

Fabio Jascone

 /fabiojascone



FIRE IN THE HOLE

Planejamento Ágil goHorse





Você conhece a Philips?





PHILIPS

PATIENT Name: 135792224 DOB: 07-Mar-1957 End Procedure

Application: Examination Room

Acquisition: Series: 1 Image 41 01-Dec-2017 7:36 AM

1 Coro 150ps 7:36 AM 1 1 Coro 150ps 7:37 PM 1

2 Coro 150ps 7:36 AM 1 2 Coro 150ps 7:37 PM 1

3 Coro 150ps 7:37 AM 1 4 Coro 150ps 7:37 AM 1

LAO 22° CAUD 22°

X-Ray front-end is stubbed

Left Coronary 5 mm Medium

127 PM



Review

QCA

Select Series

Calibration

Analysis

Result

1. Define region of interest

- Double-click on stenosis (s)
- Indicate centerline of vessel segment with single clicks, end with double-click.
- Identify vessel segment

Show/Hide Player

Show/Hide Center

2. Adjust measurement

- Edit
- Undo Last Edit
- Delete

SID 45.8 inch FO Unscreen LAD 0° CAD 3°

CI – Cardiology Informatics



CI – Cardiology Informatics



with
our
hearts
and
minds

www.philips.com/carreirasemti



We strive to make the world
healthier and more sustainable
through innovation

We're aiming to **improve the lives** of

3 billion

people a year

by 2030

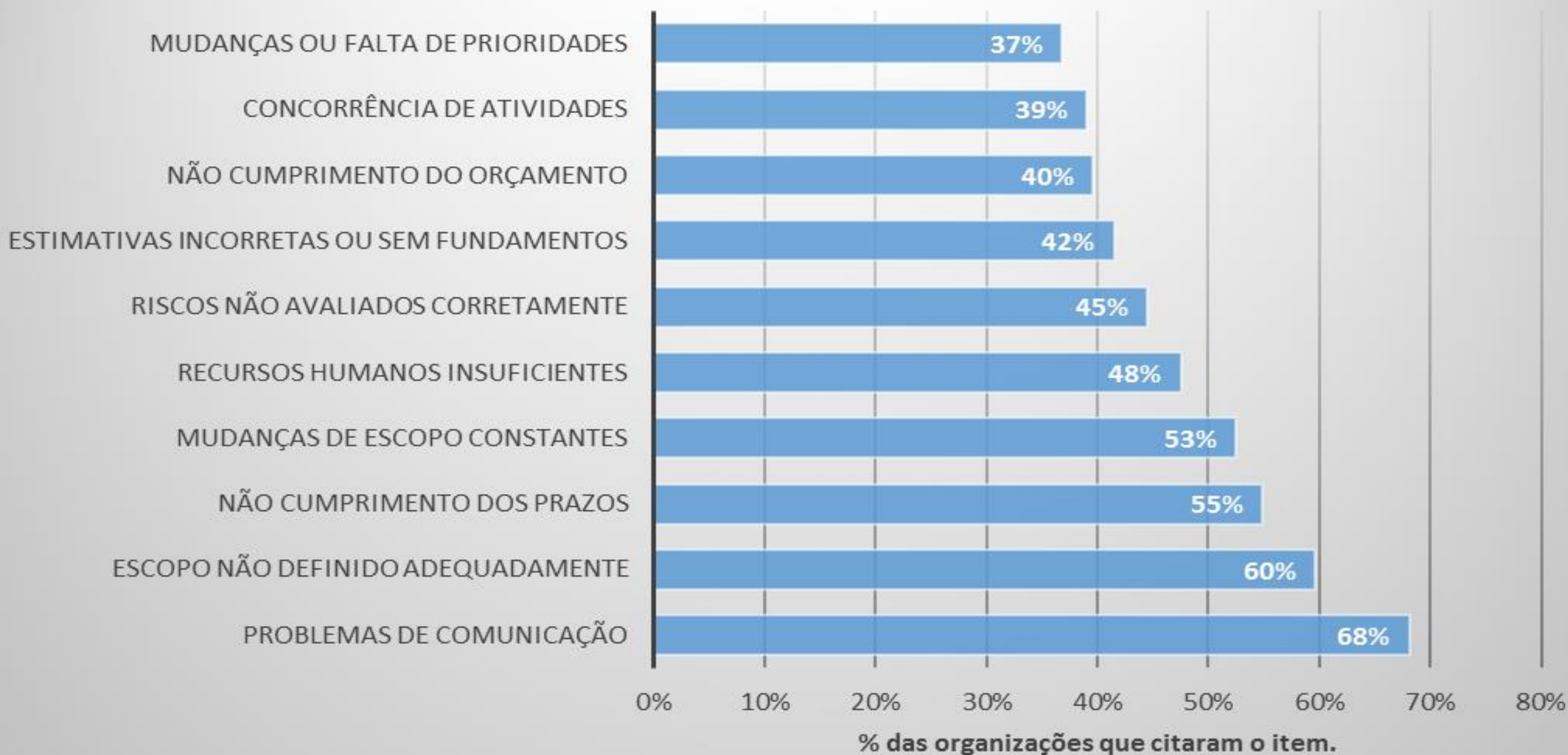
www.philips.com/carreirasemti

A photograph of soldiers in a trench during a military exercise. The soldiers are wearing camouflage uniforms and helmets. The trench is filled with smoke, and there are bright orange and yellow flames at the bottom of the frame. The background shows a line of trees under a cloudy sky.

FIRE IN THE HOLE

Planejamento Ágil goHorse

Problemas mais comuns em projetos



business goal



business goalhorse





rápido mais que ágil



metas mais que estratégia



framework mais que valor



prazos mais que qualidade



TESLA > CYBERTRUCK

FEATURES

EXOSKELETON

Construído com uma concha externa para máxima durabilidade e proteção ao passageiro. Cada componente é projetado para ser resistente e durável.

VERSATILE UTILITY

Armazenamento semelhante a um cofre

Resistência robusta

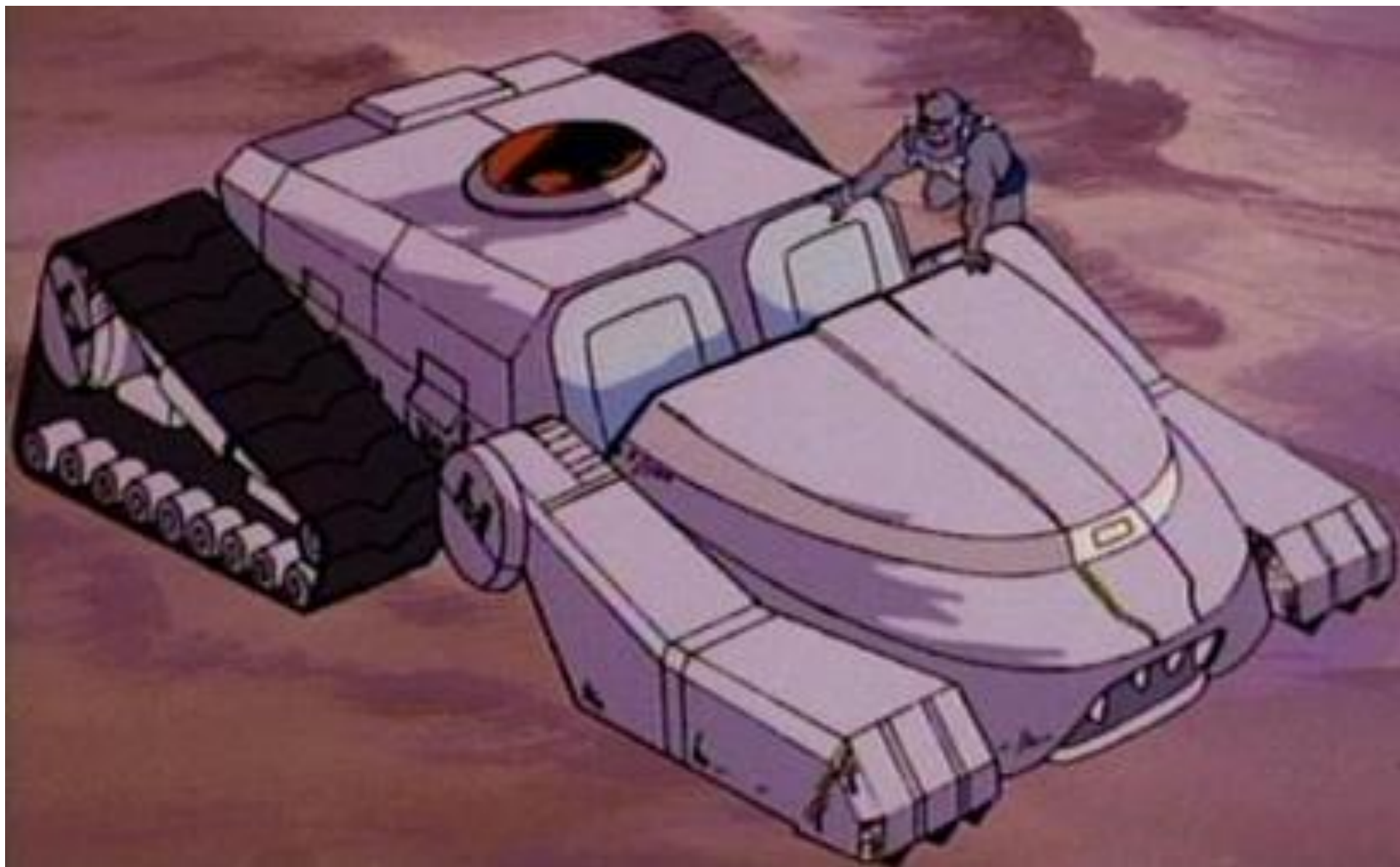
Suspensão pneumática adaptativa

Interior flexível

Incrível adaptabilidade

PERFORMANCE AND EFFICIENCY

Controle e tração extraordinários.





<https://www.youtube.com/watch?v=m7atGkba-Z8>

A futuristic, silver car is shown in a dark, industrial setting. A man in a black shirt is bent over, inspecting the rear tire. Another man in a black suit stands with his arms crossed, looking at the car. The car's interior is visible through the windows, showing a complex, glowing interface. A blue thought bubble is positioned above the man in the suit, and an orange thought bubble is positioned below the man inspecting the tire.

Maldito time de desenvolvimento!

Eu avisei que não ia dar tempo!

Falha ou jogada de marketing?

InfoMoney

Após falha ao vivo, Tesla Cybertruck bate 200 mil pedidos em 3 dias

O "mico" da apresentação não foi suficiente para acabar com o interesse dos consumidores





Como o cliente explicou...



Como o líder de projeto entendeu...



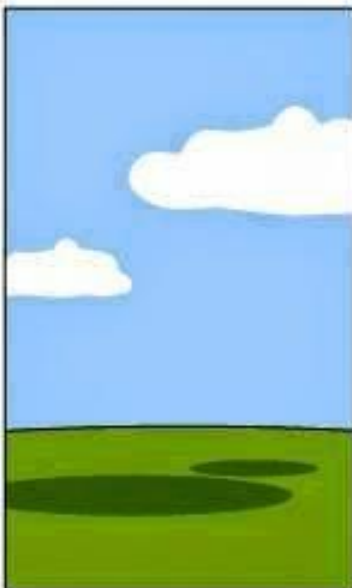
Como o analista projetou...



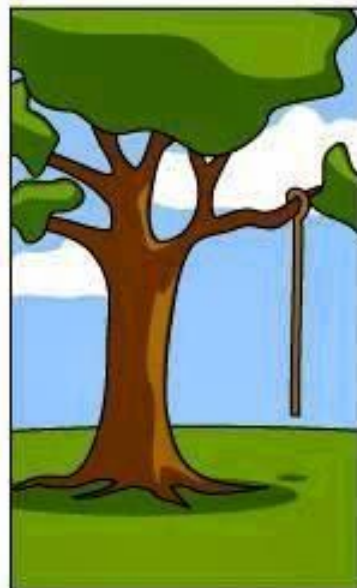
Como o programador construiu...



Como o Consultor de Negócios descreveu...



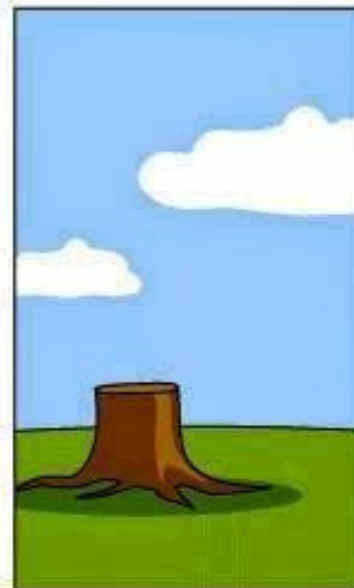
Como o projeto foi documentado...



Que funcionalidades foram instaladas...



Como o cliente foi cobrado...



Como foi mantido...



O que o cliente realmente queria...



Como o cliente explicou...

O cliente nem sempre sabe o que quer;
O cliente nem sempre sabe explicar o que quer;
O cliente muitas vezes traz a solução, não o problema;
O cliente é uma criança na loja de brinquedos.

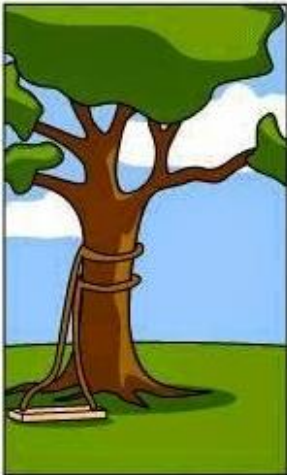
É necessário fazer as perguntas certas, investigar e entender o verdadeiro problema.



O que o cliente realmente queria...



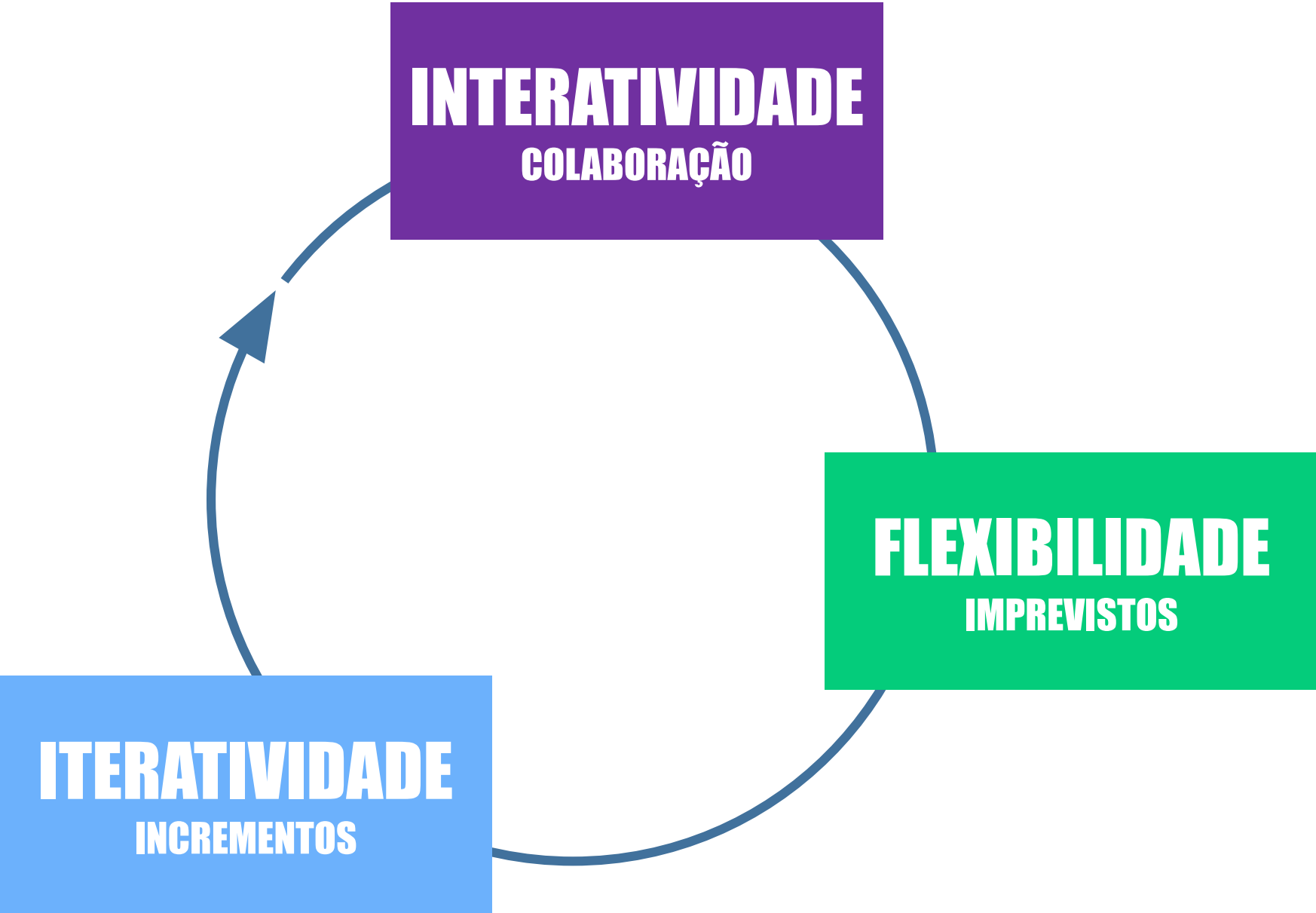
Como o analista projetou...



Como o programador construiu...

Por que análise e programação são realizadas por pessoas diferentes em momentos diferentes?

O time que irá desenvolver deve ser envolvido desde o começo. Ao invés de um escrever e outro ler, a demanda deve ser explicada e discutida entre todos para esclarecer todas as dúvidas e entender como de fato será entregue.





INTERATIVIDADE
COLABORAÇÃO

CULTURA DE
MELHORIA
CONTÍNUA

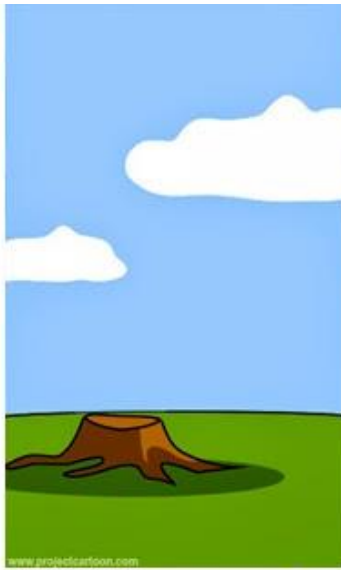
FLEXIBILIDADE
IMPREVISTOS

ITERATIVIDADE
INCREMENTOS

Planejamento ágil significa a possibilidade de descobrir boa parte do projeto ao longo da sua execução.

Planejamento ágil significa a possibilidade de descobrir boa parte do projeto ao longo da sua execução.

Quanto mais aceitarmos isso, mais assertivos seremos ao entregar VALOR para o CLIENTE.



Iteração 1 ✓



Iteração 2 ✓



Iteração 3 ✓



Iteração 4 ✓



Iteração 5 ✗



Protótipo



Iteração 7 ✓



Iteração 8 ✓

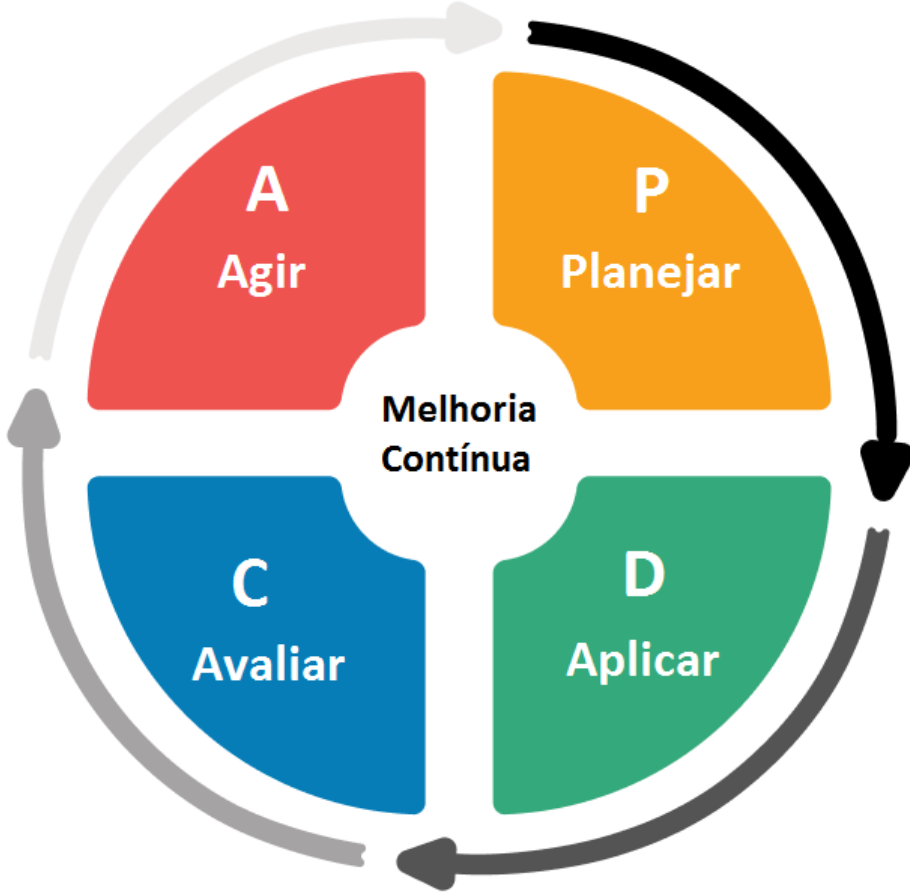
BOLO DE CASAMENTO



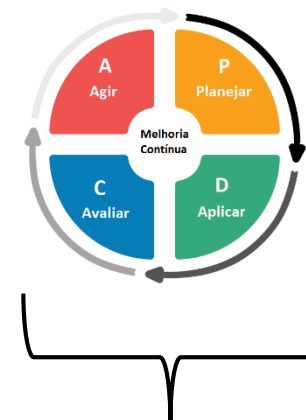
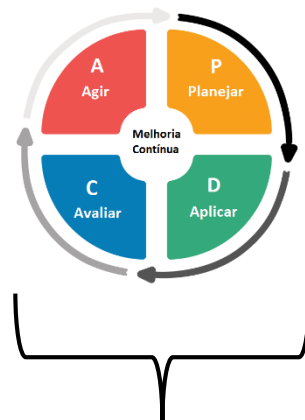
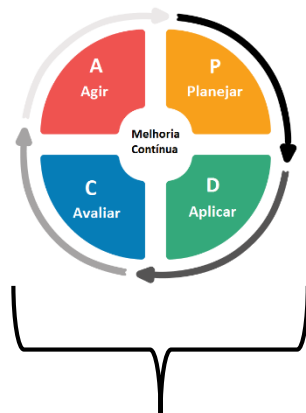
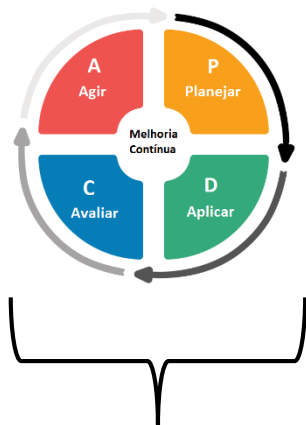
MVP
Produto Mínimo Viável



Aprender Rápido

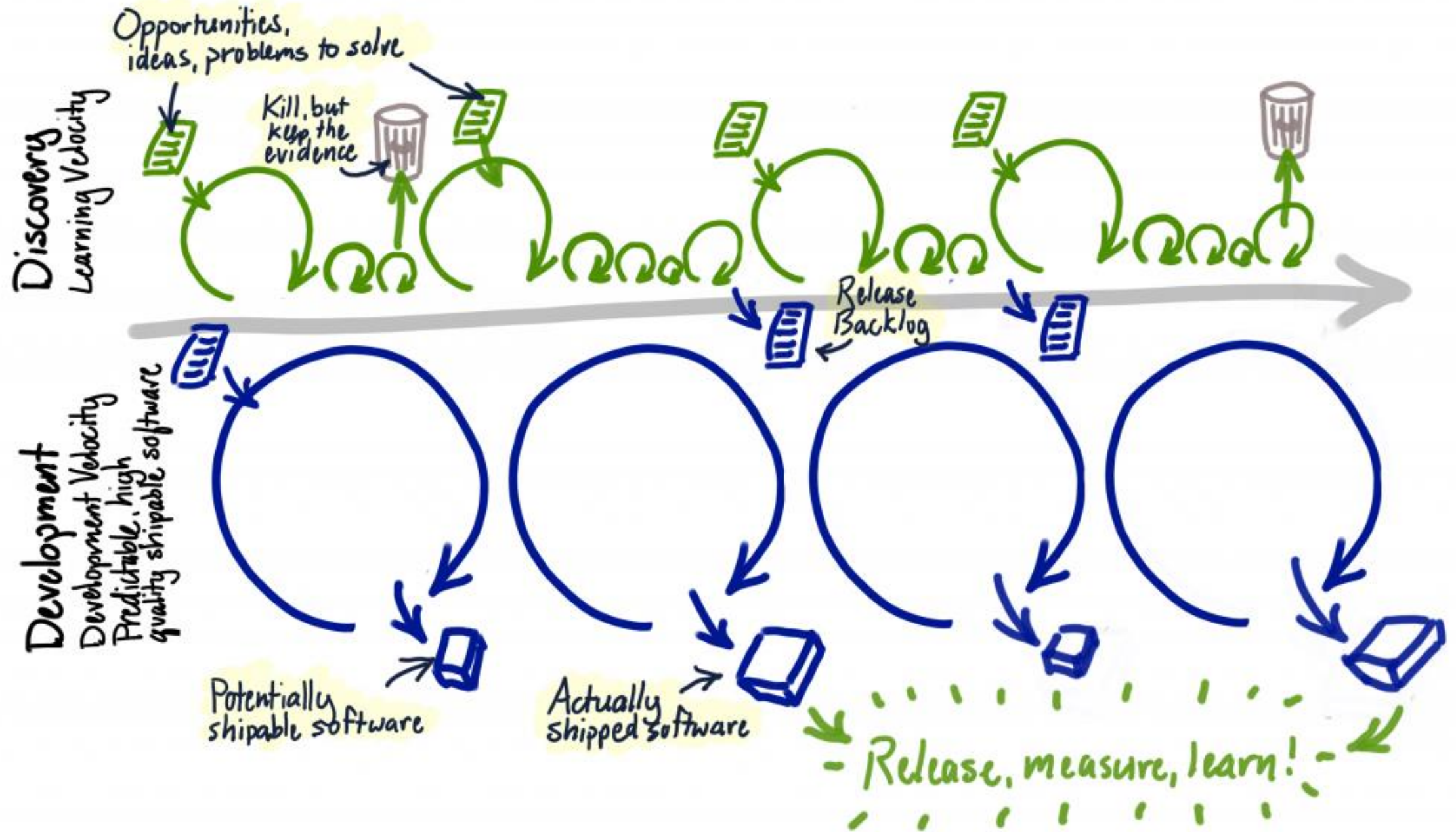


Aprender Rápido – Melhoria Contínua



Iterações ou Sprints

DUAL TRACK AGILE

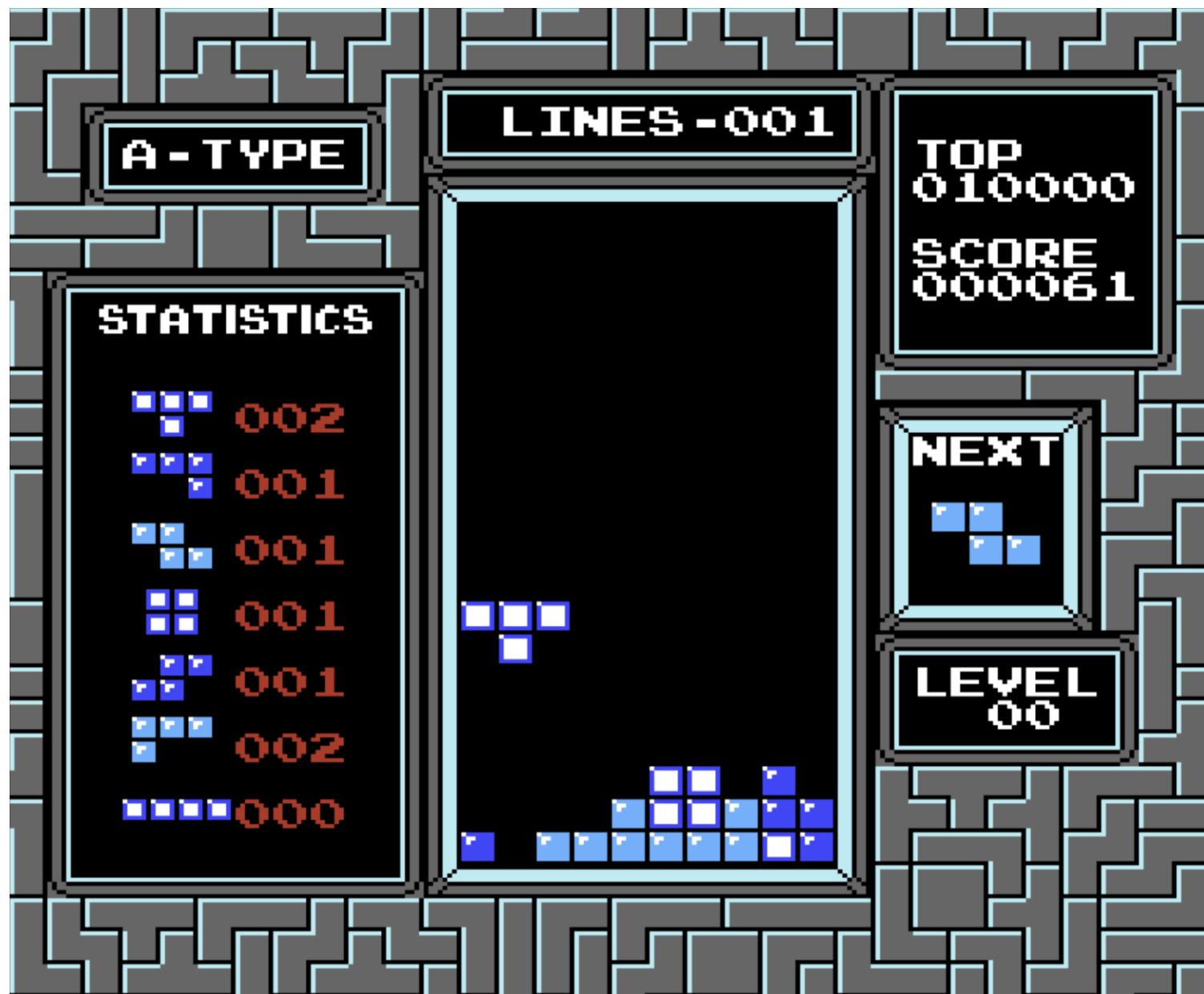




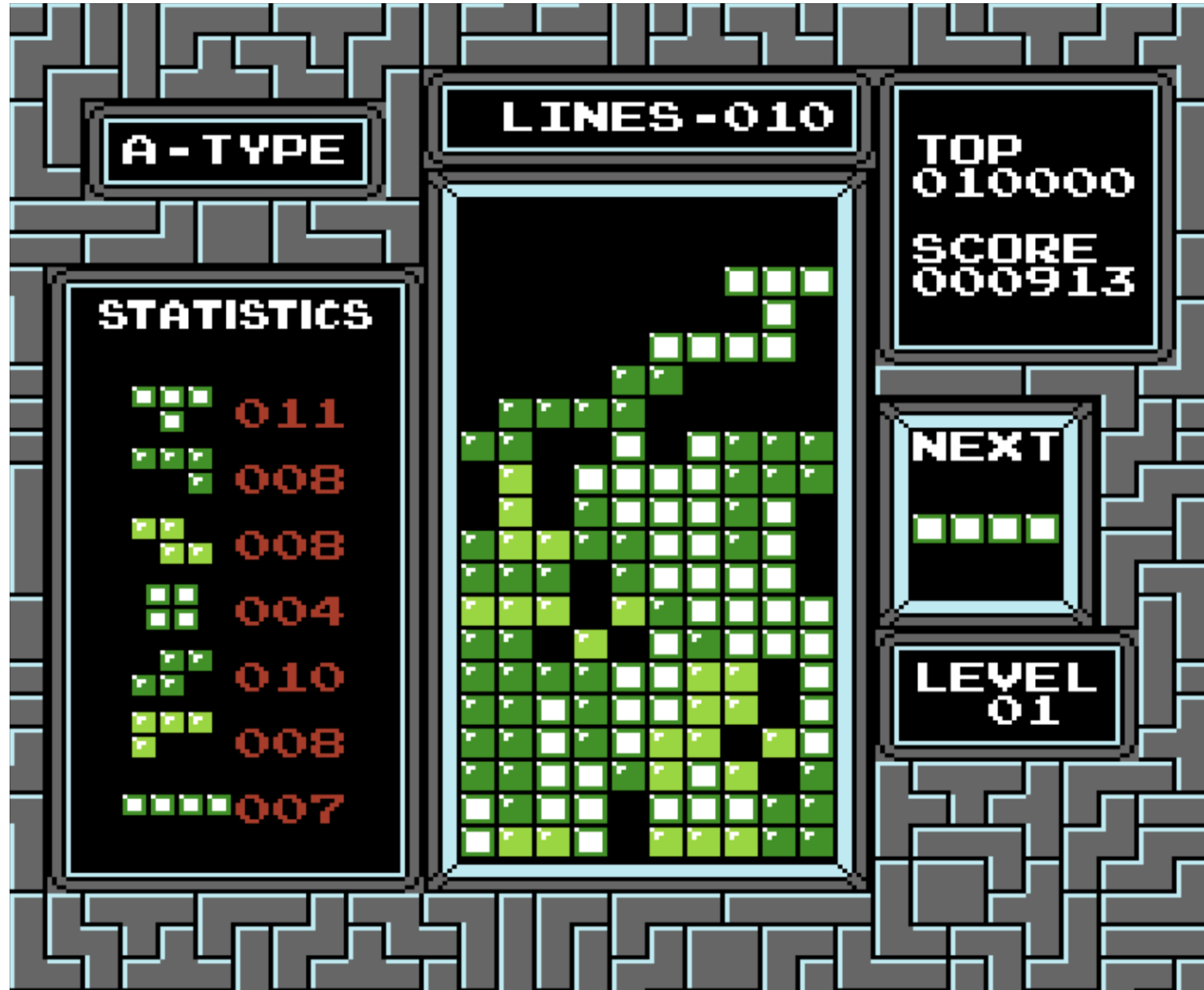
*Para cada história de usuário deve haver uma “Definição de Preparado” (DoR) e, por fim, uma “Definição de Feito” (DoD). Quando as histórias estão realmente **preparadas**, a equipe tende a **dobrar a velocidade** da sua implementação. E, se estiverem de fato **concluídas**, as equipes **dobram novamente a sua velocidade**.*

*Esse é um dos truques necessários para conseguir fazer **o dobro do trabalho na metade do tempo**.*

ágil mais que “rápido”



DÉBITO TÉCNICO





**“O caos nasce no momento
em que a gente acha que tem
que fazer tudo.”**

– Alisson Vale



SOFTWARE
ZEN

<https://softwarezen.me/>



Tipos de Demandas

Funcionalidades – Requisito de negócio que entregar valor ao usuário final;

Bugs/Correções – Correção de algum problema identificado que está impactando em algum tipo de uso em uma ou mais funcionalidades;

Melhoria Evolutiva – Melhoria em alguma funcionalidade;

Tarefa – Atividade não necessariamente relacionada a uma funcionalidade em específico (ex.: criar documentação do projeto).

Spikes/PoC (Proof of Concept) – Esforços temporários de pesquisa e validação antes de uma implementação efetiva.

Classes de Serviços

Cada **classe de serviço** corresponde a uma forma diferente de tratar as demandas de trabalho de um time, diferenciando-o em termos de **priorização, senso de urgência e fluxo de trabalho** baseado nas suas próprias definições.

Standard

Itens comuns ordenados conforme uma priorização explícita por um ou vários critérios como: urgência, valor de entrega, ordem de pedido, etc.

Por exemplo: Uma nova funcionalidade de consulta em um sistema ERP.



Expedite

Itens de grande urgência que precisam ser entregues o quanto antes, pois podem trazer grandes impactos em pouco tempo.

Exemplo: Um bug que parou completamente o funcionamento de um e-commerce de larga escala; ou uma oportunidade de venda ou criação de um produto que está em alta/tendência no mercado e nas redes sociais;

Fixed Date

Quando a demanda precisa ser entregue até um prazo fixo, geralmente relacionado a uma situação eventual ou sazonal, e que faz sentido apenas ser entregue antes do acontecimento.

Por exemplo: Um hot site de promoções para o dia das mães ou algum tipo de implementação regulatória ou legislativa e que pode gerar uma penalidade se não entregue até aquela data.



Intangibles

Demandas difíceis de mensurar seus ganhos ou impactos, mas que a médio ou longo prazo podem tanto causar prejuízos, caso não sejam cumpridos, quanto trazer bons resultados. Por exemplo: débitos técnicos.

Classes de Serviços

Não há necessidade de utilizar todas estas classes de serviço, assim como outras podem ser criadas. Times em diferentes contextos podem trabalhar com classes diferentes.

Um time de suporte, por exemplo, pode trabalhar com tarefas de classes como "Tickets", "Atendimento VIP" e "Manutenção".

LOOK THIS NEW AGILE THING:
TO DEAL WITH
UNPREDICTABLE EVENTS AND
THINGS WE CANNOT CONTROL
IN OUR PROJECTS



Dilbert characters Scott Adams Inc.

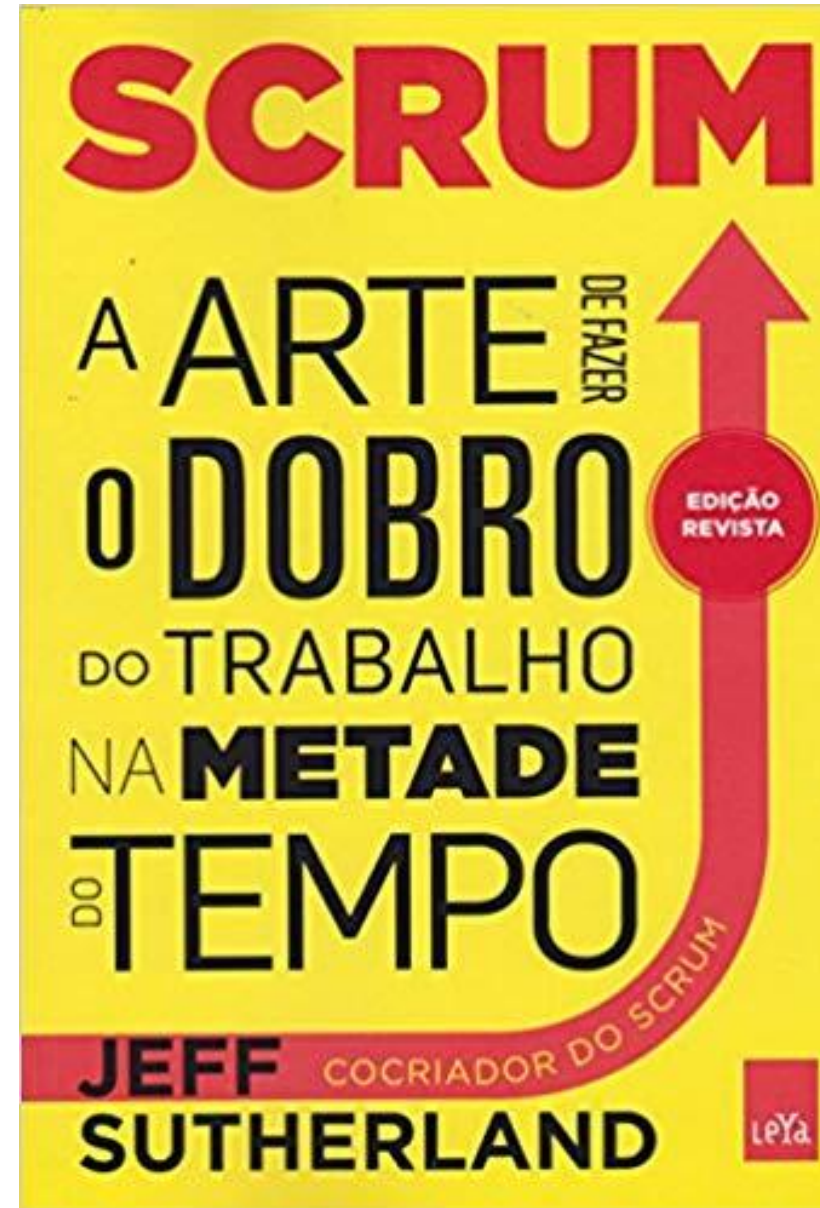
WE CAN PRIORITIZE, REDUCE
THE SCOPE, CHANGE
REQUIREMENTS AT ANY TIME
AND INCREASE THE CHANCES
OF SUCCESS OF THE PROJECT



Punch your own at <http://dilbert.com>

LOOK, THIS IS YOUR NEW
PROJECT, WITH FIXED
DEADLINE, FIXED SCOPE AND
FIXED QUALITY: YOU CAN BE
"AGILE" INSIDE THIS
TRIANGLE !!!







WORKSHOP

AGILE PLANNING GAME

VALUE-DRIVEN PLANNING

<http://bit.ly/workshopagp>

