



CRECIENDO JUNTAS EN LAS AMÉRICAS

CHALLENGE DE TRANSFORMACIÓN DIGITAL PARA LA
INTERNACIONALIZACIÓN



Anúncios importantes



Nossa próxima aula (Tópico 4 Classe 4) será **2ª feira, 6 de Junho.**



Aproveite a sessão de **Q&A (perguntas e respostas)** para fazer perguntas.



Nossa próxima **masterclass** será no dia 9 de Junho, por isso não perca



O **chat** é reservado para comentários que você deseja compartilhar - lembre-se que estamos lendo o que você diz!



Se você tiver algum problema, por favor, entre em contato conosco: creciendojuntas@connectamericas.com



Lembre-se que na **ConnectAmericas Academy** sob o tópico 4, aula 3, este material está disponível em inglês, espanhol e português



Este é um ambiente de aprendizado, viemos para aprender, para cometer erros, para refletir, para mudar nossas mentes, **e tudo isso é bom!**

Marielena Lujano

Ágil Coach/ Scrum master

Ela possui ampla experiência em educação e gestão de projetos, tendo ocupado cargos administrativos em universidades na Venezuela e na Argentina.

Marielena é entusiasta da tecnologia e da educação digital, com uma grande vontade de aprender e uma atitude "pode fazer".

Ela é atualmente uma colaboradora de transformação digital na EY.



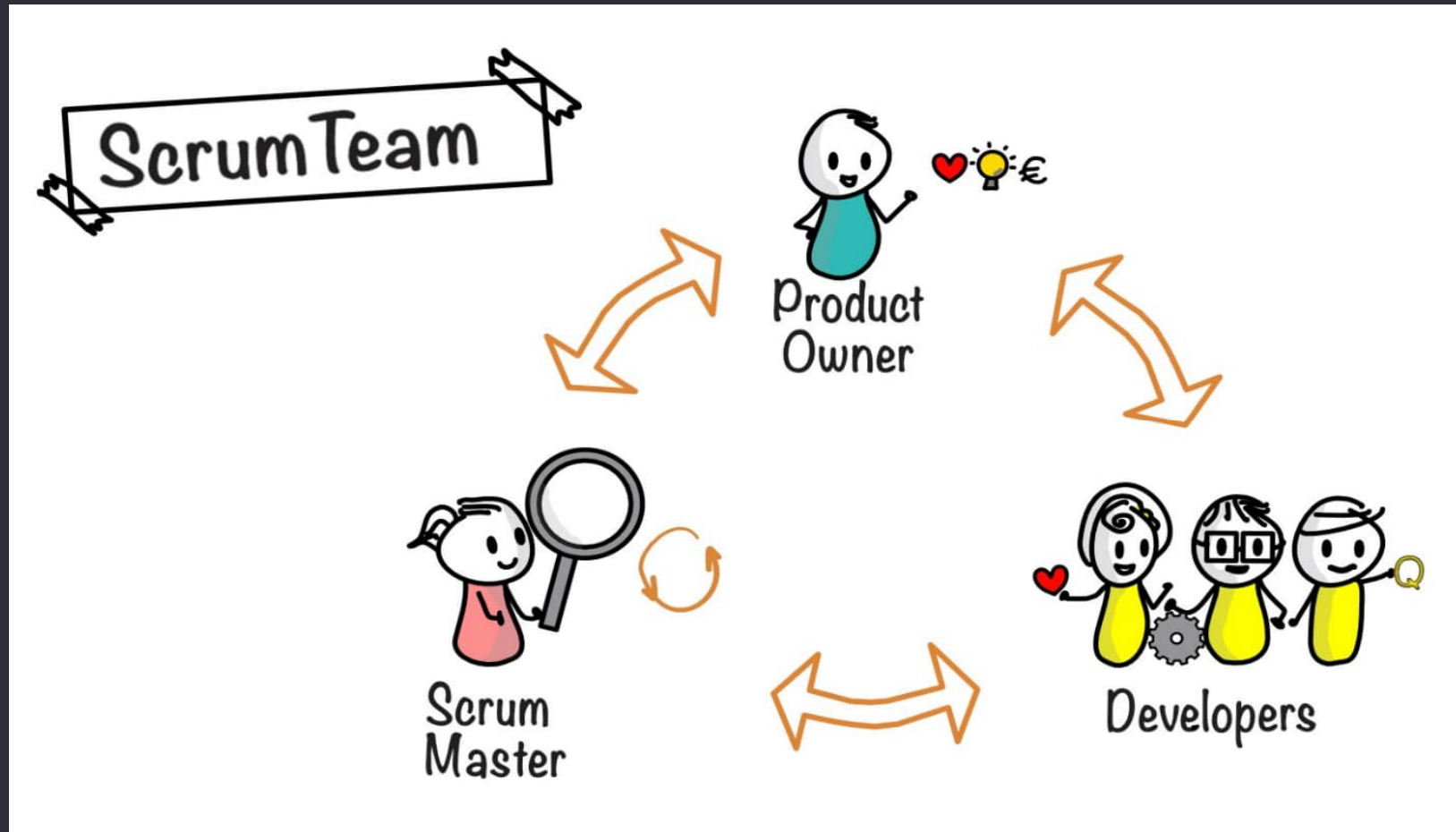
Mas o que são Metodologias Ágeis?

É uma forma inovadora de trabalhar e organizar os fluxos, que divide os projetos em partes, permite a adaptação em tempo real, complementa e resolve as etapas em um curto espaço de tempo.



SCRUM

É uma estrutura para o desenvolvimento ágil de projetos, utilizada principalmente para o desenvolvimento de software, mas agora pode ser utilizada para todos os tipos de projetos que a equipe realiza.



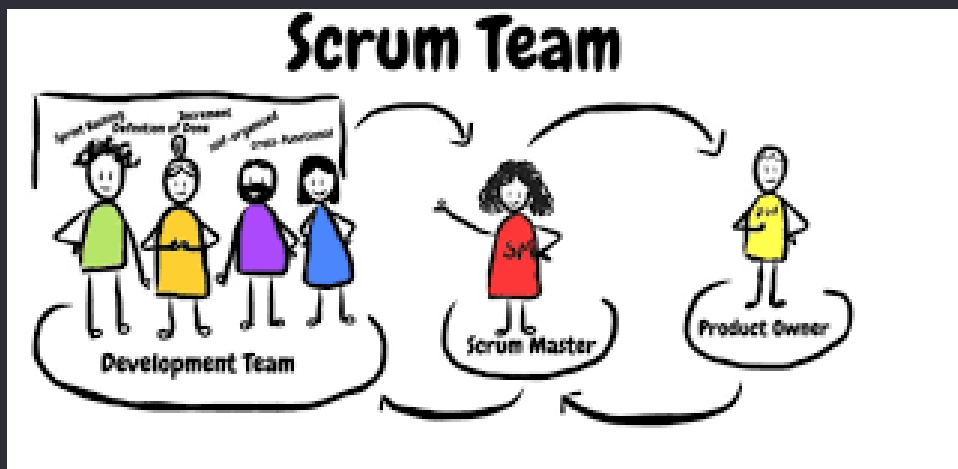


As equipes Scrum são caracterizadas por serem auto-organizadas e multifuncionais:

Auto-organizados: Escolhem a melhor opção para realizar seu trabalho, sem qualquer comando ou hierarquia superior influenciando a equipe.

Multifuncional: A equipe tem todas as competências e habilidades necessárias para realizar o trabalho sem depender de outras pessoas que não fazem parte da equipe.

A razão pela qual ele é projetado dessa forma é para otimizar flexibilidade, criatividade e produtividade.



Roles de SCRUM

Responsabilidades



PRODUCT OWNER



Decidir o que construir e o que não construir!



Coletar e ser claro sobre os requisitos do software



Defina boas histórias de usuário



Definir critérios de aceitação para cada história do usuário



Pedidos e priorização de itens de produtos backlog



Defina o produto mínimo viável



Concordo com o resto da equipe em uma definição de FEITO



Defina o plano de liberação



Validar entregas (Sprint Review)



Reunião diária (participação opcional)



Planejamento de Sprint



Revisão de sprint



Retrospectiva de Sprint

O Product Owner não deve dar ordens à equipe.

A equipe não deve trabalhar em exigências diferentes daquelas que o Product Owner inclui no Backlog.



Estar disponível e acessível à equipe



Responsável pelo cancelamento do sprint se ocorrer um imprevisto



Certifique-se de que o Backlog do produto seja visível para todos



Certifique-se de que todos entendam os itens no backlog

O Product Owner deve saber a velocidade do equipamento, para fazer estimativas de quando as necessidades serão implementadas no produto

SCRUM – Development Team



A Equipe de Desenvolvimento é formada por profissionais que realizam o trabalho de entrega de um Incremento de Produto "Feito" potencialmente liberável no final de cada Sprint.

O tamanho da equipe de desenvolvimento deve ser entre 3 e 9 pessoas.

Se desenvolvermos produtos de software, a equipe de desenvolvimento poderá ser composta por especialistas em:

- ✓ Engenharia de Software
- ✓ Design
- ✓ Testes
- ✓ Arquitetura de software
- ✓ Análise de Negócios
- ✓ E tudo mais que é preciso para fazer as coisas.

Roles de SCRUM



Planejar a implementação do Scrum em conjunto com a organização.



Ajuda a organização a entender quais as interações com a equipe que oferecem valor e quais não



Ajuda o product owner a maximizar o valor do negócio



Ajuda o Product Owner a entender a agilidade



Ensina o Product Owner a priorizar e gerenciar o Product Backlog



Ajuda a equipe a se tornar auto-organizada e multifuncional



Resolve possíveis impedimentos que surgem durante o Sprint



Garante que há uma definição de FEITO

Responsabilidades



SCRUM MASTER

O Scrum Master garante que toda a equipe entenda Scrum e aplique corretamente.



Ajuda que as possíveis melhorias detectadas no retrô sejam realizadas



Juntamente com a equipe de desenvolvimento, atualize o trabalho em andamento



Garante e promove boas práticas



Realiza cursos para aprender Scrum se necesario



Reunião diária



Planejamento de Sprint



Revisão de sprint



Retrospectiva de Sprint



Ele é responsável por garantir que o scrum seja seguido.

Foco



Abertura



Compromisso



*Abertos
para a
mudança!*



Respeito

Tratar bem uns
aos outros

Coragem

Novos
DESAFIOS



Mãos à obra!



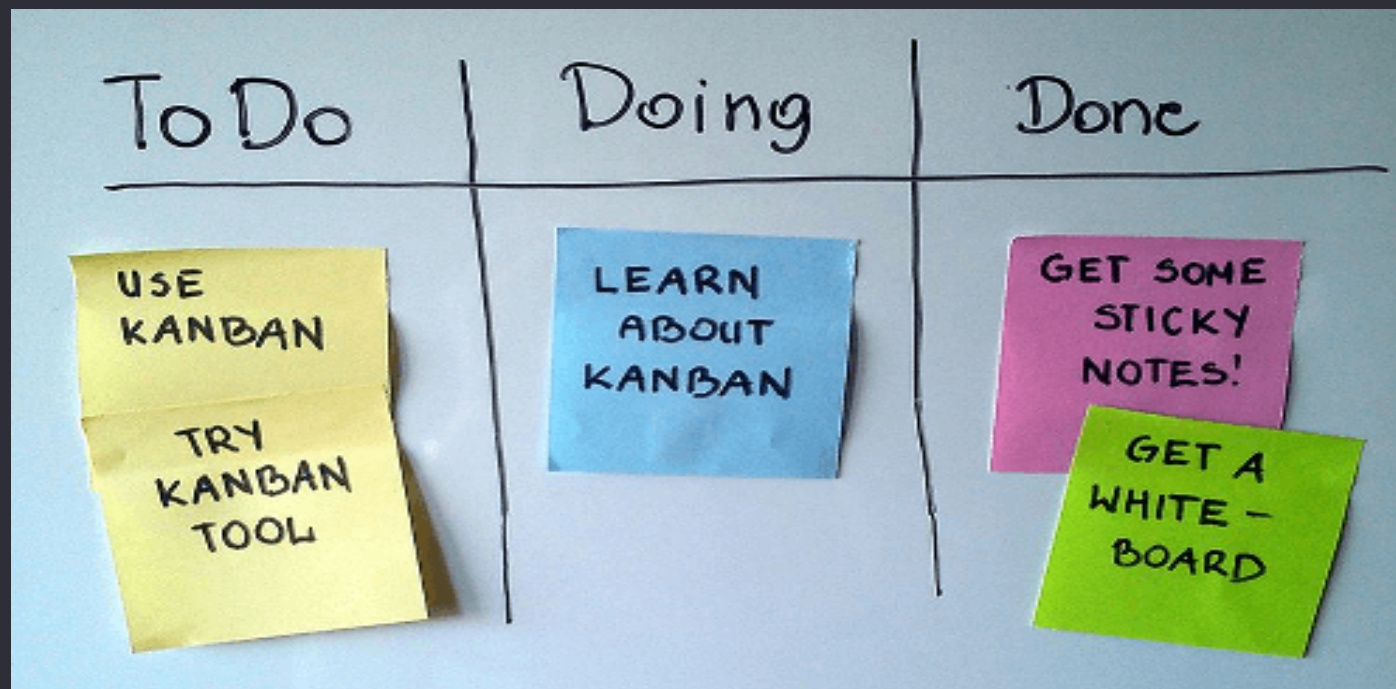
M U R A L

Mirabel (Encanto) é uma Scrum Master?

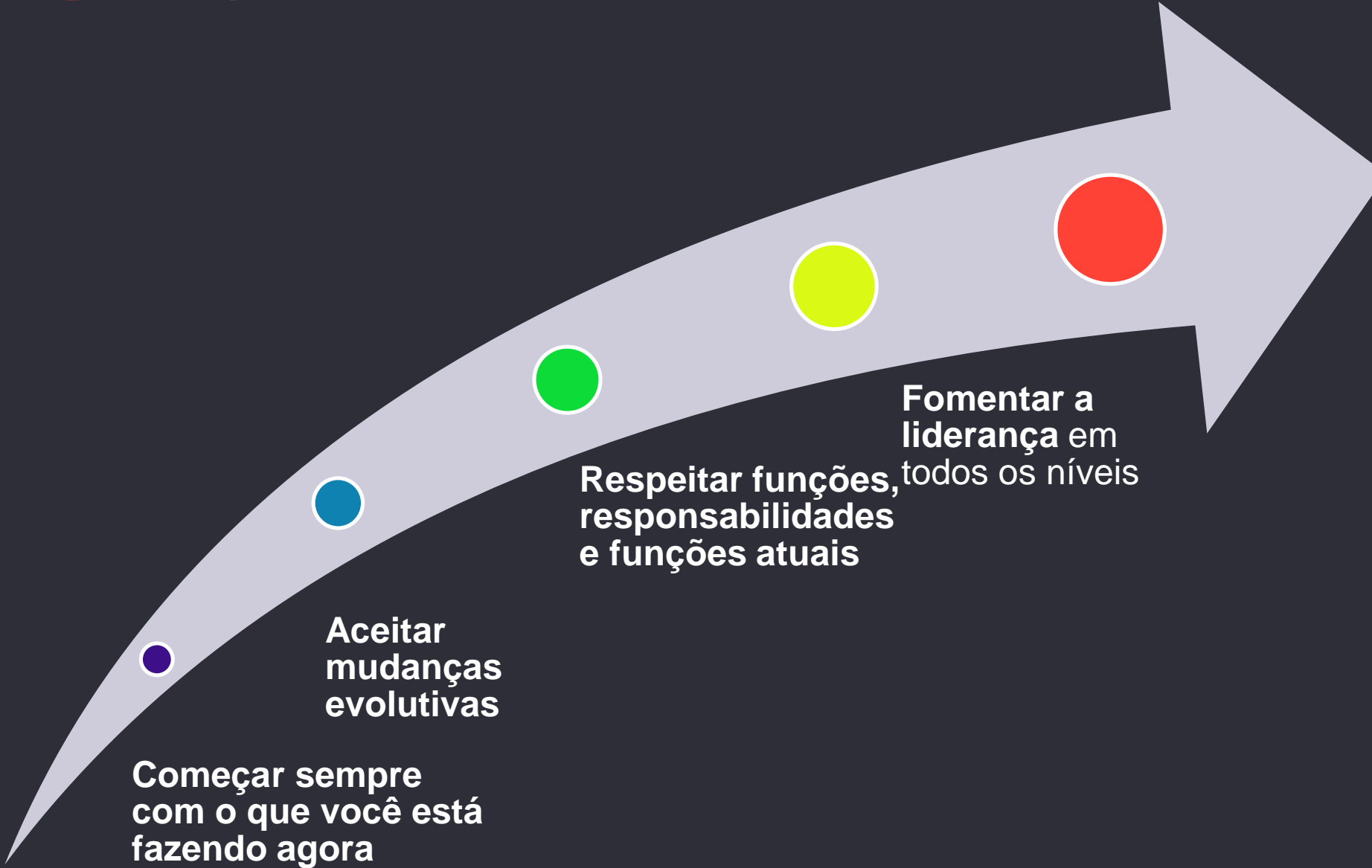


O que é a metodologia Kanban e como ela funciona?

A metodologia Kanban é implementada através dos quadros do Kanban. É um método visual de gerenciamento de projetos que permite às equipes visualizar seus fluxos de trabalho e sua carga de trabalho. Em um quadro Kanban, o trabalho é exibido em um projeto na forma de um quadro organizado por colunas.



Princípios do Kanban



Introduzir limites de trabalho em andamento (WiP, work in progress) para garantir que você não esteja colocando mais trabalho do que o equipamento pode suportar.

Fomentar a liderança em todos os níveis

Respeitar funções, responsabilidades e funções atuais

Aceitar mudanças evolutivas

Começar sempre com o que você está fazendo agora

Ciclo de vida de las tareas en Kanban

1

Backlog

Tarefas que aguardam para serem iniciadas e priorizadas, são tarefas nas quais há algumas pendências.

2

Em andamento

As tarefas que estão sendo trabalhadas no momento, têm um responsável designado

3

Teste

Tarefas que estão sendo testadas (funcionalidade) ou validadas pelo usuário final

4

Feito

Tarefas concluídas

Benefícios



Maior visibilidade do fluxo
de trabalho



Velocidade de entrega
melhorada



Alinhamento dos
objetivos e execução
nos negócios

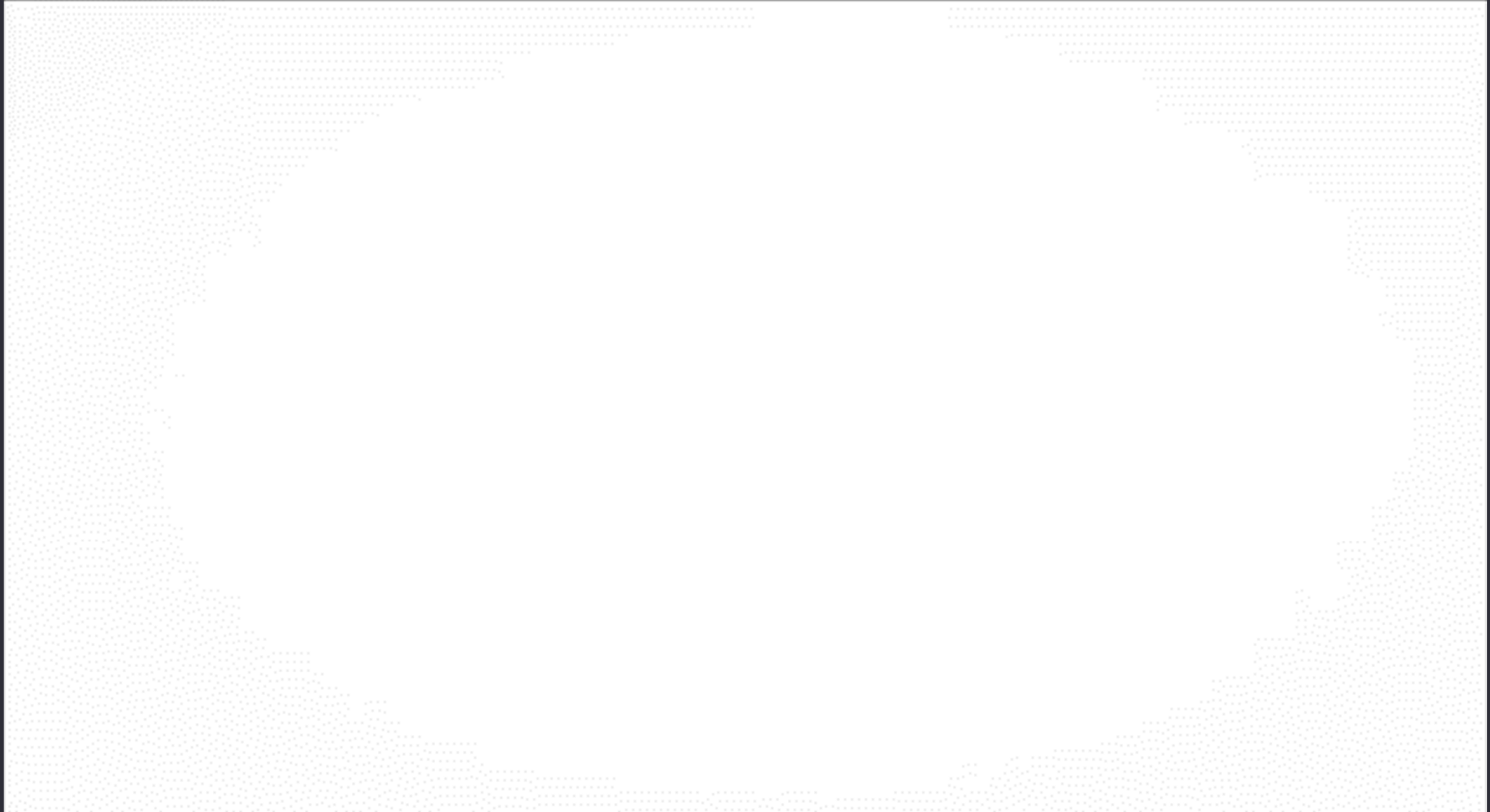


Capacidade aprimorada de
gestão de dependências e o
escopo do trabalho a ser feito

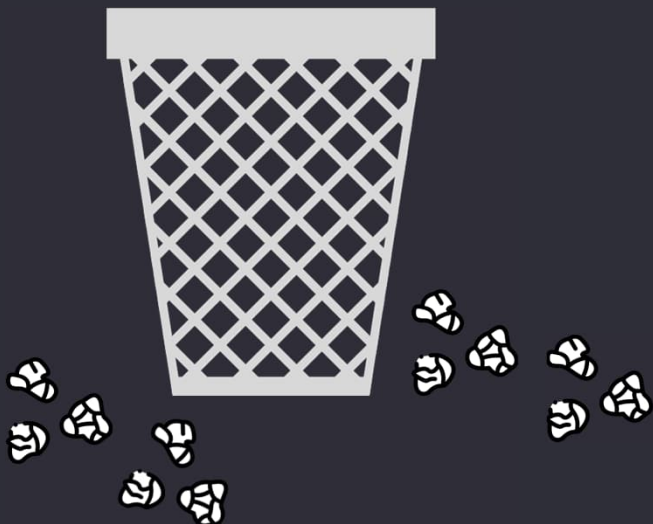


Maior satisfação do
cliente

KANBAN



Construindo uma cultura de experimentação e aprendizagem



2/3 das novas idéias testadas pela Microsoft não trazem nenhum dos benefícios esperados.



Apenas **10%** dos experimentos do Google foram bem sucedidos o suficiente para provocar mudanças nos negócios.



A Netflix calculou que **90%** de que testa resultou em erros.

Liderar sem decidir



Mudança do papel de "Chefe de Tomada de Decisões" para "**Chefe de Experimentação**".



O papel de um líder, seja CEO ou chefe de uma pequena equipe, é passar de dar as respostas certas **para fazer as perguntas certas.**

Planejar o fracasso, ajustar-se a ele e celebrá-lo



Planejar para o fracasso significa desenvolver um processo de **avaliação para cada iniciativa de inovação**.



Saber quando é hora de parar e seguir em frente

O fracasso significa novas oportunidades de inovação

1. Cometer erros (de forma econômica e precoce)
2. Aprendendo com eles
3. Compartilhando com outros



A agilidade pode ser resumida em duas frases:
“Colabore para entregar valor” e “Refletir para
melhorar”.



Q & A

Obrigada!

Nos vemos na próxima terça-feira.



Acesse o link a seguir e nos dê sua opinião sobre a aula de hoje:

<https://forms.office.com/r/zRZXPxBBUw>

Sua opinião é muito importante para nós.