



# THE DEVELOPER'S CONFERENCE

**Trilha Kanban e Lean**

**Desenvolvimento de software: onde tudo é inventado e os pontos não importam. Será?**

**Alexandre Foppa e Juliano Fraga**

Thoughtworks

# Agenda

- Ideia Geral -> Gerar reflexões
- Software e Humor -> WLIIA e pontos
- Casos práticos;
- Psicologia Positiva;
- Práticas na TW
- Perguntas.

I'M ON A ROTATING SCHEDULE.





THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE

- O que um software e uma piada tem em comum?

# Semelhanças



- São formas de transmitir **informação** e **influenciar comportamento**;
- Criadas para fazer pessoas **felizes**;
- Valor dependente do **contexto**;
- Se beneficiam de **iterações** e **feedback**;



# Semelhanças



- Podem melhorar o mundo, ou reforçar preconceitos e diminuir pessoas;
- São resultado de um processo criativo -> refletem quem os cria.



THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE

- E qual a diferença?

# Diferença



- A **forma dramática** diante da realidade:
  - Piada -> Postura Cômica: rir e manter a realidade como ela é -> efêmero - piada longa não gera risada;
  - Software -> Postura **Tragicômica**: não aceitar as coisas como elas são e aceitar a responsabilidade de **mudar a realidade** -> **contínuo** -> pensamento **lean**;

# Desenvolvimento de Software

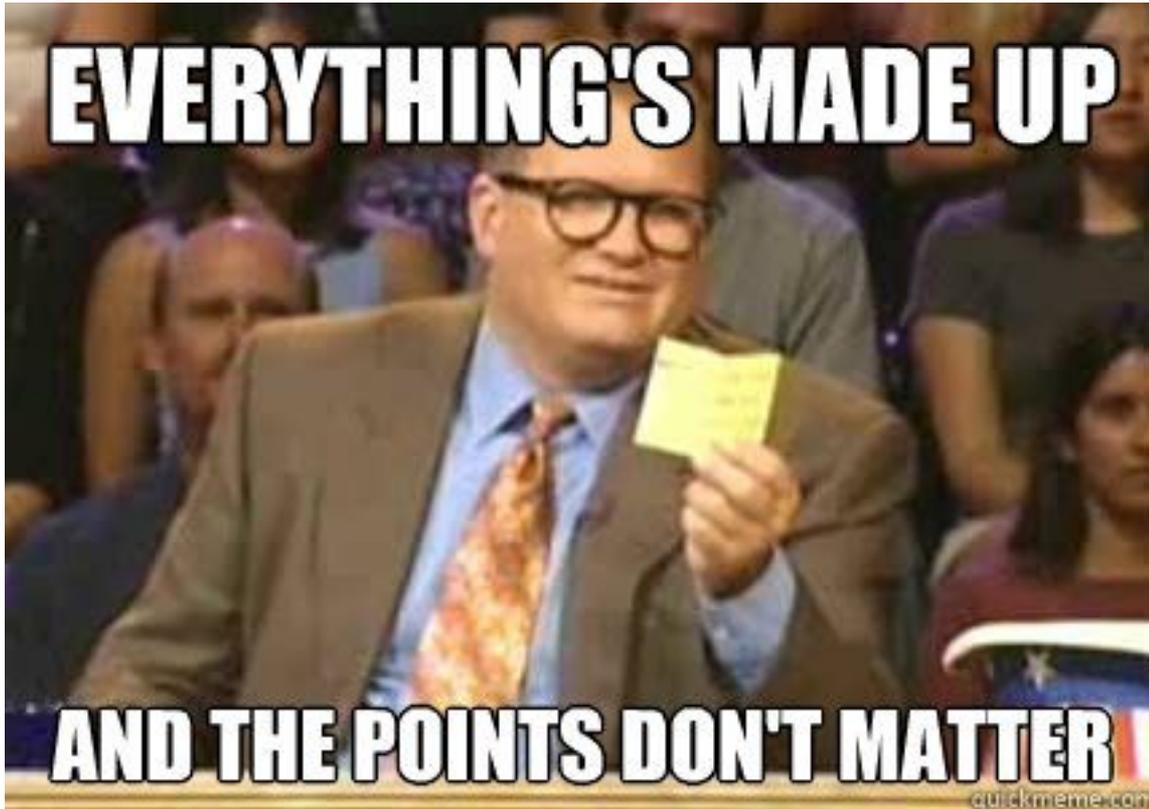


- E se não tem platéia para rir, **como sabemos o que funciona?**
  - **Métricas!!**
- E como sabemos se os artistas estão **entregando tudo que podem?**
  - **Métricas?? Olhamos para os artistas ou para o processo?**

# Desenvolvimento de Software



THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE



# Humor de improviso



- Trabalho em **equipe**;
- **Participação da platéia**;
- **Regras** explícitas e definidas;
- Alta demanda de **cooperação, criatividade e adaptabilidade**.
  
- **Pontos** contabilizado ao final de cada iteração...

# Pontos



- Mas...
  - 1.000 pontos por ter finalizado *just in time*.
  - Eu não vou dar nenhum ponto por isso!
  - 1.000 pontos pelas memórias que vocês me trouxeram.
  - 5 Pontos Maravilhosos para você

# Pontos



- E 1.000 pontos para todo mundo, sabe porquê? Porque, em casa, alguns idiotas seguem contabilizando e querem saber quais são os pontos.



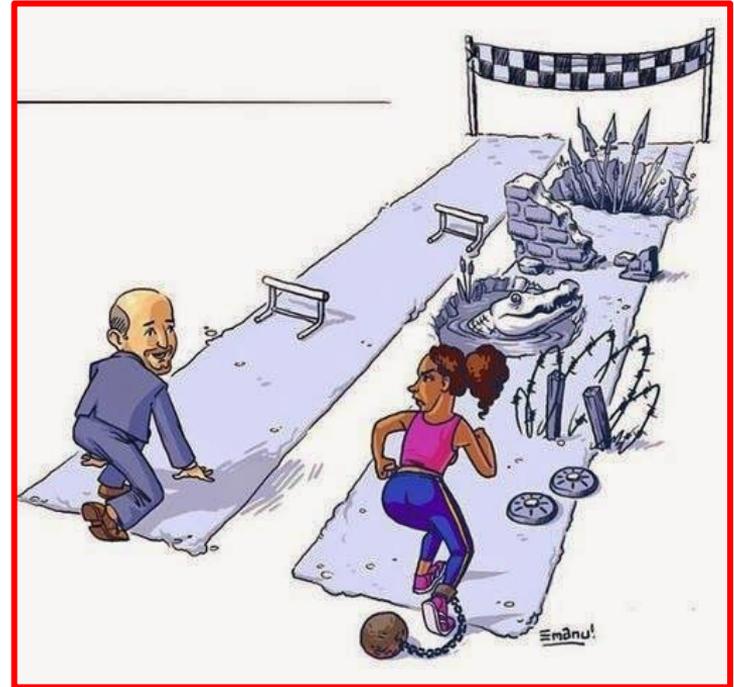


THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE

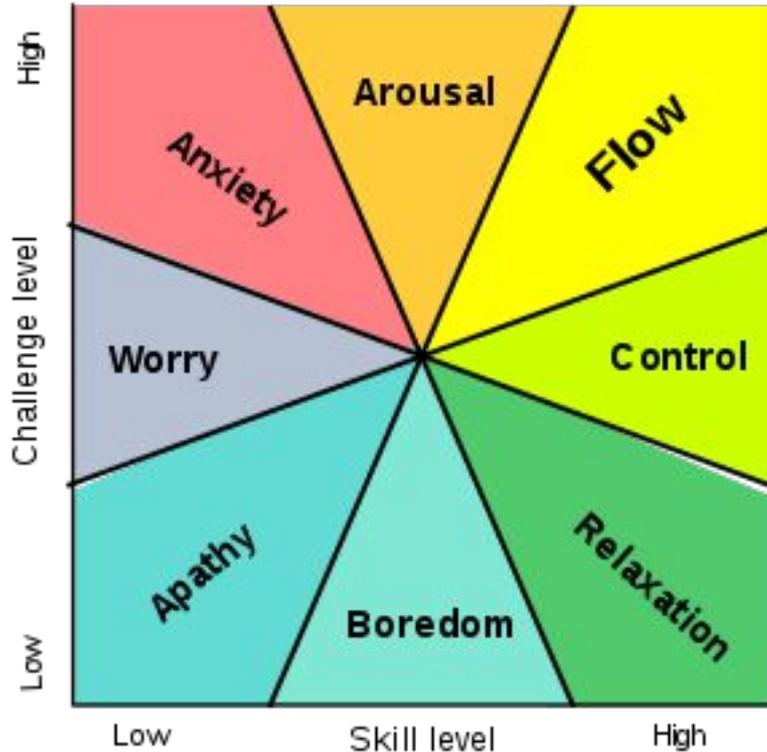




THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE



# Psicologia Positiva - Felicidade



Mihaly Csikszentmihalyi

Entender como as pessoas fluem;

Escutar e confiar nas **peçoas!**

Repensar a ideia de desperdício;

Criticar métricas!

# Métricas na TW



- Pontos: dinâmicas > situações reais
- Histórias de usuário -> tasks -> cartões
- **Visibilidade** > Métricas -> não restrito a 100%
- Kanban, Métricas e Retrospectivas com **sentido** e **intencionalidade!**

# Considerações Finais



- Uma piada mal feita pode estragar uma noite; Um **software** mal feito pode **estragar vidas**.
- Se o cliente espera um software, não entregue uma piada!
- Métrica serve para escutar! Escute a platéia, escute os artistas e **faça do mundo um lugar mais feliz** :D

# Referencias



- Araujo, F. **Tragicomédia**, InfoEscola, capturado em 11/2018, disponível em: <https://www.infoescola.com/artes-cenicas/tragicomedia/>
- Costa, R. S., & Jardim, E. G. (2010). **Os cinco passos do pensamento enxuto (LEAN THINKING)**. Rio de Janeiro. Disponível em: <http://trilhaprojetos.com.br/home/sites/default/files/plean.pdf>
- Siegal, JACOB. **The points do matter: We finally know who won 'Whose Line Is It Anyway?'**, site BGR, capturado em 11/2018, disponível em: <https://bgr.com/2017/12/28/whose-line-is-it-anyway-points-added-up/>
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **A psicologia da felicidade**. São Paulo: Saraiva, 1992.