

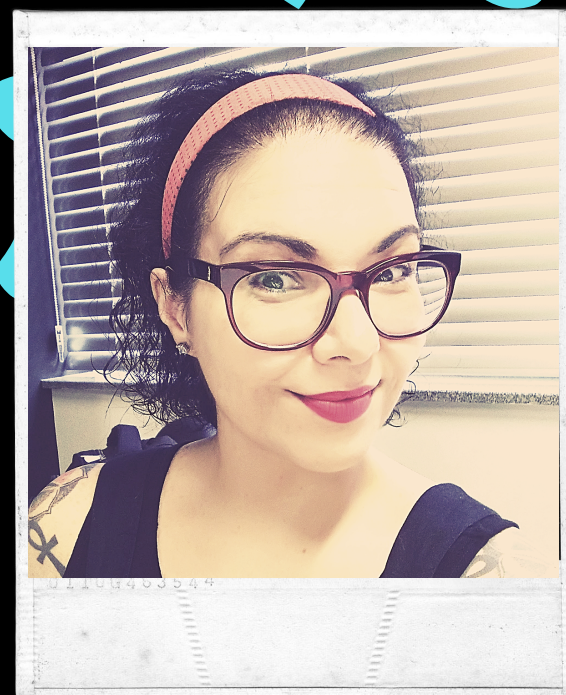


TDC 2019 - PORTO ALEGRE
TRILHA AGILE

DUAL-TRACK NA PRÁTICA? NÓS TEMOS!

IRIS FERRERA & NATÁLIA OLIVEIRA

QUEM SOMOS NÓS NA FILA DO PÃO...



IRIS FERRERA

PRODUCT OWNER

Product Owner há 6 anos e 11 anos de TI, publicitária/analista de sistemas por formação, gateira, UX fã e curiosa. Uma pessoa que acredita na cultura ágil transformando o social e tornando os caminhos digitais mais fáceis.



NATÁLIA OLIVEIRA

DESIGNER

Comunicadora por formação e perguntadora por natureza. Há 10 anos envolvida na causa UX, ajudando a conectar pontos entre Design, Agilidade, Tecnologia e Negócio com o objetivo de simplificar a vida das pessoas.

**O QUE
VIEMOS**

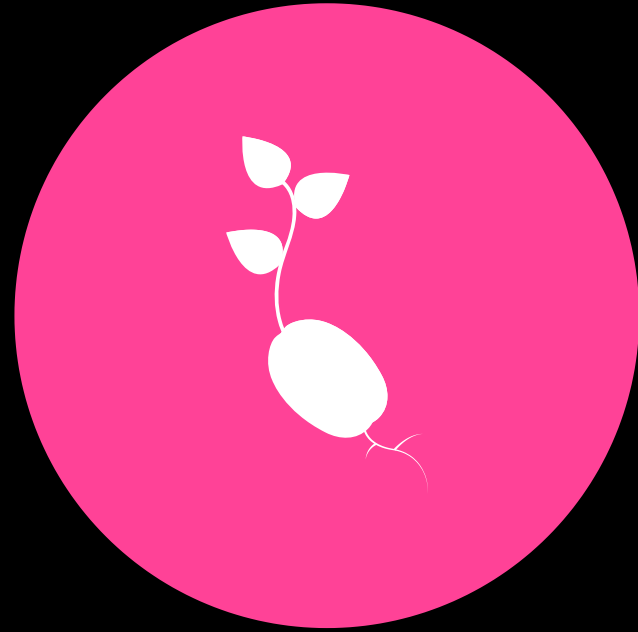
FAZER AQUI...



DIVIDIR ERROS
E ACERTOS



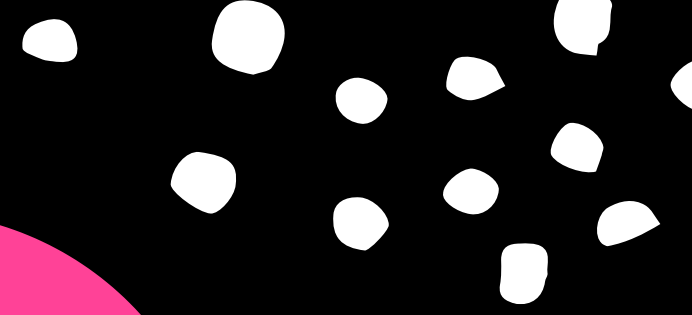
CONTAR UMA VIVÊNCIA



PLANTAR UMA
SEMENTINHA



SER PORTA VOZ



MÉTRICAS

vamos falar de mão na massa e engajamento de time e não de números

ÁGIL "BY THE BOOK"

usamos toda a licença empírica do ágil para conseguir envolver a todos na entrega de valor

FERRAMENTAS

olharemos sob a ótica da cultura ágil e seus pilares: coragem, foco, respeito, comprometimento e abertura.

RECEITA DE BOLO

Para o nosso contexto, funcionou. Observe e adapte conforme a sua realidade.

O QUE NÃO VAI ROLAR
POR AQUI HOJE

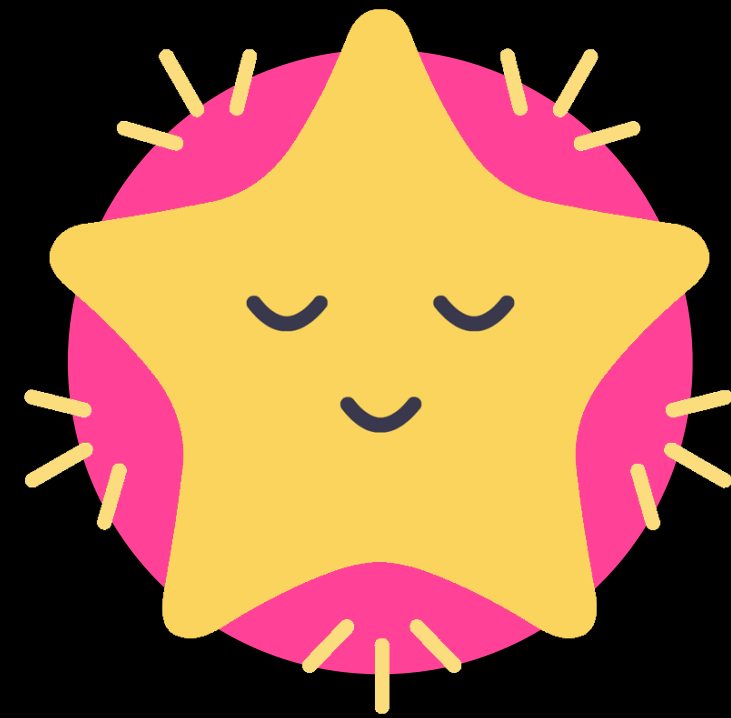
VIEMOS FALAR DE...

COOPERAÇÃO CONTÍNUA

Na prática, percebemos que não se roda dual-track de forma isolada pois ele deve estar dentro da dinâmica do dia a dia do time.

E funcionou para nós porque assumimos o desafio de juntar todos na investigação do discovery e no foco do delivery.

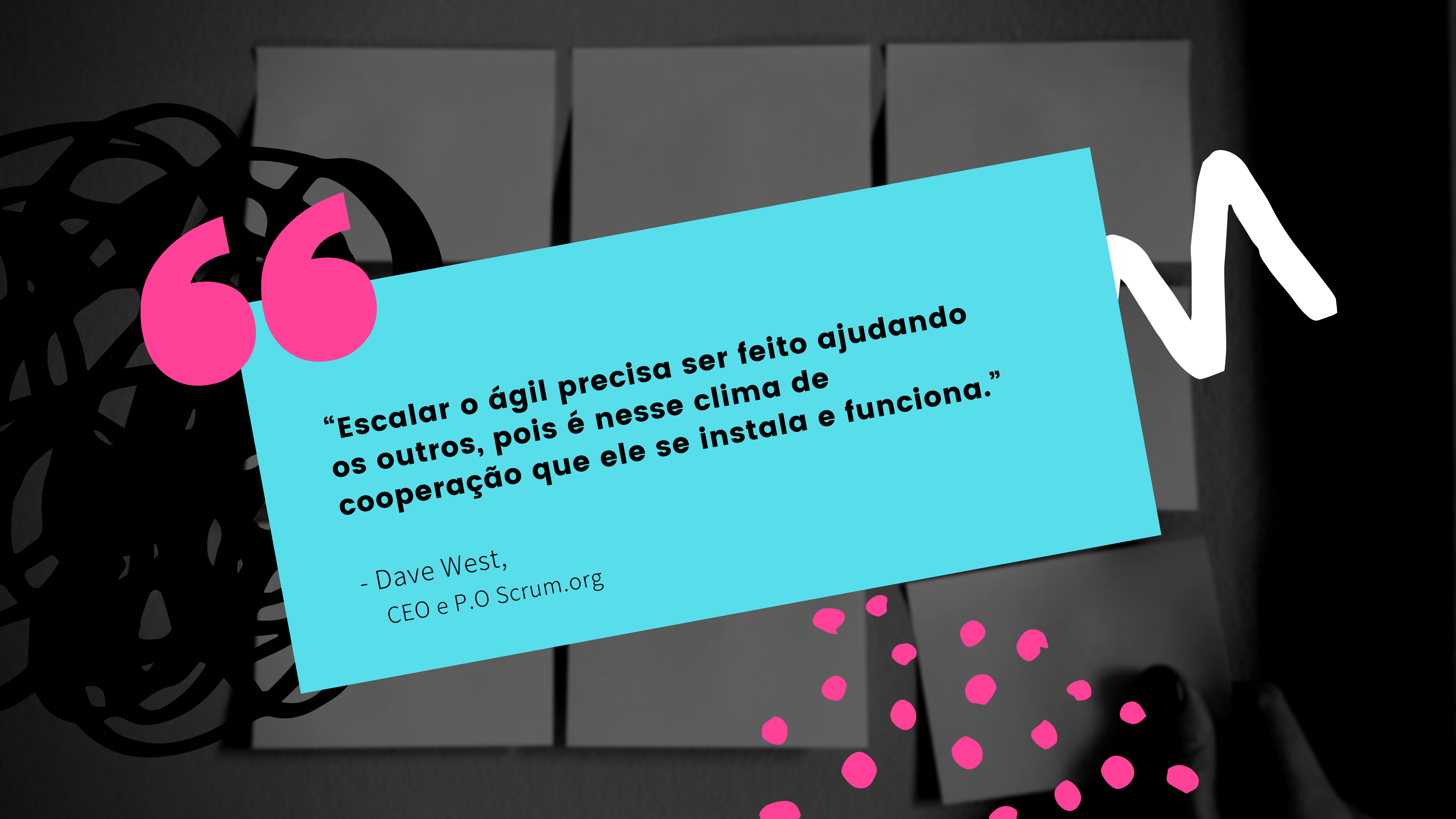
BÔNUS FACTS



O dia a dia nos mostrou um time

**EXTRINSECAMENTE
MOTIVADO**

pelo fato de se sentir parte do processo



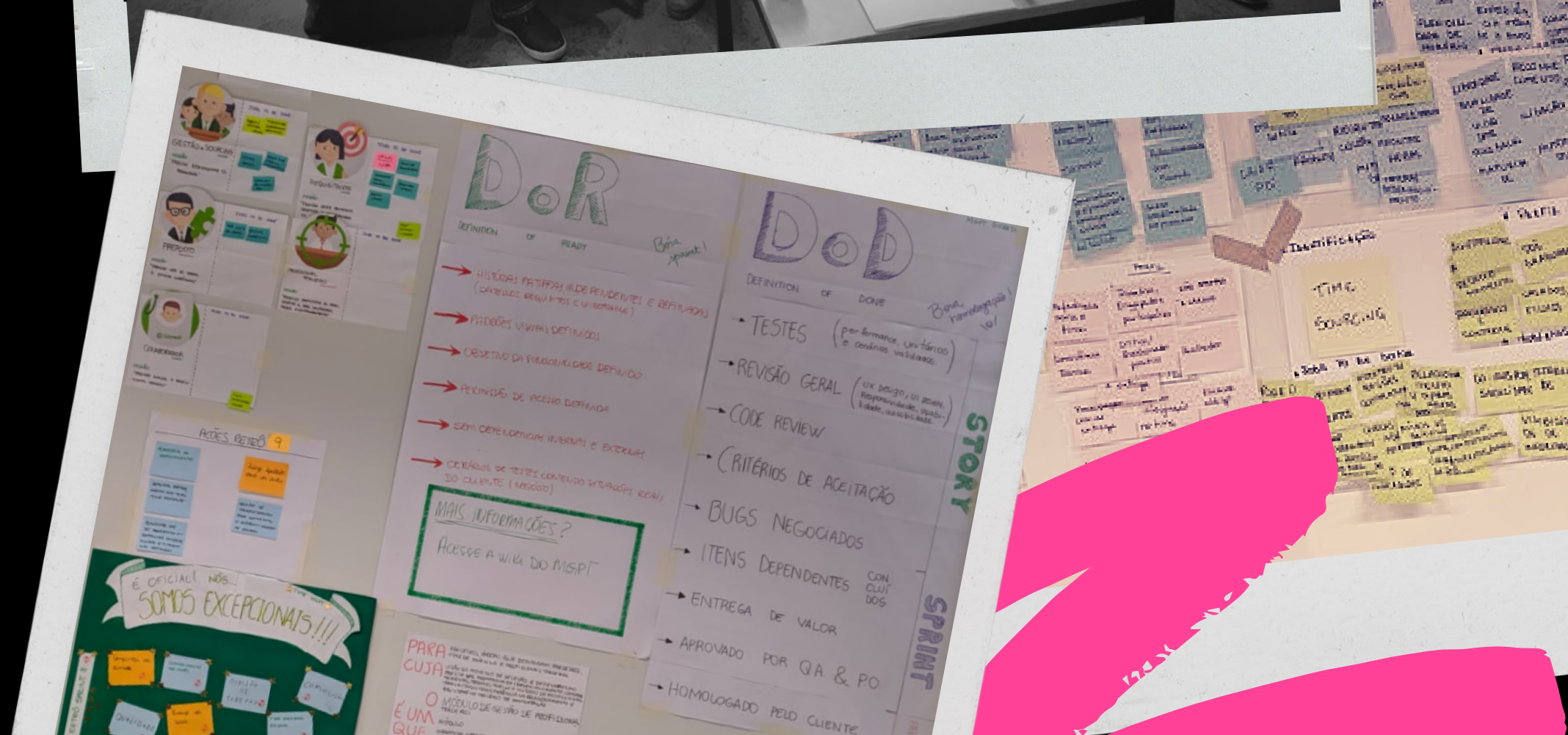
“Escalar o ágil precisa ser feito ajudando os outros, pois é nesse clima de cooperação que ele se instala e funciona.”

- Dave West,
CEO e P.O Scrum.org

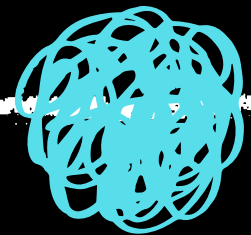
O PRODUTO

UMA PLATAFORMA

...que conectasse organização e candidatos para gerenciar, em tempo real, os processos de captação, seleção, contratação e acompanhamento de profissionais.

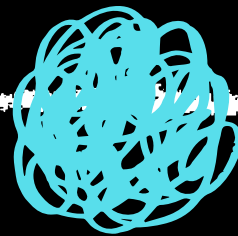


O PROJETO



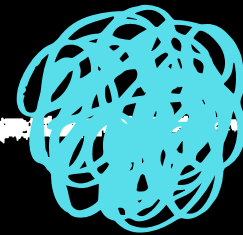
CONCEPÇÃO

P.O., Designer, Q.A., cliente e alguns dos possíveis usuários da ferramenta entendendo o problema a ser resolvido.



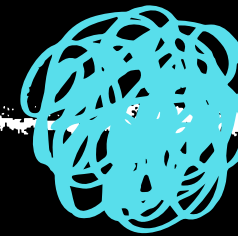
MVP 1

P.O e Designer focadas em uma proposta enxuta e com a expectativa alinhada entre todos os envolvidos.



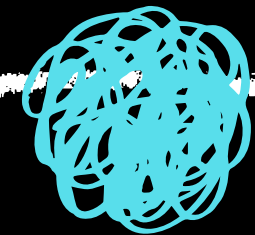
INCEPTION

Contextualizamos o time, agora completo, sobre as descobertas da concepção - trazendo um entendimento macro da solução.



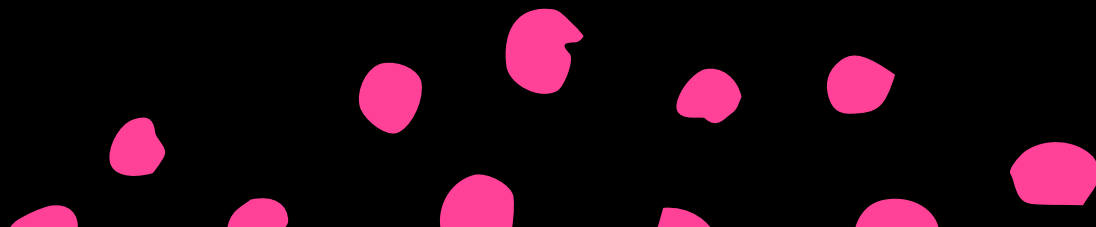
DoR & DoD

Já de início o time scrum discutiu e cocriou as definições de preparado e pronto em cada sprint.



RELEASE PLANNING

Trouxemos a visão da dimensão do backlog e antecipamos impactos de curto prazo.



O CLIENTE

UMA INSTITUIÇÃO DE
ATUACÃO NACIONAL



Experiência com outros produtos desenvolvidos pela nossa empresa, não necessariamente pelo mesmo time, mas que nos proporcionou um histórico de acontecimentos.

Arquiteturas de software legadas que não permitiam a aplicação de soluções mais performáticas e esteticamente bonitas.



Baixo conhecimento aplicado dos Métodos Ágeis (restrito ao Scrum) mas com disponibilidade e vontade de fazer o produto acontecer.



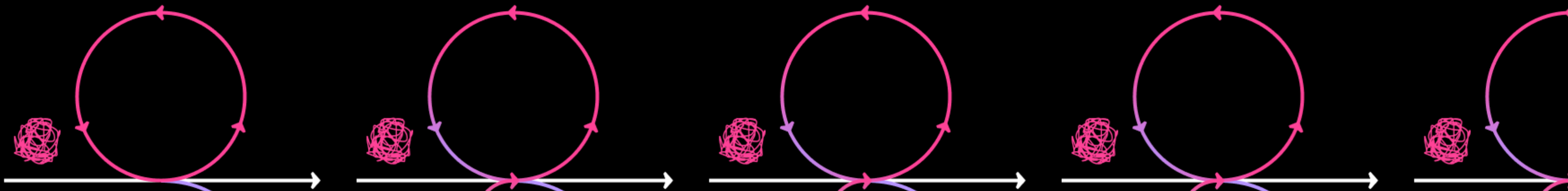
O TIME

CADA UM COM SUA BAGAGEM,
ALGUNS TRABALHANDO JUNTOS
PELA PRIMEIRA VEZ.

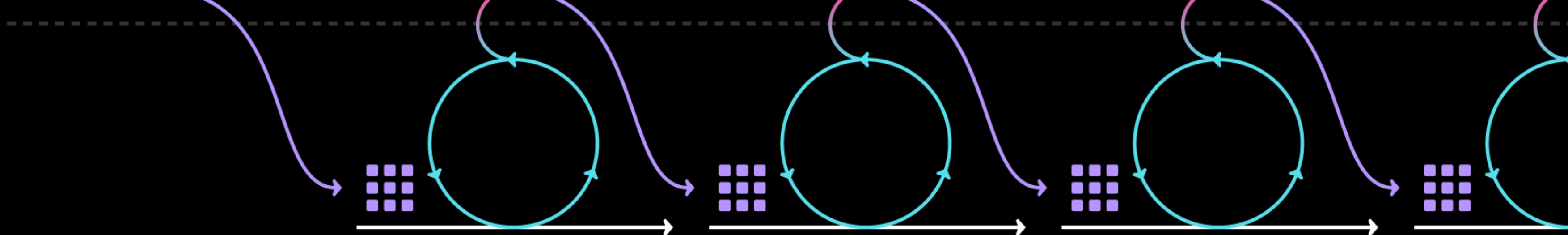
- Scrum Master
- Product Owner
- Designer
- Desenvolvedores
- Q.A.



TRACK OF
DISCOVERY



TRACK OF
DELIVERY



O CONCEITO

DUAL-TRACK AGILE

Descobrir **O QUE** construir é tão importante quanto o próprio processo de construção. Começamos com uma SPRINT DE DESCOBERTA para validar e entender se determinadas funcionalidades fazem sentido, seguida de uma SPRINT DE ENTREGA onde essas descobertas e melhorias são adicionadas ao backlog e priorizadas para construção.

**NA PRÁTICA,
COMO
FIZEMOS
ISSO DAR
CERTO**

MÉTODOS

KANBANS, CERIMÔNIAS SCRUM E
REFINAMENTOS

DIA A DIA NO TIME

PAPÉIS, MOTIVACÕES E
PRODUTIVIDADE

RESULTADOS

PARA O TIME, PARA O CLIENTE E PARA
OS USUÁRIOS

MÉTODOS

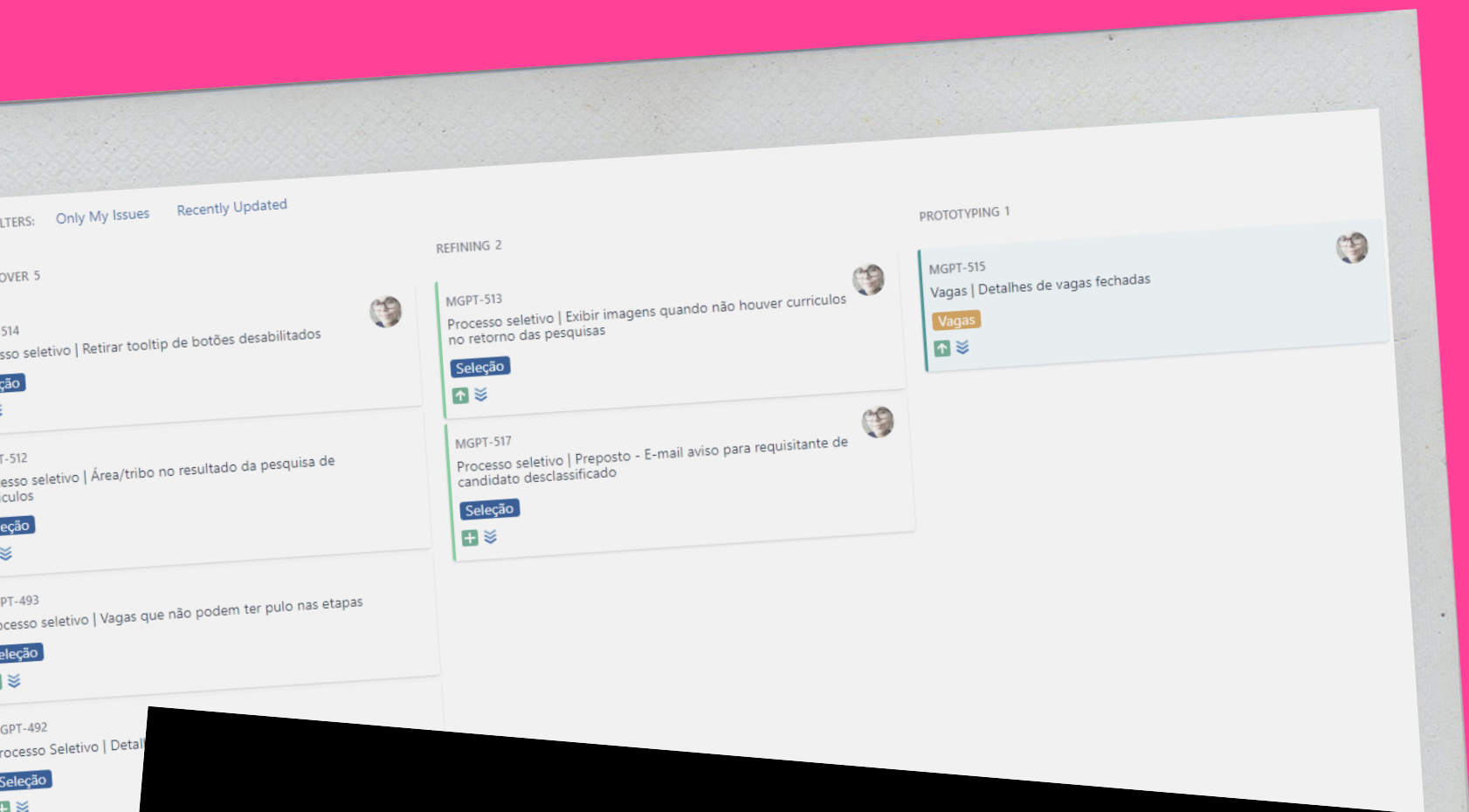
KANBANS

DELIVERY

Time de desenvolvimento consumindo as histórias criadas e apoiados por Designer e P.O., também respeitando os critérios de DoD e DoR combinados.

DISCOVERY

P.O. e Designer montando as soluções em forma de histórias e protótipos com a ajuda de Devs e Q.A, respeitando os critérios de DoD e DoR estabelecidos pelo time.



“Você não deve pensar nisso como dois processos - apenas duas partes de um processo.”

- Jeff Patton,
Certified Scrum Trainer Scrum Alliance, Consultor e Autor do
livro User Story Mapping (O'Reilly)

CERIMÔNIAS SCRUM

PLANNINGS

Designer pontuando os esforços junto com Devs e Q.A. para alertar sobre possíveis complicações de usabilidade e acessibilidade.

DAILIES

Criou-se um ambiente seguro e tínhamos abertura para indicar os impedimentos, identificar os problemas e sugerir soluções de contorno.

REVIEWS

Designer apoiou tecnicamente na defesa das decisões tomadas através dos embasamentos teóricos das disciplinas de UX.

RETROSPECTIVES

Promovemos o envolvimento de todos em um ambiente confortável para troca de sentimentos de ansiedade e inquietação durante a Sprint.

ESTIMATIVAS DE ESFORÇO

Introdução da prática de planning poker já no refinamento para ajudar o time a tangibilizar melhor a complexidade.

Nossas plannings ficaram mais enxutas e objetivas.

HISTÓRIAS ESTRUTURADAS

Trouxemos para o evento, as histórias minimamente estruturadas (já com critérios sabidos e protótipos de alta fidelidade).

Aumentamos o engajamento e diminuindo o retrabalho no Delivery.

**ALERTA
LITERATURA
SUBVERTIDA**

DIA A DIA NO TIME

Antes de sair codando ou usando algum template, Designer e Devs pensaram e criaram uma estratégia sobre a componentização da interface.

Mesmo atuando em projetos paralelos, P.O., Q.A. e Designer estavam atentas ao processo, identificando e prevendo inconsistências.

Ao final do processo, Designer apoiou Q.A. nos testes exploratórios para identificar detalhes finos de interface, usabilidade e navegabilidade.

RESULTADOS

PARA O TIME

TIME AUTO ORGANIZADO
CRIANDO FORTES
LIDERANÇAS SERVIDORAS

Envolvimento na causa do UX , entendendo o impacto positivo da expertise de uma pessoa designer no time.

Todo o time se ajudando mutuamente, dentro e fora de suas próprias disciplinas, como agentes multidisciplinares.



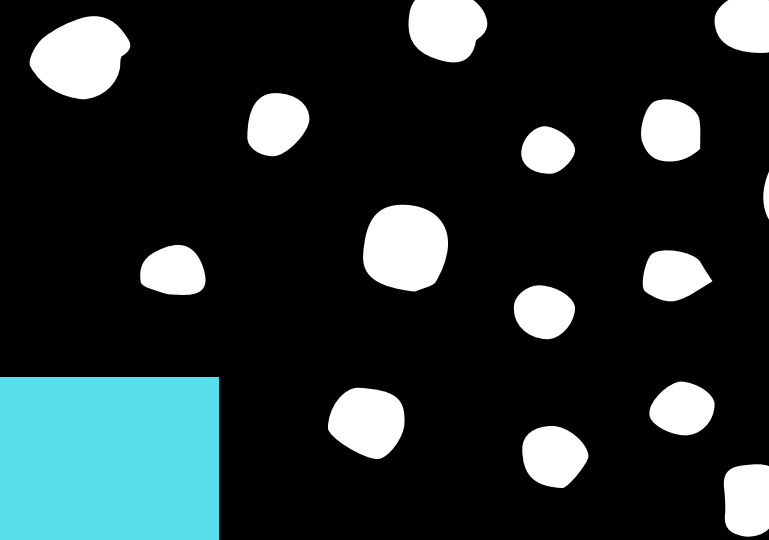
RESULTADOS

PARA O CLIENTE

CRIAMOS
ALGO
ÚNICO

Conseguimos conquistar uma inovação não somente em arquitetura tecnológica, mas também estabelecemos diretrizes de interface esteticamente consistentes e agradáveis.

Envolvemos os clientes na causa UX. E eles, por se sentirem parte da construção do produto, receberam um trabalho diferenciado, inovador e performático.



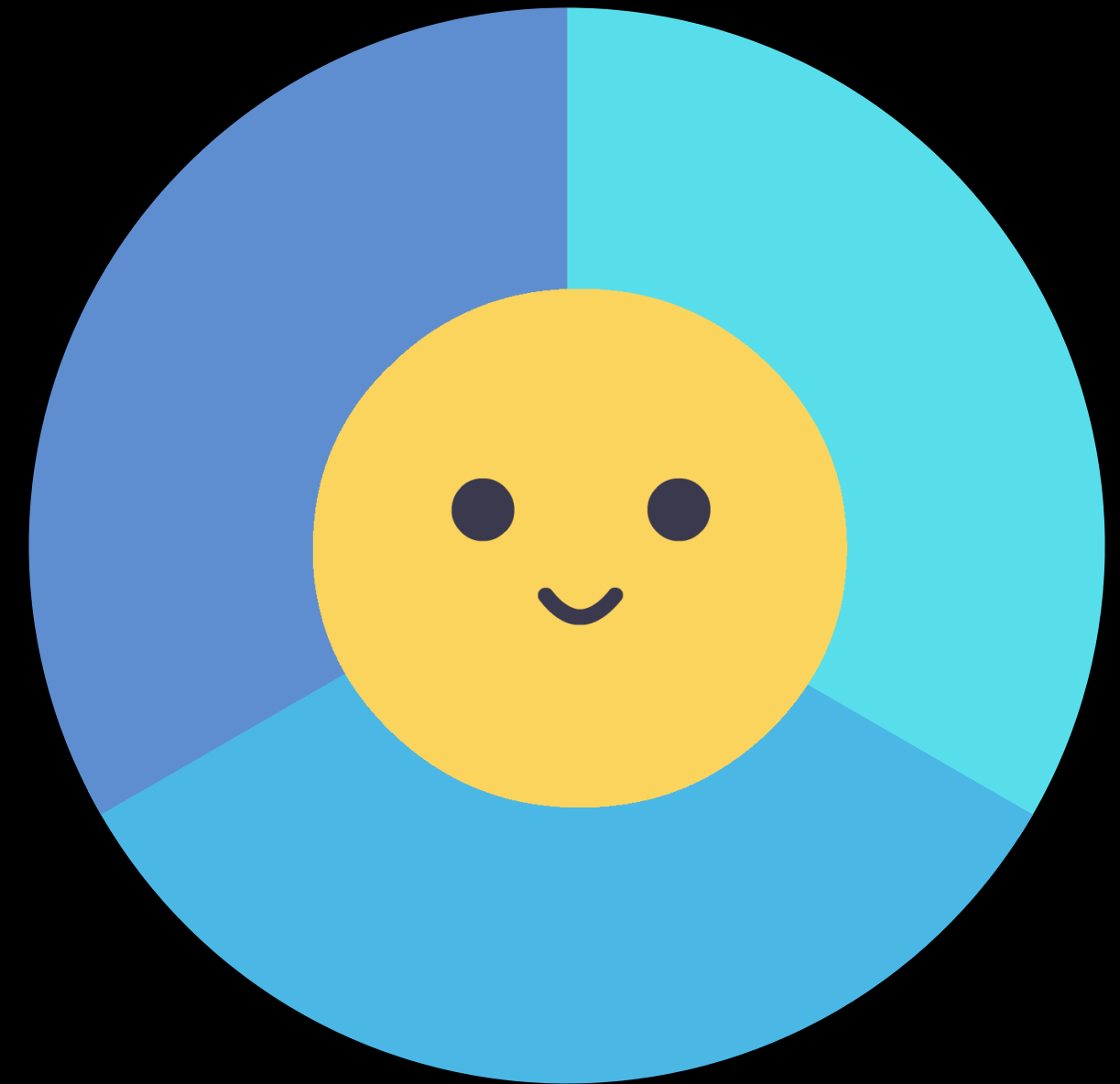
RESULTADOS

PARA OS USUÁRIOS

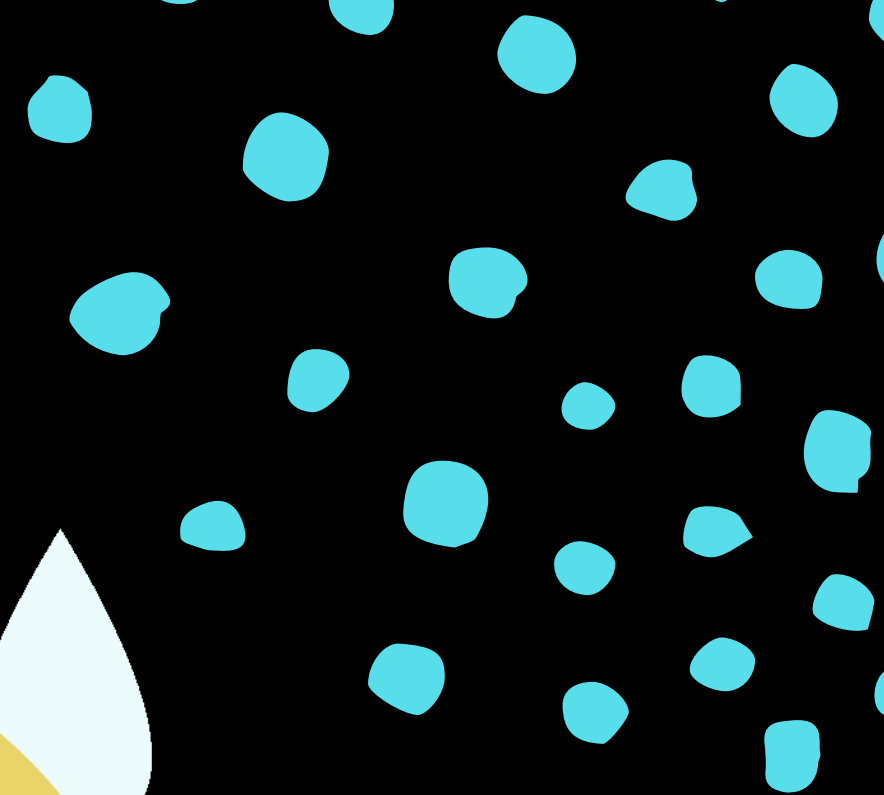
INVESTIGAMOS PROBLEMAS
REAIS E ENTREGAMOS
SOLUCÕES ADERENTES

Entendemos que UX
(Experiência do Usuário) é
algo que se constrói com
os esforços de todos no
time, e não apenas pelo
papel de designer.

Com jornadas
redesenhadas, não estamos
somente informatizando
um processo, mas trazendo
facilidade para o dia a dia
das pessoas.

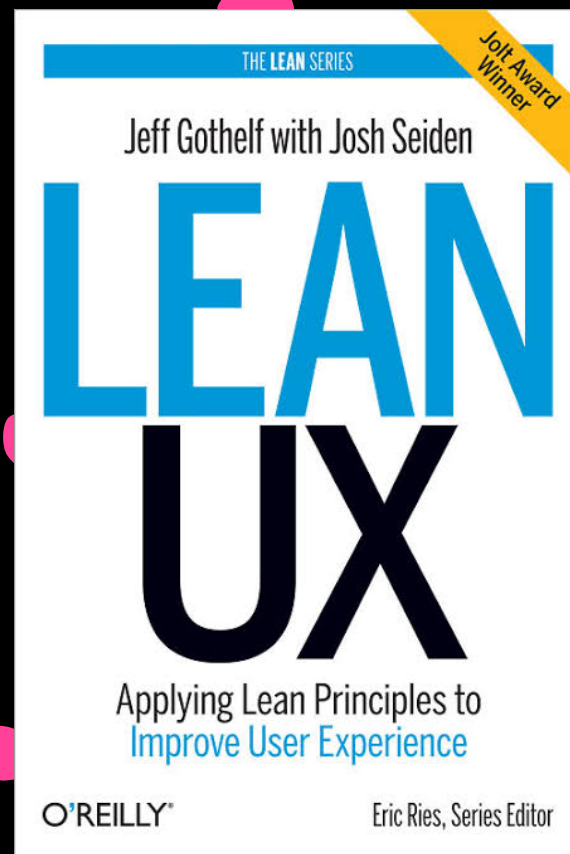


**QUER
DESCOBRIR
MAIS SOBRE
ISSO TUDO?**



DICA DE LIVRO

PRODUTOS



Lean UX

JEFF GOTHELF &
JOSH SEIDEN



Inspired

MARTY CAGAN



Build Better Products

LAURA KLEIN



Value Proposition Design

VÁRIOS AUTORES

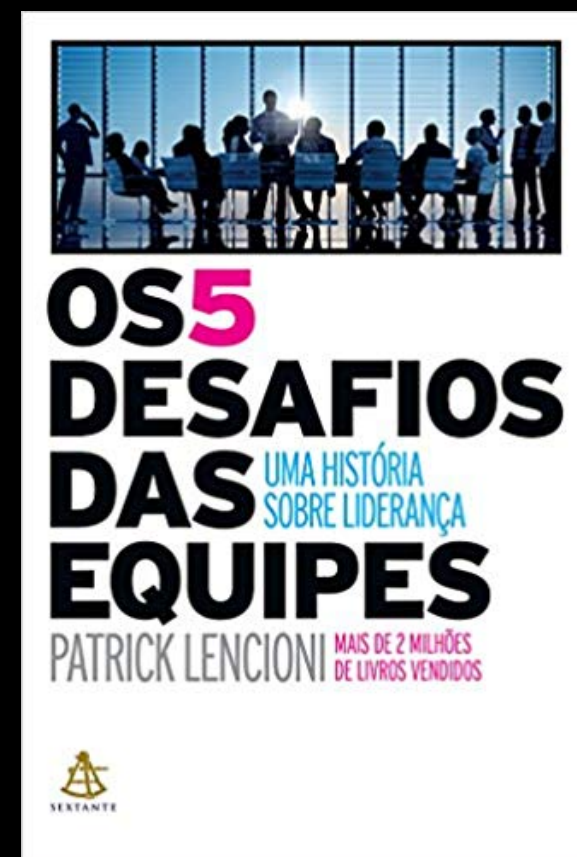
DICA DE LIVRO

PESSOAS



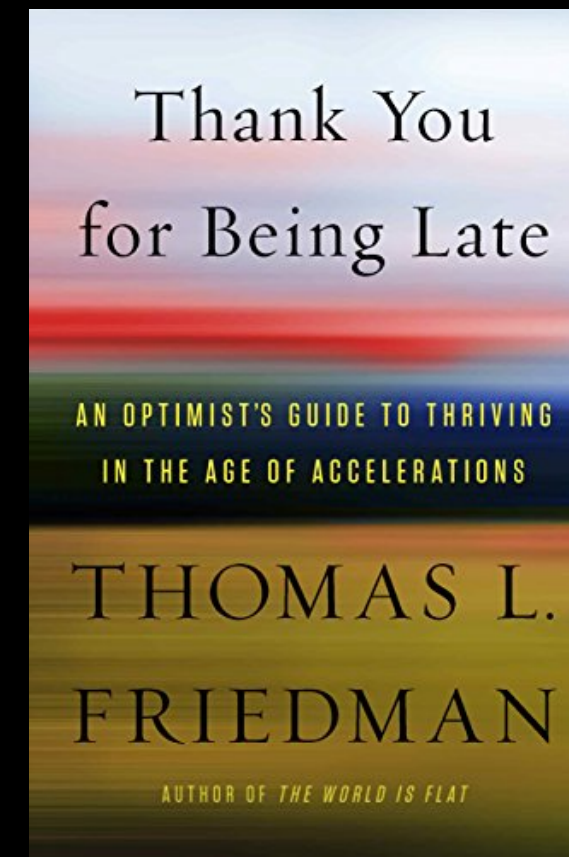
Practical Empathy

INDI YOUNG



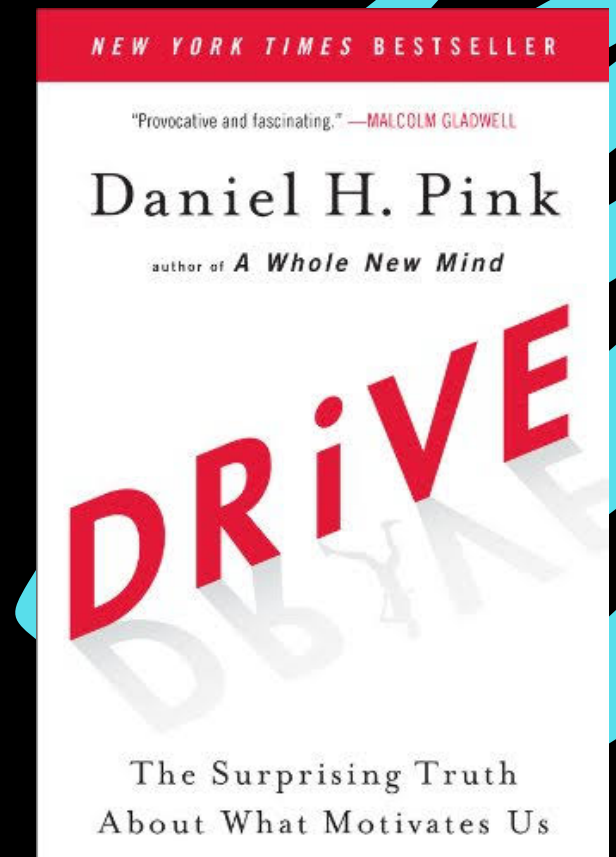
**Os 5 desafios
das Equipes**

PATRICK LENCIONI



**Thank you
for being late**

THOMAS L.
FRIEDMAN



Drive

DANIEL H. PINK

TEMOS MEETUP...

Comunidade de Inovação e
Agilidade na SoftDesign



✉ iris.ferrera@gmail.com

🌐 [irisferrera](https://www.linkedin.com/in/irisferrera)

🌐 medium.com/irisferrera



✉ anataliafranciele@gmail.com

🌐 [anataliafranciele](https://www.linkedin.com/in/anataliafranciele)

FALA COM A GENTE!

