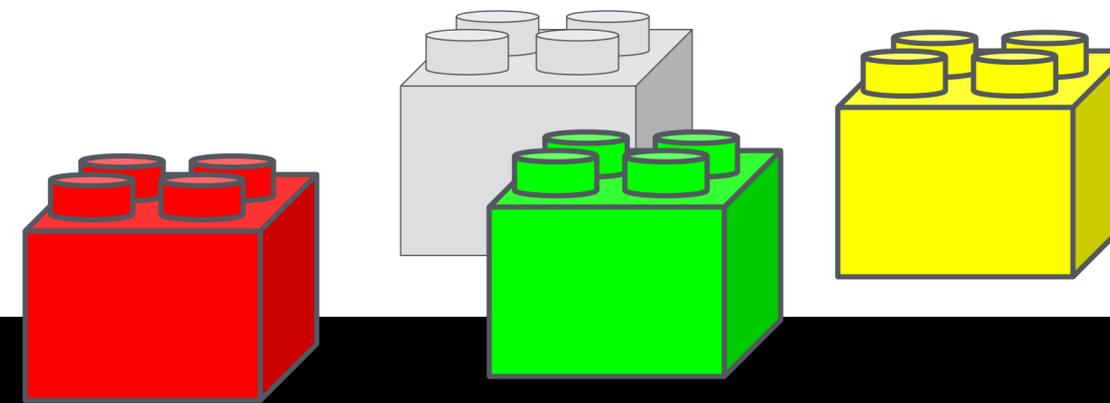


18-11-2017



# Fundamentos Ágeis

ACILE

LAJEADO

*Sprint 2*

Guilherme Motta - [gfcotta@gmail.com](mailto:gfcotta@gmail.com)

@gfcmmotta

globo  
.com

Agile  
Alliance  
BRAZIL

**RJ 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



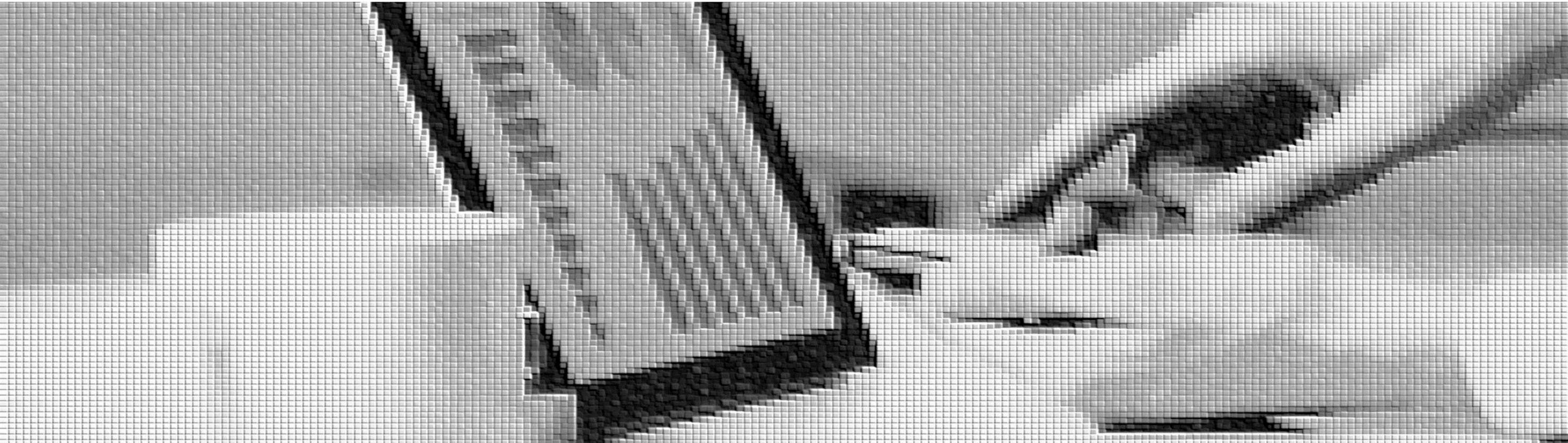
**MAIS QUE PROCESSOS E FERRAMENTAS**

# 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.

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.

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 têm 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.

**Software funcionando é a medida primária de progresso.**

Colocar em prática as práticas ágeis, desenvolvedores e usuários devem ser capazes de manter um ritmo constante indefinidamente.

Continuar abençoar a excelência técnica e bem design aumenta a agilidade.

Simplificar a arte de maximizar a quantidade de trabalho não realizado é essencial.

Nas melhores situações, requisitos e design emergem de equipes auto-organizáveis.

Em intervalos regulares, a equipe refletir sobre como se tornar mais eficaz e ajustar seu comportamento de acordo.

Os processos ágeis promovem desenvolvimento sustentável.

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

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.

Contínua atenção à excelência técnica e bom design aumenta a agilidade.

Os processos ágeis são sustentáveis. 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.

Simplificar a arte de maximizar a quantidade de trabalho não realizado é essencial.

As melhores soluções surgem quando os designers convergem de equipes auto-organizáveis.

Dos intervalos regulares, as equipes melhoram soluções com o bombar mais eficaz e contínuo melhoras e ajustes para comportamentos desejados.

Simplicidade -- a arte de maximizar a quantidade de trabalho não realizado -- é essencial.

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.

As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de equipes auto-organizáveis.

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

Construa abstração e responsabilidade e leve design aumenta a agilidade.

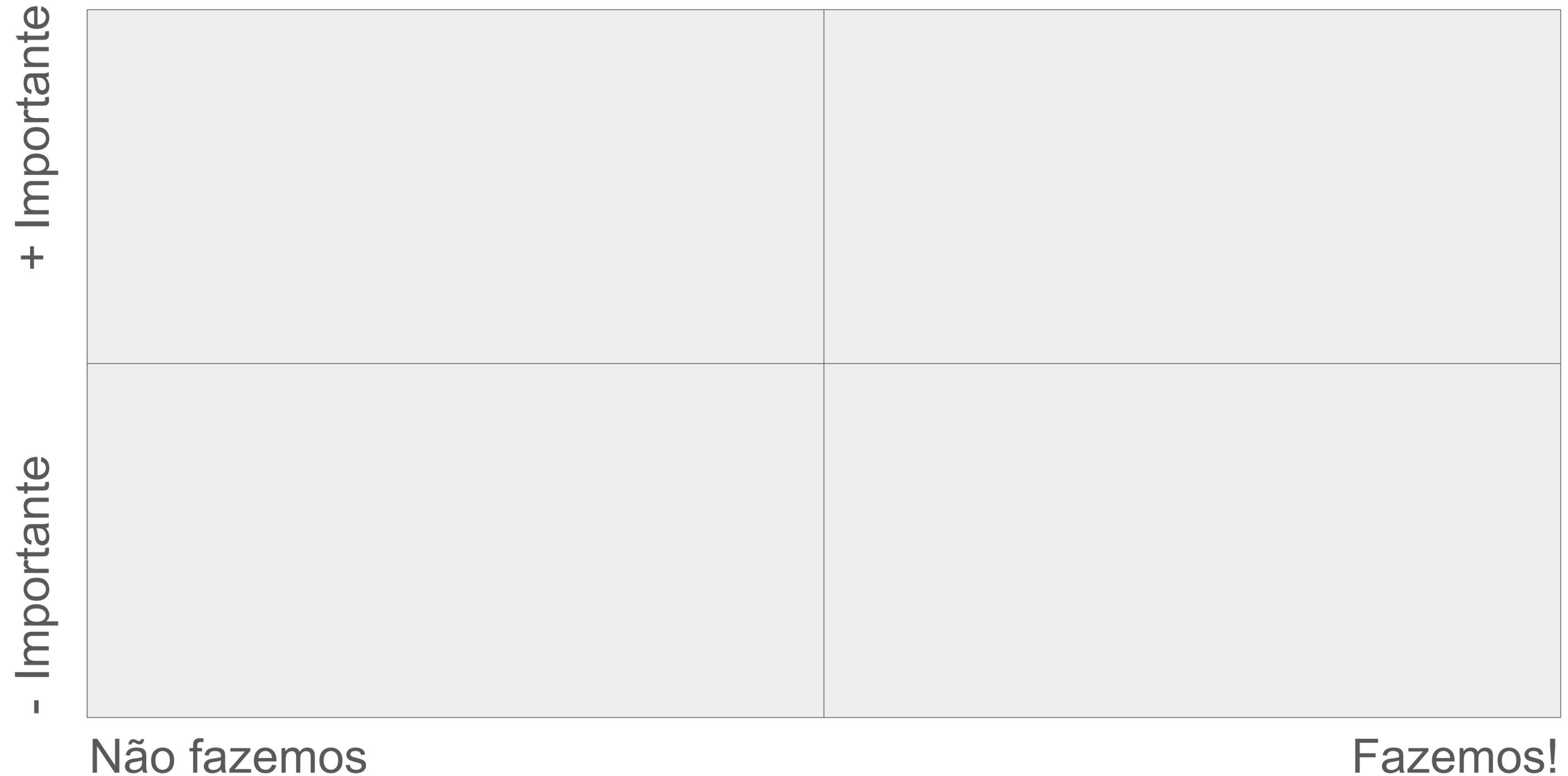
Simplifique a arte de maximizar a quantidade de trabalho não realizado é essencial.

As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de equipes auto-organizáveis.

Em intervalos regulares, as equipes melhoram seu trabalho e tornam-se mais eficazes e capazes de ajustar seu comportamento de acordo.

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)



# WHAT IS AGILE?

AGILE IS A  
MINDSET

DESCRIBED BY  
4 VALUES

DEFINED BY  
12 PRINCIPLES

MANIFESTED THROUGH AN  
UNLIMITED NUMBER OF PRACTICES

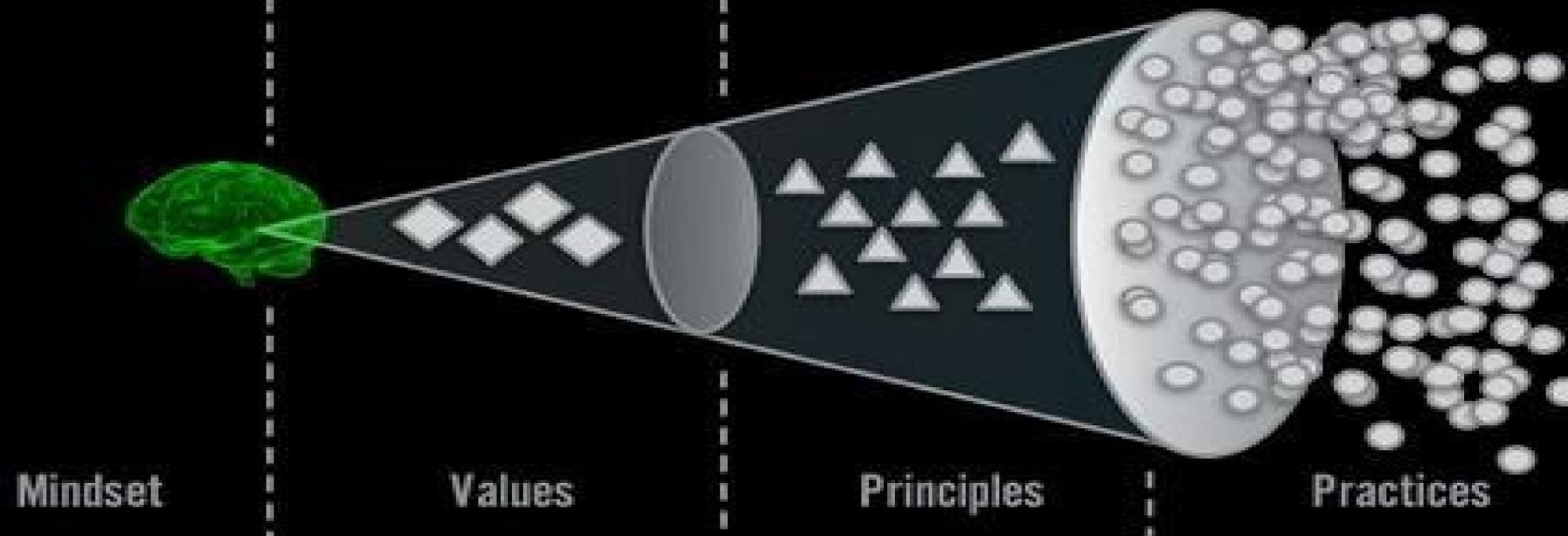
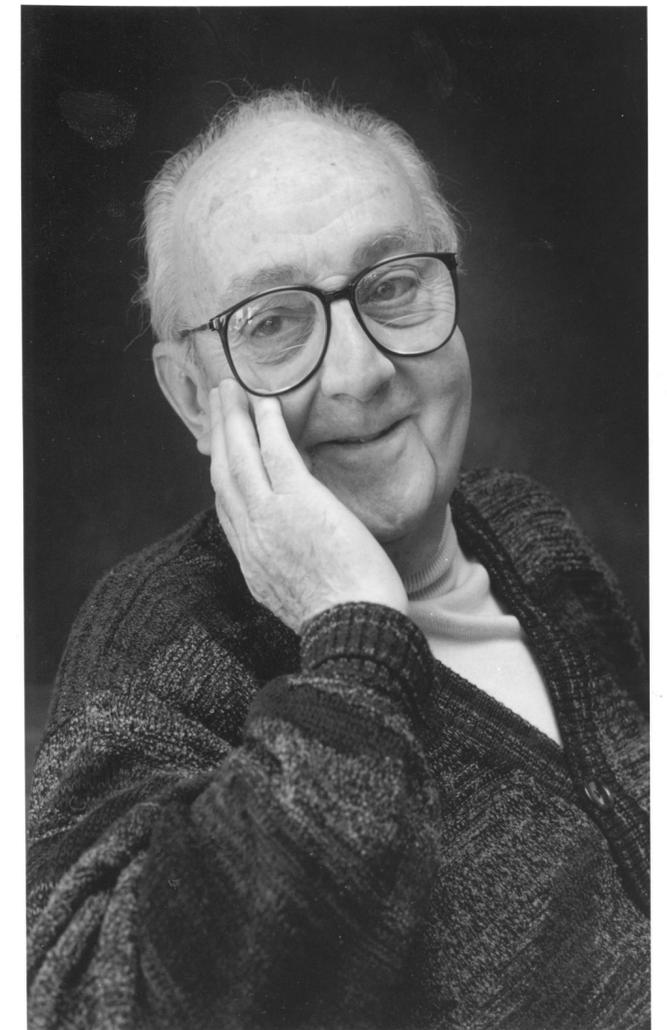


Image from Ahmed Sidky, Riot Games and ICAgile reproduced with permission Agile is a mindset, described by the four values and the twelve principles of the Agile Manifesto, and manifested through an unlimited number of practices, tools and processes. Implementing the practices, tools and processes without 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

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

• VANGUARD METHOD

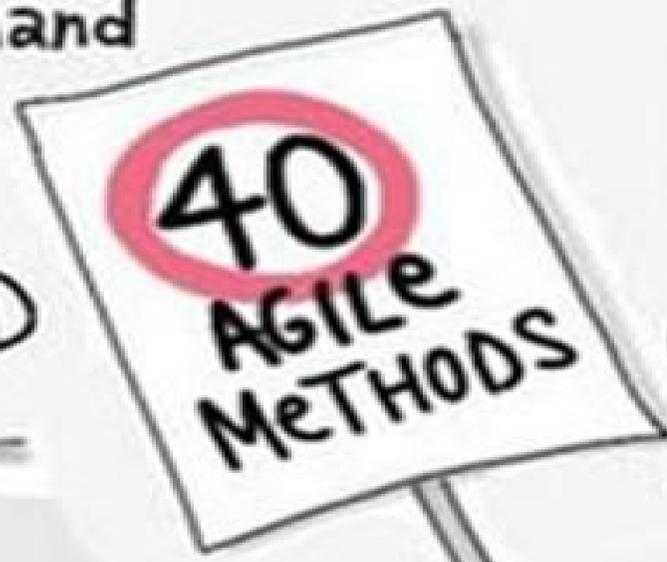
• BEYOND • HOLOCRACY

BUDGETING

• RADICAL MANAGEMENT

• THEORY of CONSTRAINTS

• KANBAN  
Modern Management Methods  
Lean Software Development



# CRAIG SMITH

OPEN YOUR eyes to OTHER METHODS

• SCALED AGILE FRAMEWORK (SAFE)

• SPOTIFY/SQUADIFICATION

• PROGRAMMER ANARCHY

• PERSONAL KANBAN

• LEAN STARTUP

• CERTIFICATIONS

• HYBRID

SCRUMBAN  
KANBAN  
NONBAN  
WATER SCRUM FALL

• SCRUM PLOP  
PATTERN LANGUAGES OF PROGRAMS

• ACCELERATED AGILE

• AGILE UNIFIED PROCESS

• EXTREME (WIKISPEED) MANUFACTURING

• DISCIPLINED AGILE DELIVERY (DAD)

• ETF  
Enterprise Transition Framework

• ENTERPRISE UNIFIED PROCESS (EUP)

• LARGE SCALE SCRUM (LESS)

• ENTERPRISE SCRUM

• XSCALE (AGILE TNG)

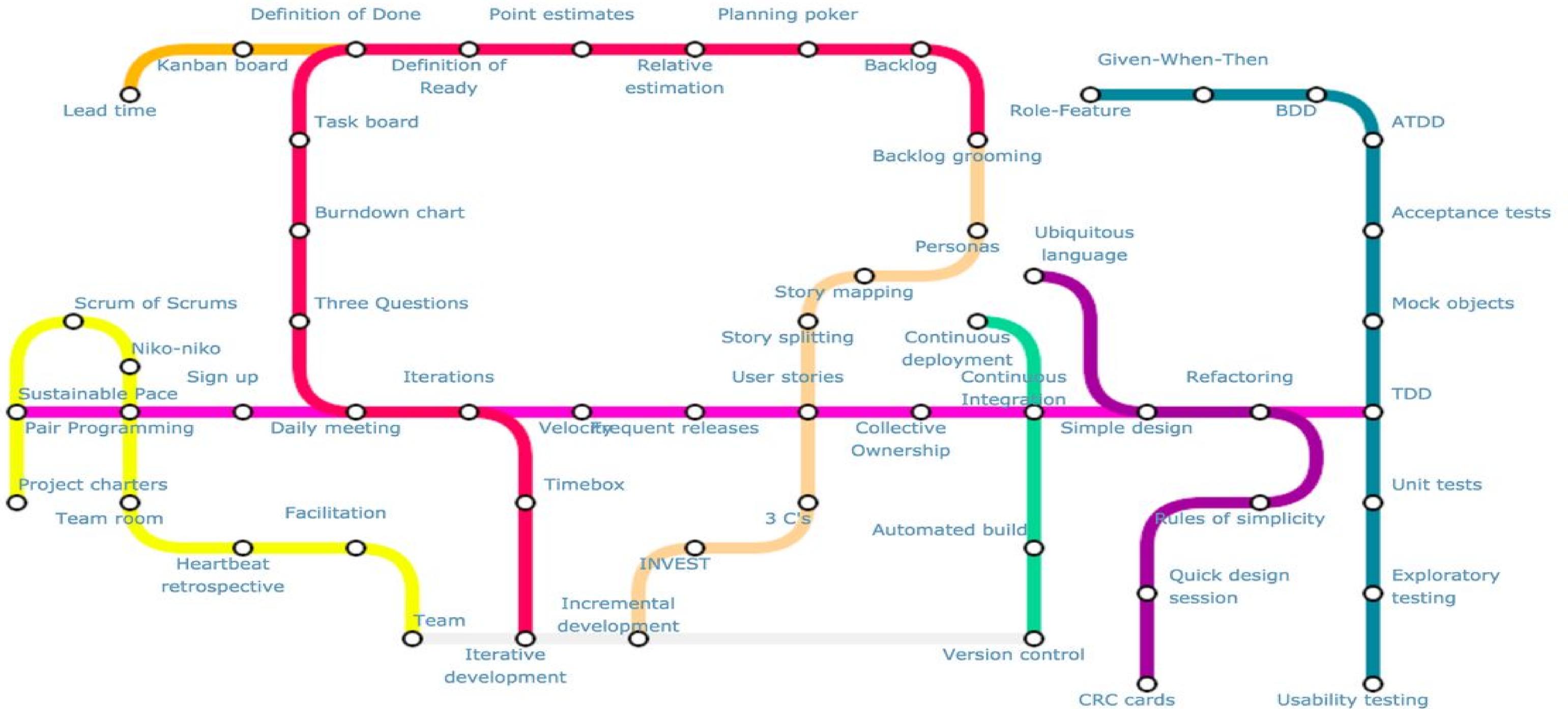
• DEVOPS

• MIKADO METHOD

• MOB PROGRAMMING

by [www.lynnecazaly.com](http://www.lynnecazaly.com)





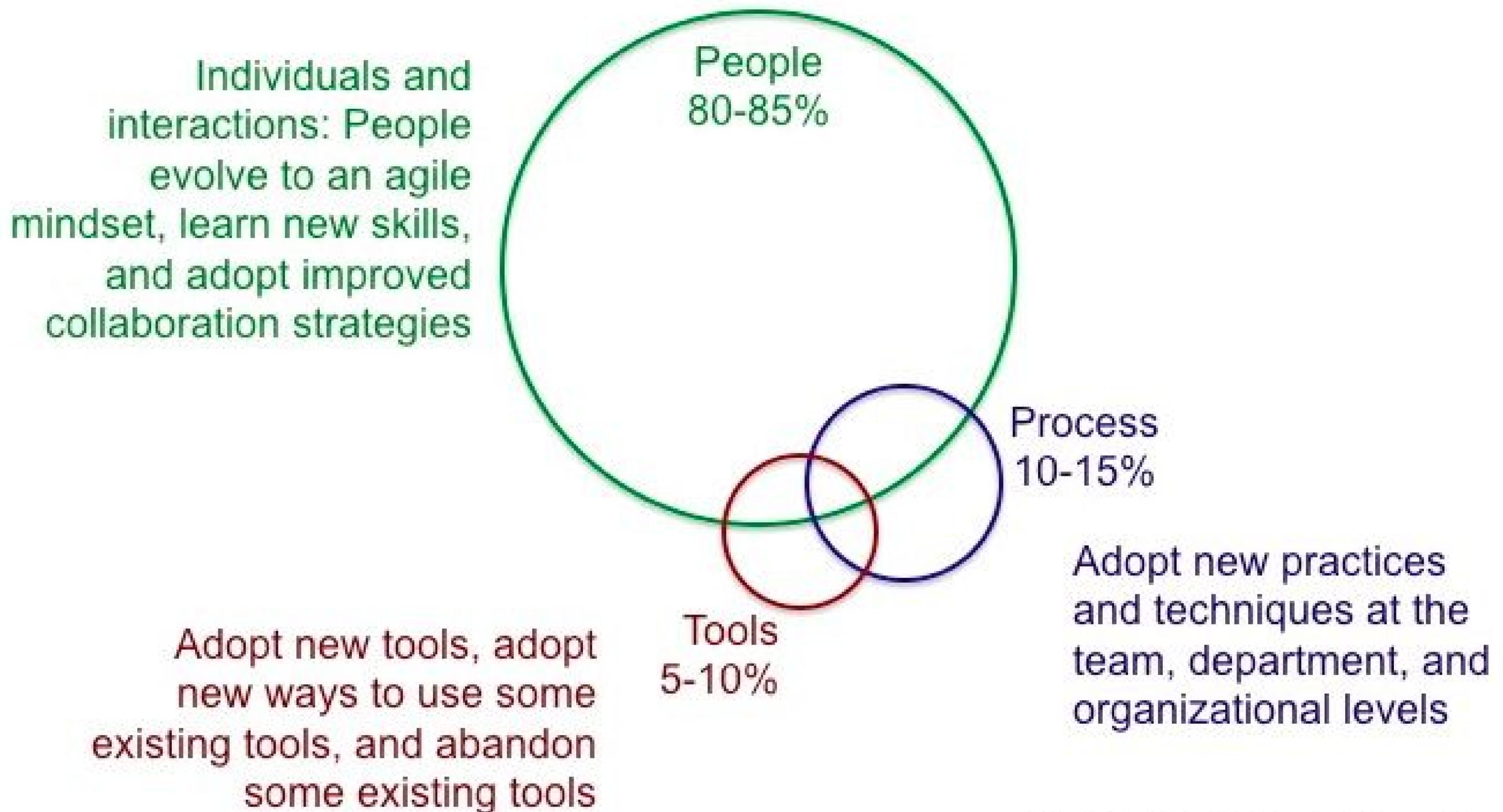
Lines represent practices from the various Agile "tribes" or areas of concern:

- |  |                     |  |                    |  |              |
|--|---------------------|--|--------------------|--|--------------|
|  | Extreme Programming |  | Scrum              |  | Design       |
|  | Teams               |  | Product management |  | Testing      |
|  | Lean                |  | Devops             |  | Fundamentals |

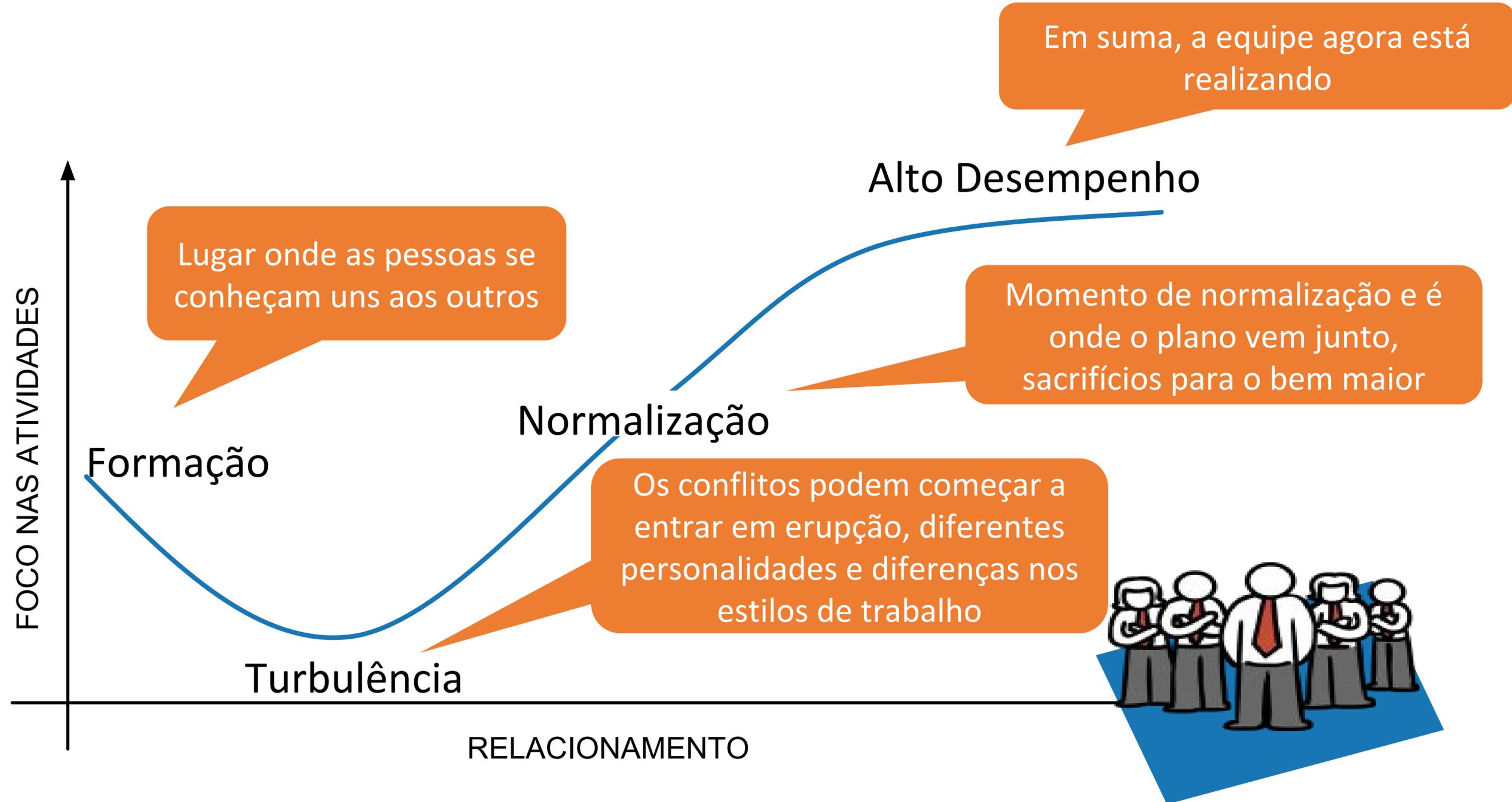
[Back to the Guide's home page](#)



# Agile Transformation Strategies: Focus of Effort

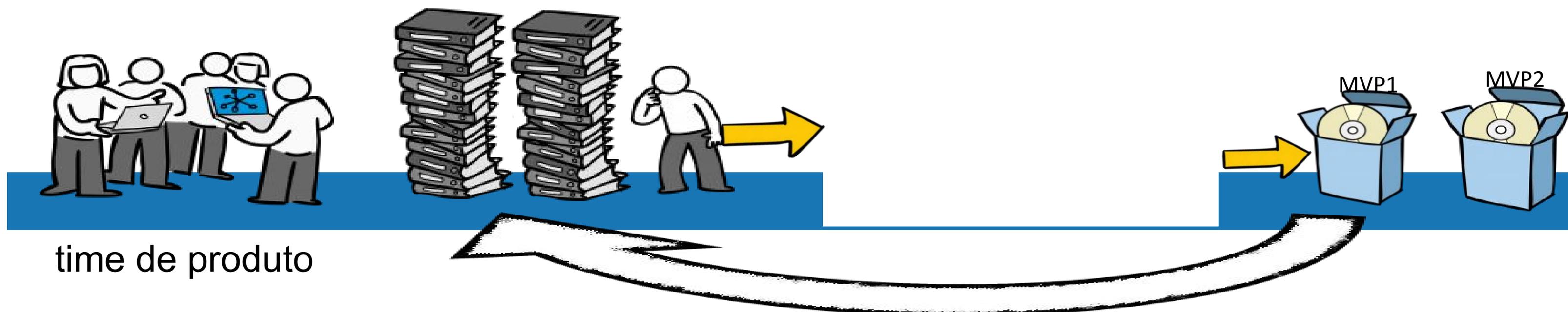
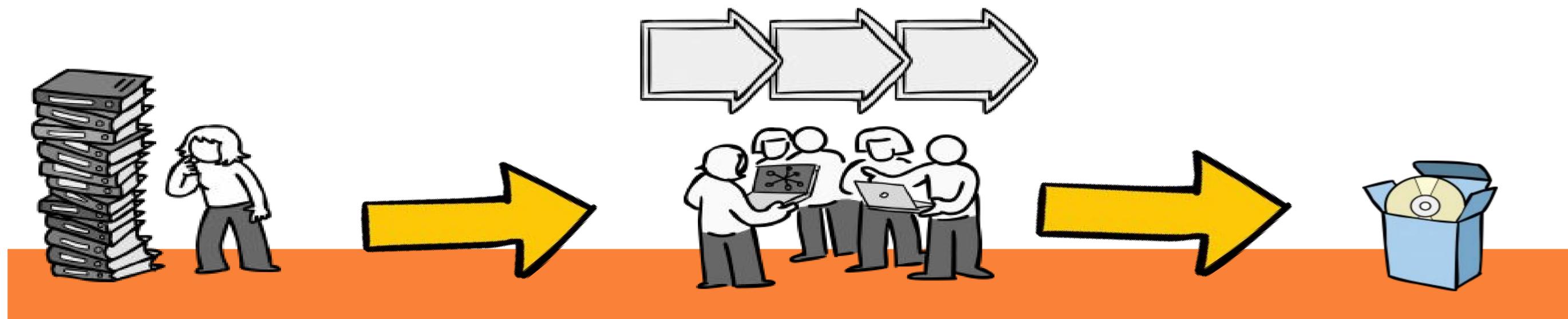


# FORMAÇÃO DE TIMES



1965, Bruce Tuckman

# TIME PROJETO vs TIME PRODUTO



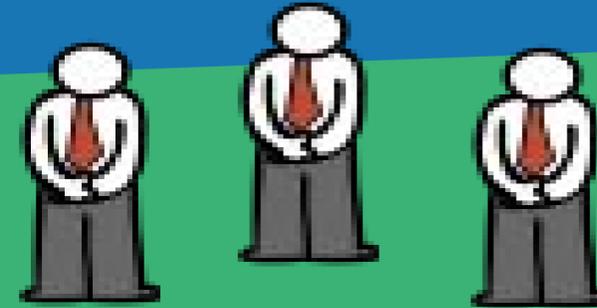
NEGÓCIO



SISTEMAS



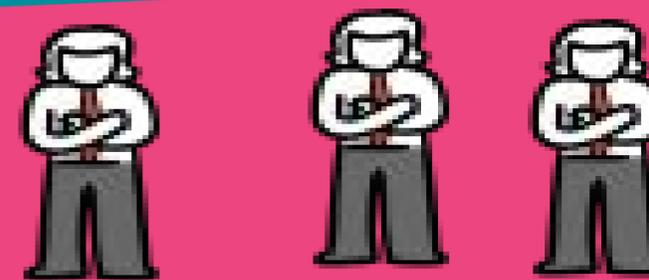
ARQUITETURA



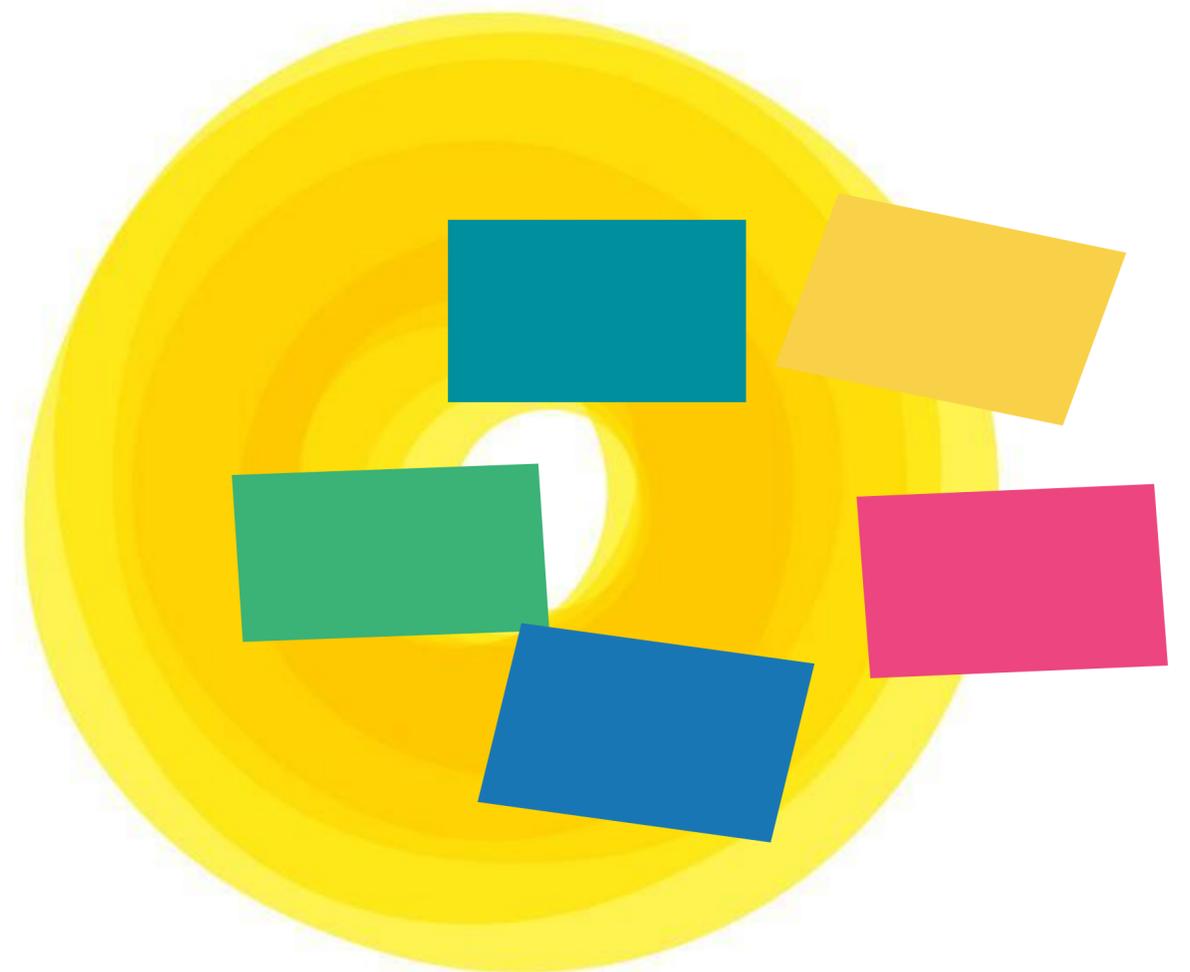
QUALIDADE



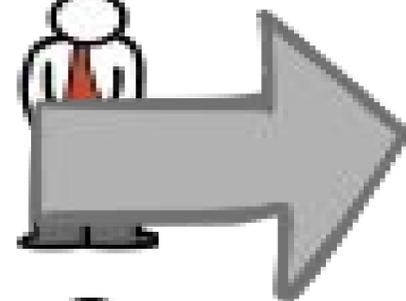
PROVEDOR



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



time de produto

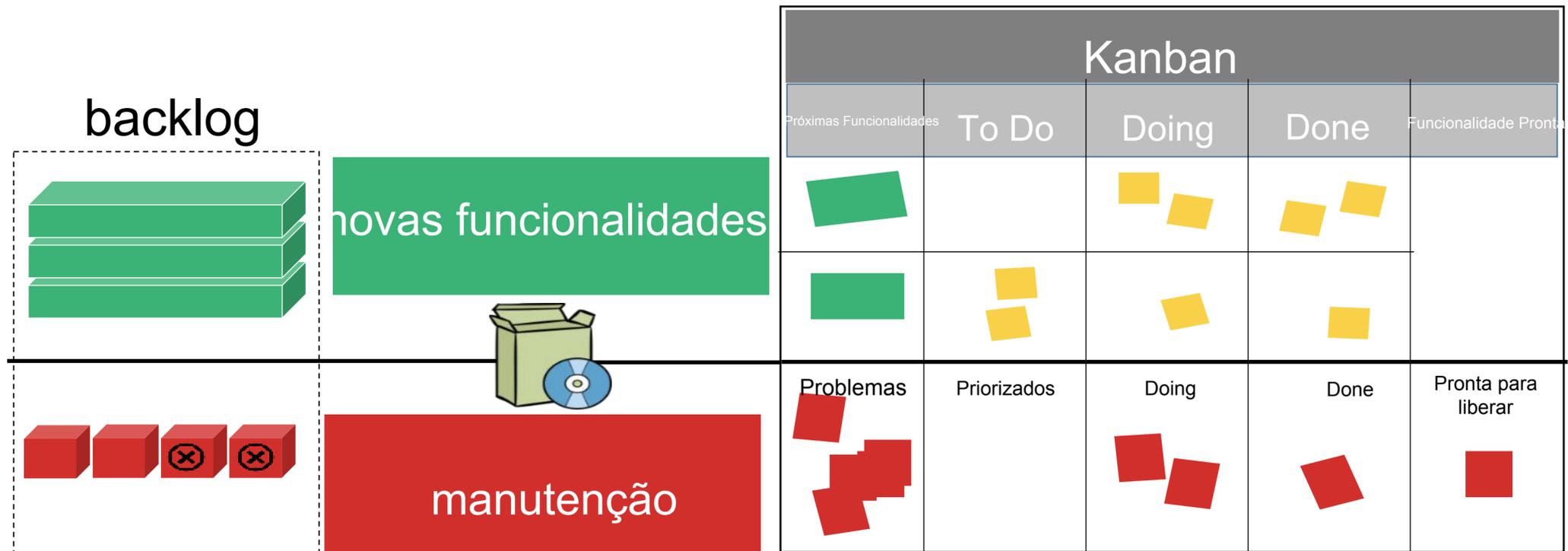


produção

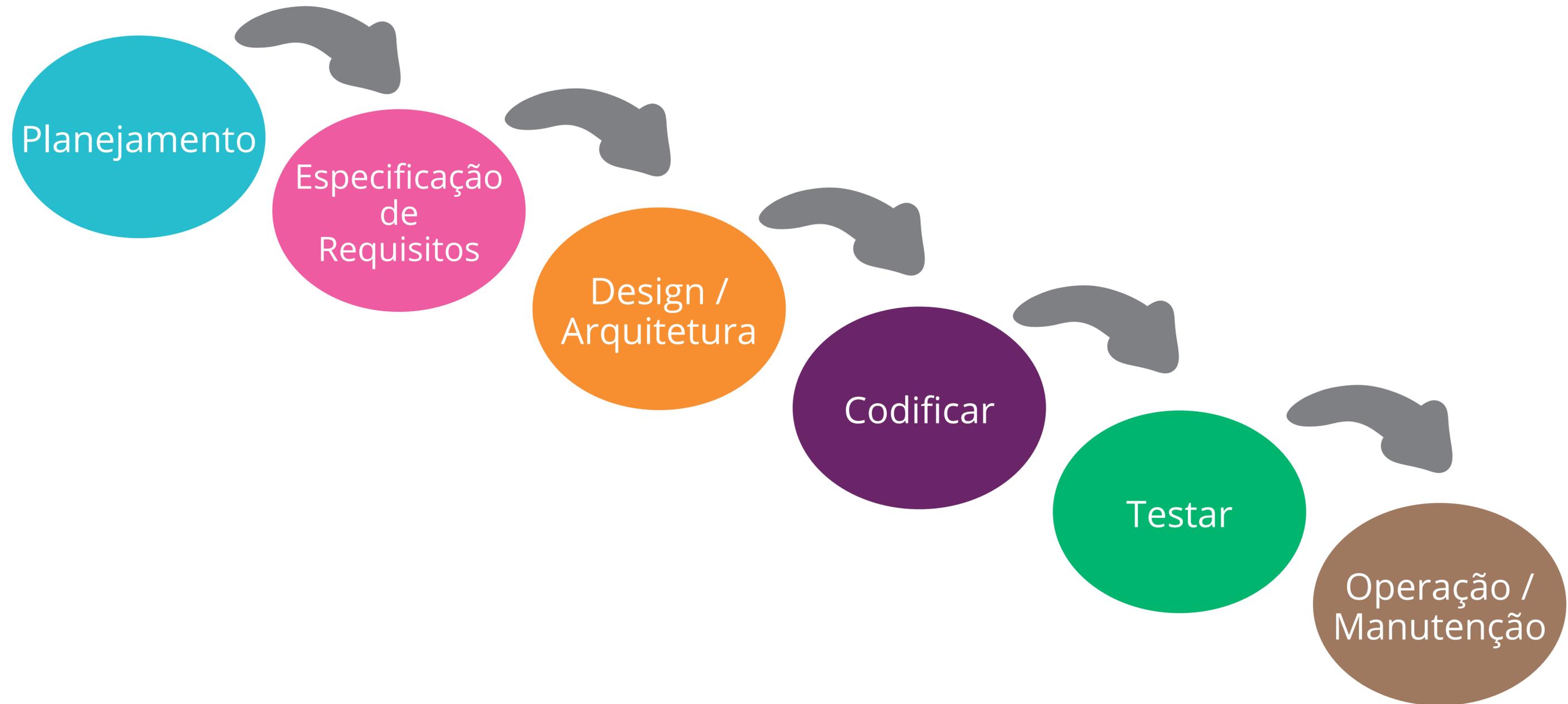
Quais as  
responsabilidades de  
um time de produto?



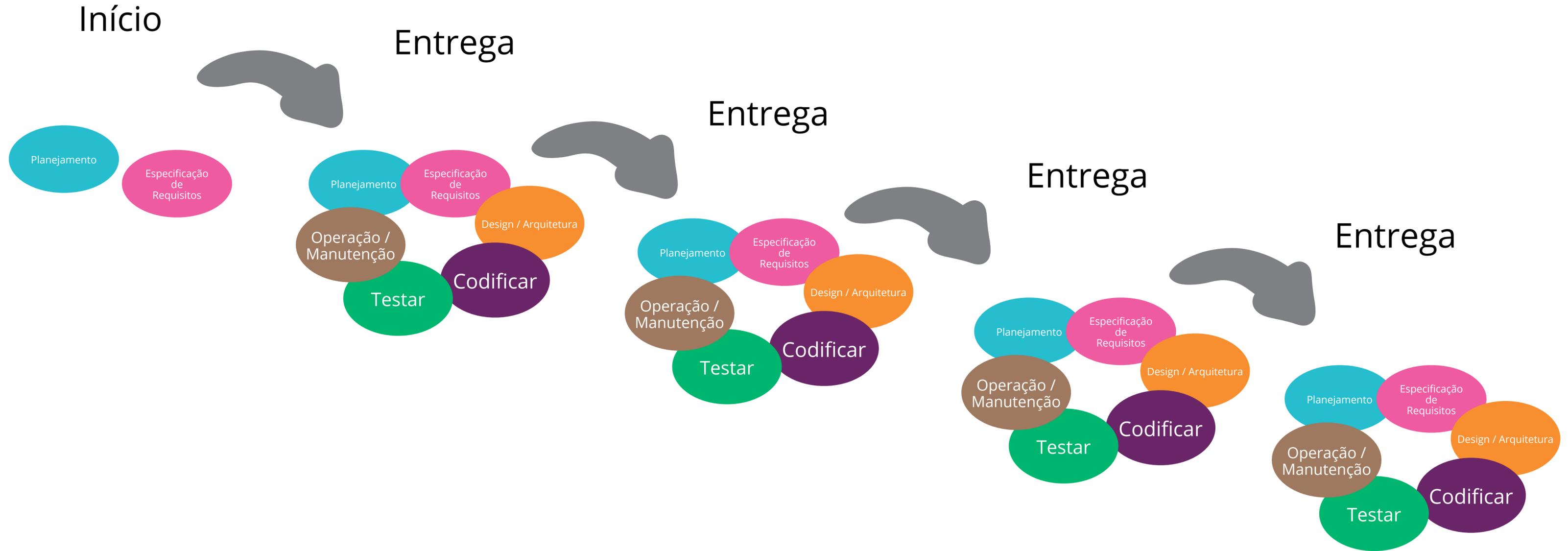
# time de produto



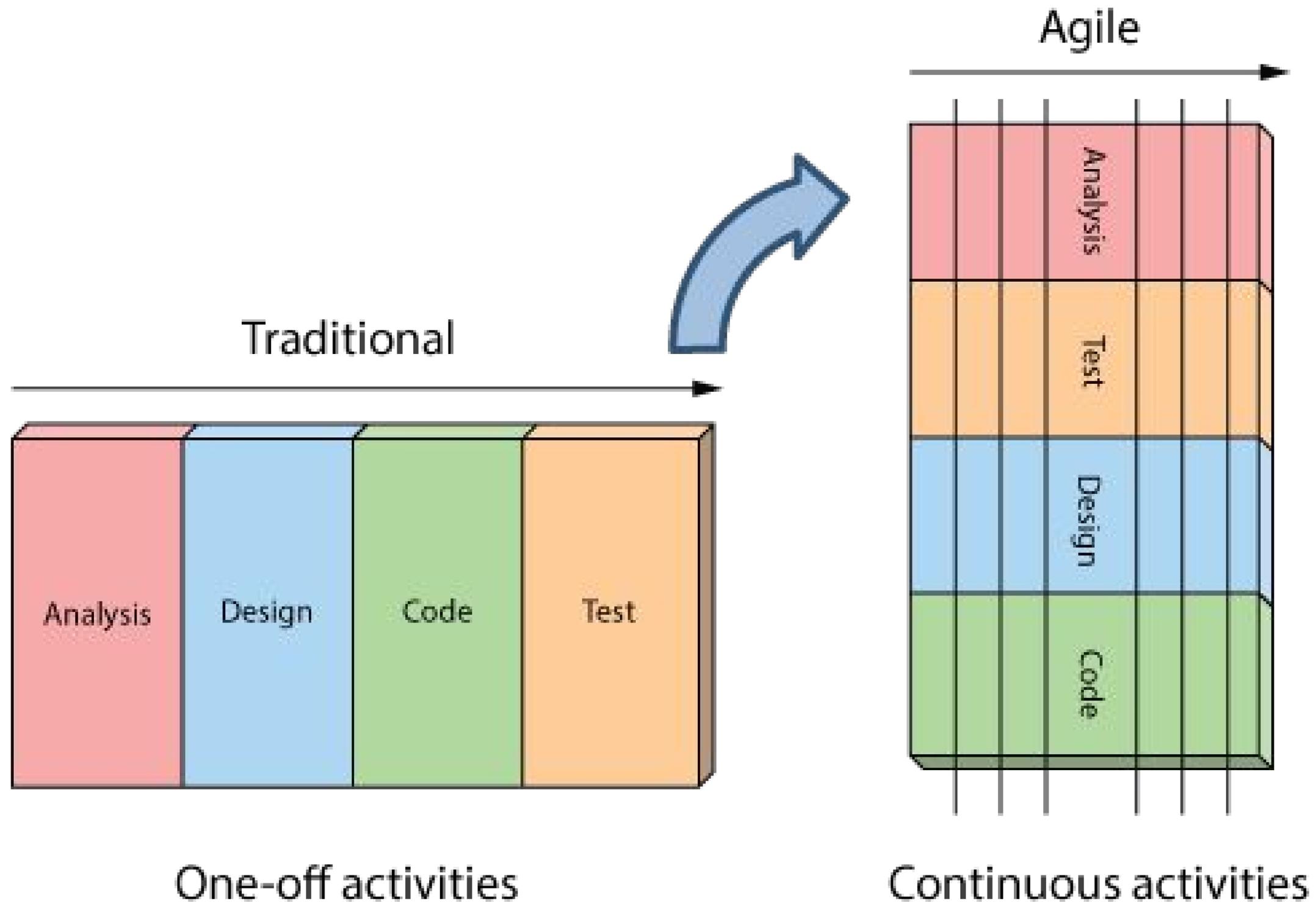
# MODELO TRADICIONAL



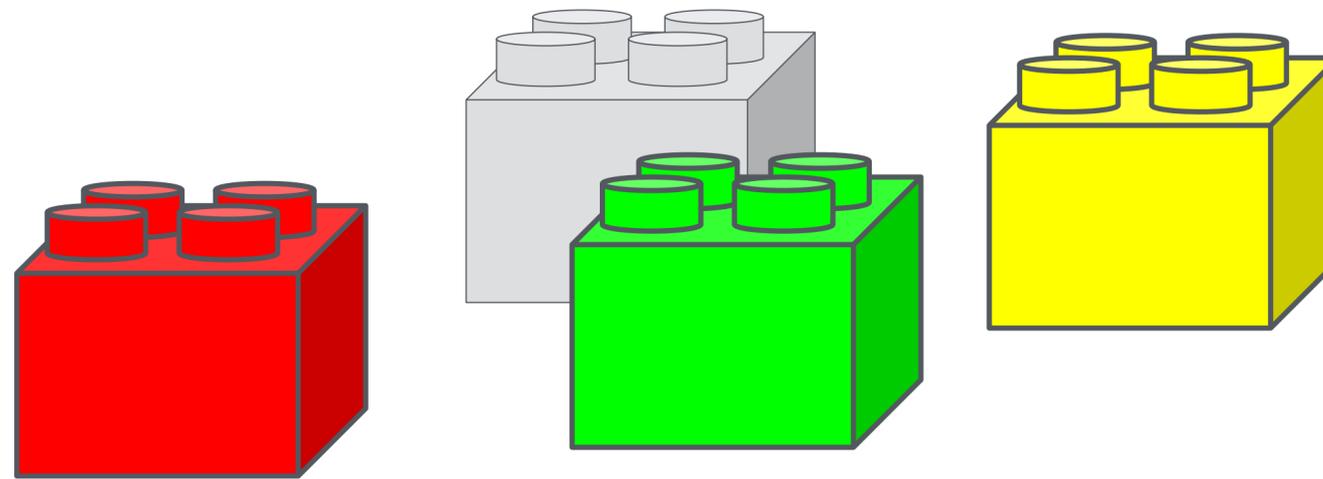
# MODELO ÁGIL



# MODELO TRADICIONAL x MODELO ÁGIL



# Tecnologia



# Visão de Negócio



# Requisitos

1  
Dê ao seu animal 4 pernas  
200

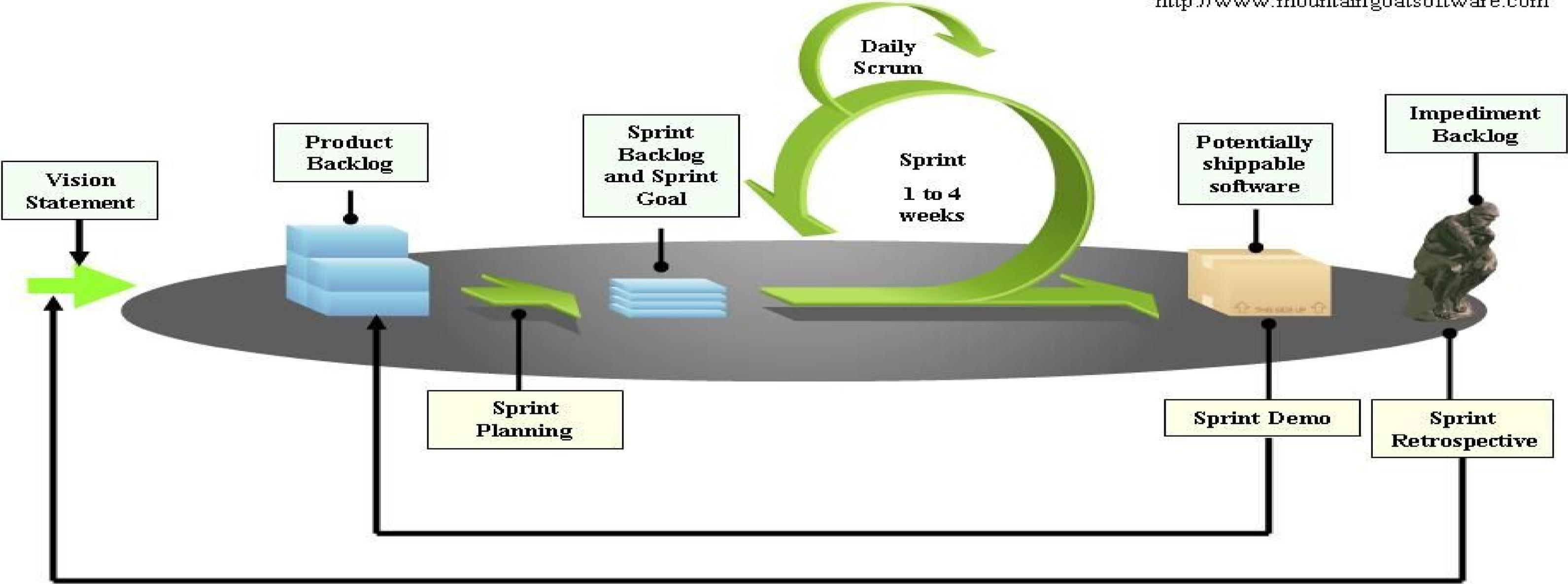
2  
Faça uma gaiola para o seu animal  
500

3  
Faça o seu animal andar pela mesa  
300

# Framework do Scrum

## 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

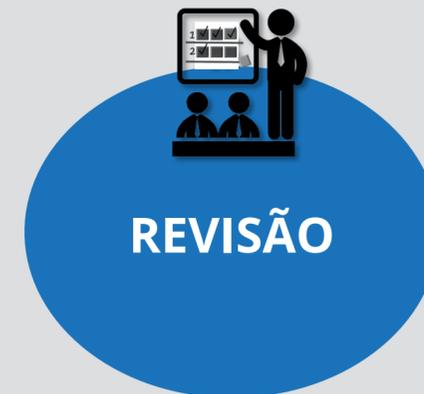
Product Backlog

Sprint Backlog

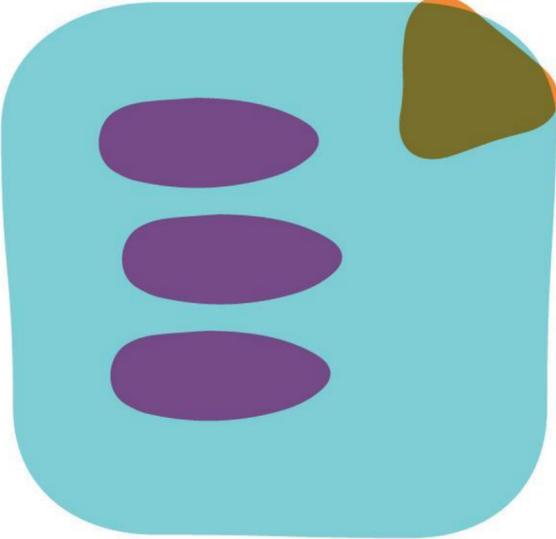
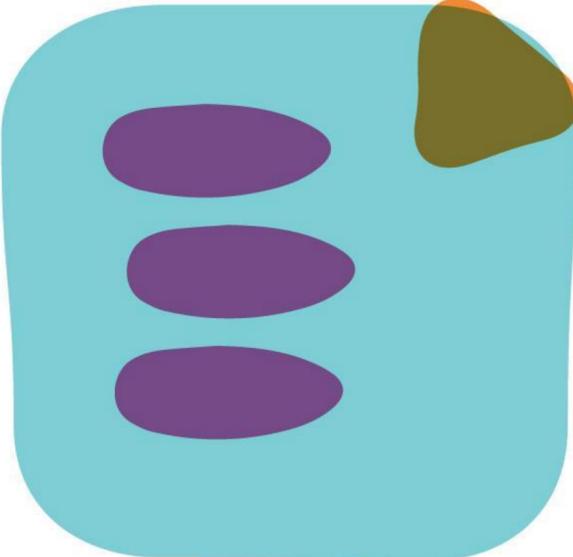
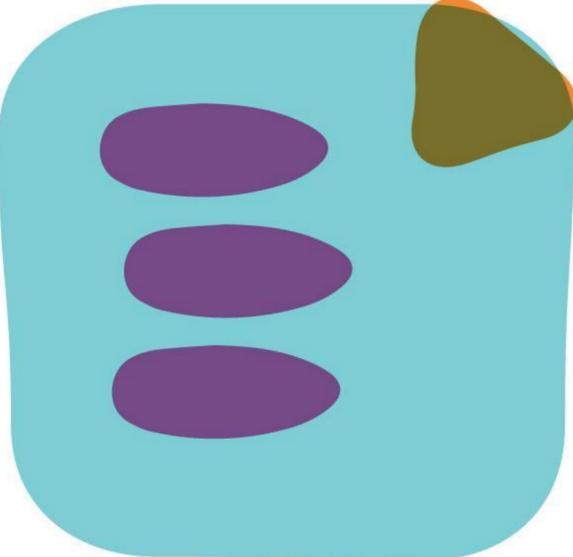
Sprint Increment

# ITERAÇÃO 1

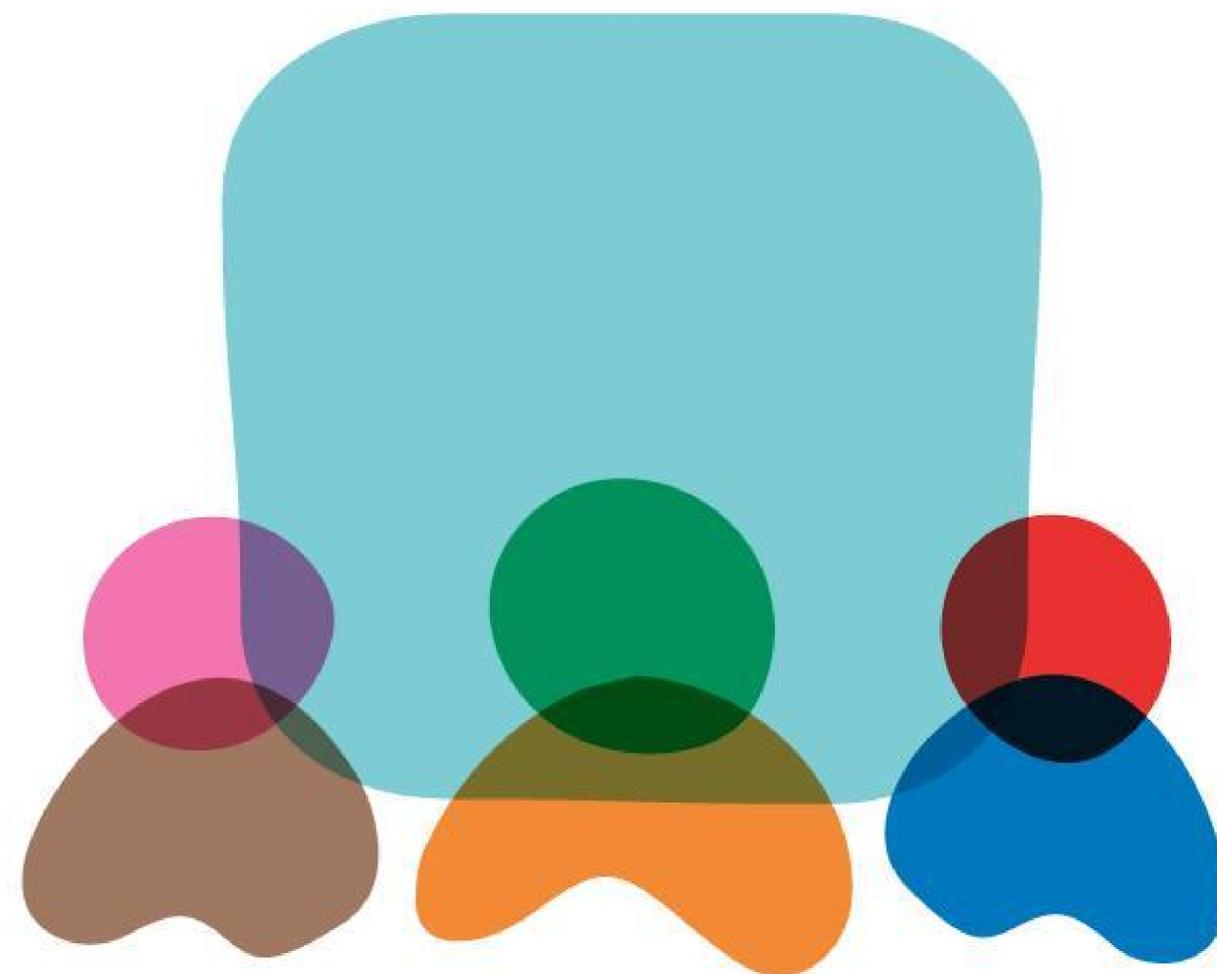
*Iteração*



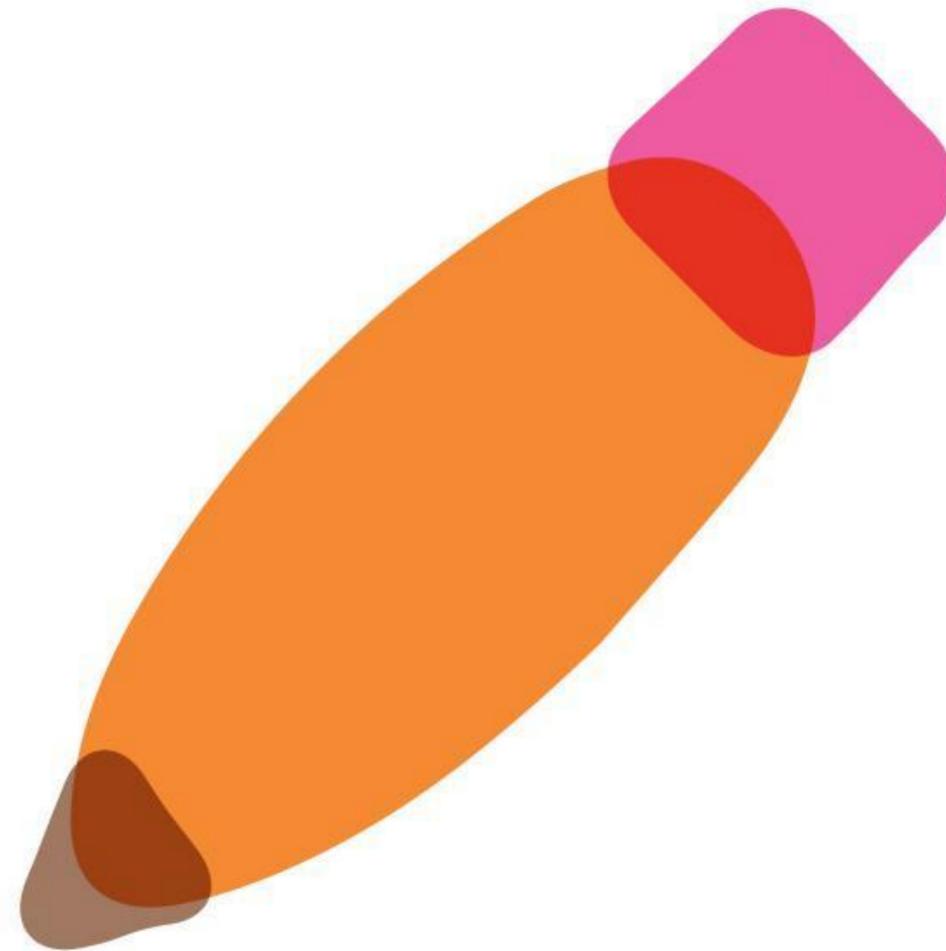
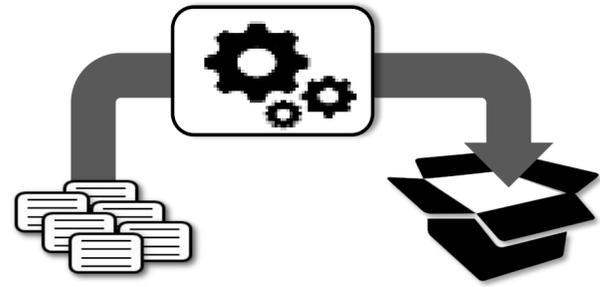
# REFINAMENTO



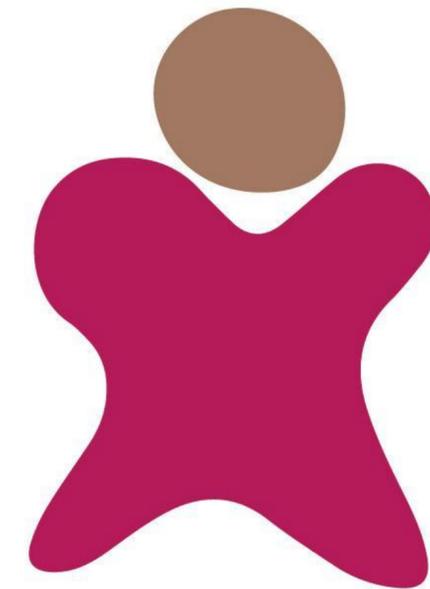
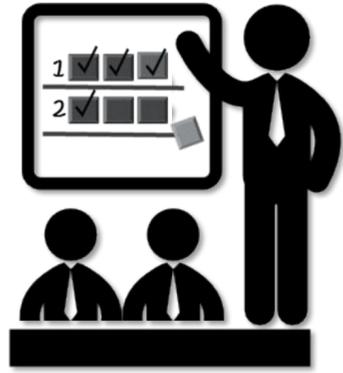
# PLANEJAMENTO



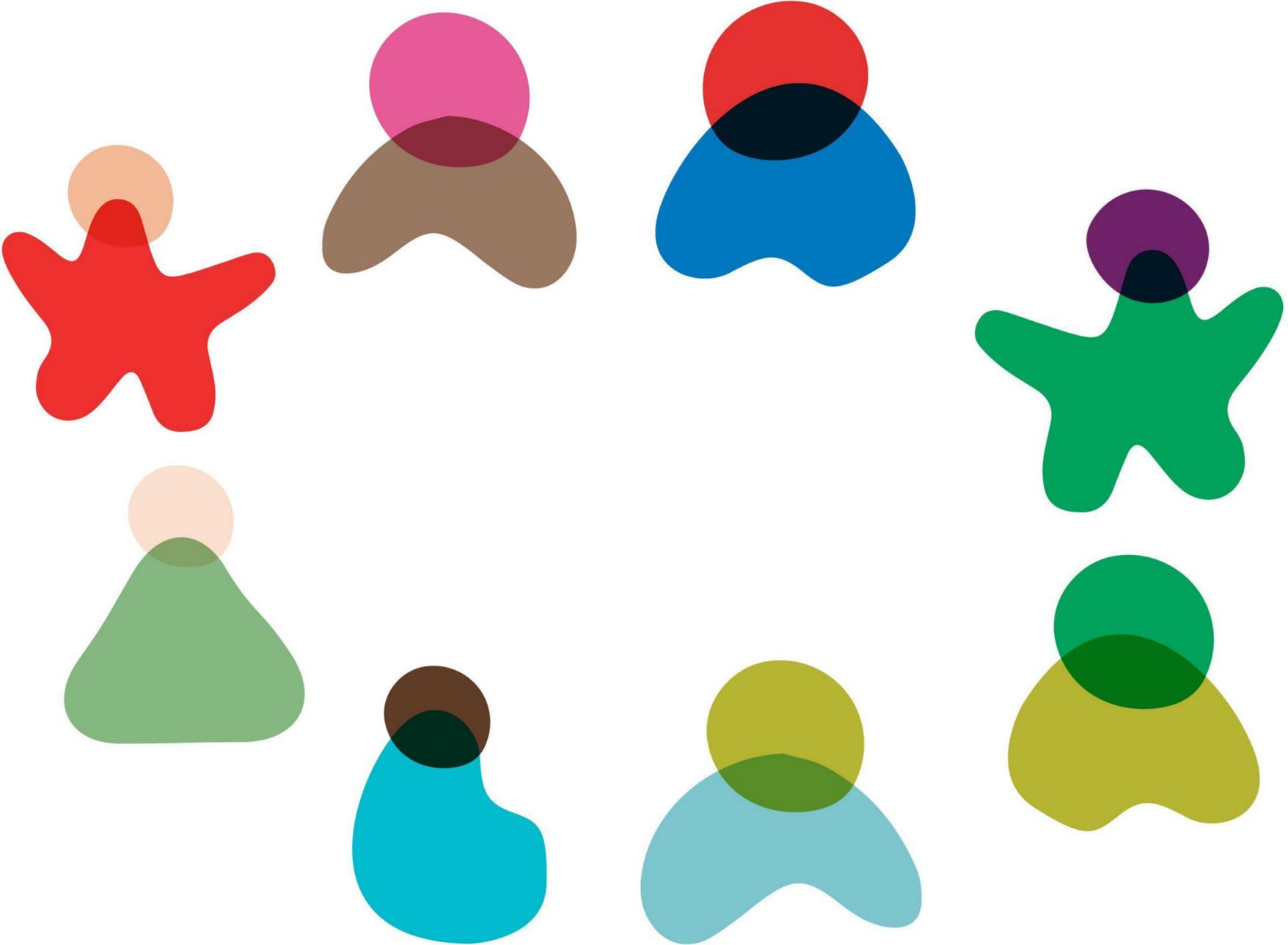
# EXECUÇÃO



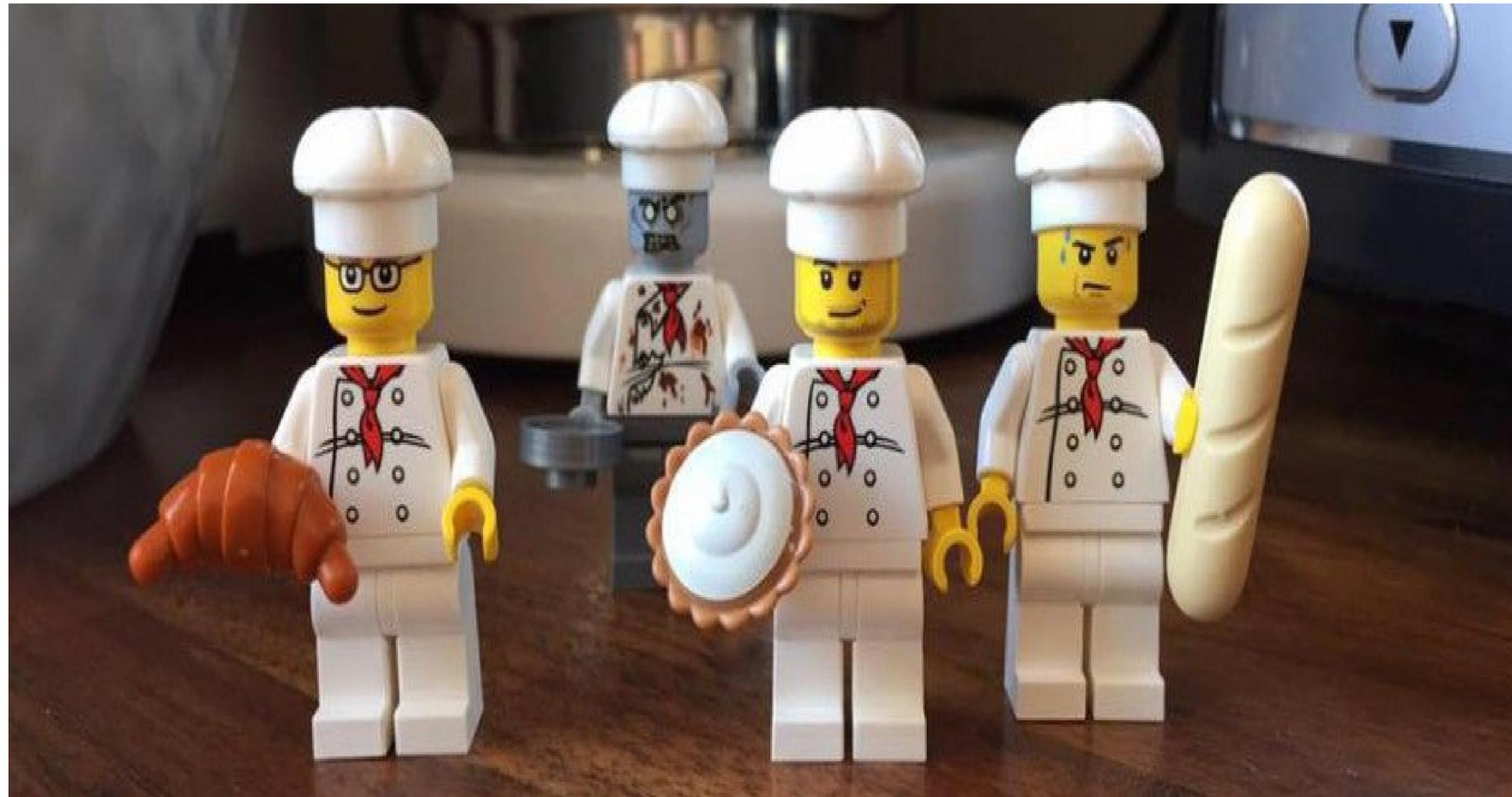
# REVISÃO



# RETROSPECTIVA

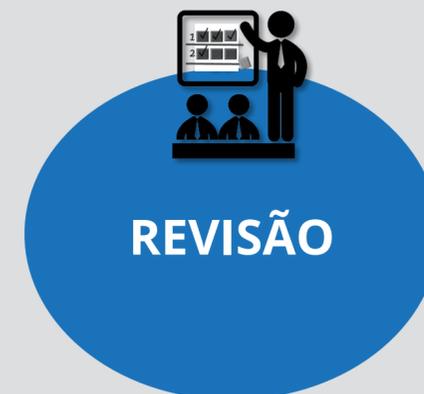


# Mão na massa



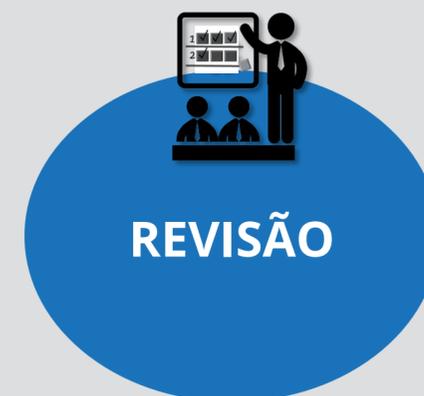
# Iteração 1

## *Iteração*



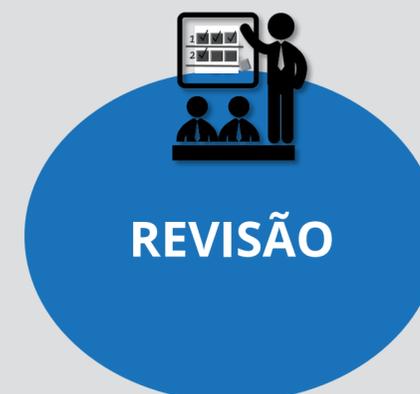
# Iteração 1

## *Iteração*



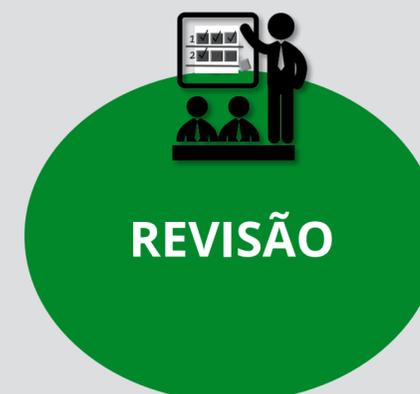
# Iteração 1

*Iteração*



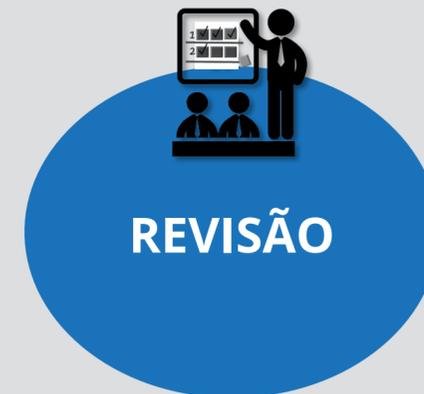
# Iteração 1

## *Iteração*



# Iteração 1

## *Iteração*

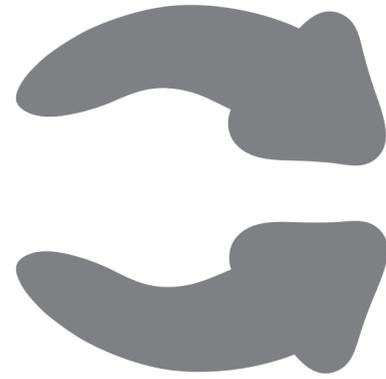




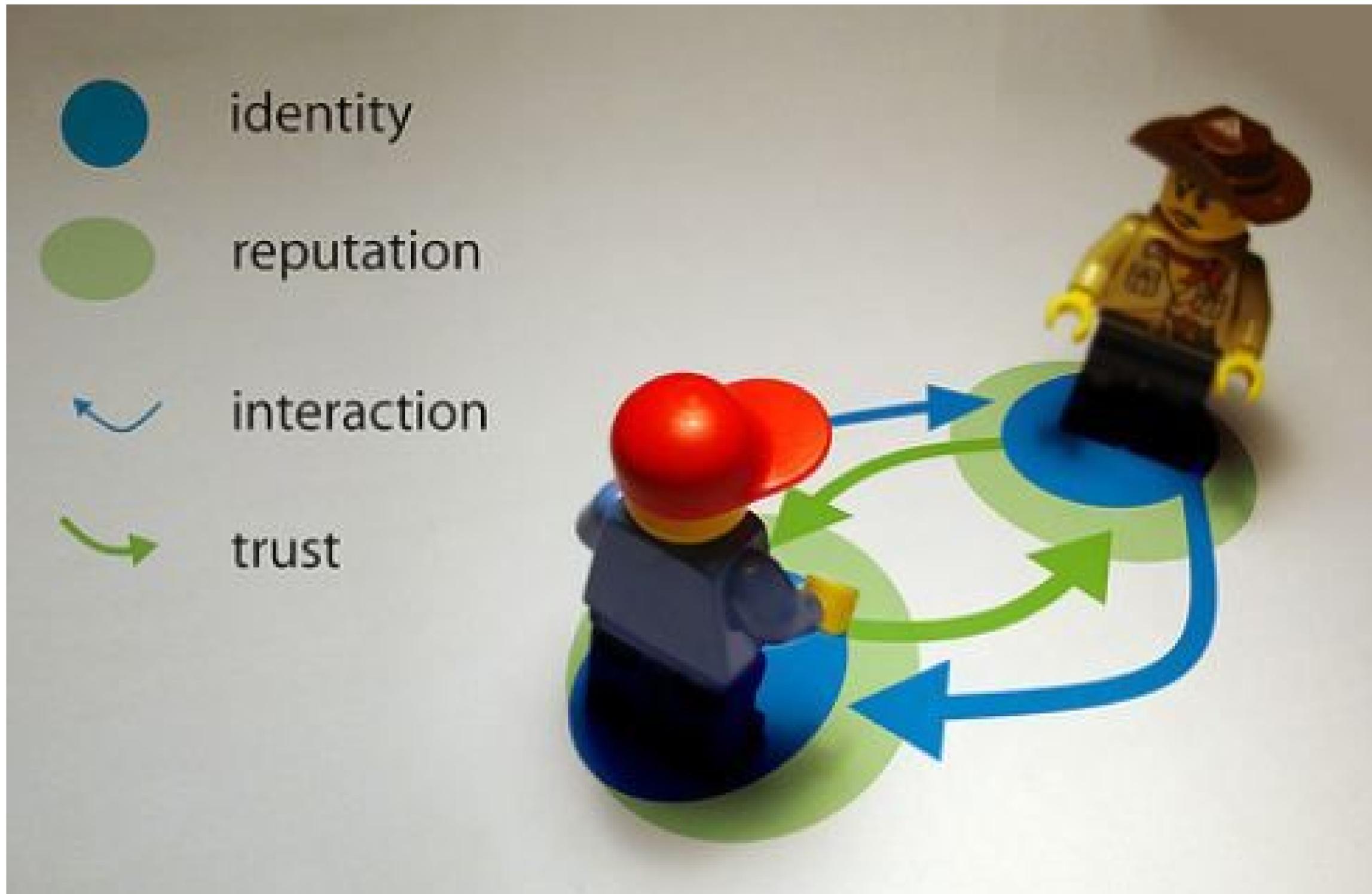
**E aí?**

**Como foi?**

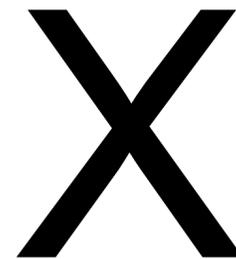
# Feedback



# Trabalhar com estranhos



# Refinamento X Planejamento



# Perfeccionismo e Simplicidade



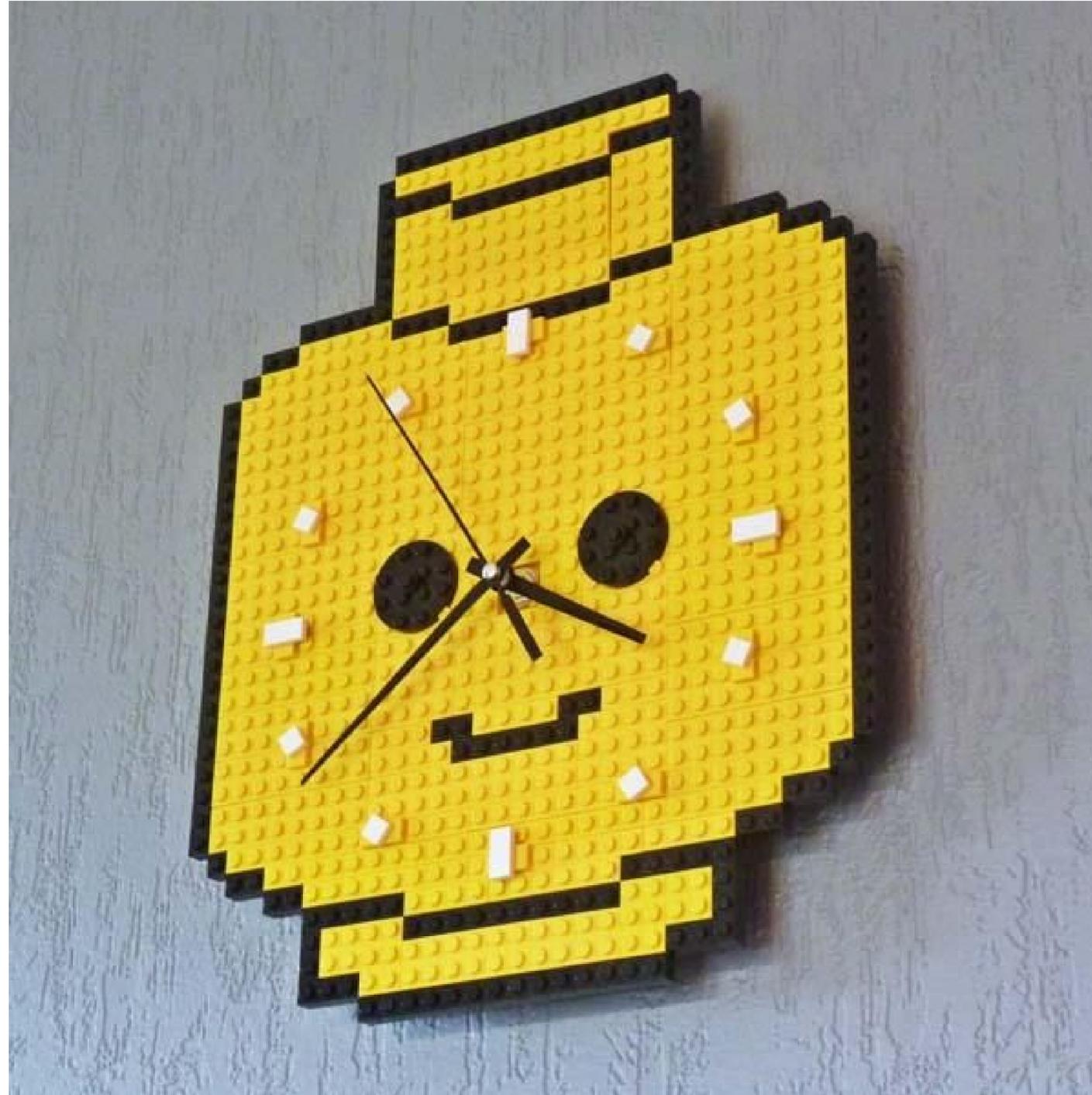
Faça perguntas, não faça suposições!



# Retrospectiva sem responsável para as ações

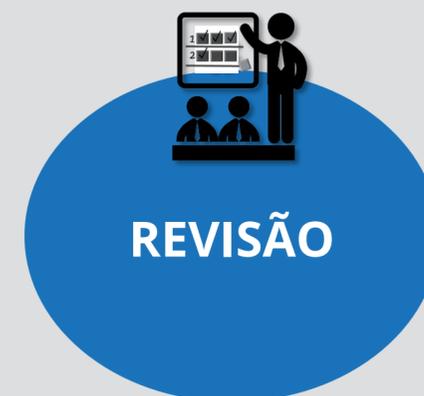


# Controle do tempo?



# Iteração 2

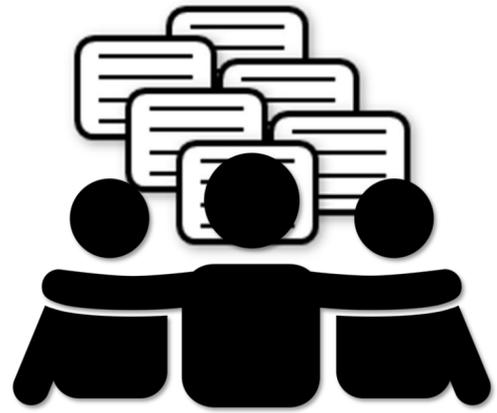
## *Iteração*



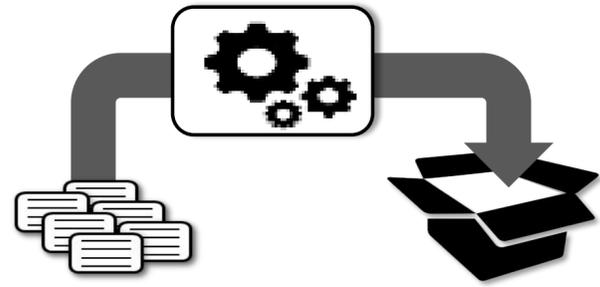
# Refinamento



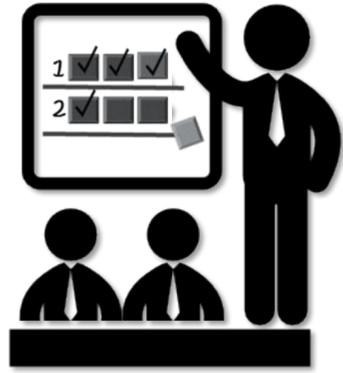
# Planejamento



# Execução

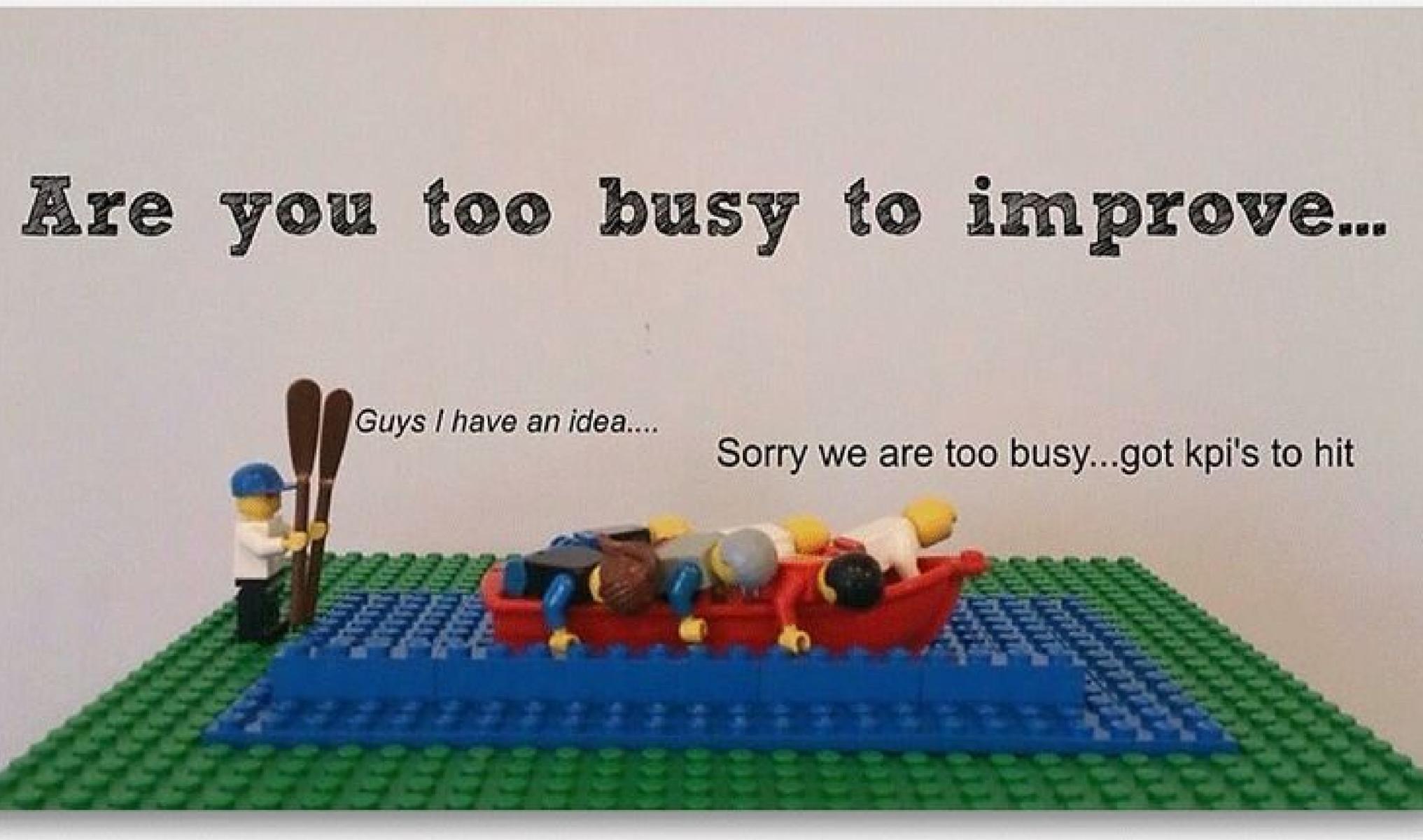


# Revisão



Created by Håkan Forss @hakanforss <http://hakanforss.wordpress.com>

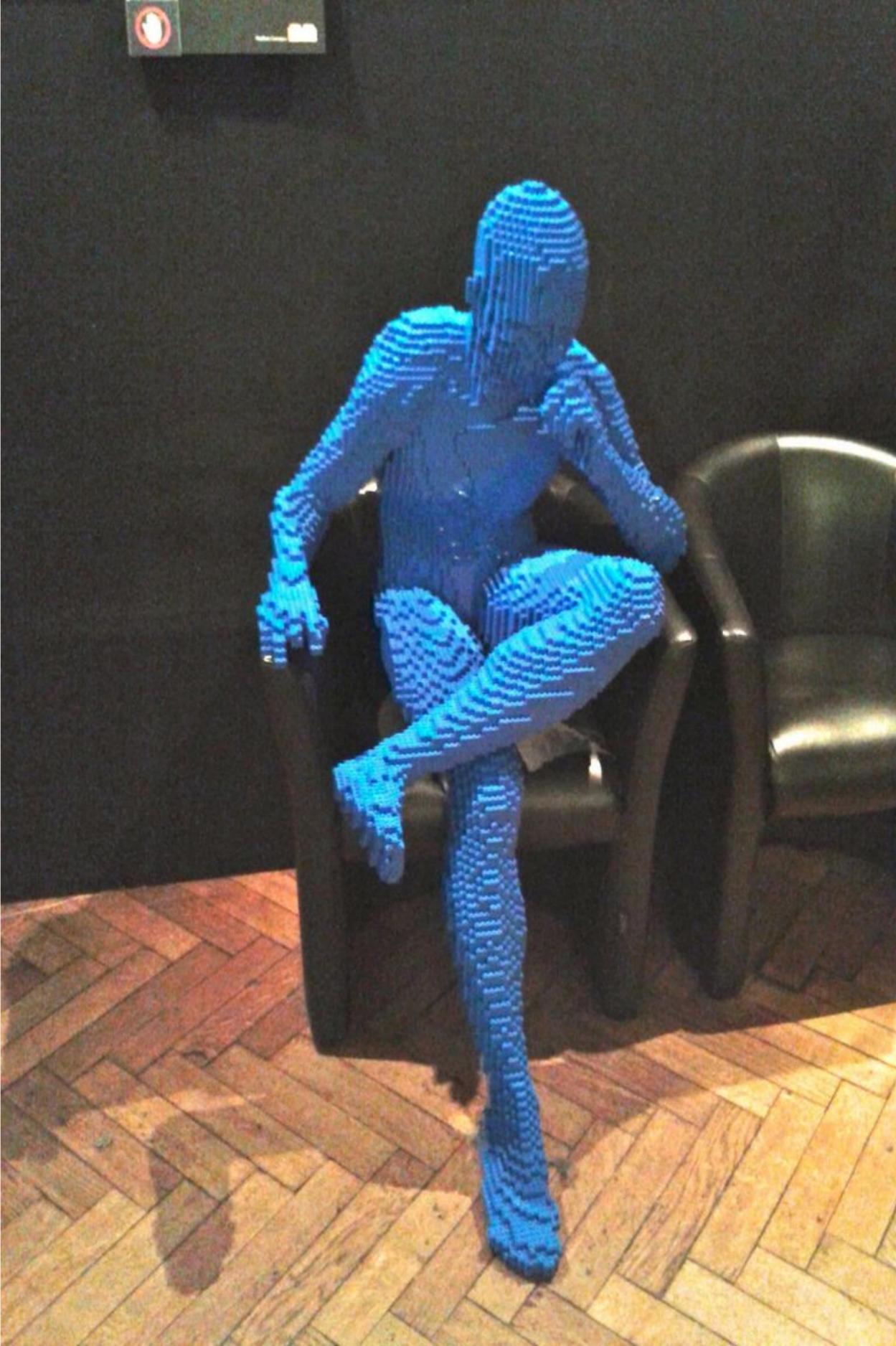
# Retrospectiva



**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*



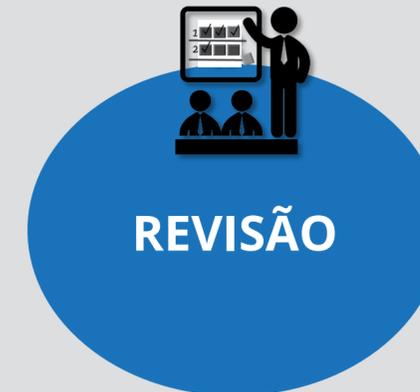
*3 minutos*



*3 minutos*



*5 minutos*



*3 minutos*

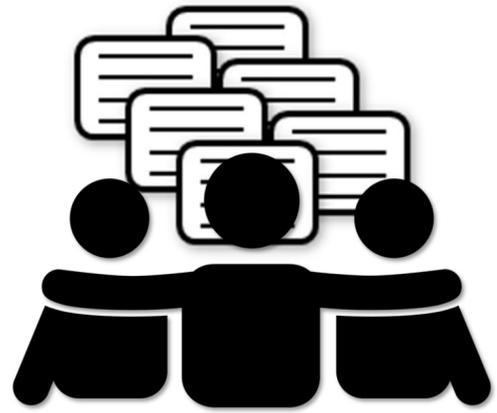


*3 minutos*

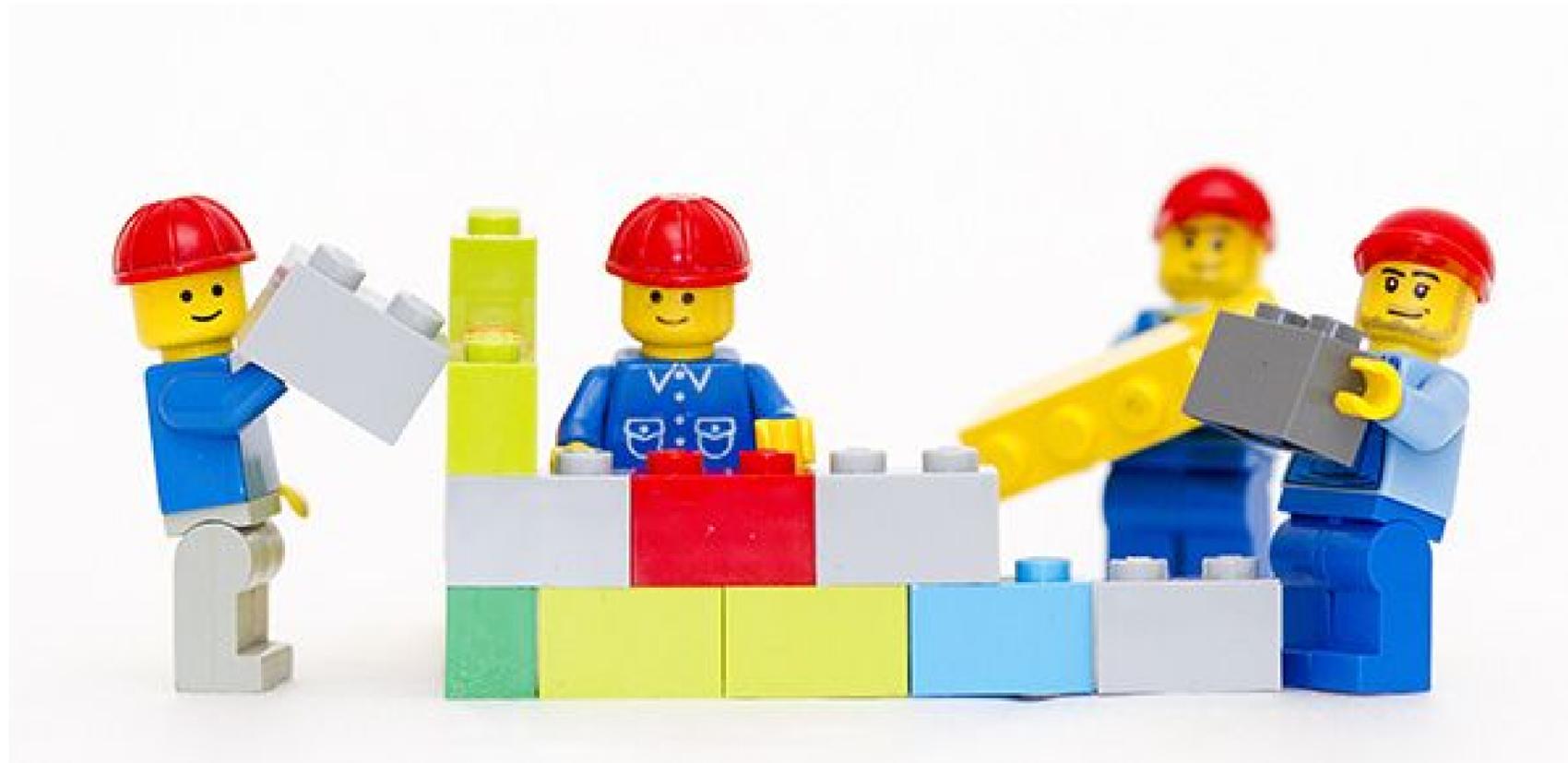
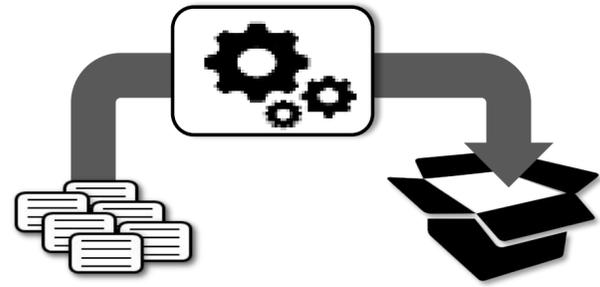
# Refinamento



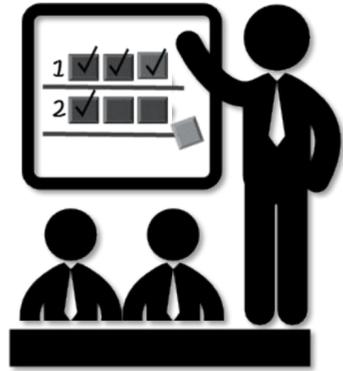
# Planejamento



# Execução

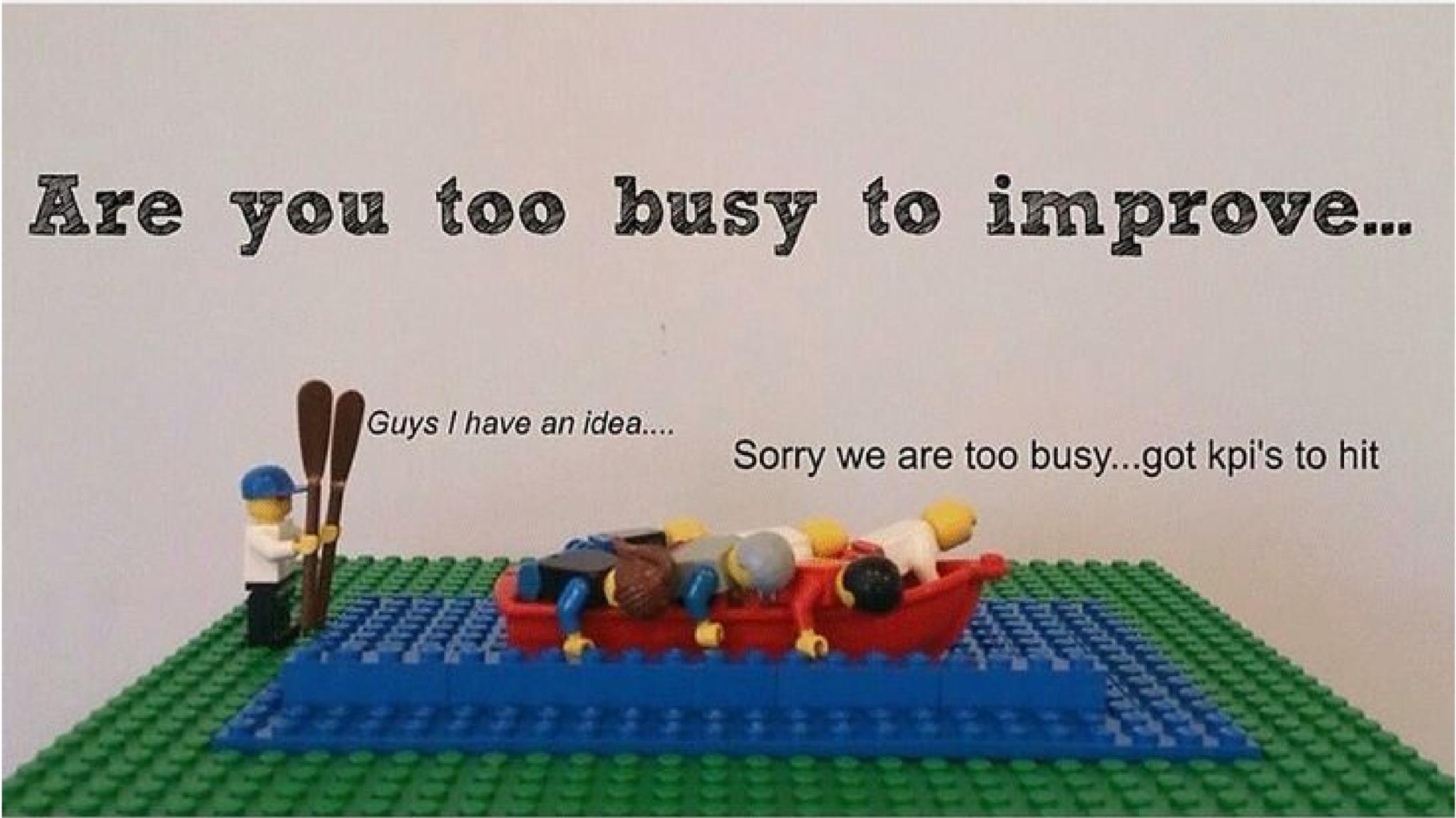


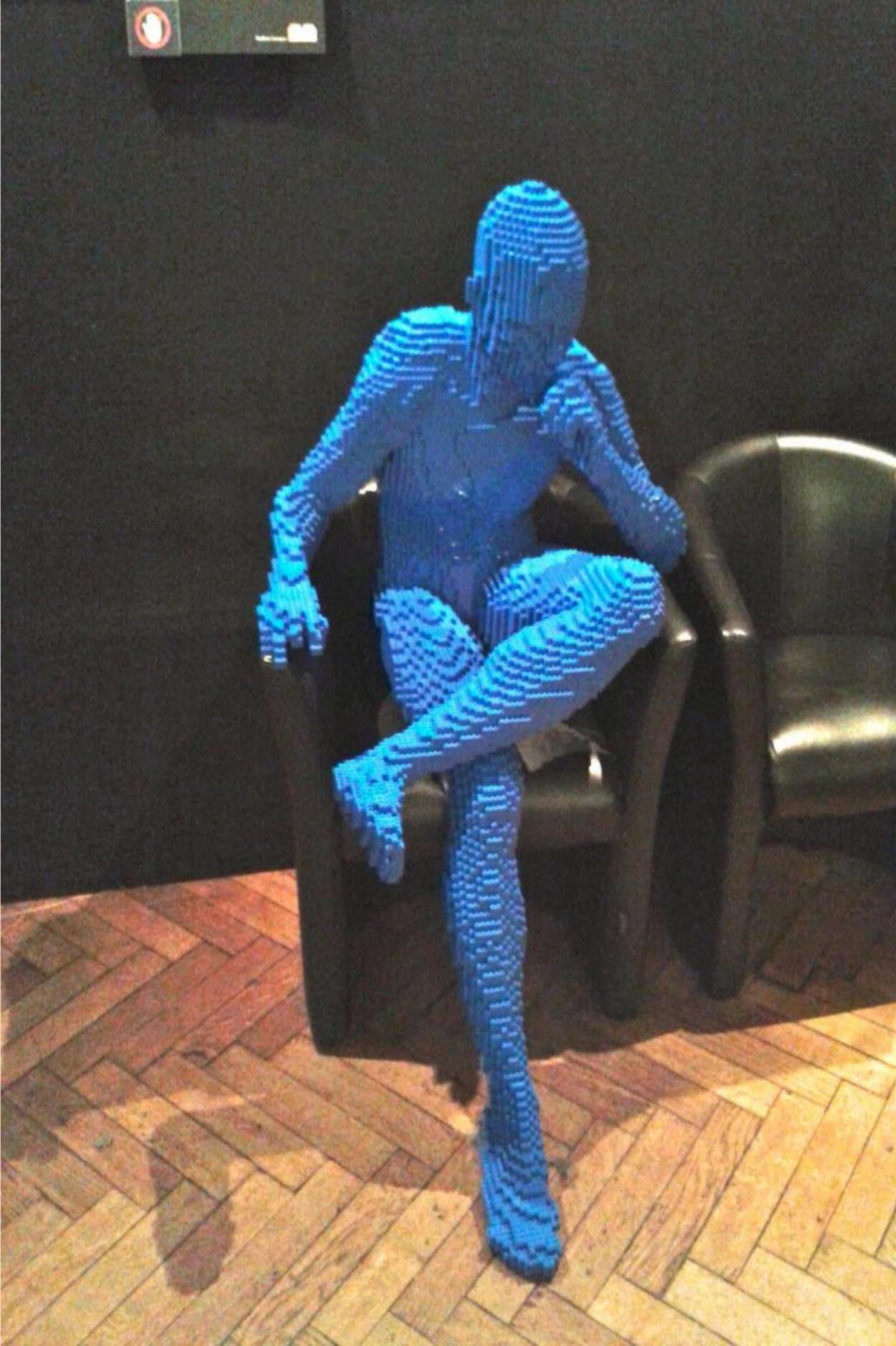
# Revisão



Created by Håkan Forss @hakanforss <http://hakanforss.wordpress.com>

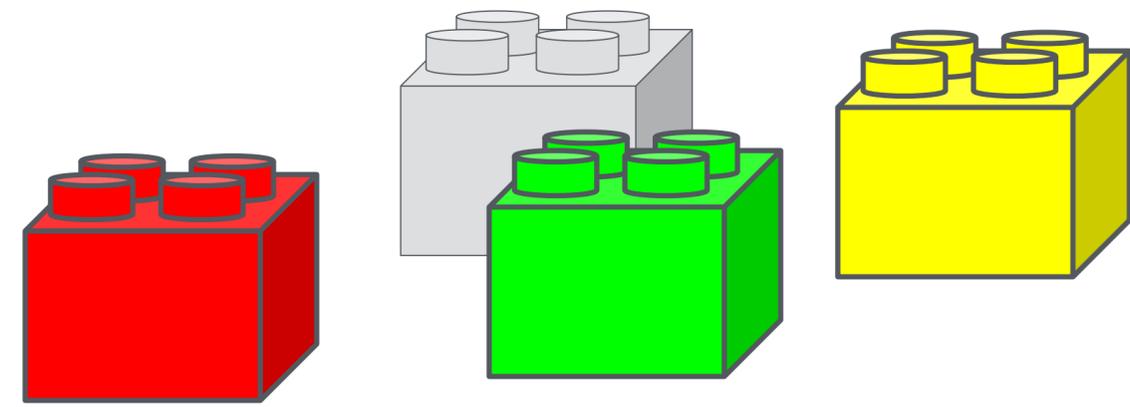
# Retrospectiva





**E aí?**

**Como foi?**



# Obrigado!

Guilherme Motta - [gfc\\_motta@gmail.com](mailto:gfc_motta@gmail.com)

*18-11-2017*

# AGILE

## LAJEADO

*Sprint 2*