

DIGITAL

PRODUCT

DESIGN

**BVA
FAC**

**CURSO ONLINE
COORDENADO POR
THIAGO BARCELOS**

MÓDULO 8

MÓDULO 8

AULA 1

Introdução ao Agile UX

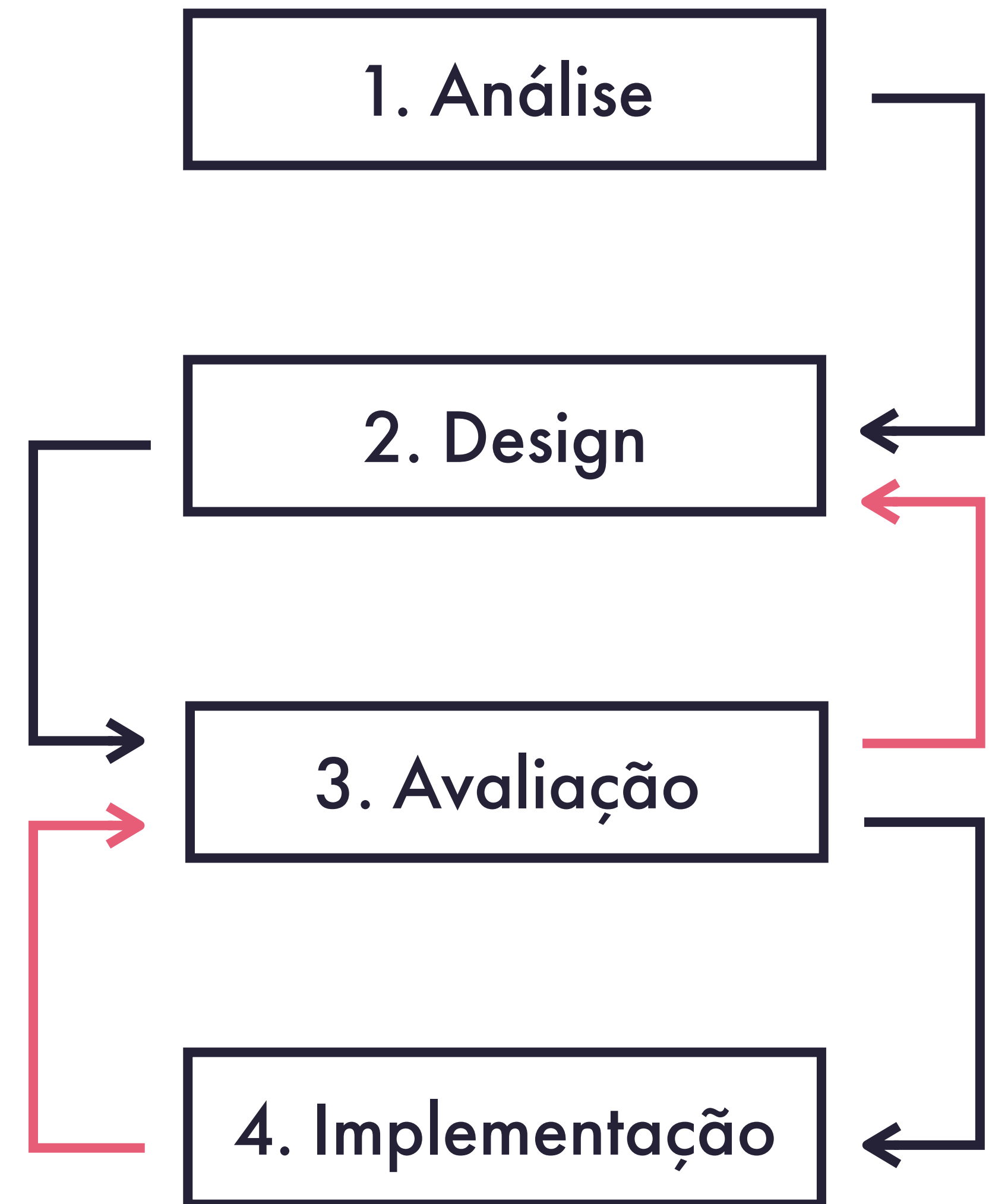
Agenda

- Contexto histórico sobre metodologias de desenvolvimento de software
- Entender a importância da mentalidade ágil no desenvolvimento de software
- Convergências entre ágil e design thinking
- Entender o conceito de "Lean"
- Diferença do modelo ágil e cascata

Como integrar as
práticas de UCD em um
contexto de
desenvolvimento ágil de
software

User Centered Design (UCD)

Design centrado no usuário

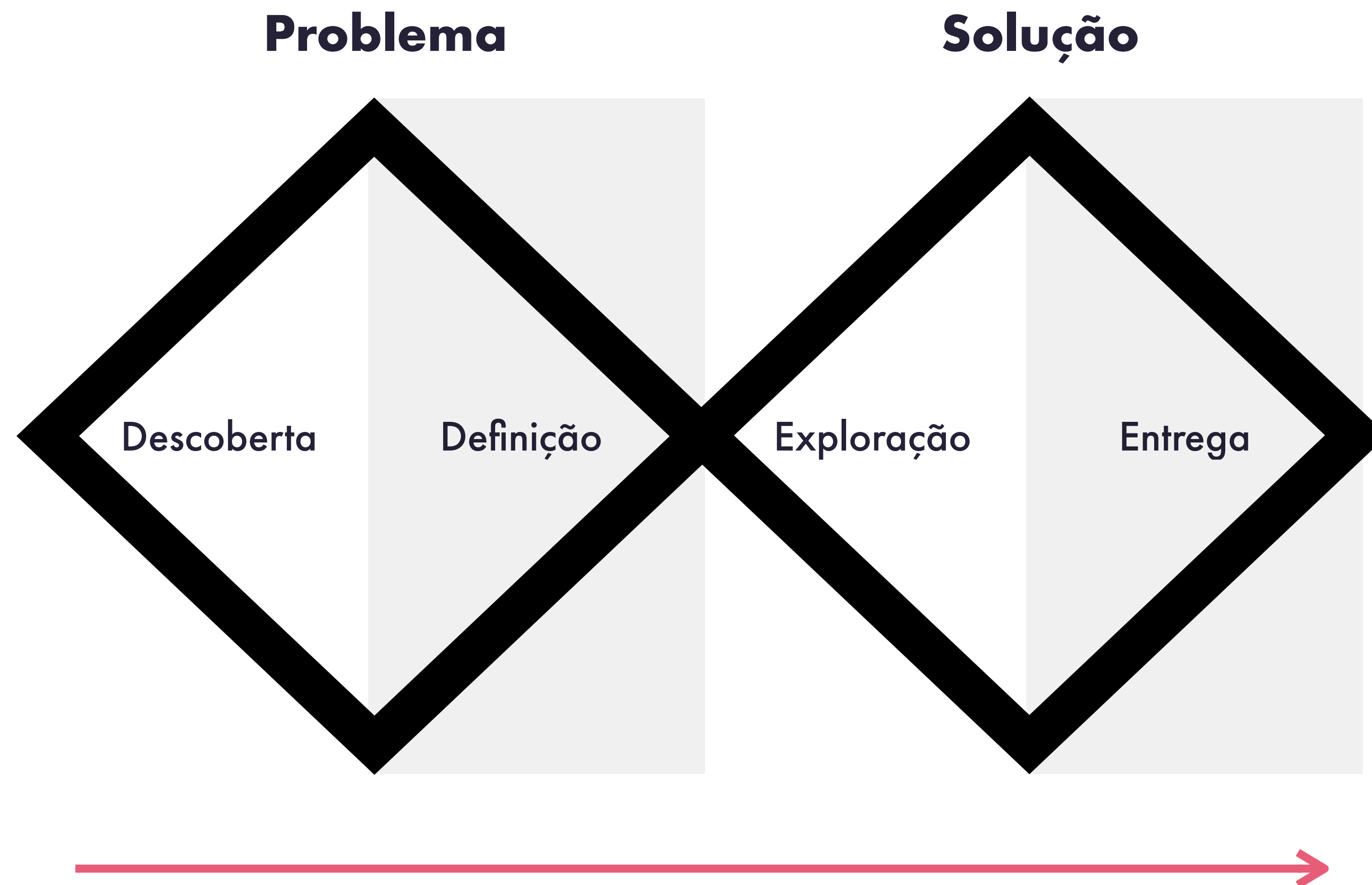


Design Thinking

Empatia

Colaboração

Experimentação



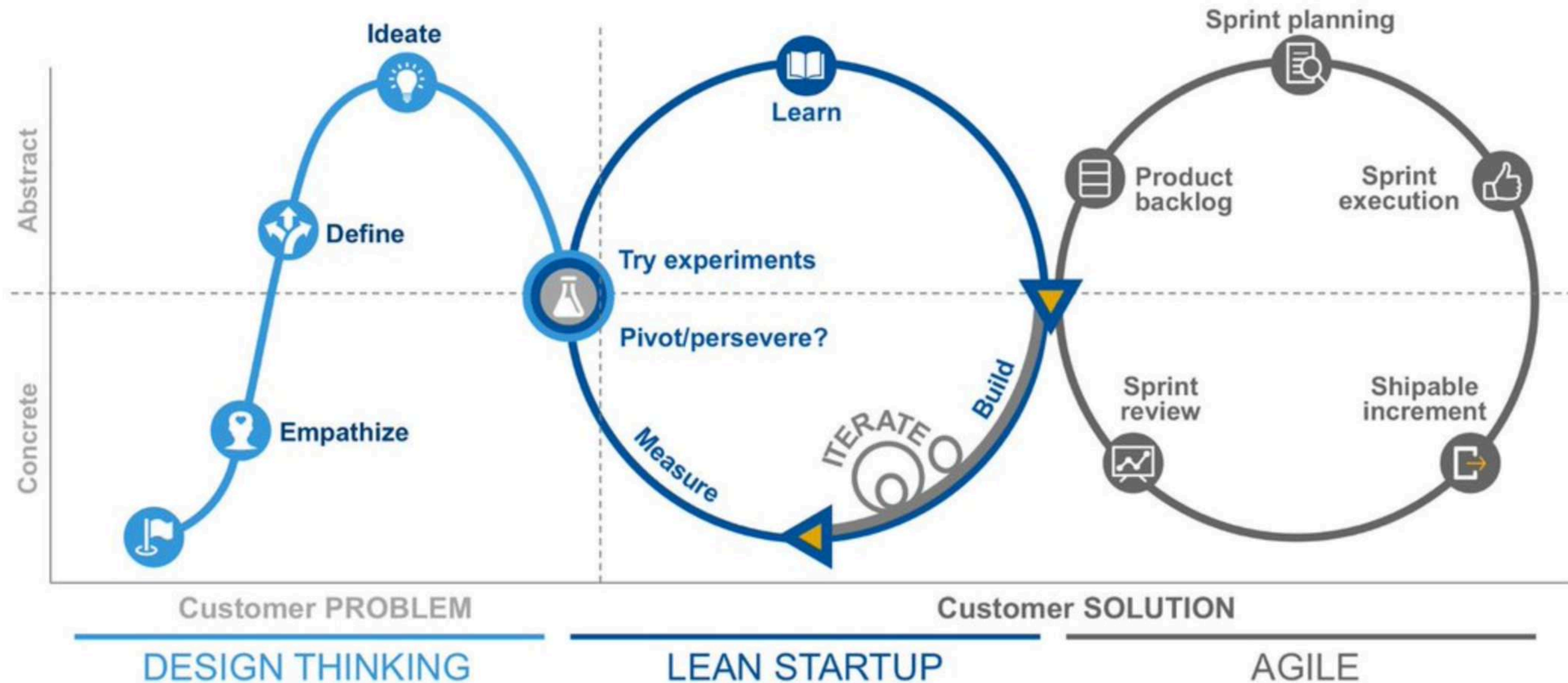
O QUE É DESENVOLVIMENTO AGIL DE SOFTWARE?

**POR QUE ISSO É
IMPORTANTE PRA
DESIGNERS?**

ÁGIL OU

AGILE

Um mix de processos



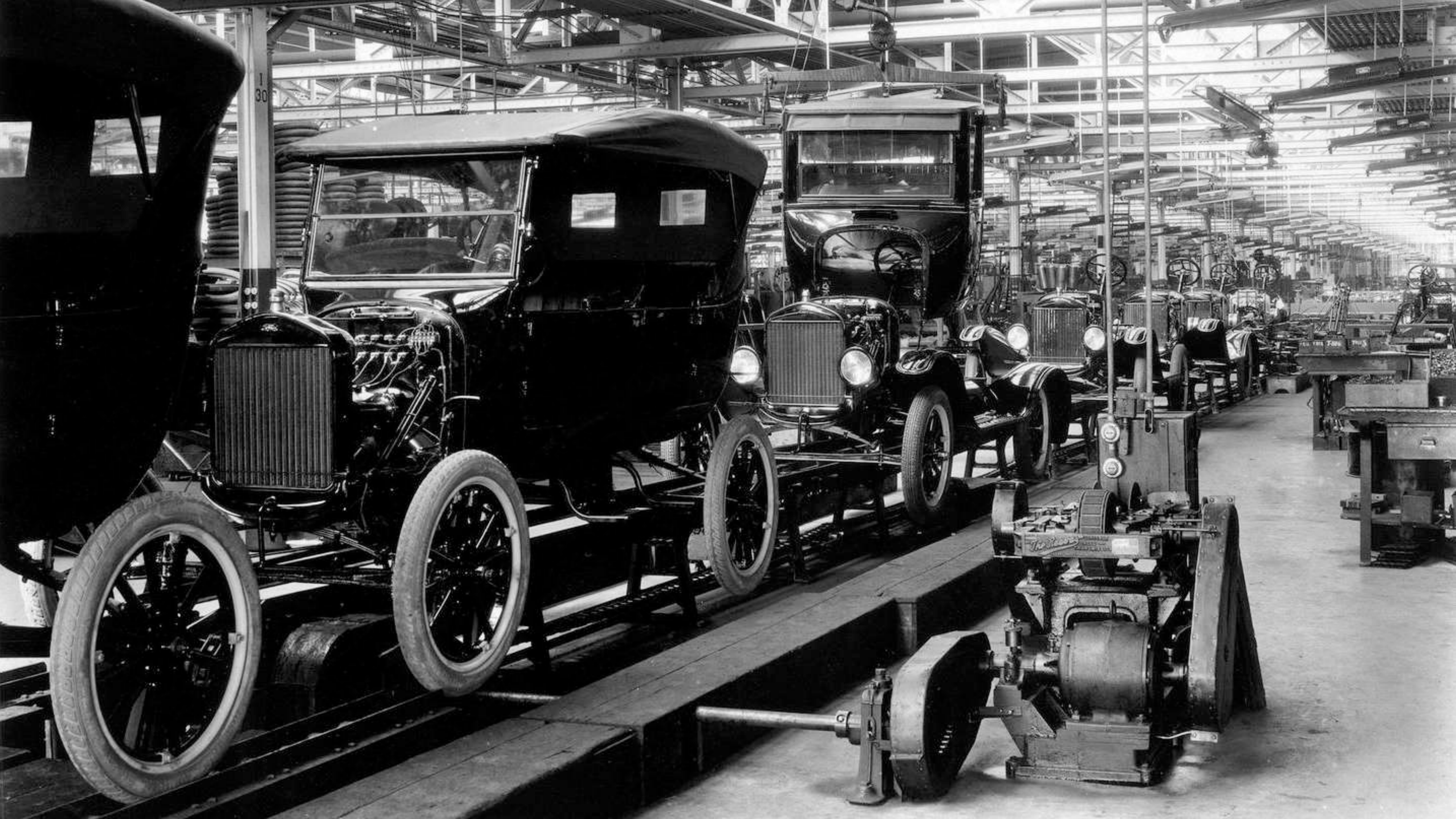
**VALIDAR AS
HIPÓTESES
RAPIDAMENTE**

CONTEXTO



Mundo manual, energia humana e animal

Planta, colhe e come



Mundo lógico e previsível

Mecânico, produção em massa



Era da informação e da sociedade do conhecimento

Plataformas, gadgets, internet

Mundo dinâmico e que muda a toda hora

**Todos estão conectados a tudo
e a todos o tempo inteiro**

WUCA

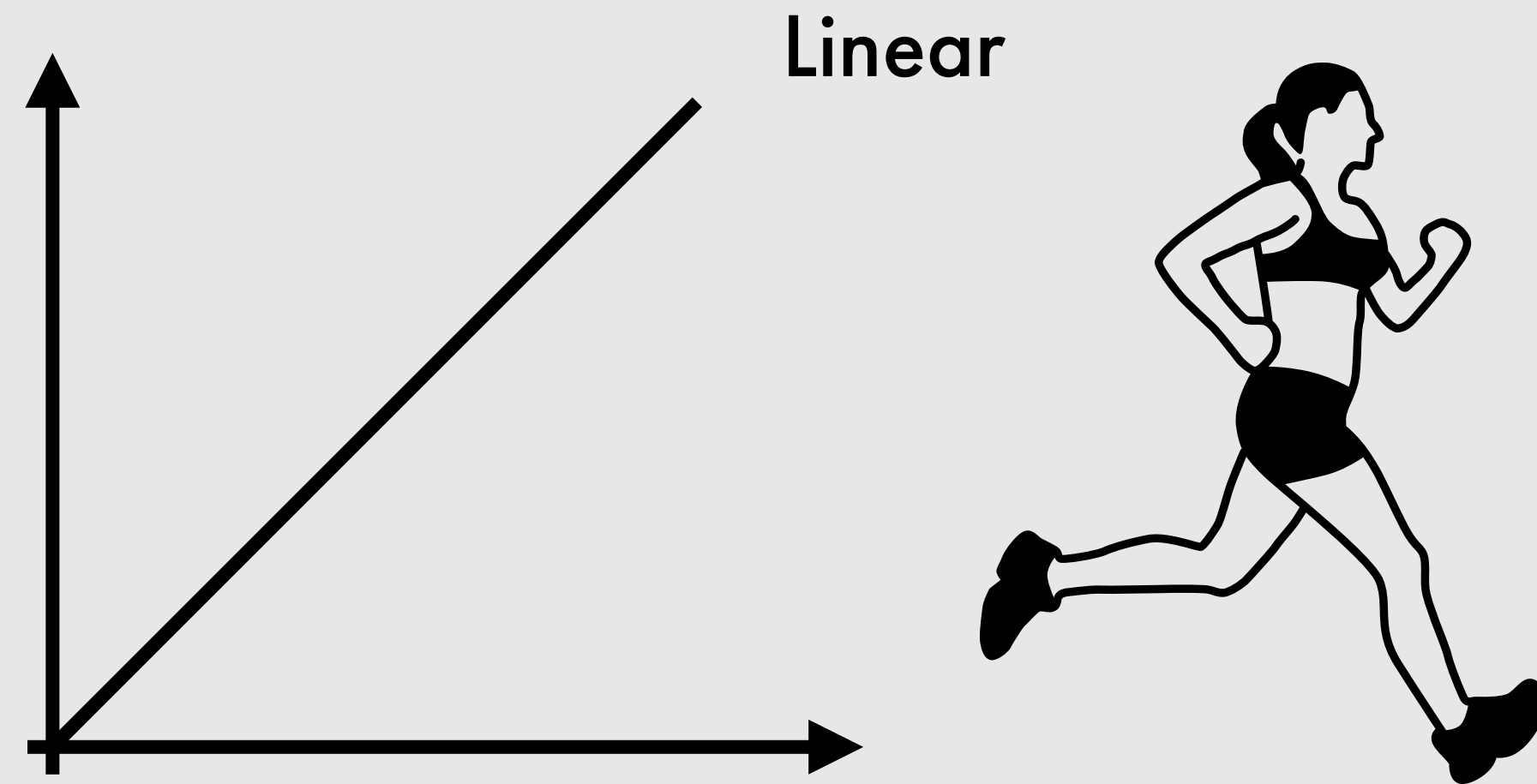
Volátil, incerto,
complexo e ambíguo

BANI

Fragilidade, ansiedade,
não linearidade e
incompreensibilidade

**MERCADO
ORIENTADO AO
CONSUMIDOR**

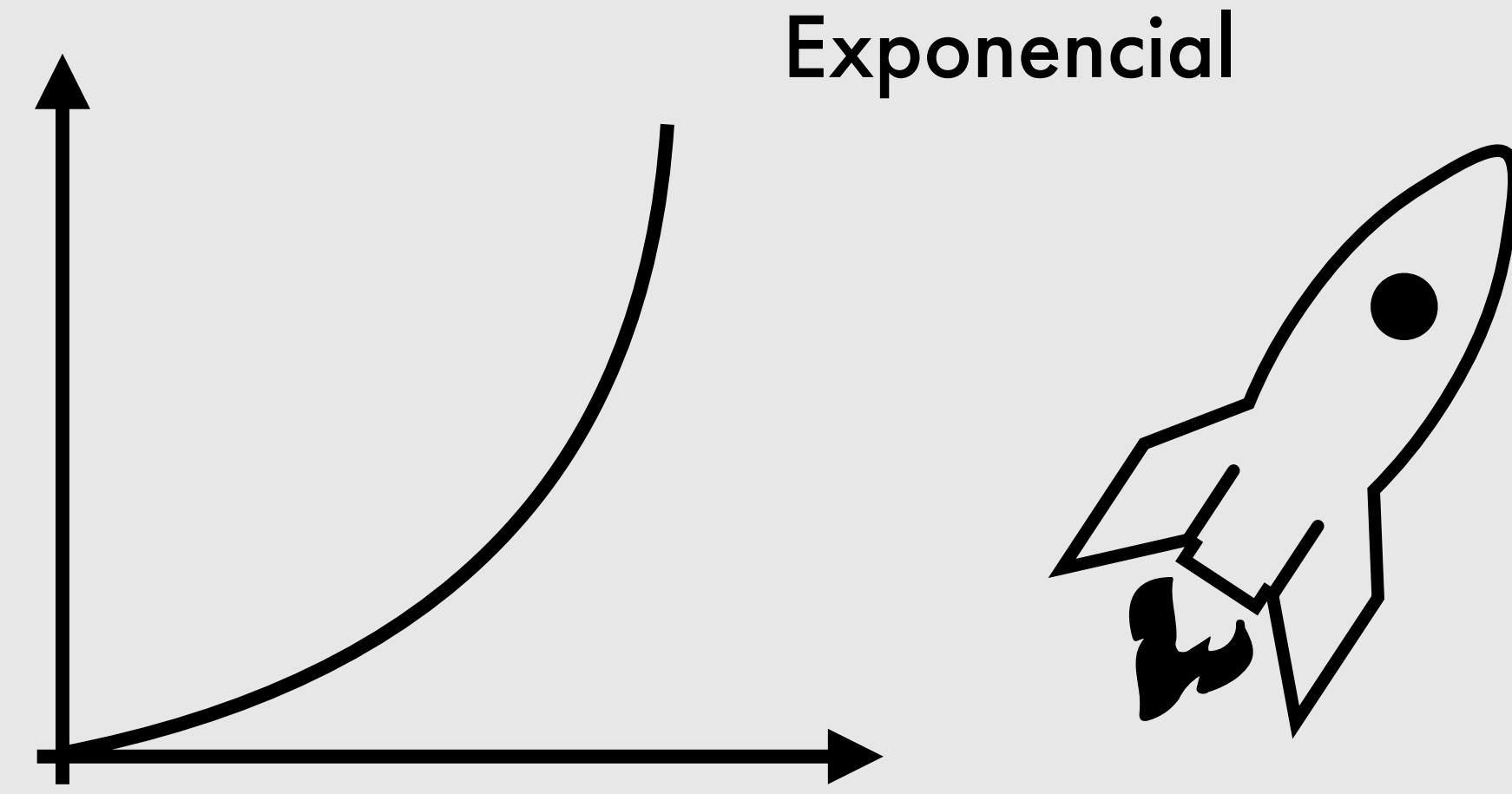
Século XX



Mudança cíclica

Melhoria contínua
e eficiência

Século XXI



Transformação rápida

Mudança de paradigma
e de saltos

Número de anos que cada produto precisou para alcançar **50 milhões** de usuários globalmente:

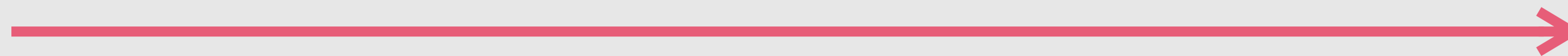
68	Linhas aéreas
62	Carros
50	Telefone
46	Rede elétrica
28	Cartões de crédito
22	TVs
18	Caixas eletrônicas
14	Computadores
12	Celulares
7	Internet
4	iPods
4	Youtube
3	Facebook
2	Twitter

19 dias **Pokémon Go**



ORIENTADO A IDEIAS

Ideia



Venda

ORIENTADO A NECESSIDADES

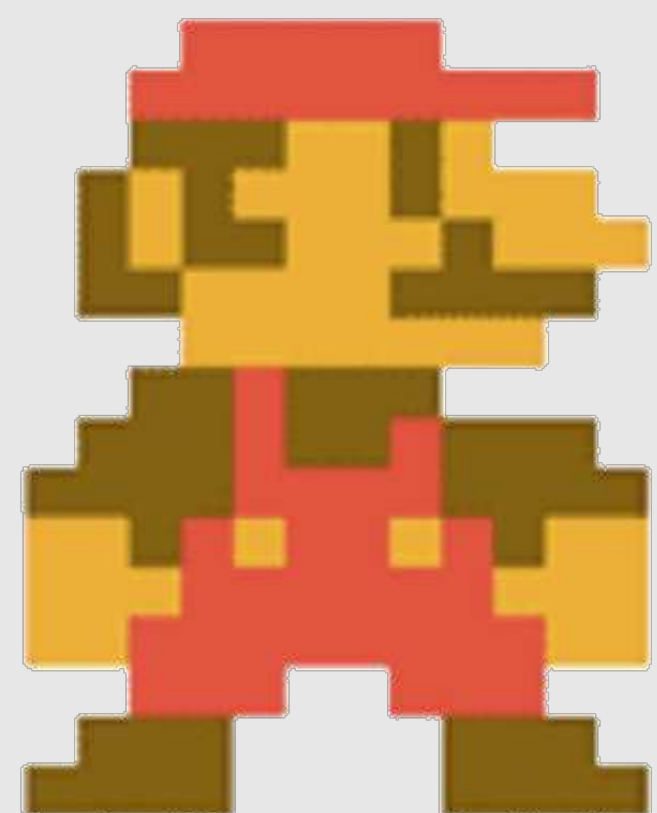
Ideia



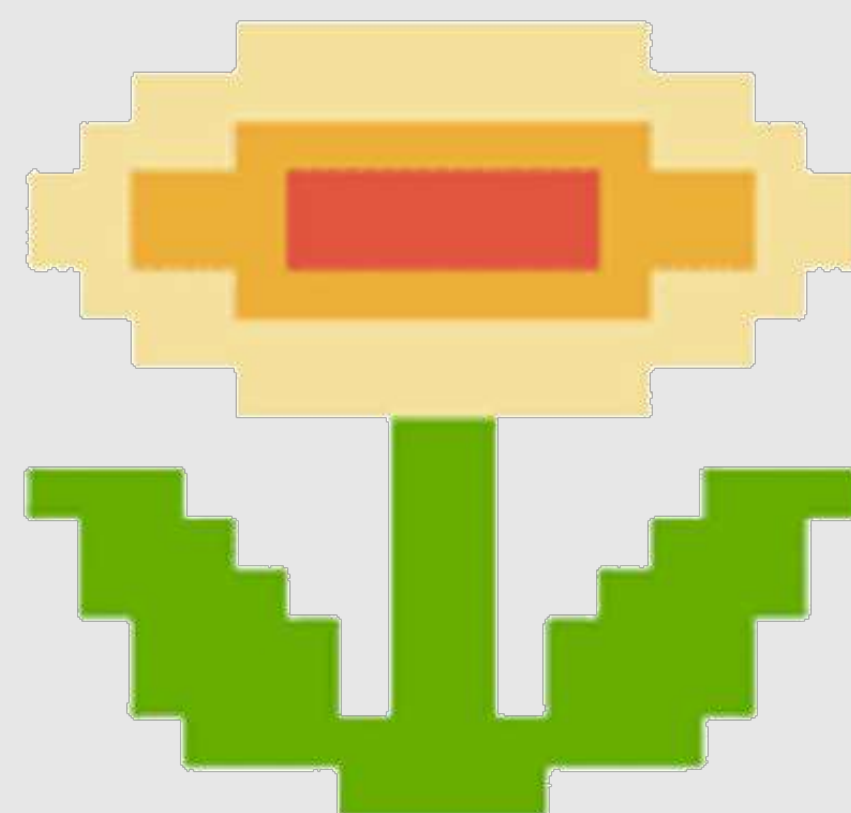
Venda

**Isso não é bem o
que o usuário quer**

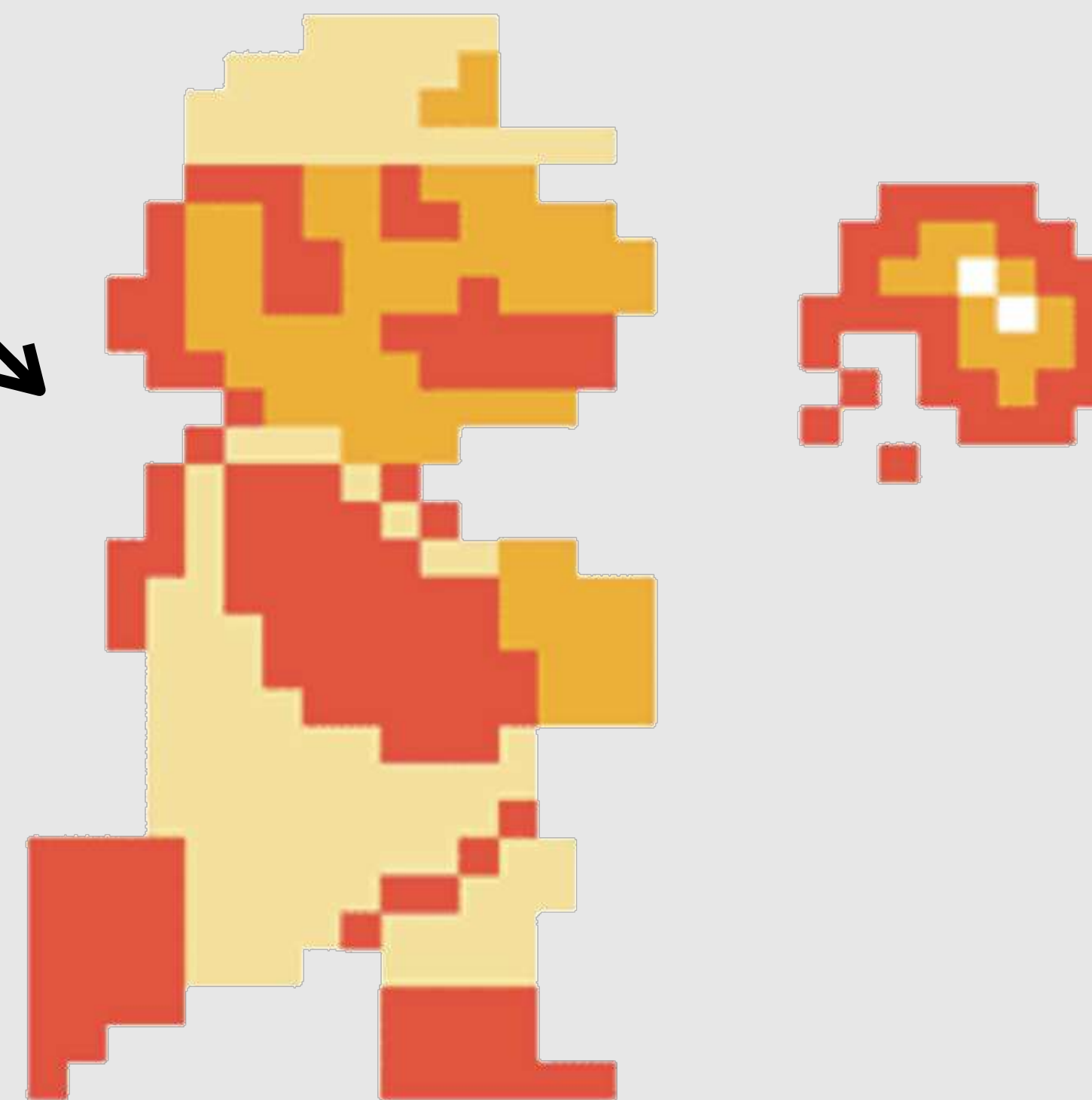
Isso sim!



+



=



**Potencial
Consumidor**

Produto

Experiência

BUROCRACIA

**ACABA SENDO UM
GRANDE PROBLEMA**

Grandes empresas



Startups



Startup

“Start-up é uma organização temporária, projetada para buscar por um modelo de negócios repetível e escalável, que atua num ambiente de extrema incerteza”

**STARTUP É UM
EXPERIMENTO**

**VELOCIDADE E
CONSTÂNCIA**

LEAN STARTUP

LEAN

=

ENXUTO

Pensamento lean

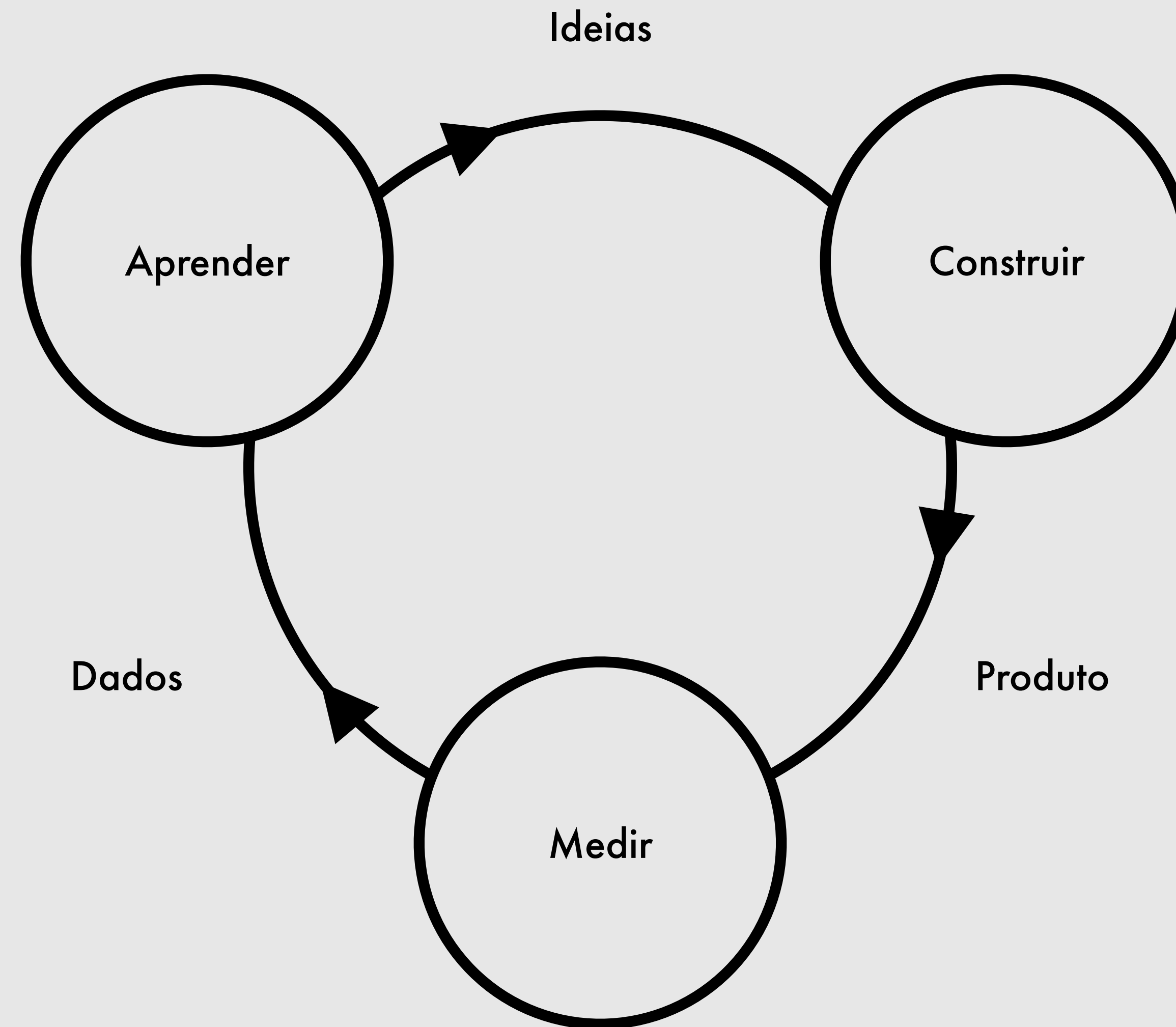
Uso racional dos recursos, sem desperdícios, de forma que só o que for realmente necessário seja empregado na realização de um projeto ou processo

ERRAR CEDO

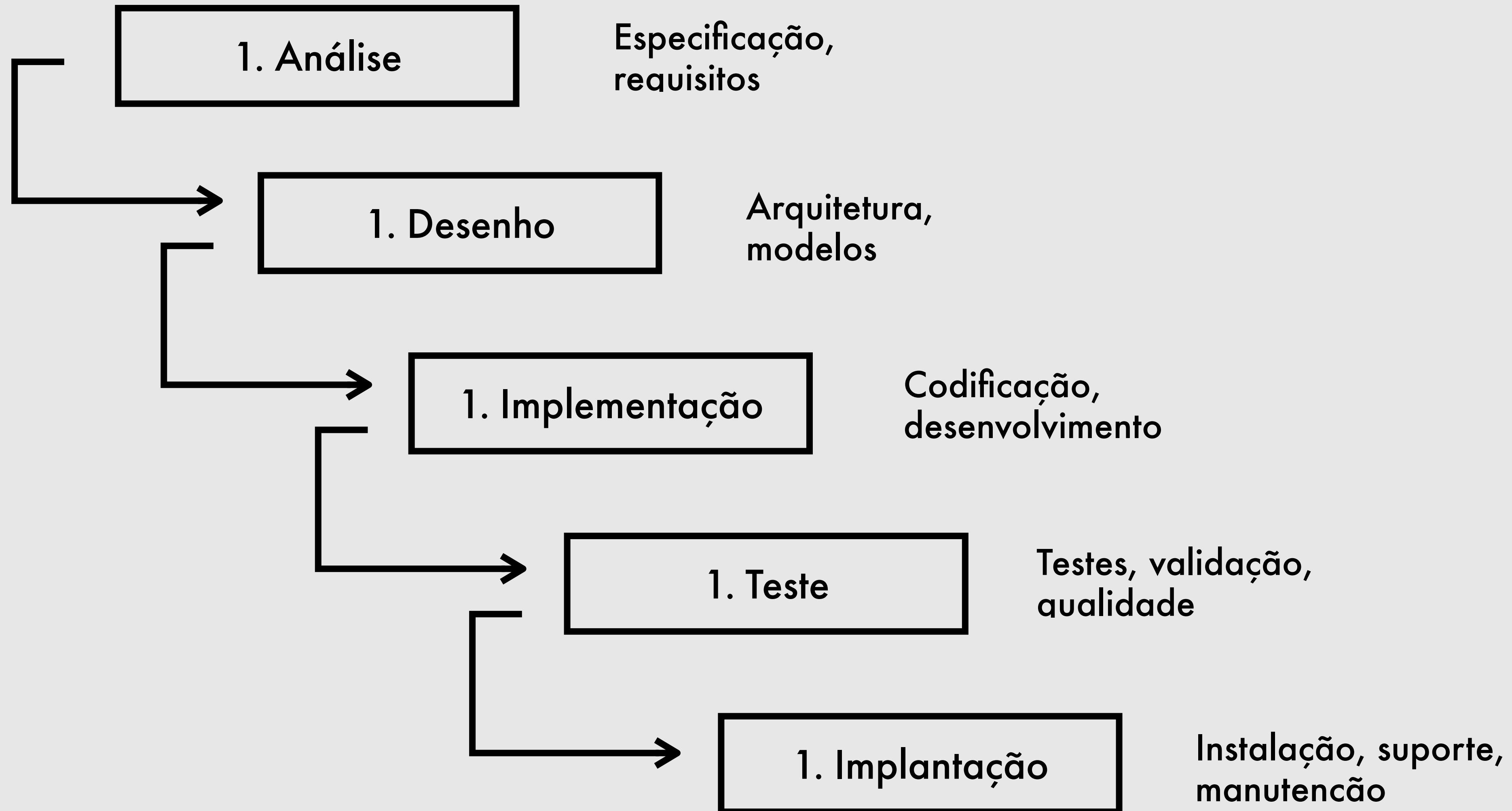
=

ERRAR BARATO

Ciclo de feedback



Cascata



MVP

MVP

Sonhe grande (Visão)
Comece pequeno (MVP)
Escale rápido (Produto)

MVP

Só vai saber se deu certo no final



Partindo de um MVP obterá feedback constante para melhorias



MVP



Cupcake

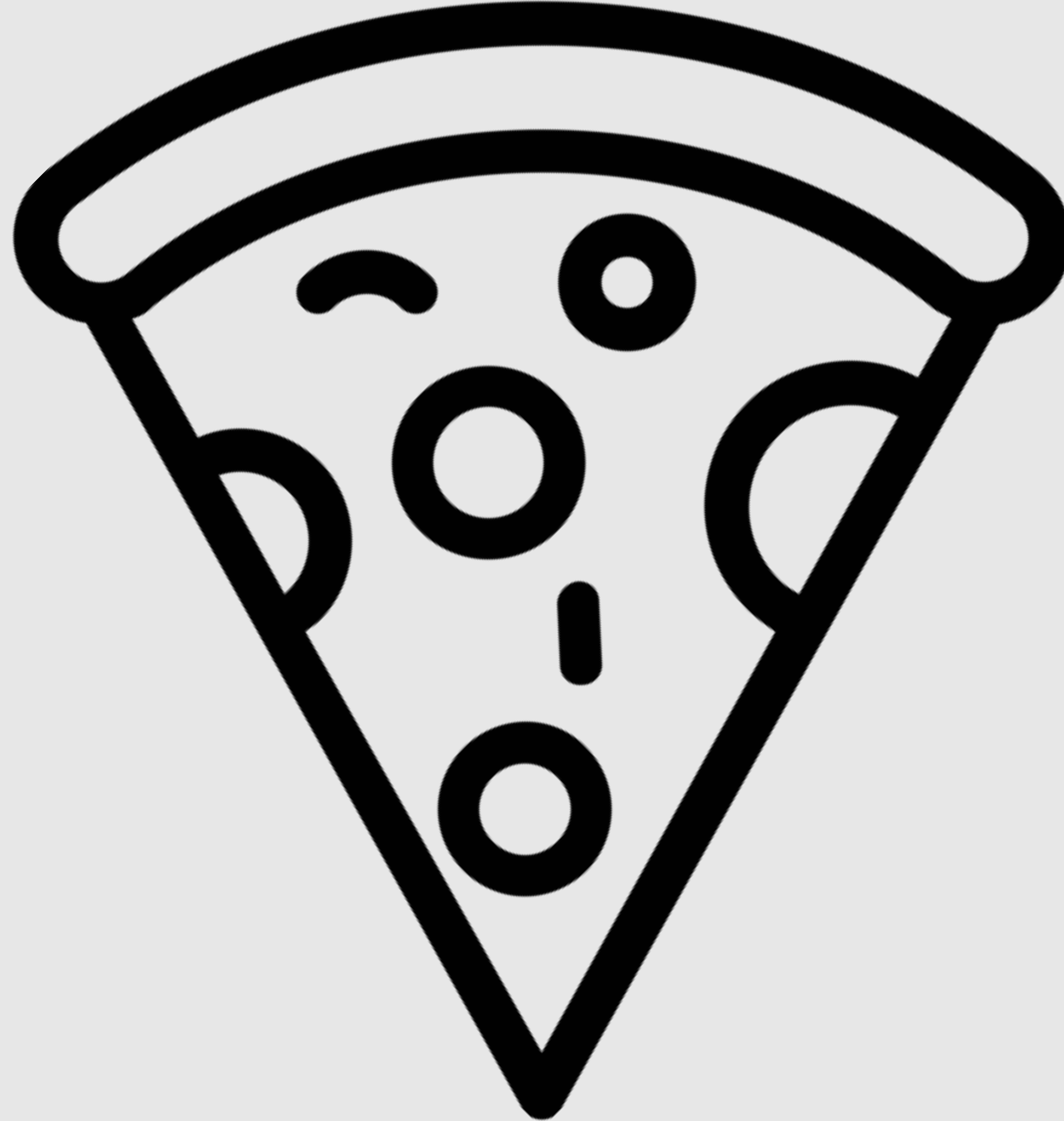


Bolo de aniversário



Bolo de casamento

MVP



MVP



AGILE UX

MÓDULO 8

AULA 2

Manifesto ágil

Agenda

- Conhecer os valores propostos no manifesto ágil
- Exemplos do dia a dia

2001

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.

Kent Beck
Mike Beedle
Arie van Bennekum
Alistair Cockburn
Ward Cunningham
Martin Fowler

James Grenning
Jim Highsmith
Andrew Hunt
Ron Jeffries
Jon Kern
Brian Marick

Robert C. Martin
Steve Mellor
Ken Schwaber
Jeff Sutherland
Dave Thomas

Manifesto ágil

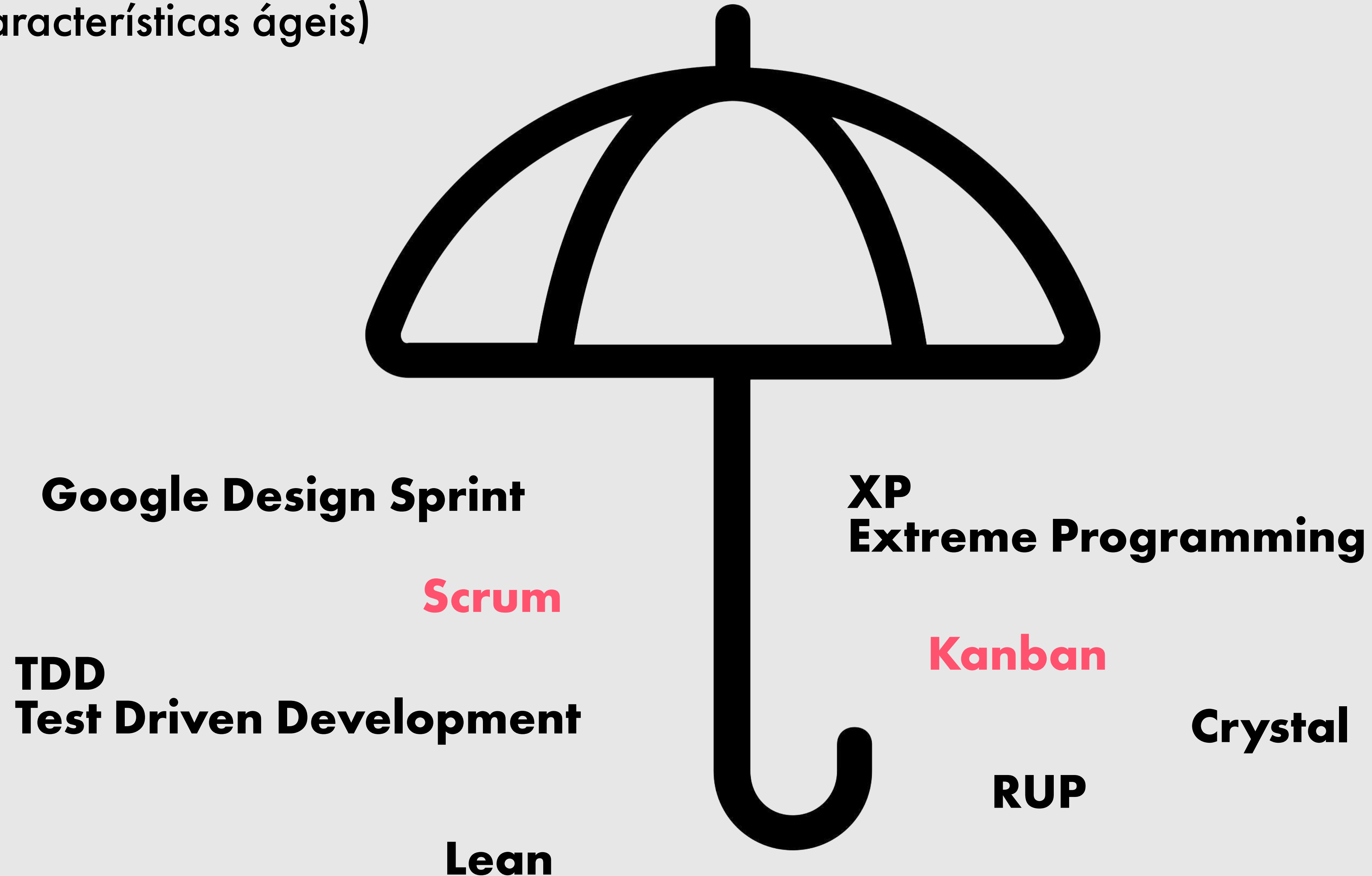
- Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas
- Software em funcionamento mais que documentação abrangente
- Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos
- Responder a mudanças mais que seguir um plano

Manifesto ágil

- 1. Cultura**
- 2. Velocidade**
- 3. Entregas contínuas**
- 4. Ciclos rápidos de iteração**
- 5. Adaptabilidade**
- 6. Times autogerenciáveis**
- 7. Autonomia**
- 8. Foco no usuário e na resolução do problema**
- 9. Abraça incertezas e criatividade**
- 10. Errar rápido**

Metodologias ágeis

(ou com características ágeis)



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

MÓDULO 8

AULA 3

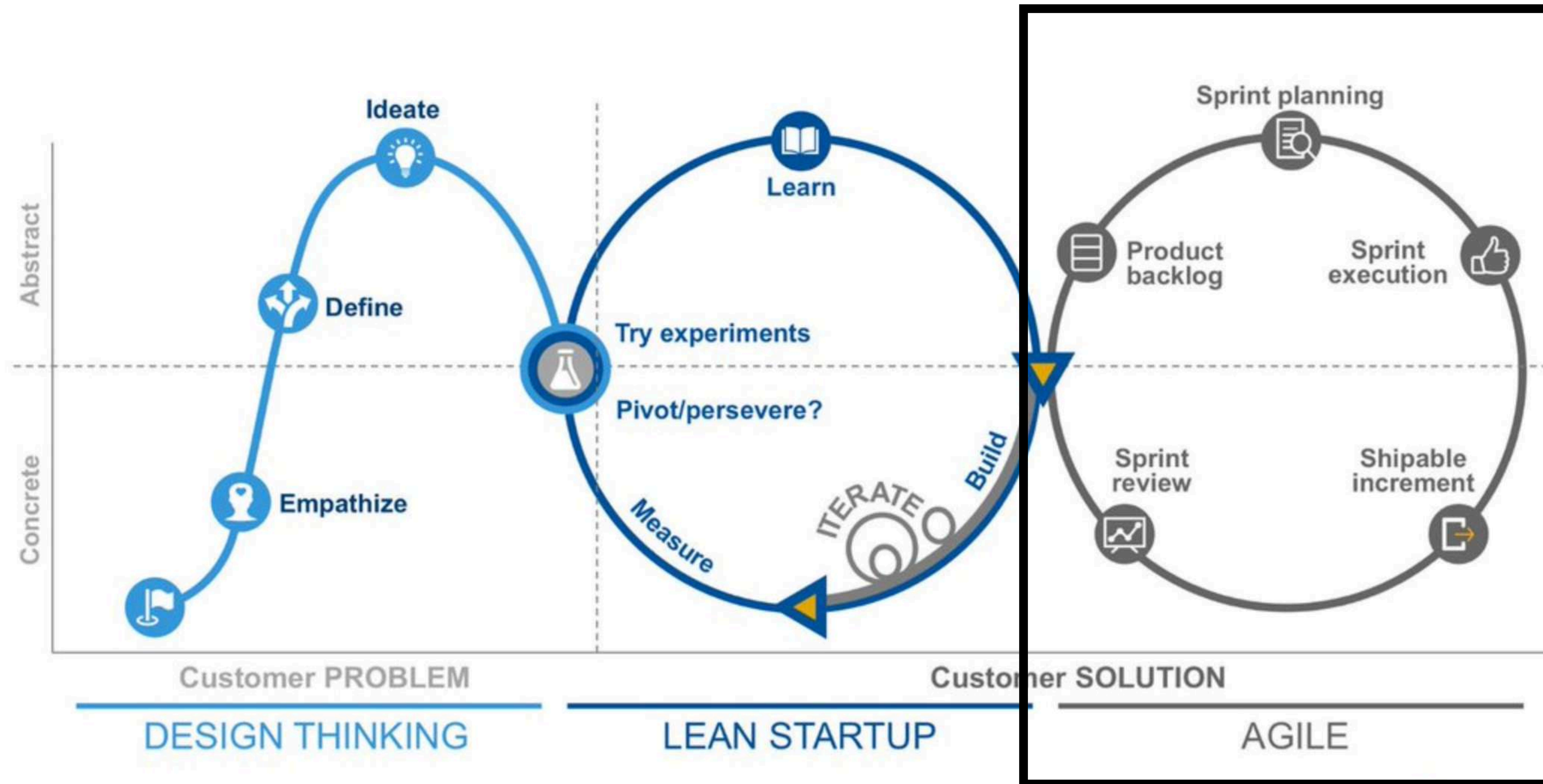
Scrum

Agenda

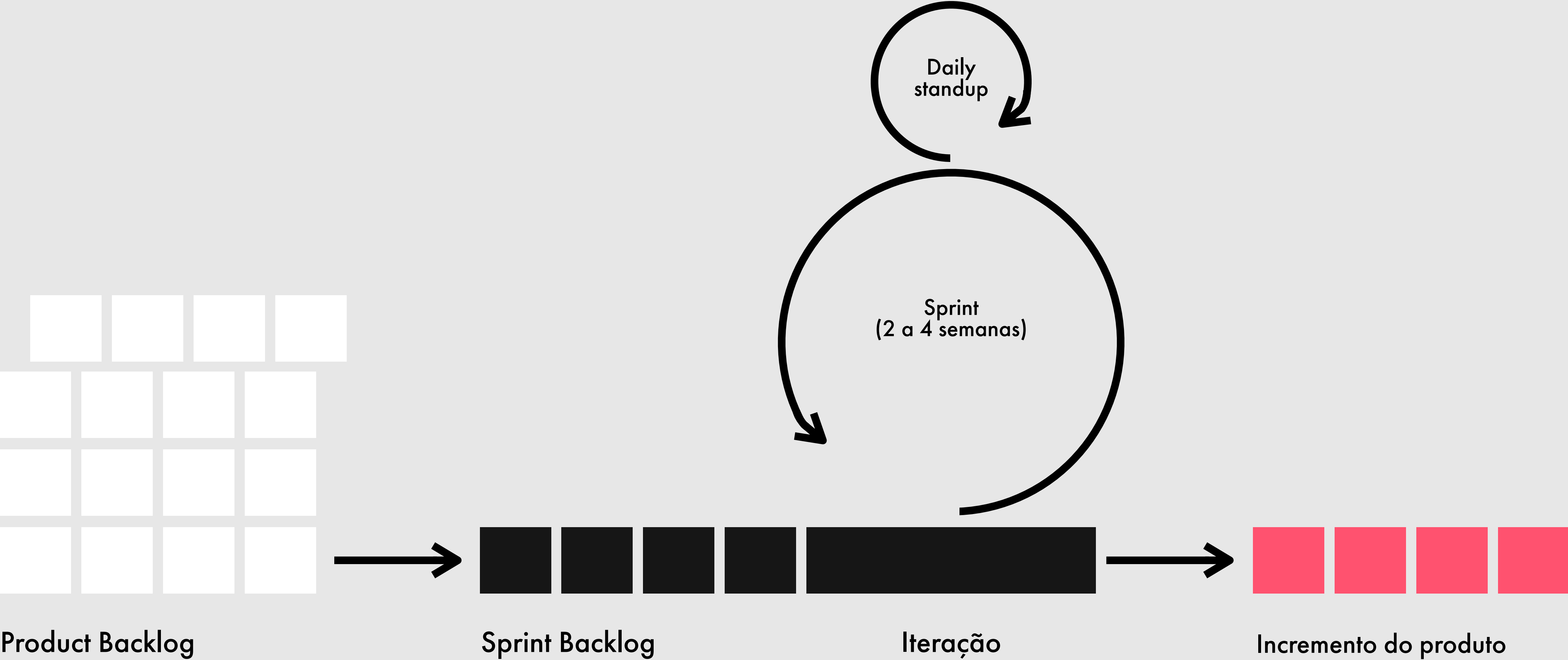
- Conhecer os eventos, cerimônias e artefatos do scrum e como eles funcionam na prática
- Conhecer a diferença dos papéis e chapéus de um time ágil

**ABRACA AS
INCERTÉZAS E A
CRIATIVIDADE**

Um mix de processos



Scrum



**PAPÉIS, EVENTOS
E ARTEFATOS**

Scrum

Papéis

- Product Owner (PO) ou Product Manager
- Scrum Master ou Agile Coach
- Time multidisciplinar

Eventos

- Sprint
- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective

Artefatos

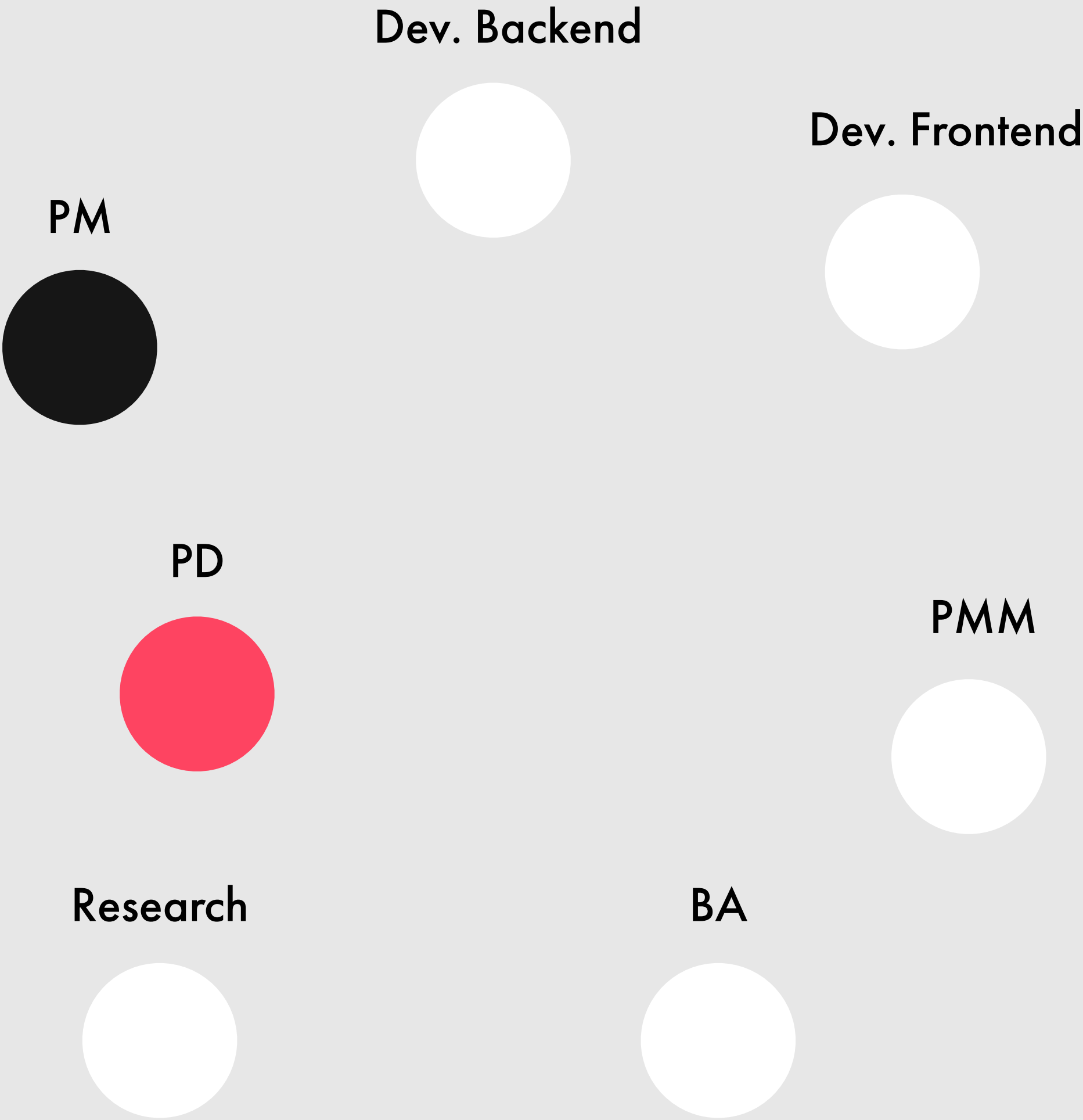
- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Incremento do produto

TIMES ÁGEIS SQUAD

**MULTI-
DISCIPLINAR E
AUTO-
GERENCIADO**

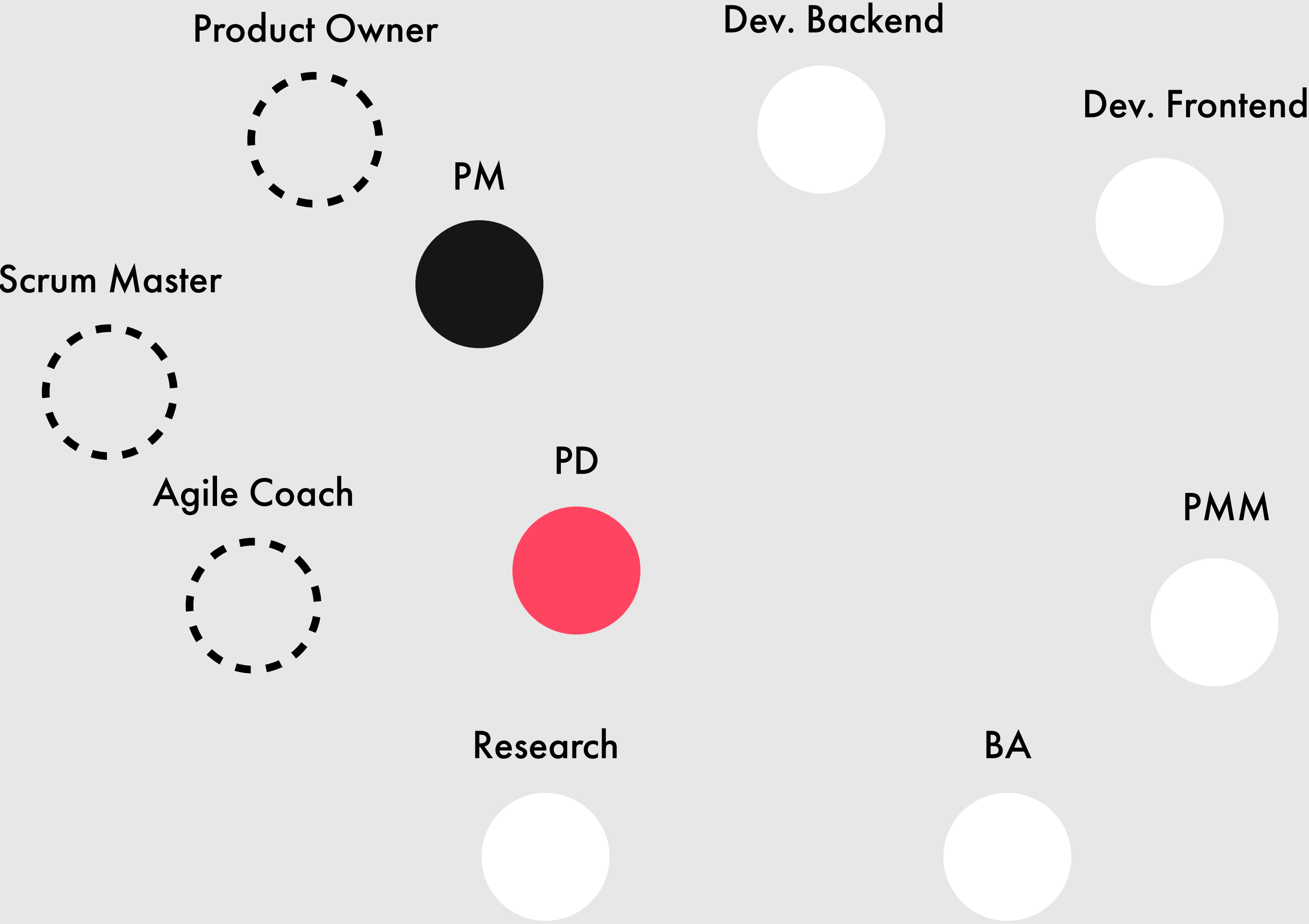
Times ágeis

Perfis
Habilidades
Chapéus

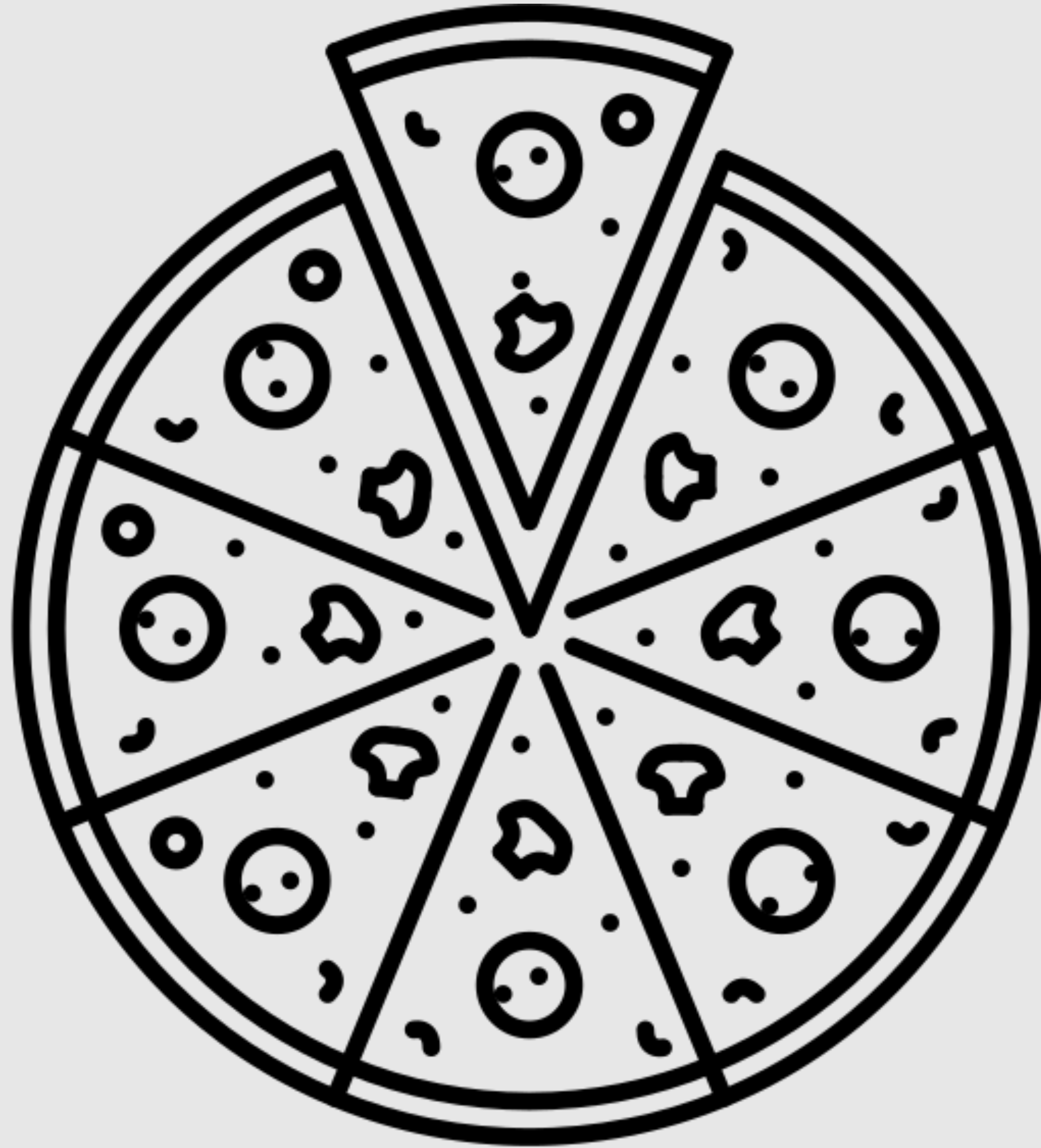


Times ágeis

Perfis
Habilidades
Chapéus



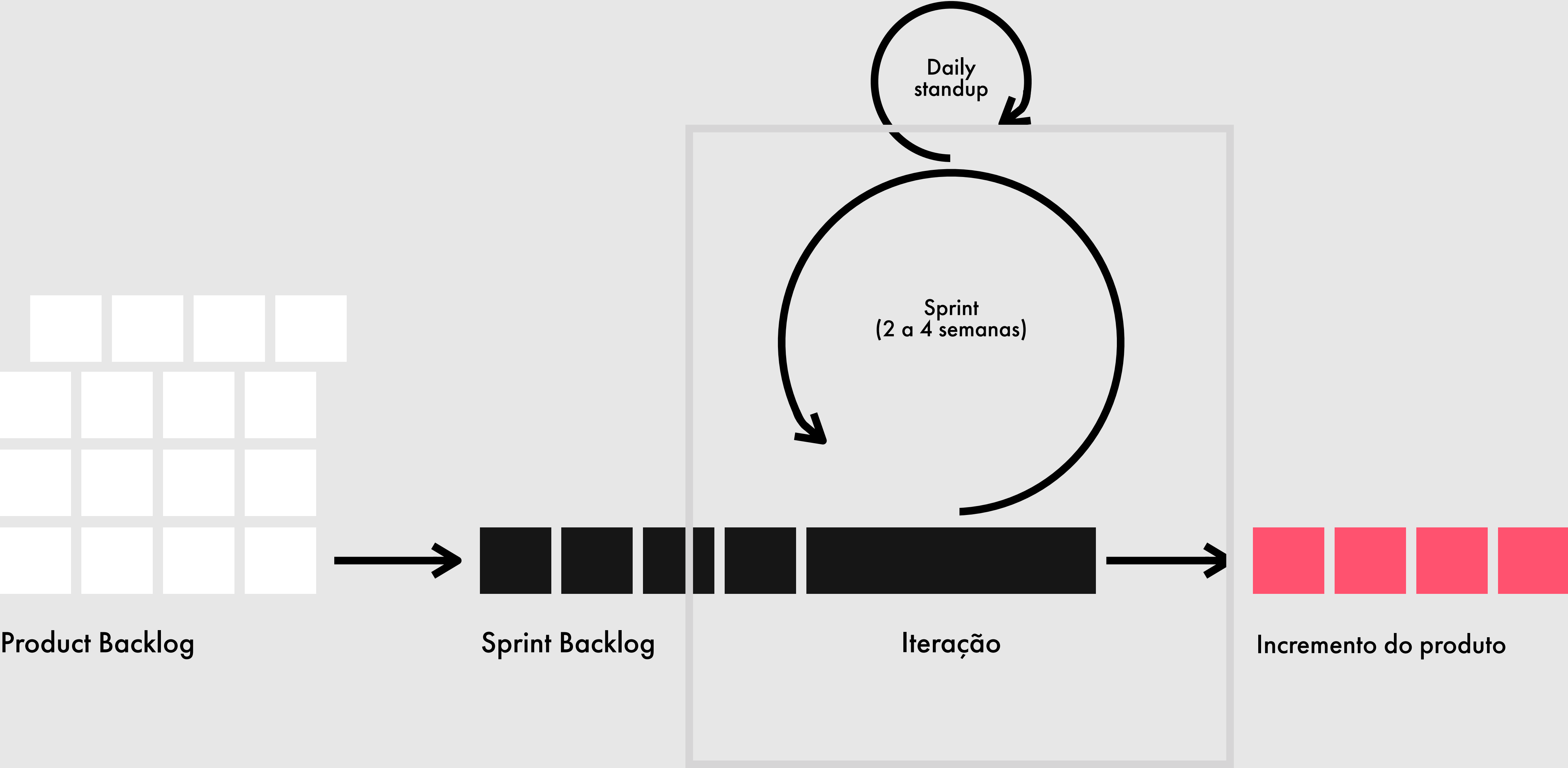
Time, Squad



LIDERANÇA E
SENTIMENTO DE
DONO

SPRINT

Sprint



Sprint

“São eventos de duração fixa de um mês ou menos para criar consistência... (é onde acontece) todo o trabalho necessário para atingir o Objetivo do Produto.”

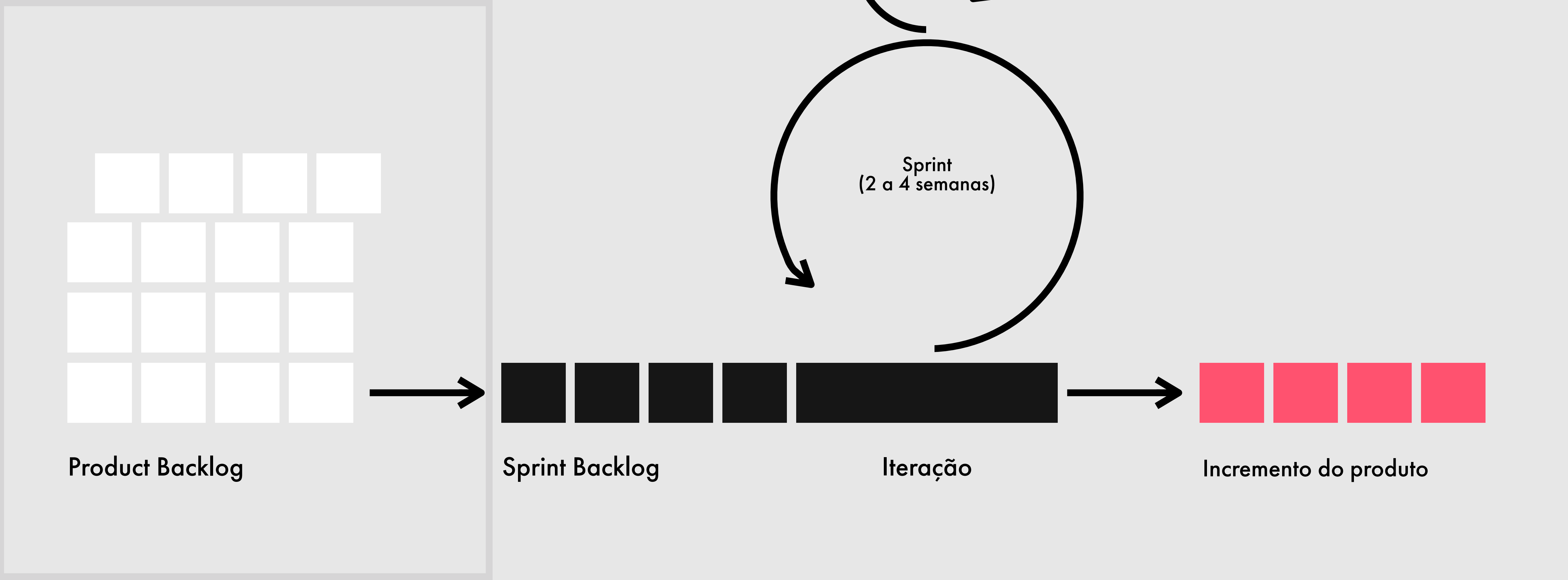
Sprint

- **Toda Sprint tem um objetivo claro**
- **Após o planejamento, é importante evitar mudanças significativas que possam impedir o time de atingir esse objetivo**
- **Qualidade não pode diminuir**
- **O escopo pode ser refinado e renegociado com a pessoa Product Manager**

Cada Sprint é um ciclo
de aprendizado

PRODUCT BACKLOG

Product backlog



Product backlog

É tudo que precisa ser desenvolvido para colocar o produto de pé.

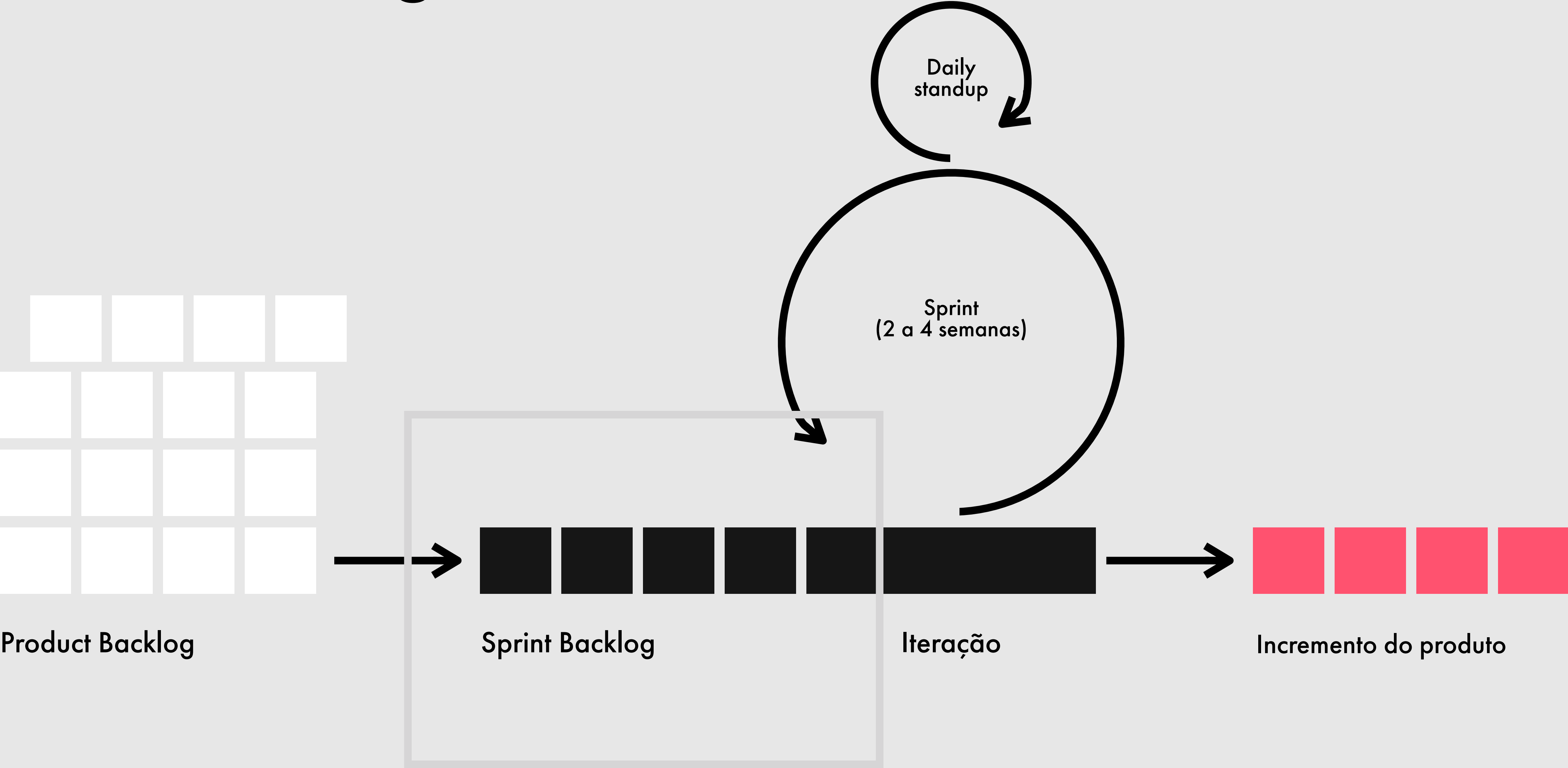
Product backlog

○ Backlog é formado por várias histórias de usuário.

Histórias ajudam a entender o problema a ser resolvido.

SPRINT PLANNING E BACKLOG

Sprint backlog



Sprint backlog

**Priorização e definição
das histórias que serão
trabalhados na Sprint.**

Estimativa de trabalho

**Tempo ou esforço
estimado para a
conclusão de uma
história ou tarefa.**

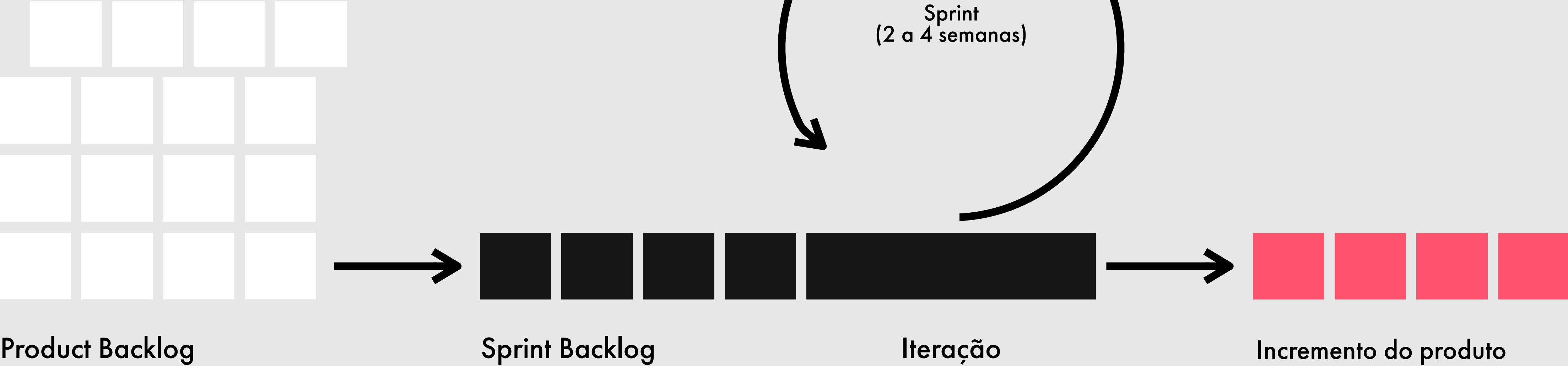
Planning poker

É uma
dinâmica para
de medir o
esforço de
trabalho



STANDUP MEETINGS (DAILIES)

Standup meetings



Standup meetings

**Reuniões diárias de
alinhamento do time.**

Perguntas essenciais

O que você
fez ontem
pra ajudar a
equipe a
concluir o
Sprint?

O que você
vai fazer
hoje?

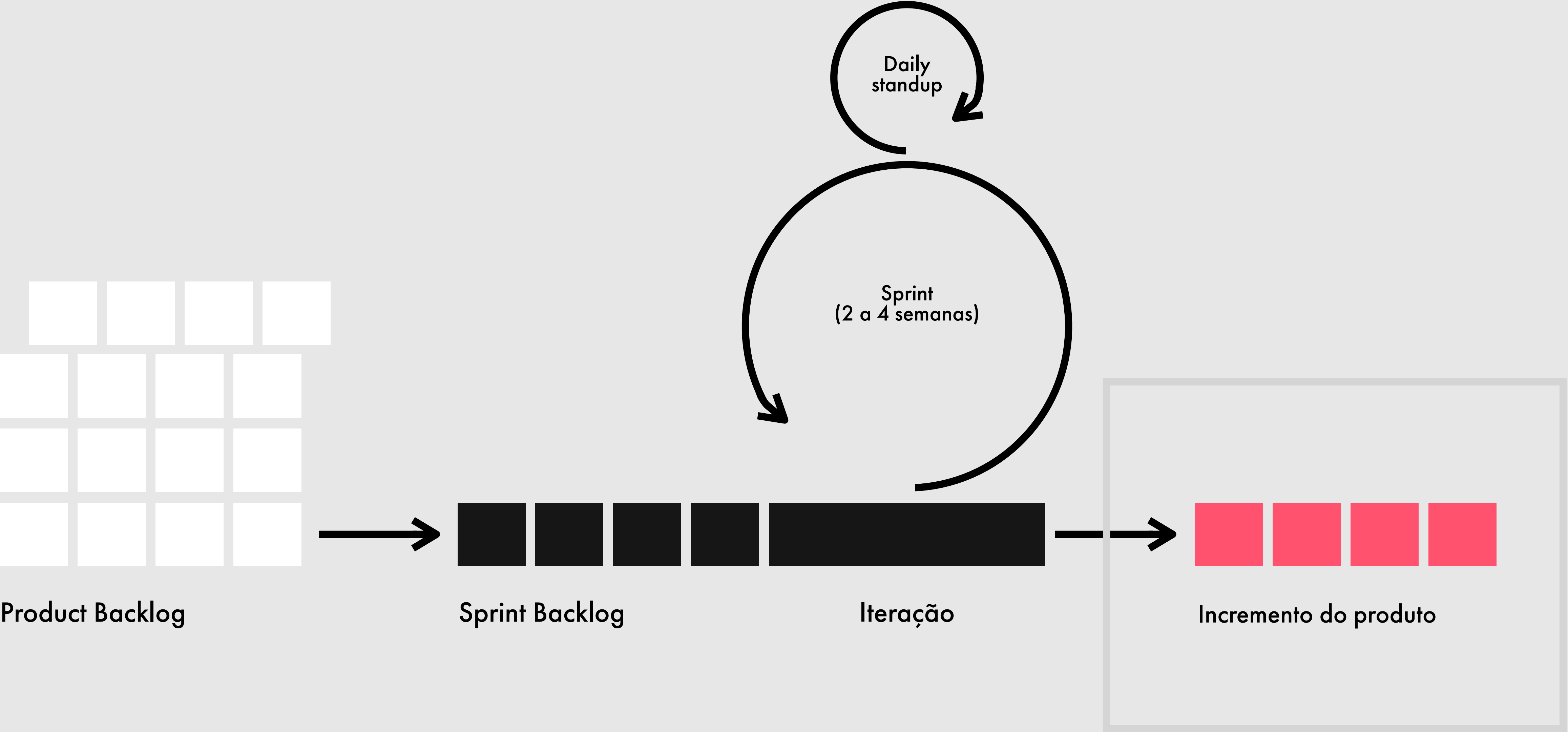
Existe algum
obstáculo
impedindo
você de
progredir?

Tempo de duração

~ 15 min

SPRINT REVIEW (OU DEMO)

Sprint review



Sprint review

Apresentação do que foi desenvolvido durante a Sprint para todos os stakeholders.

SPRINT RETROSPECTIVE

Perguntas essenciais

O que deu certo?

O que não foi tão bem assim?

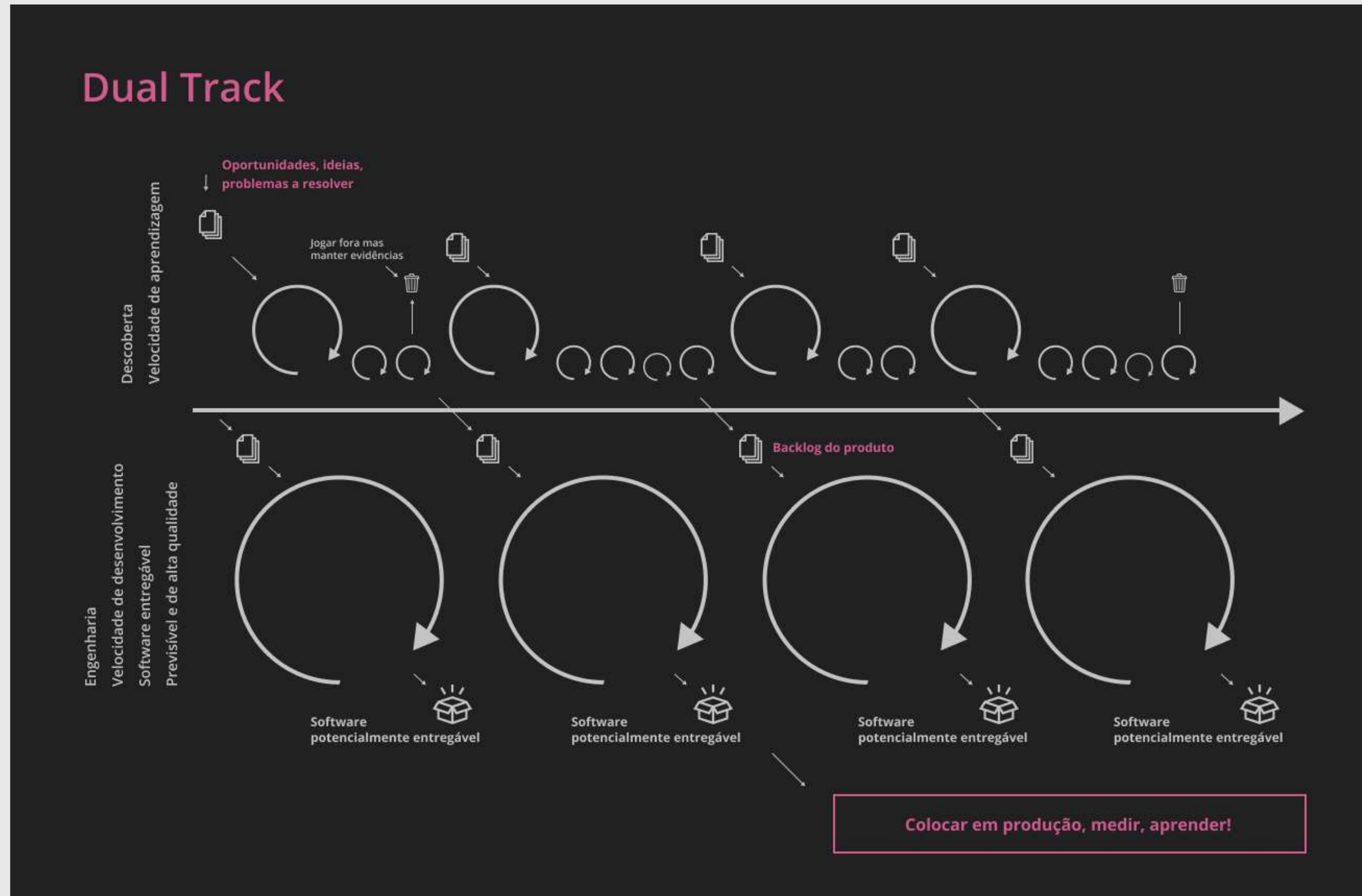
O que melhorar para a próxima sprint?

APRENDIZADOS

Se a performance do
time está ruim, a culpa
é do processo

DUAL TRACK DEVELOPMENT

Dual track development



Por Jeff Patton e Marty Cagan baseados no [artigo](#) de Desirée Sy

MÓDULO 8

AULA 4

User stories aplicadas ao produto

Agenda

- O que são histórias de usuário e como elas ajudam a mapear a experiência e alinhar o time
- Épicos, user stories, tasks
- Como construir user stories acionáveis
- Quais as características de uma user story (IVEST)
- Exemplos

USER STORY

User story

○ Backlog é formado por várias histórias de usuário.

Histórias ajudam a entender o problema a ser resolvido.

User story

É uma frase que representa os elementos do escopo do produto através de uma narrativa que traz o contexto e perspectiva do usuário.

User story

QUEM?

O QUE?

POR QUE?

User story – Ex. Amazon

Como cliente, quero a maior livraria on-line do mundo, para que eu possa comprar qualquer livro que desejar, quando bem entender.

User story

Como um(a) **persona, usuário**
eu quero **executar uma tarefa**
para **alcançar um objetivo**

Como um **cliente assíduo de uma biblioteca** eu quero
ser capaz de **pesquisar livros por gênero** para que eu
possa **encontrar algum livro que eu gosto**.

Exemplos

Como um **vendedor**, João gostaria de **consultar o estoque de um determinado produto** para **oferecer a um cliente**.

Como uma **diretora**, Sandra gostaria de **obter o volume de vendas do mês** para **saber se atingiu as metas ou não**.

Como um **potencial cliente**, Carlos gostaria de **visualizar os planos existentes** para **decidir qual deve comprar**.

USER STORY

INVEST

Invest

- Independente
- Negociável
- Valiosa
- Estimável
- Sucinta
- Testável

Independente

Precisa ser prática e passível de ser “feita” por si só. Ela não deve ser intrinsecamente dependente de outra história

Negociável

Até que seja de fato executada, é preciso que a história possa ser reescrita e dar margem à mudanças.

Valiosa

**Ela realmente deve entregar valor ao
cliente, usuário ou stakeholder**

Estimável

**Você deve ser capaz de estimar o
esforço para desenvolvê-la**

Sucinta

Pequena o suficiente para que se planejar e estimar com facilidade, sendo possível entregá-la em uma sprint

Testável

Precisa possuir um teste pelo qual deve passar a fim de ser declarada concluída

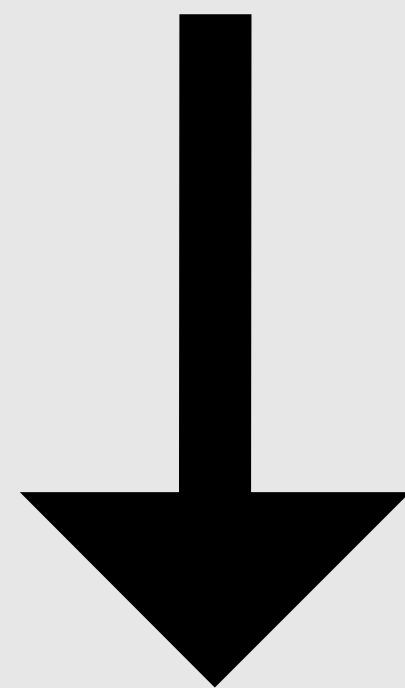
UMA HISTÓRIA
MUITO GRANDE
TORNA-SE UM
ÉPICO

**EPICS, USER
STORIES &
TASKS**



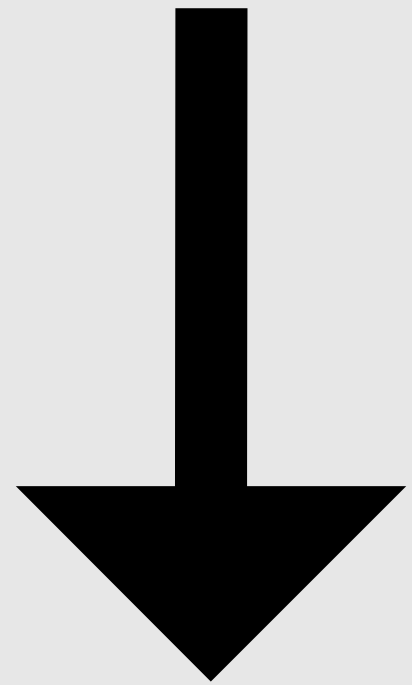
EXEMPLO BIBLIOTECA

EPIC



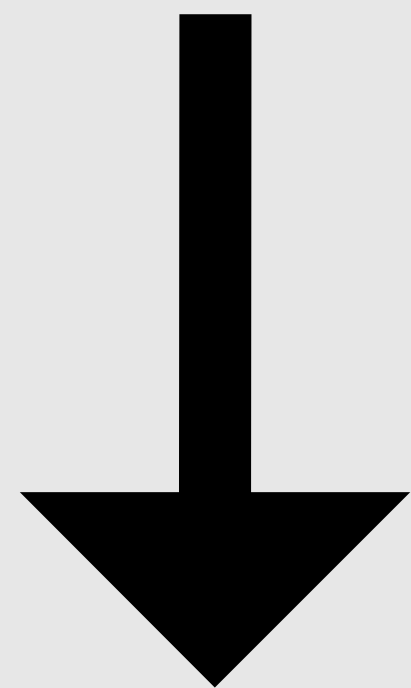
LIVRO

USER STORY



CAPÍTULO

TASK



PARÁGRAFOS

**EXEMPLO
PRÁTICO
IBM MAXIMO**

Epic

Marcia, uma engenheira de confiabilidade, pode ter uma visão priorizada dos equipamentos da fábrica, para que ela possa fazer o seu planejamento estratégico.

Story

Marcia precisa comparar
“predicted failure date” com
“estimated end of line” para
que ela possa tomar ações.

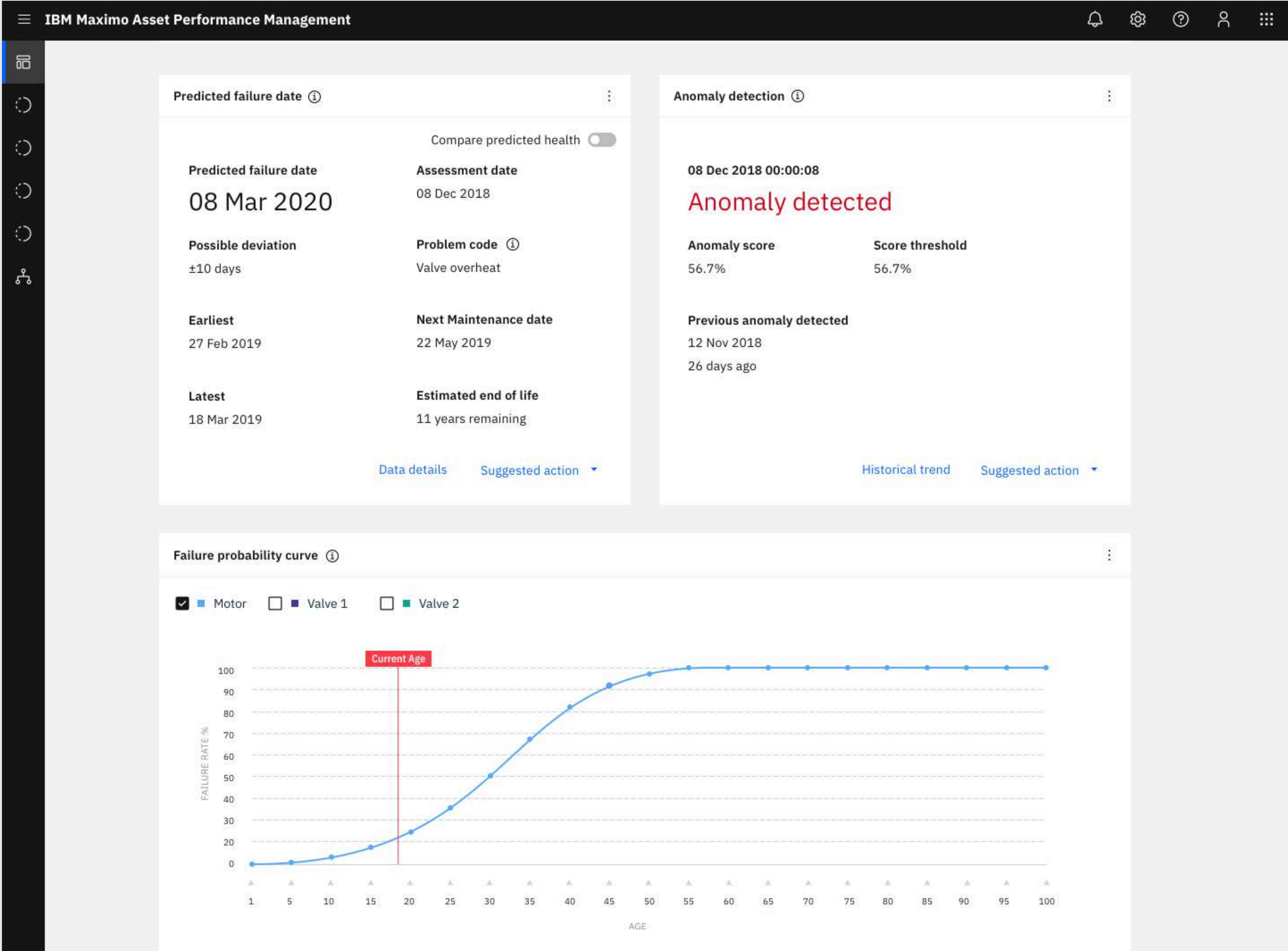
Tasks

Criar um protótipo.

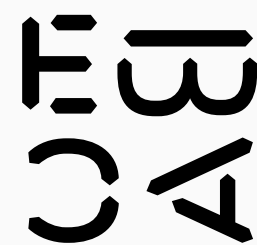
Validar protótipo com stakeholders.

Análise de benchmarking.

Resultado



**ATÉ, A
PRÓXIMA
AULA!**



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia