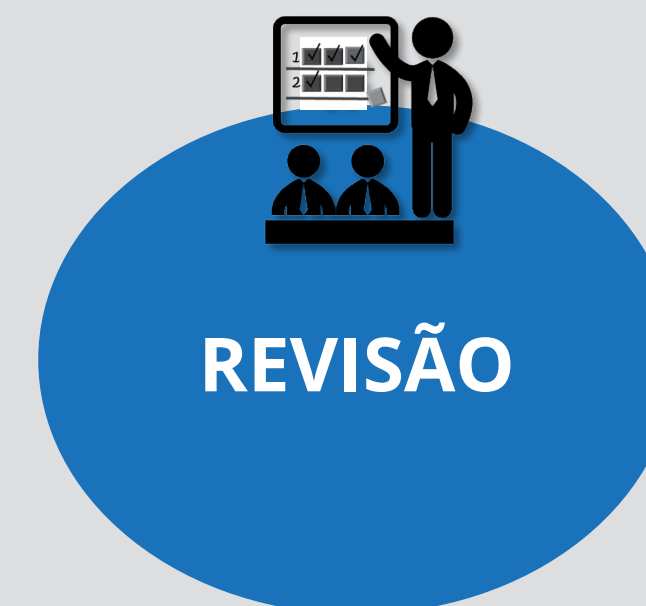
Product Backlog

Sprint Backlog

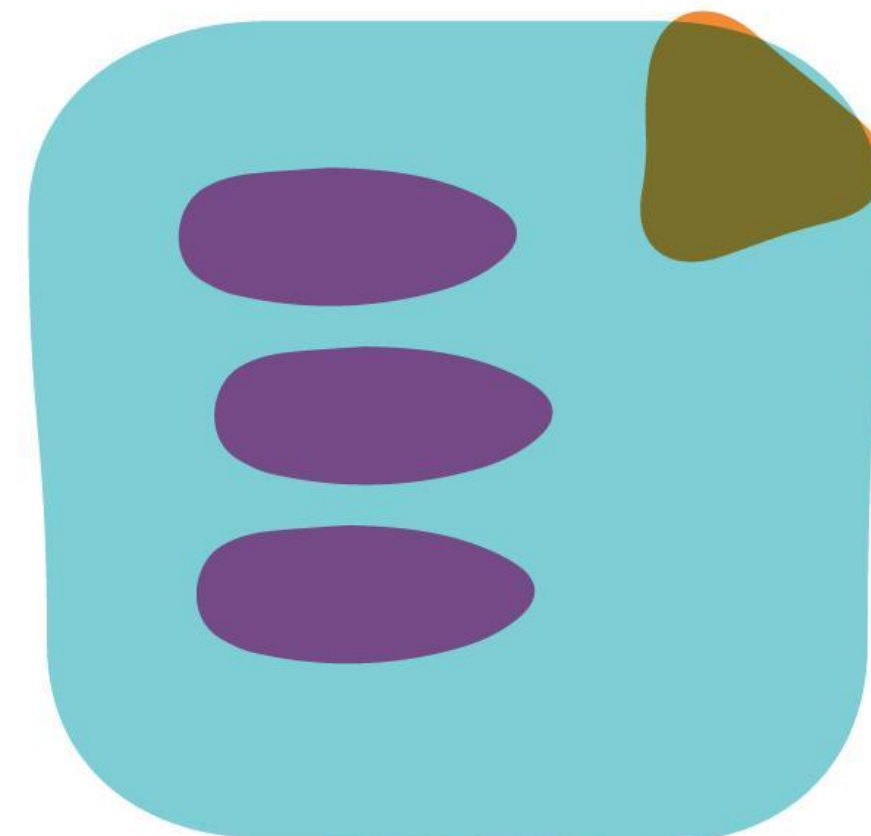
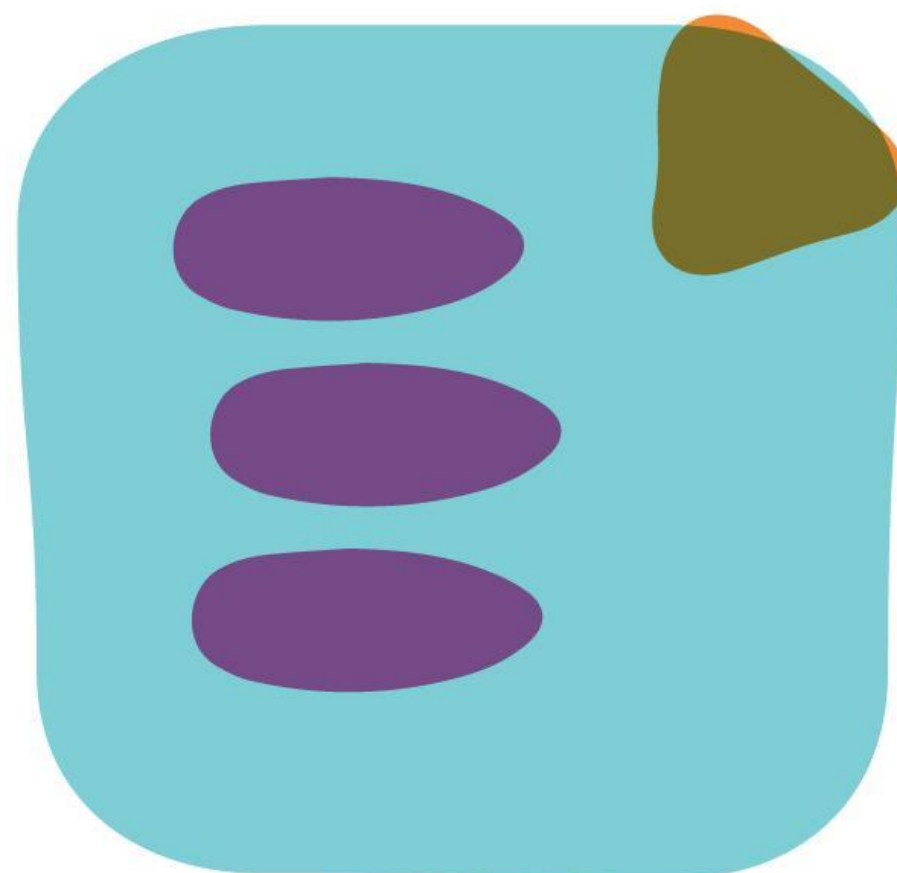
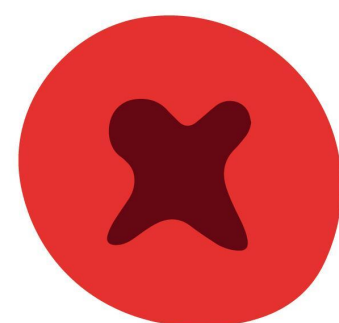
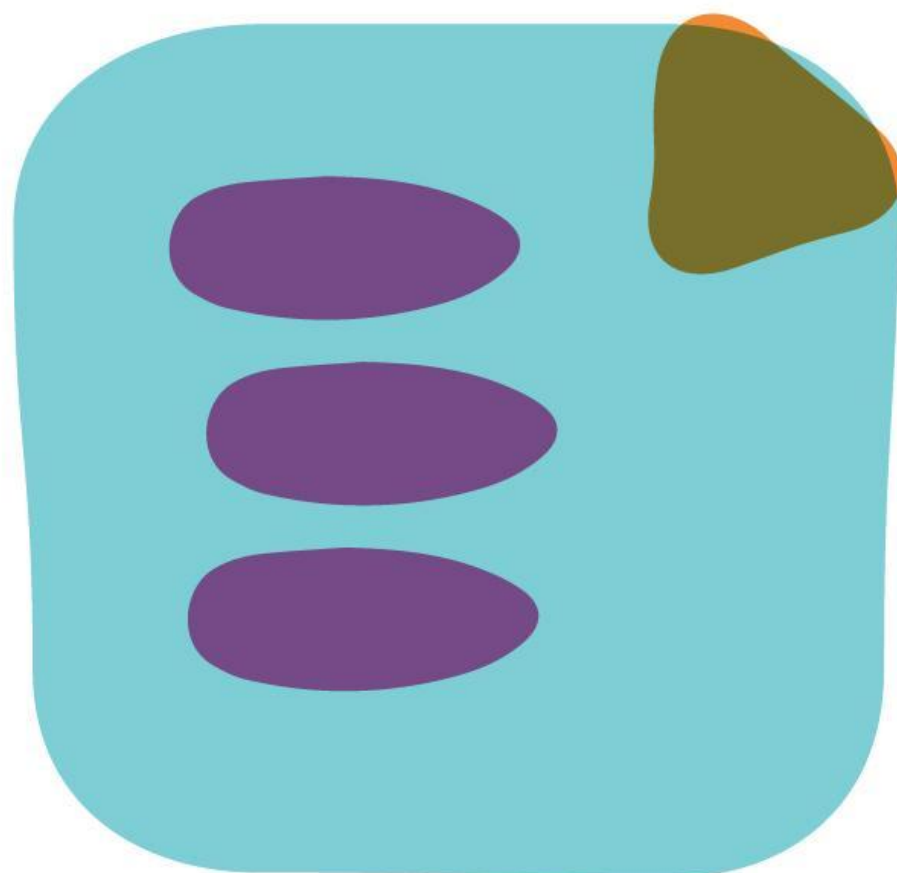
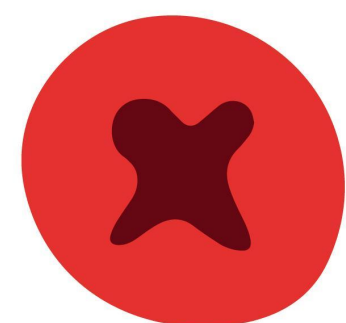
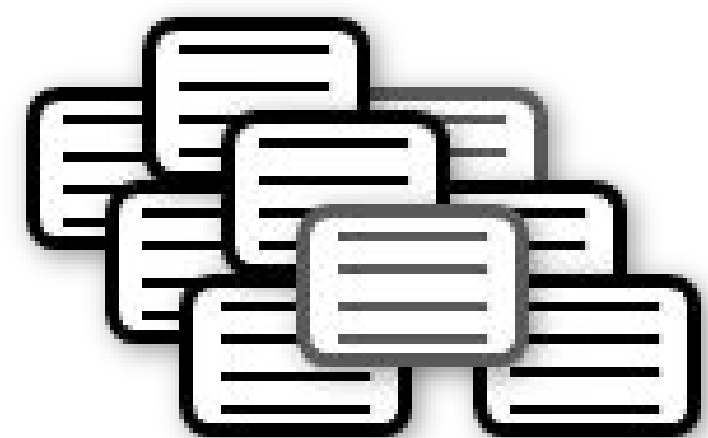
Sprint Increment

ITERAÇÃO 1

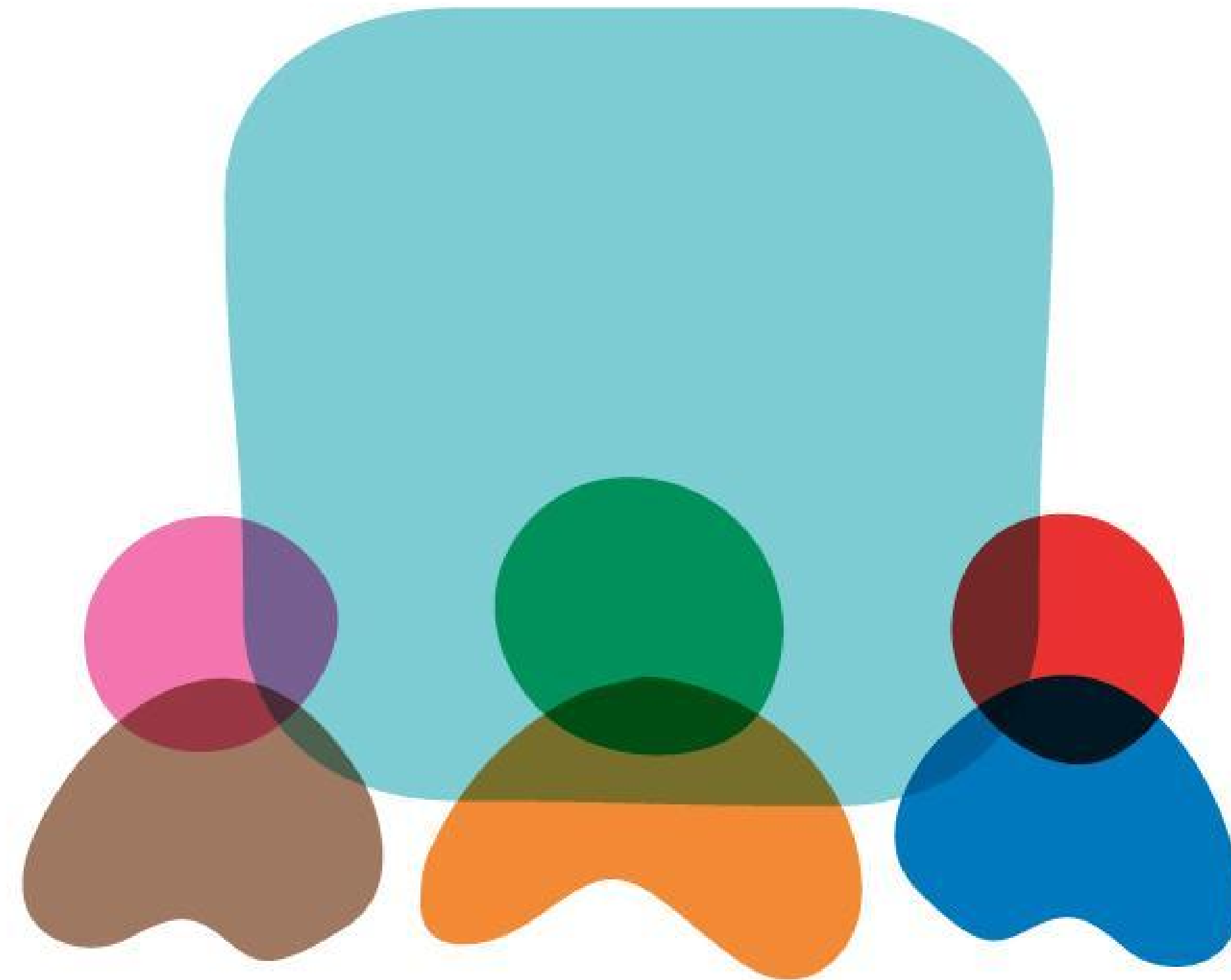
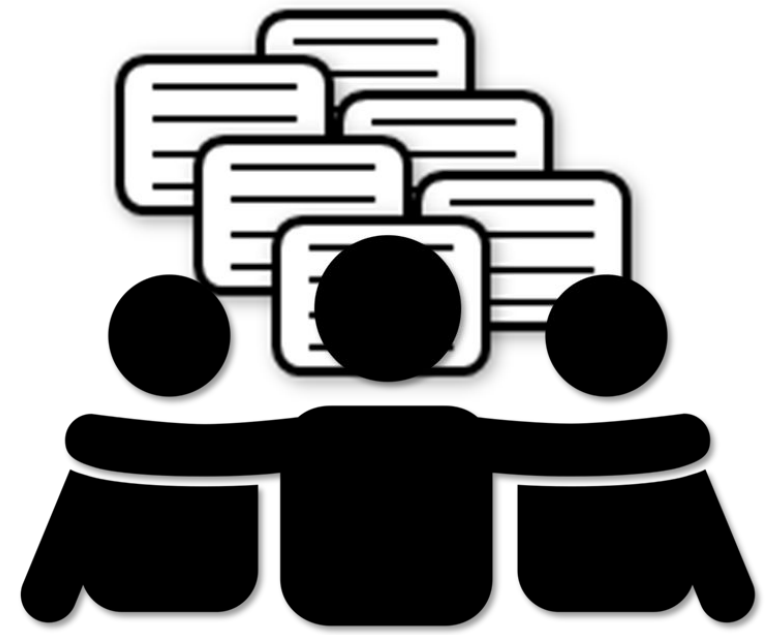
Iteração



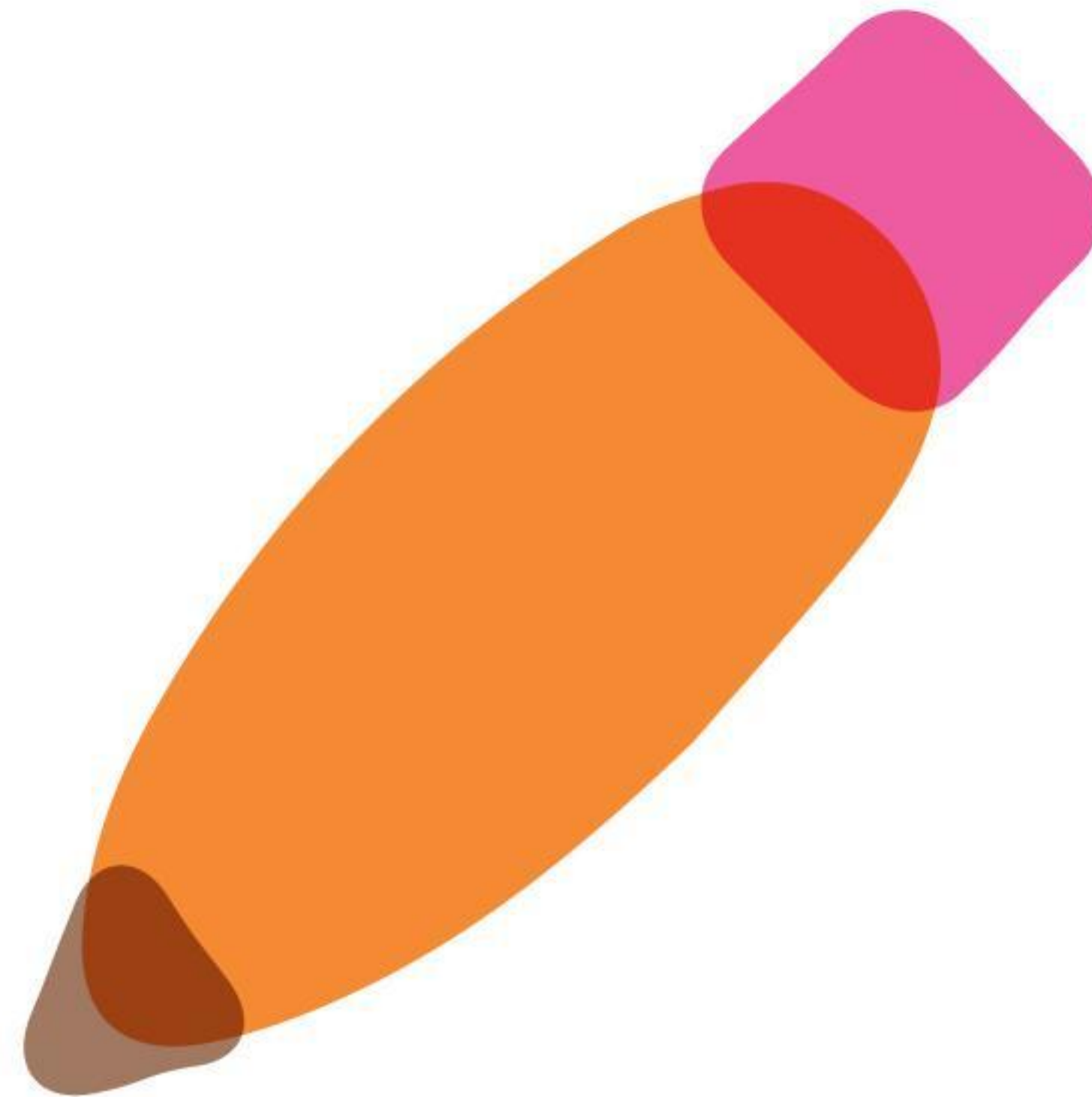
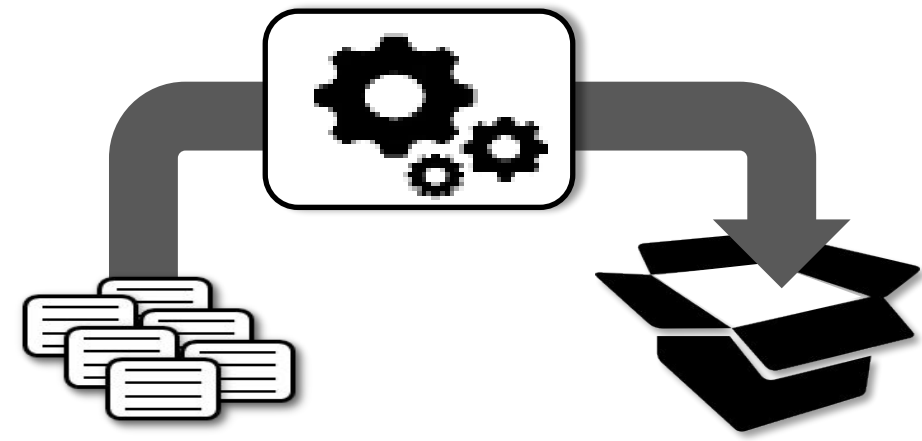
REFINAMENTO



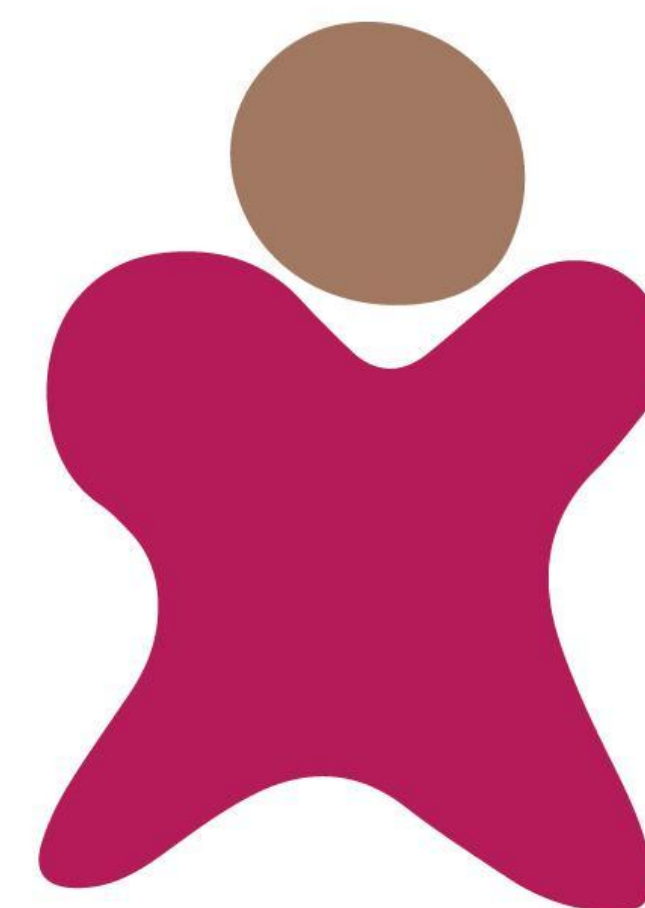
PLANEJAMENTO



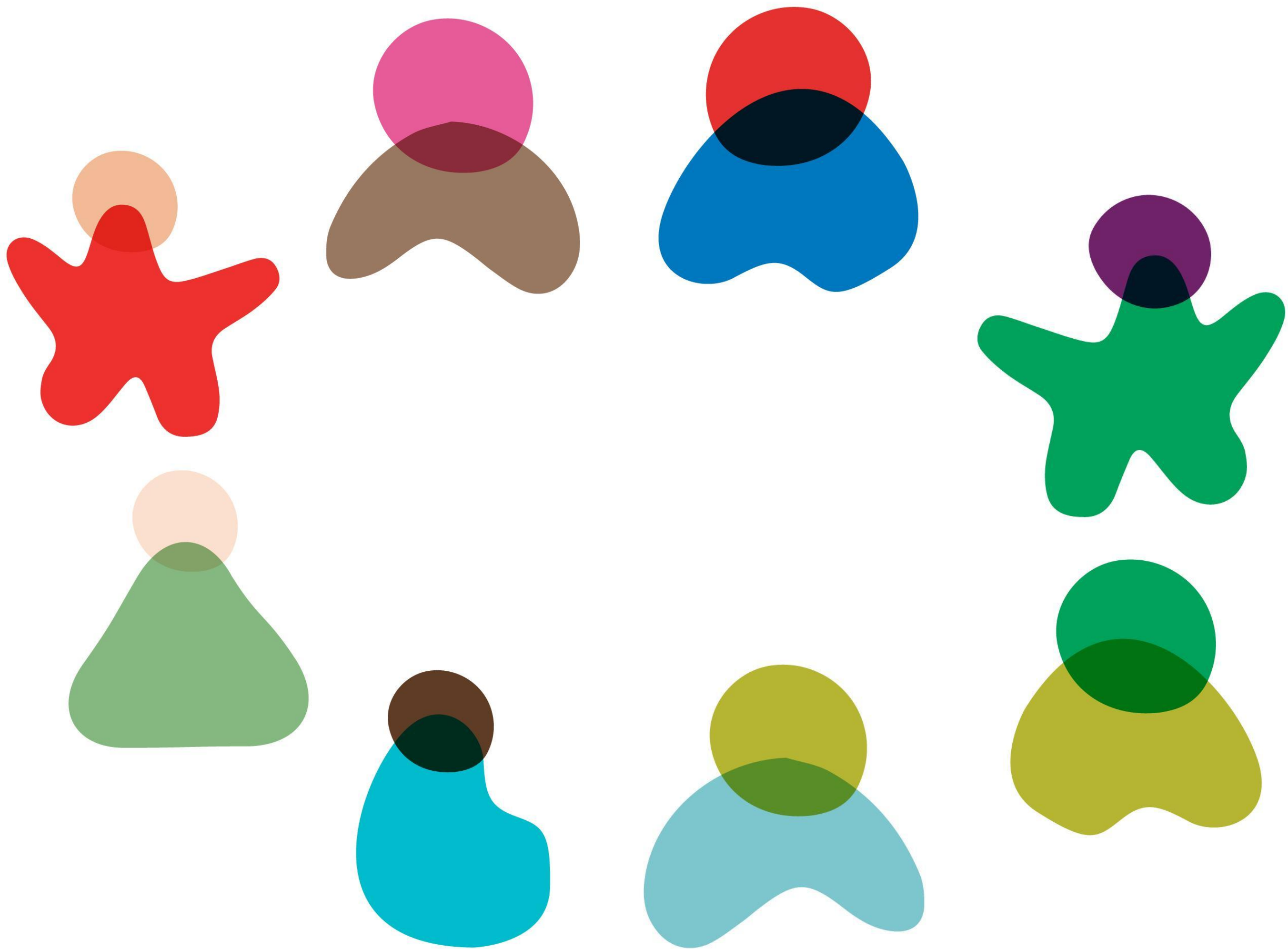
EXECUÇÃO



REVISÃO



RETROSPECTIVA

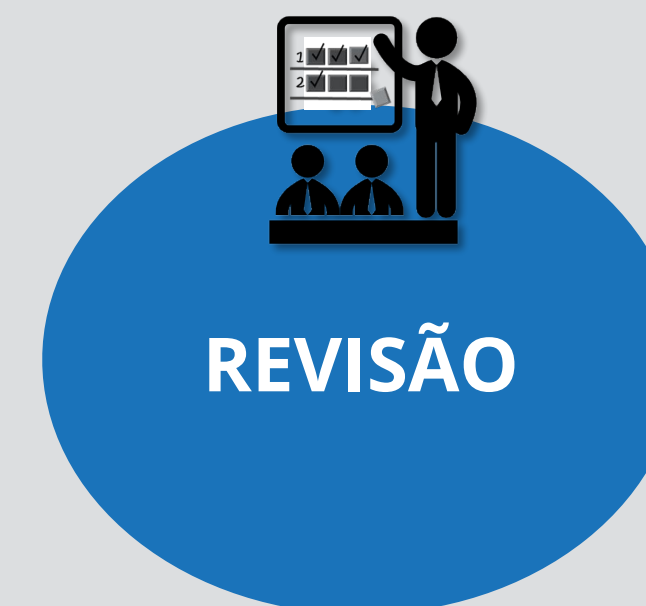


Mão na massa



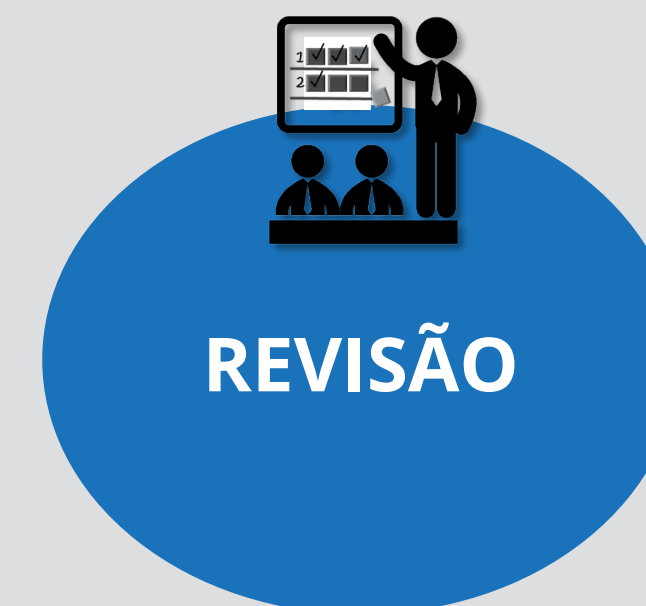
Iteração 1

Iteração



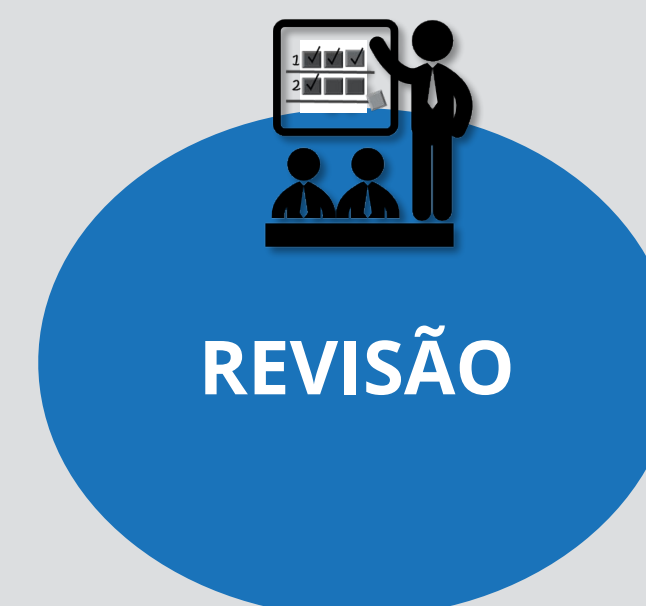
Iteração 1

Iteração



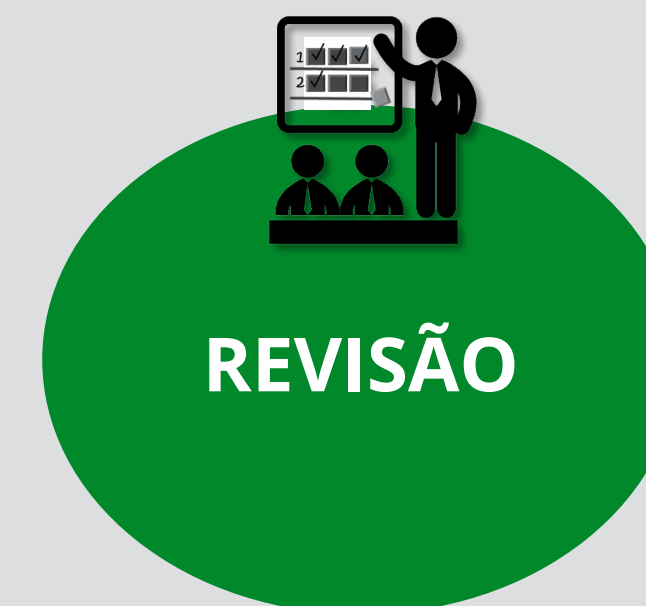
Iteração 1

Iteração



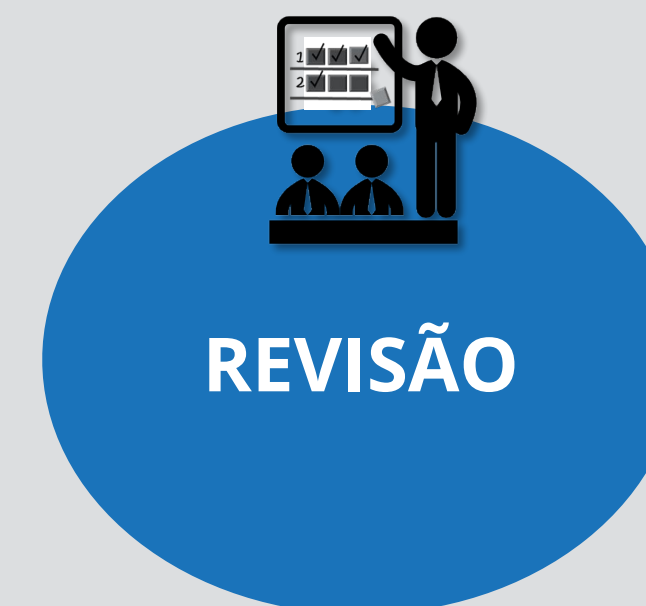
Iteração 1

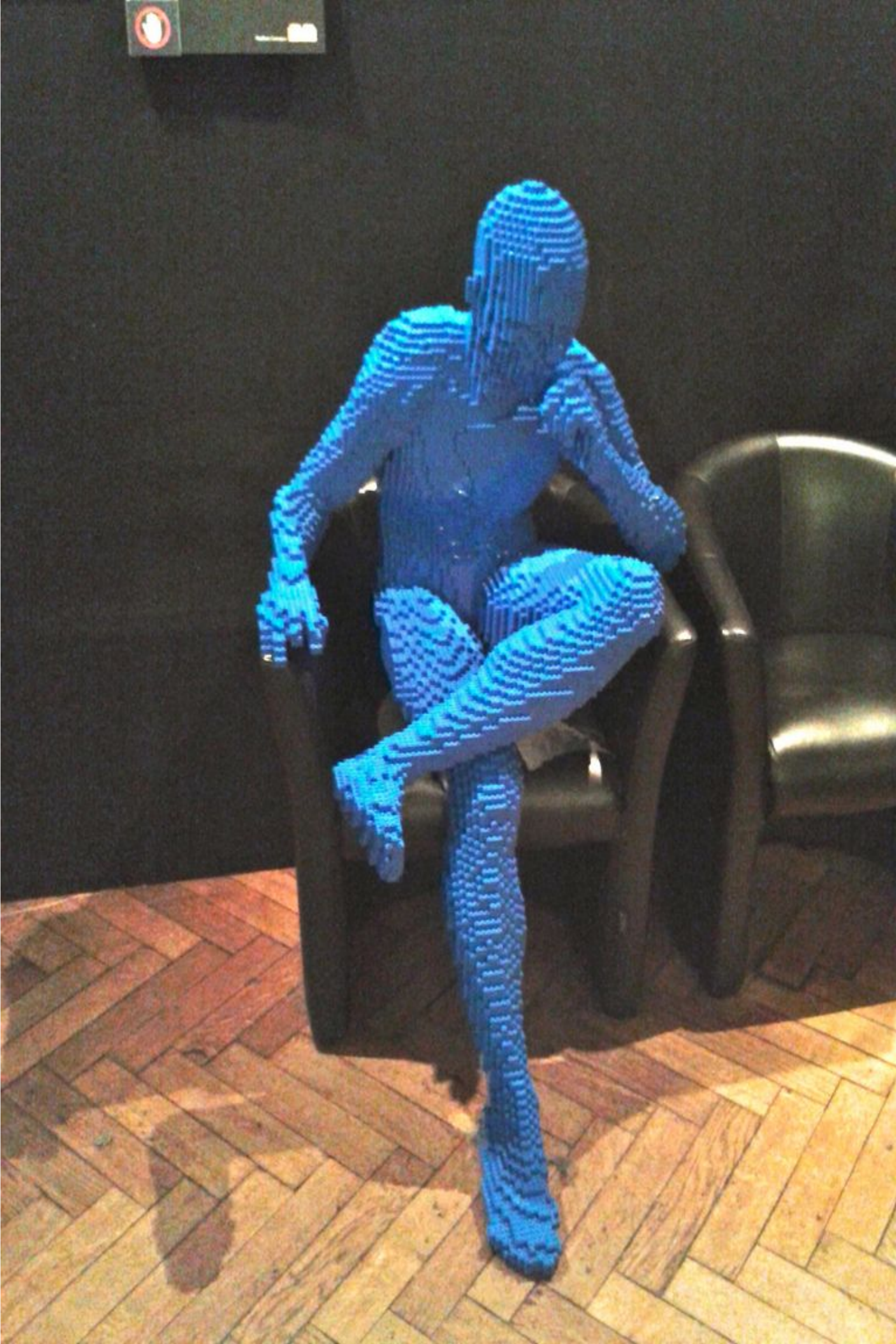
Iteração



Iteração 1

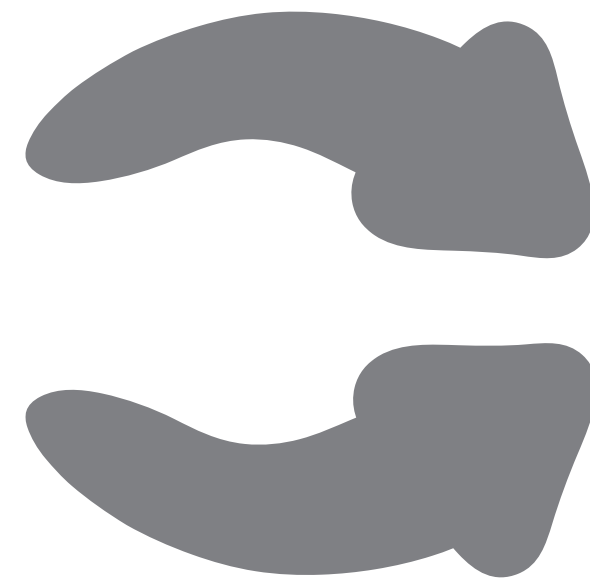
Iteração



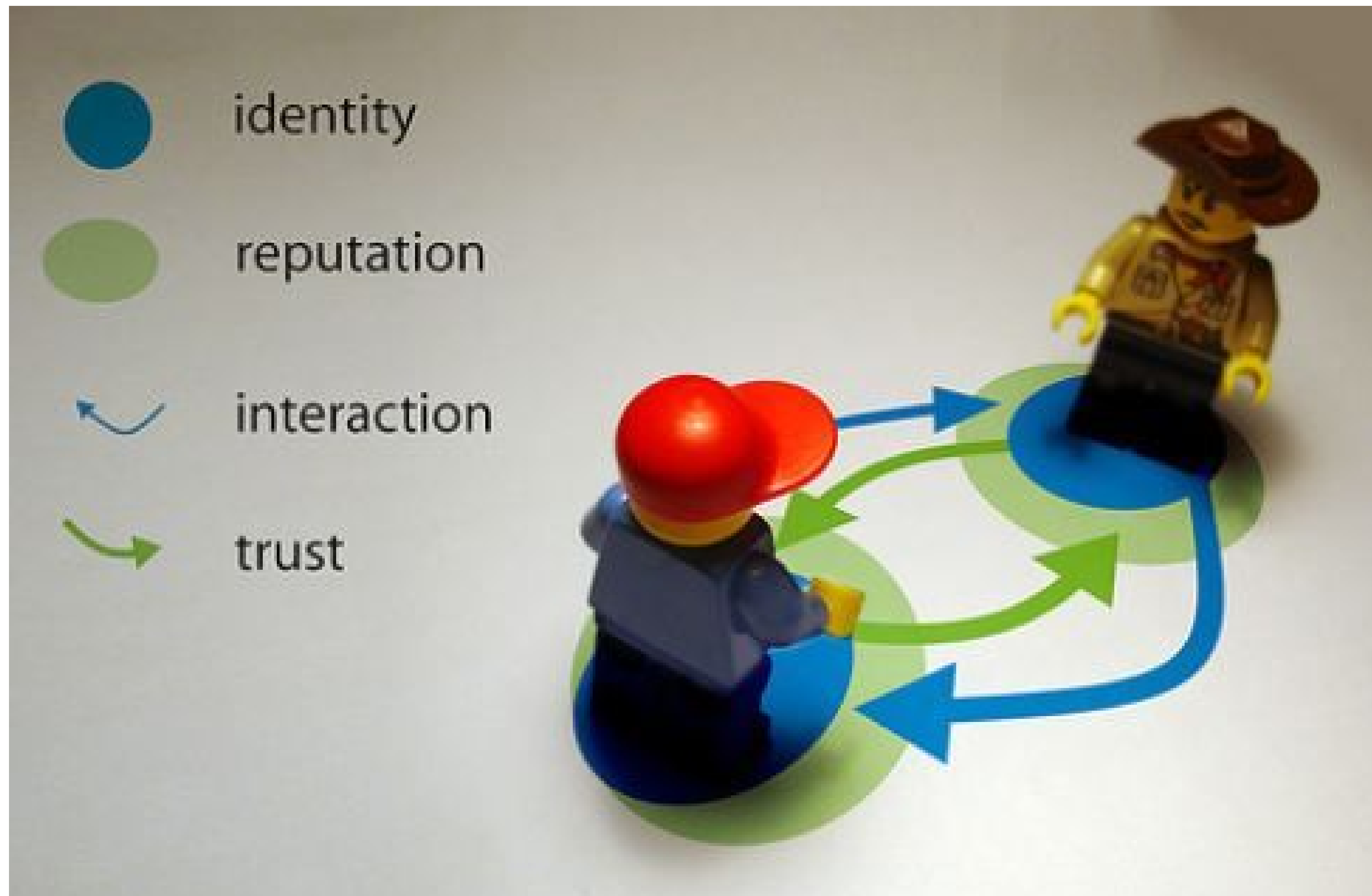


E aí?
Como foi?

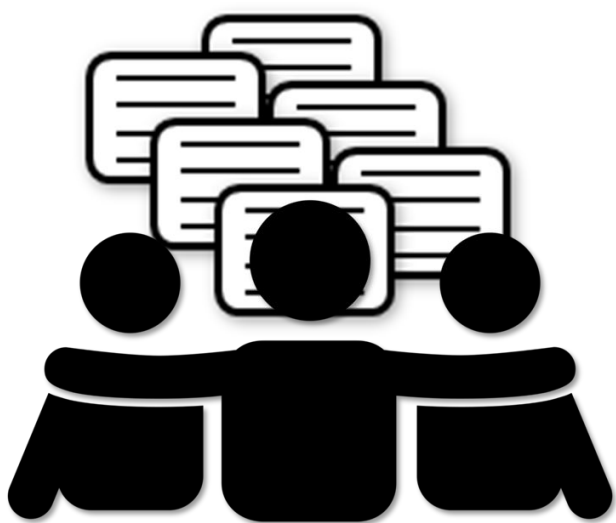
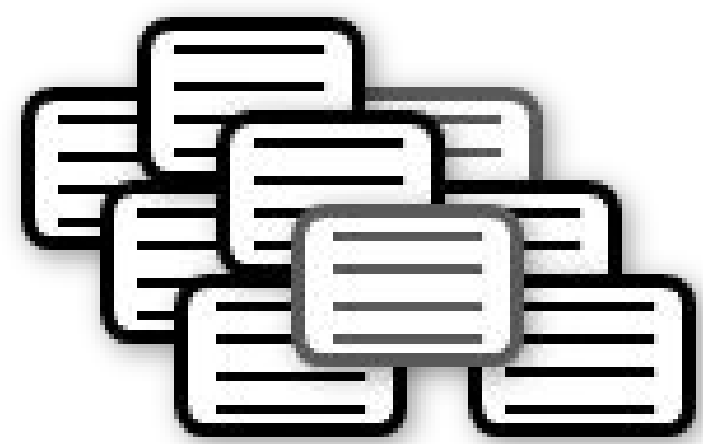
Feedback



Trabalhar com estranhos



Refinamento X Planejamento



X



Perfeccionismo e Simplicidade



Faça perguntas, não faça suposições!



Retrospectiva sem responsável para as ações

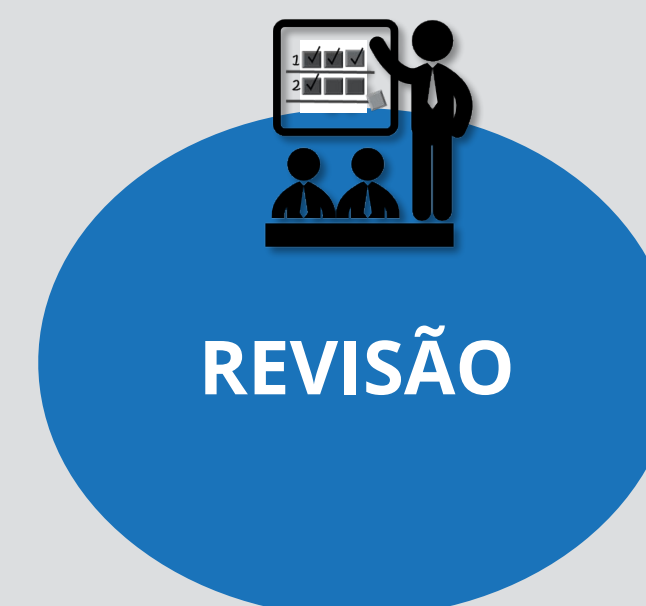


Controle do tempo?

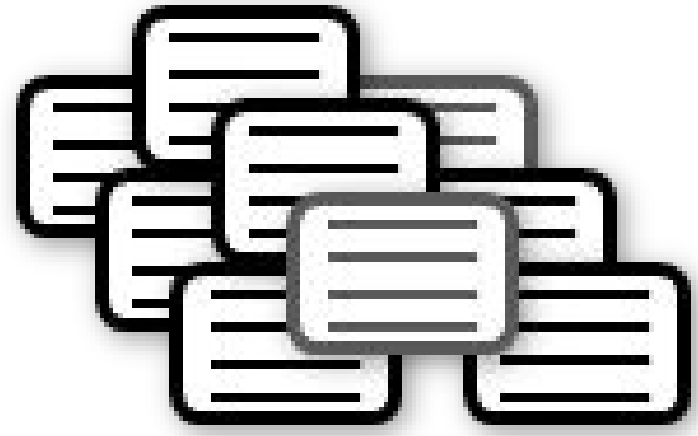


Iteração 2

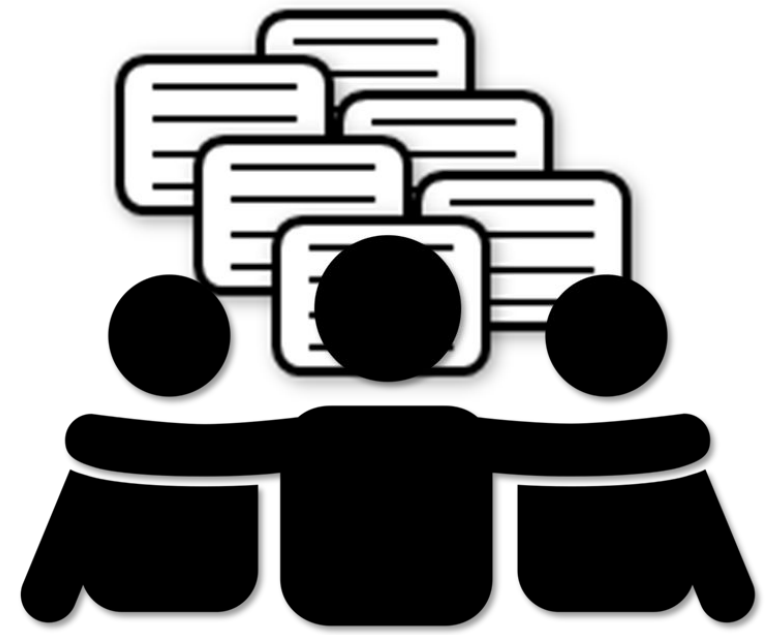
Iteração



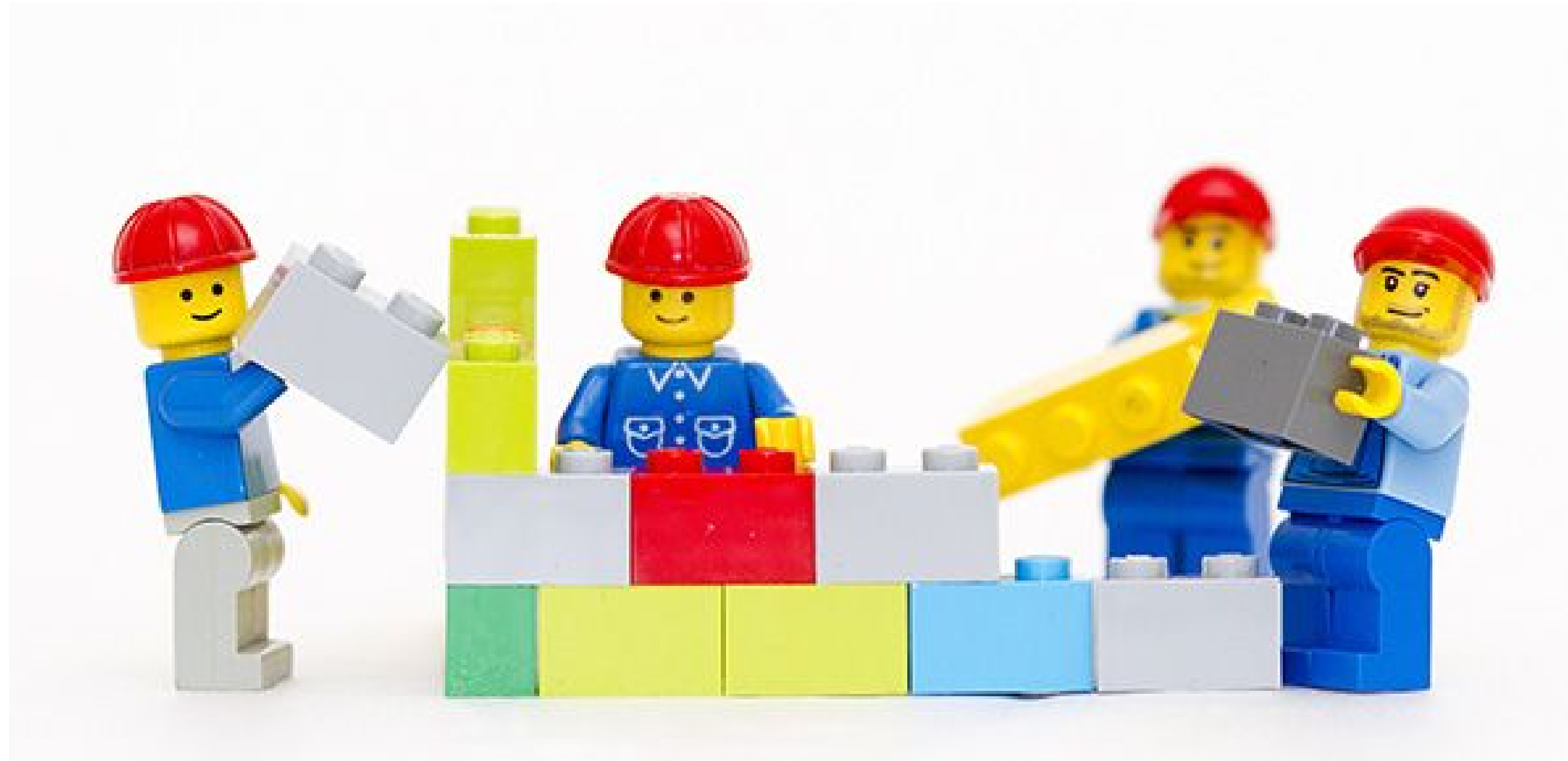
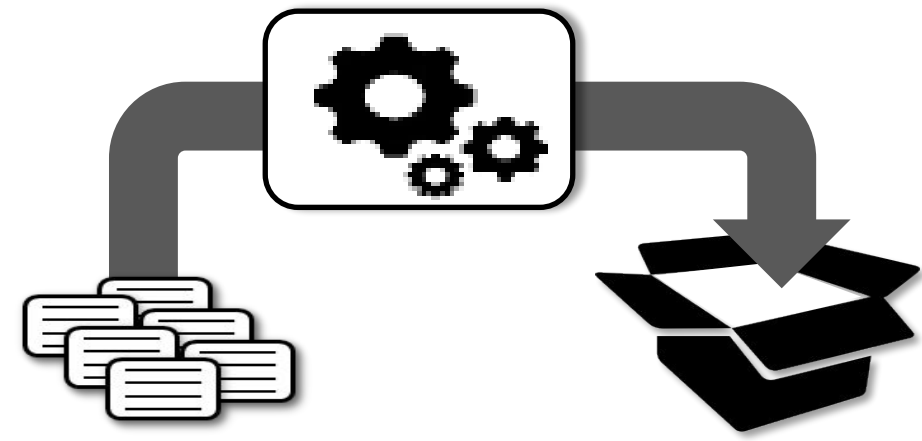
Refinamento



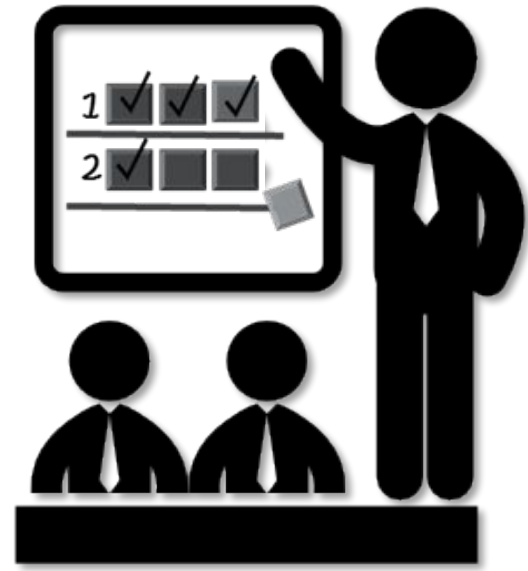
Planejamento



Execução



Revisão



Retrospectiva

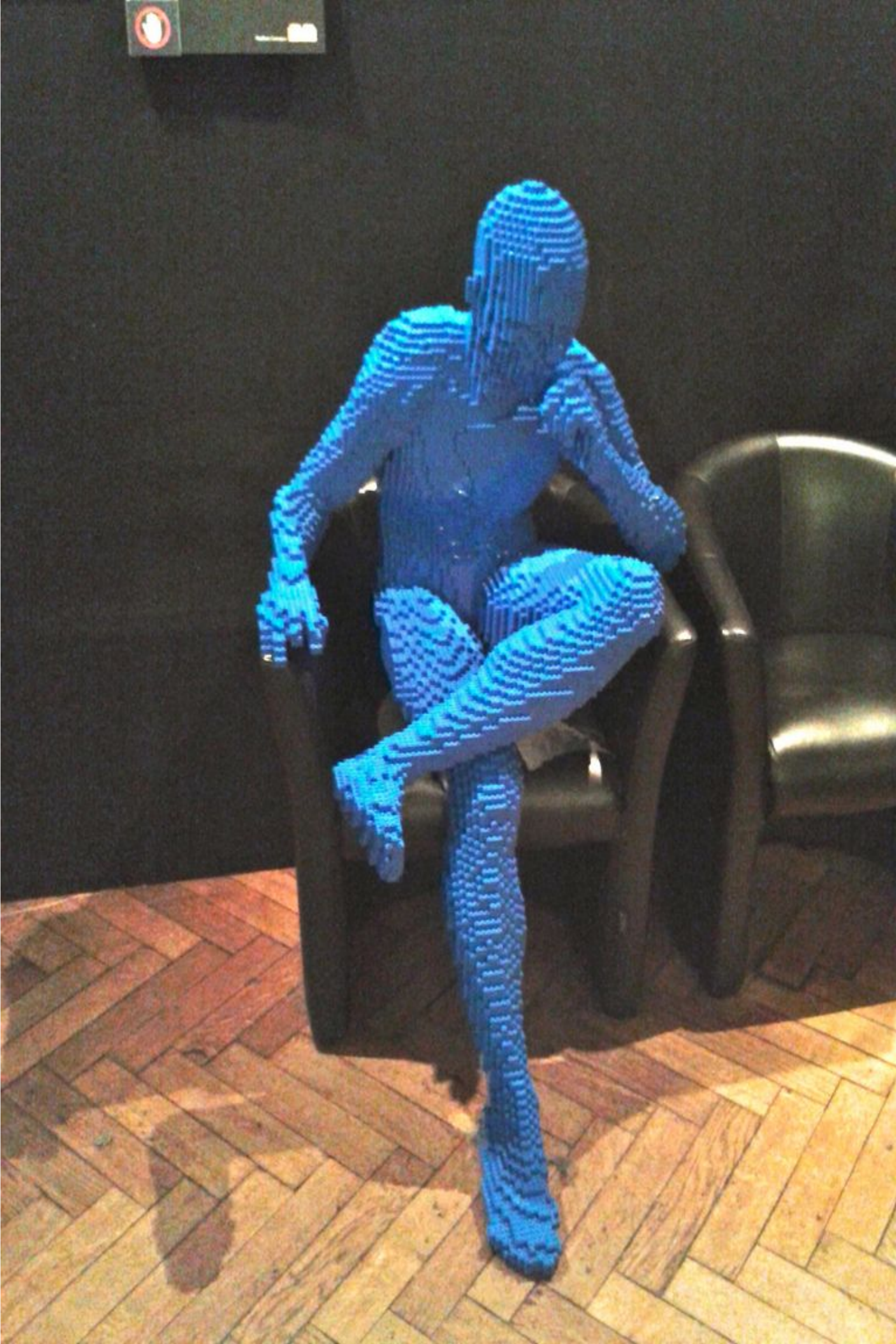


Are you too busy to improve...



Guys I have an idea....

Sorry we are too busy...got kpi's to hit



E aí?
Como foi?

ITERAÇÃO 3

Iteração



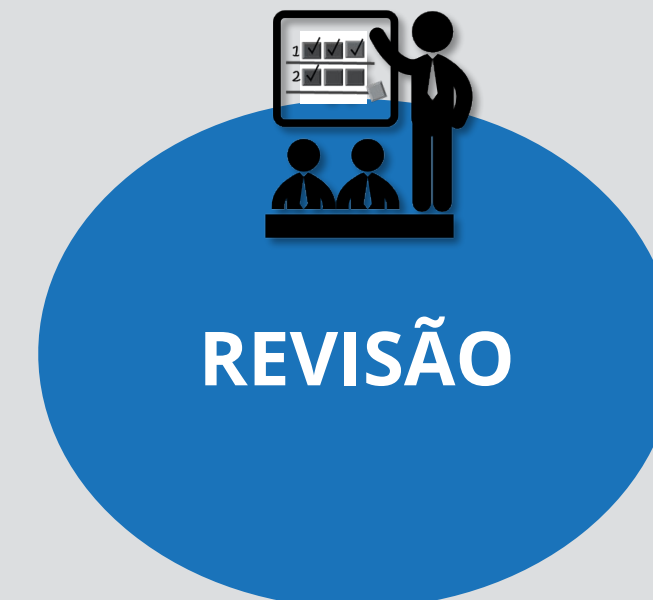
3 minutos



3 minutos



5 minutos

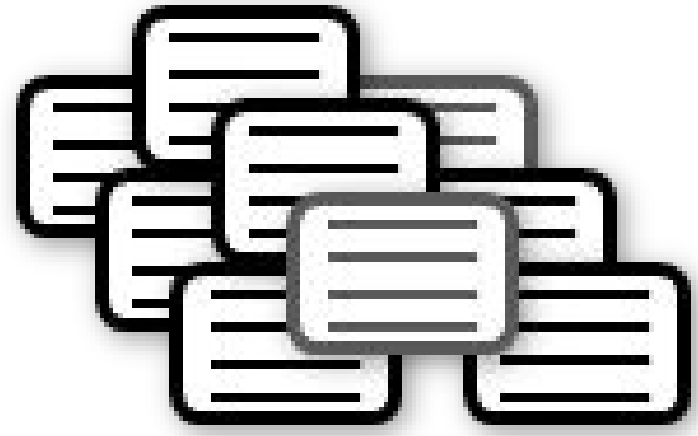


3 minutos

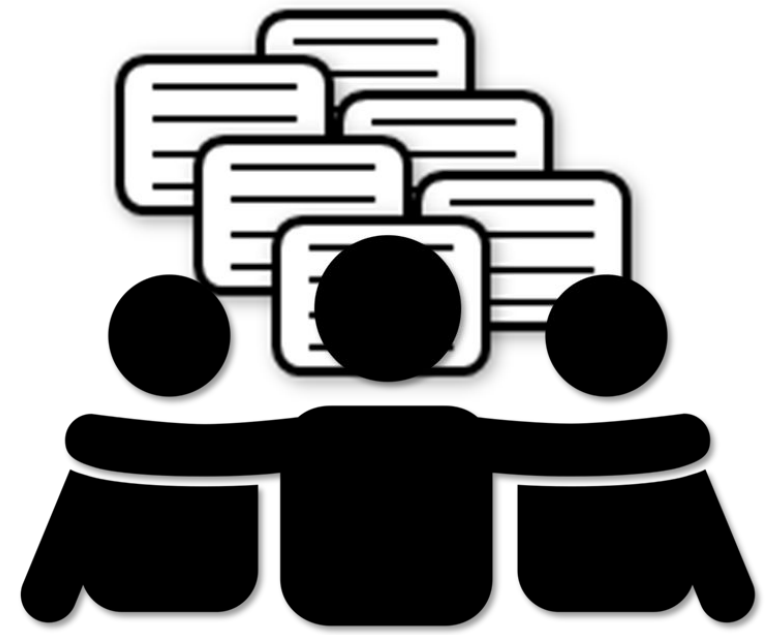


3 minutos

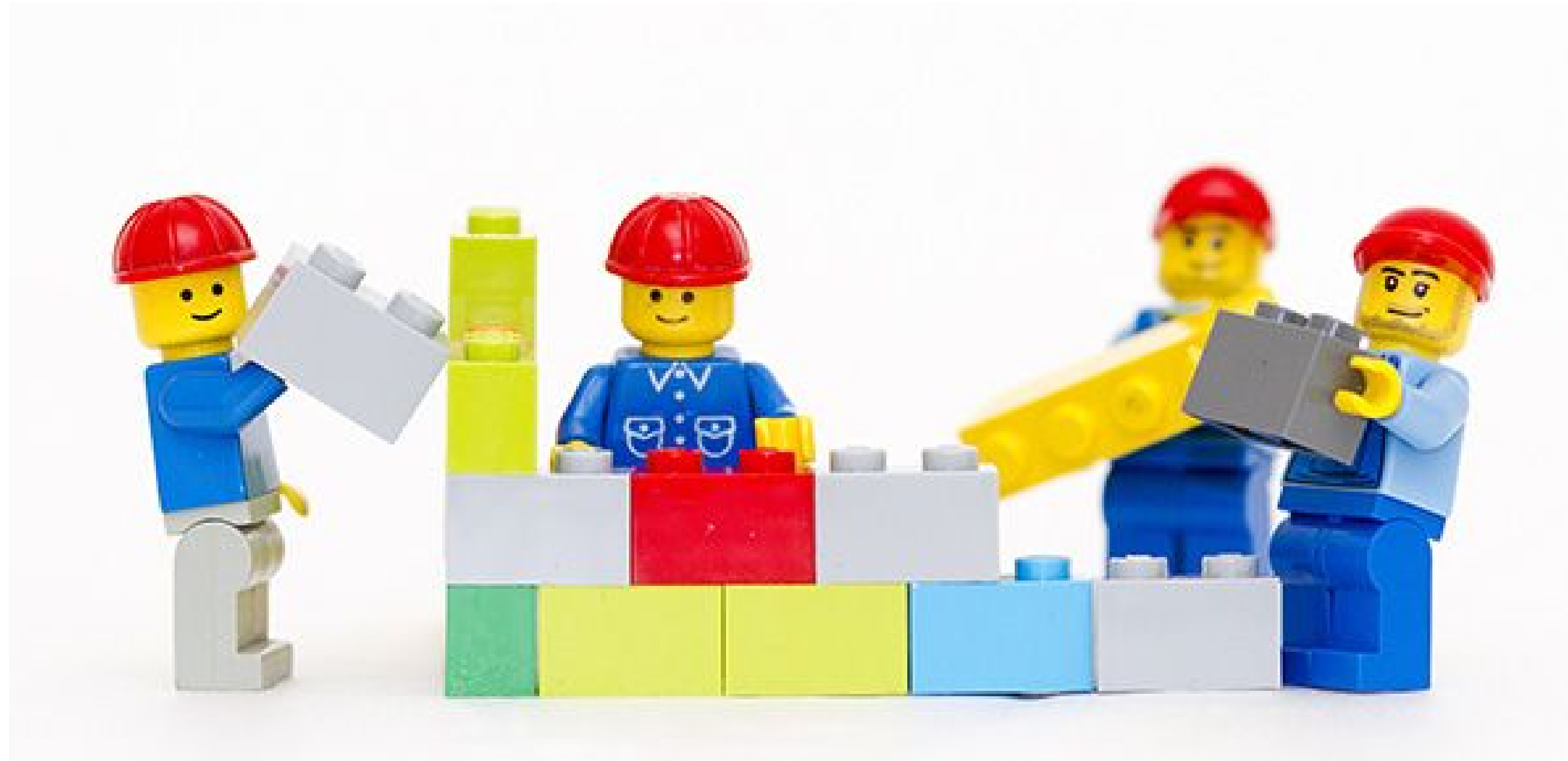
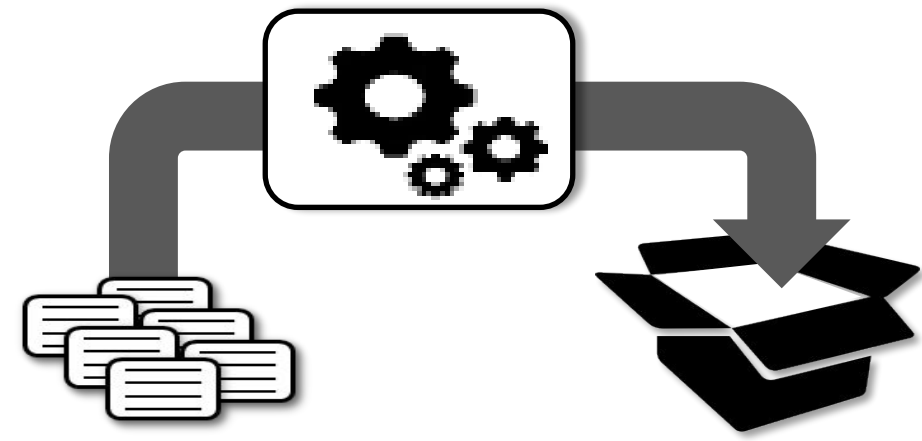
Refinamento



Planejamento



Execução



Revisão



Retrospectiva

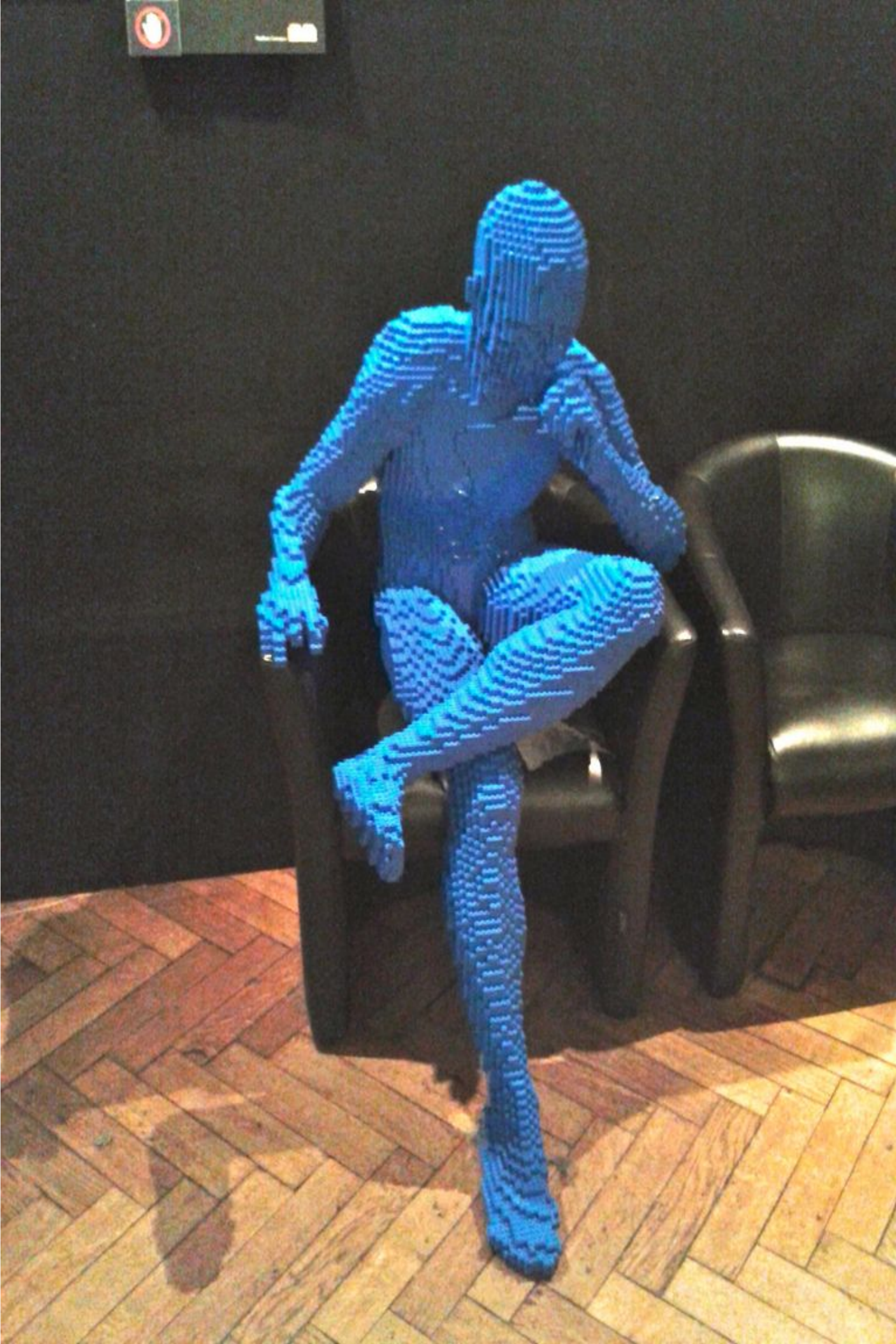


Are you too busy to improve...

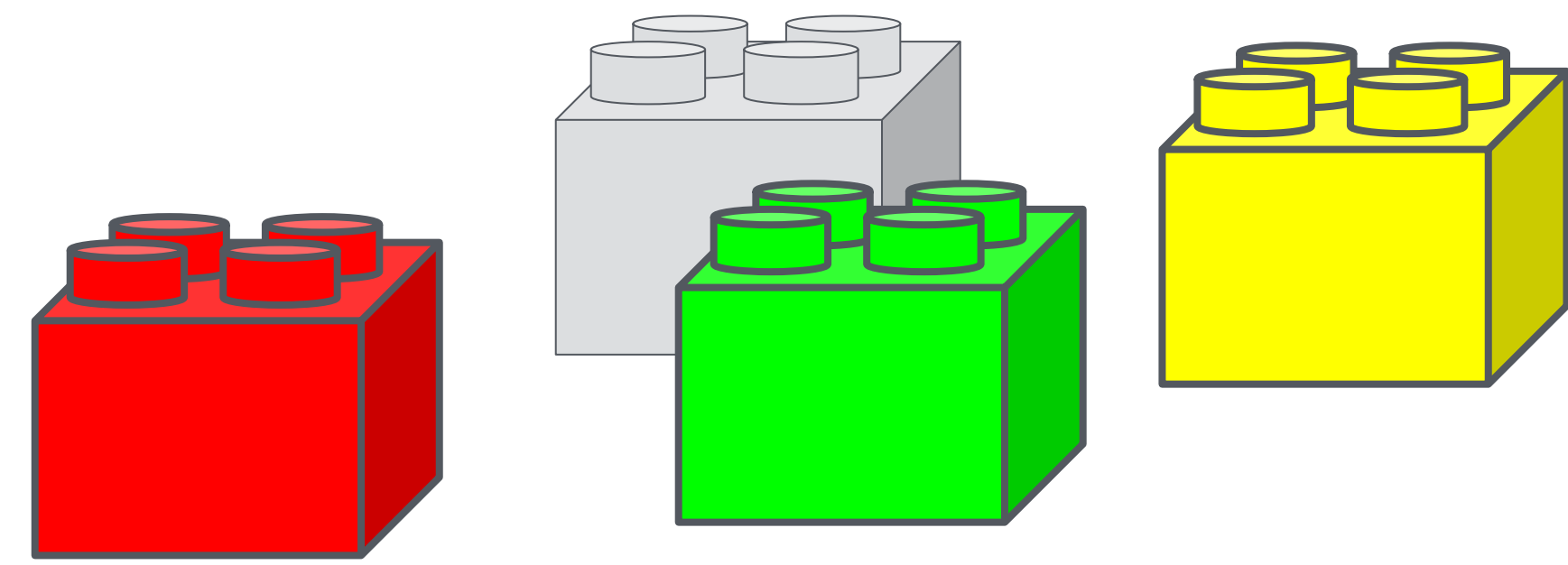


Guys I have an idea....

Sorry we are too busy...got kpi's to hit



E aí?
Como foi?



Obrigado!

Guilherme Motta - gfcmmotta@gmail.com

18-11-2017

AGILE
LAJEADO
Sprint 2