

DIGITAL PRODUCT DESIGN

CURSO ONLINE
COORDENADO POR
THIAGO BARCELOS

MÓDULO 8



Introdução ao Agile UX

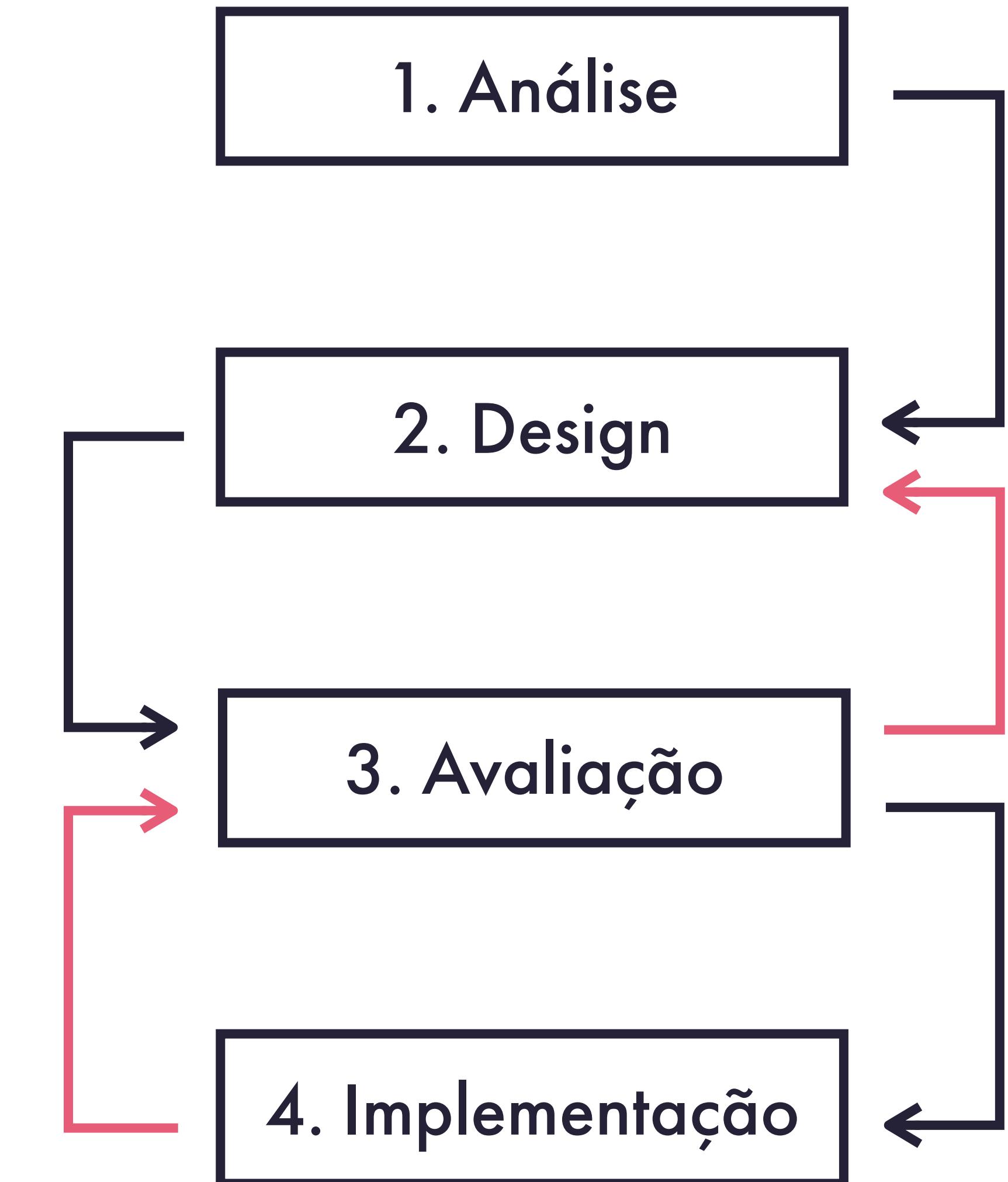
Agenda

- 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

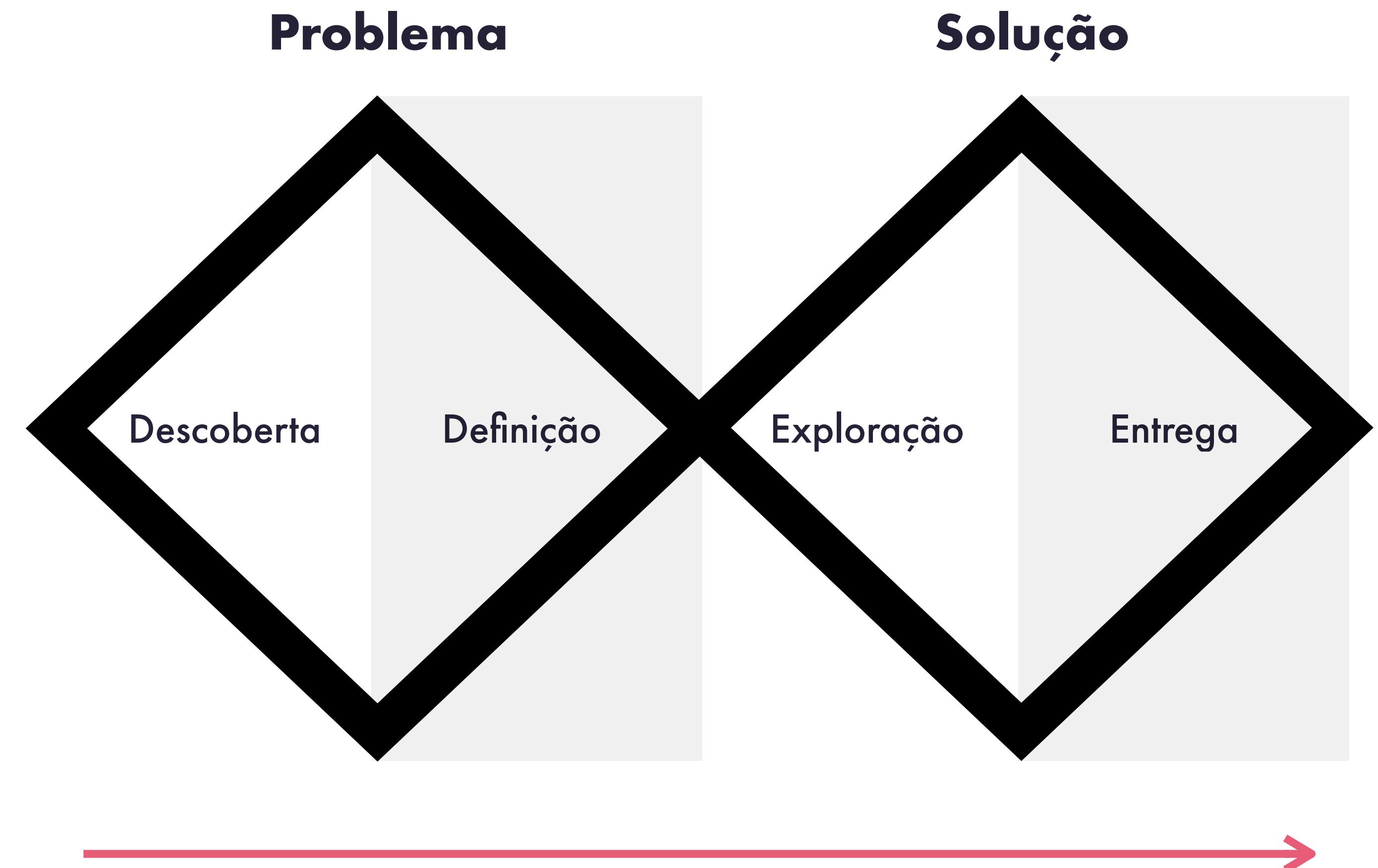
User Centered Design (UCD)

Design centrado no usuário



Design Thinking

Empatia
Colaboração
Experimentação



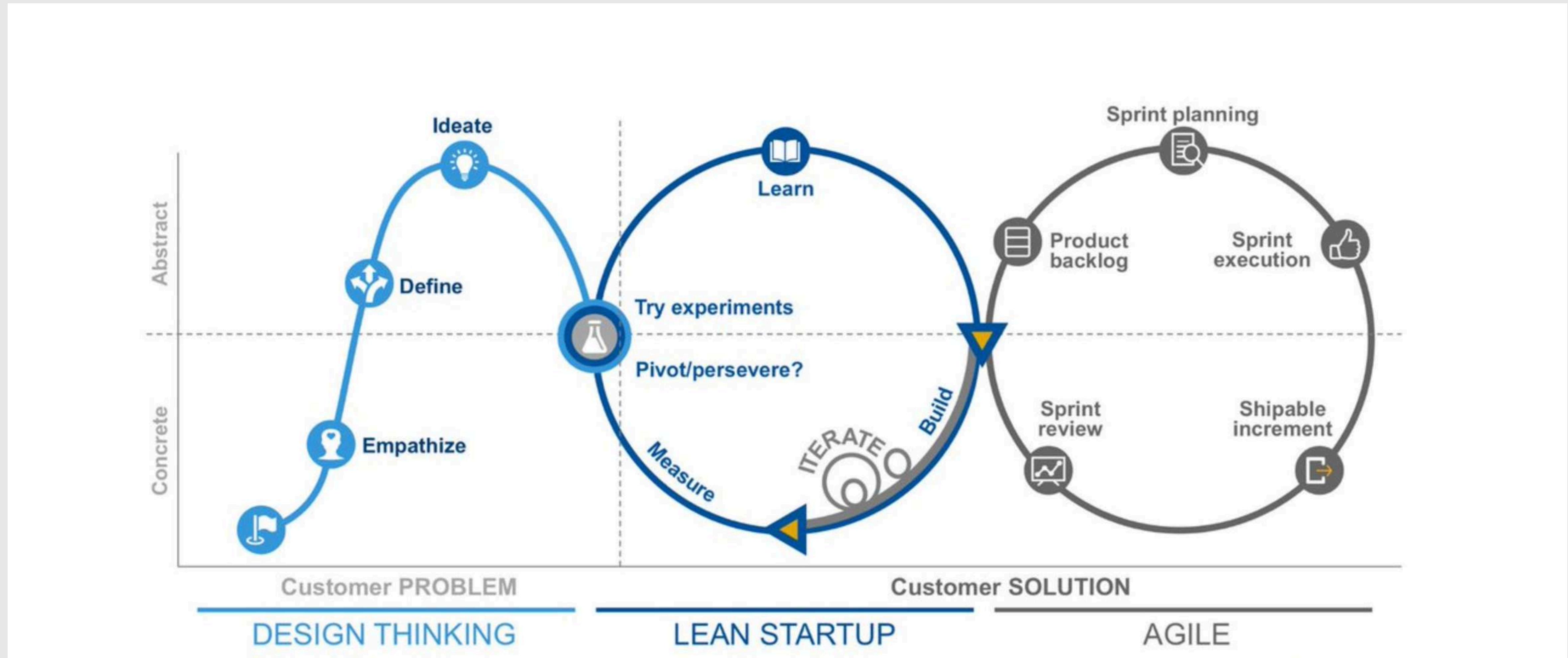
O QUE É DESENVOLVIMENTO AGIL DE SOFTWARE?

**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

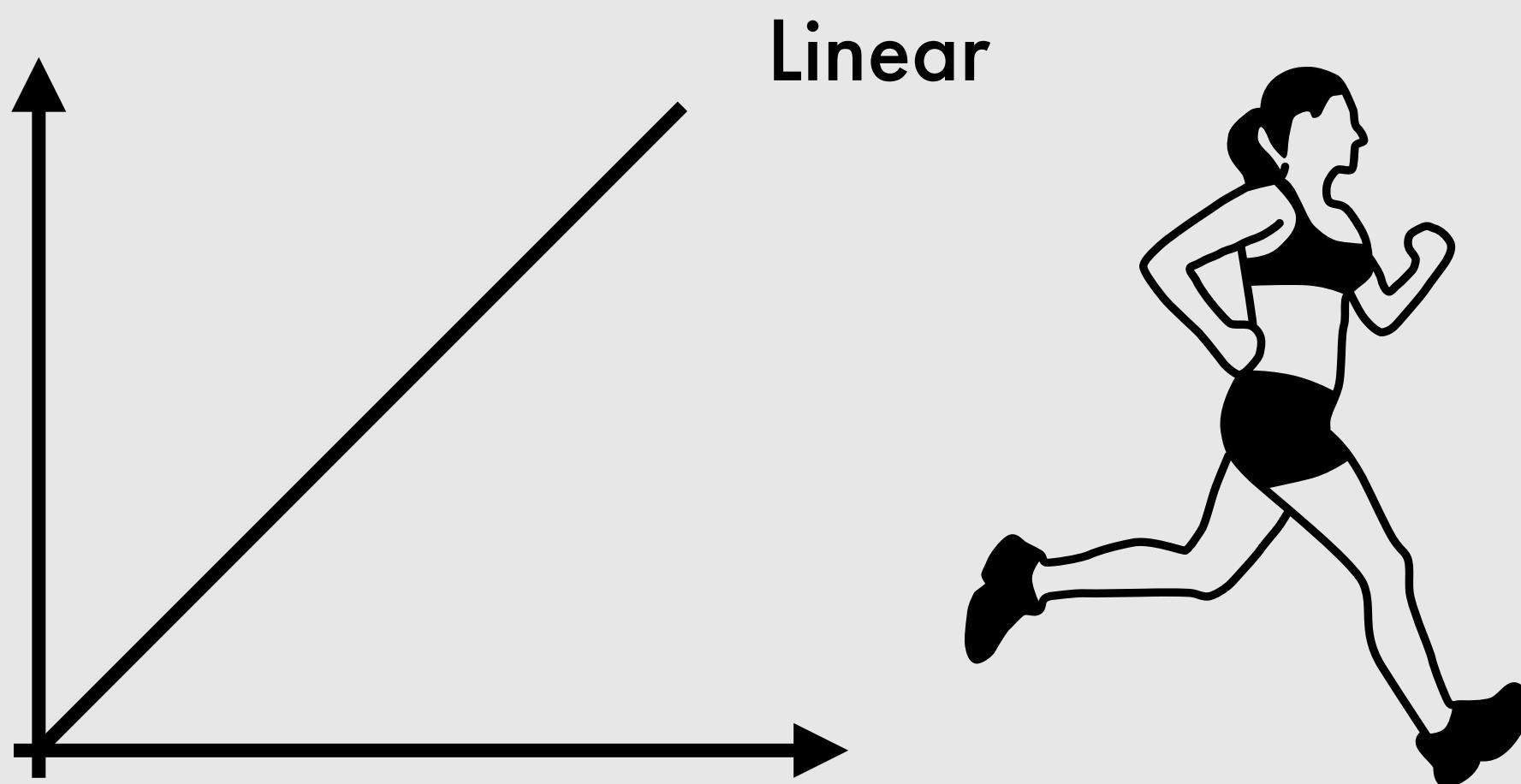
Volátil, incerto,
complexo e ambíguo

**BA
AN
I**

Fragilidade, ansiedade,
não linearidade e
incompreensibilidade

MERCADO ORIENTADO AO CONSUMIDOR

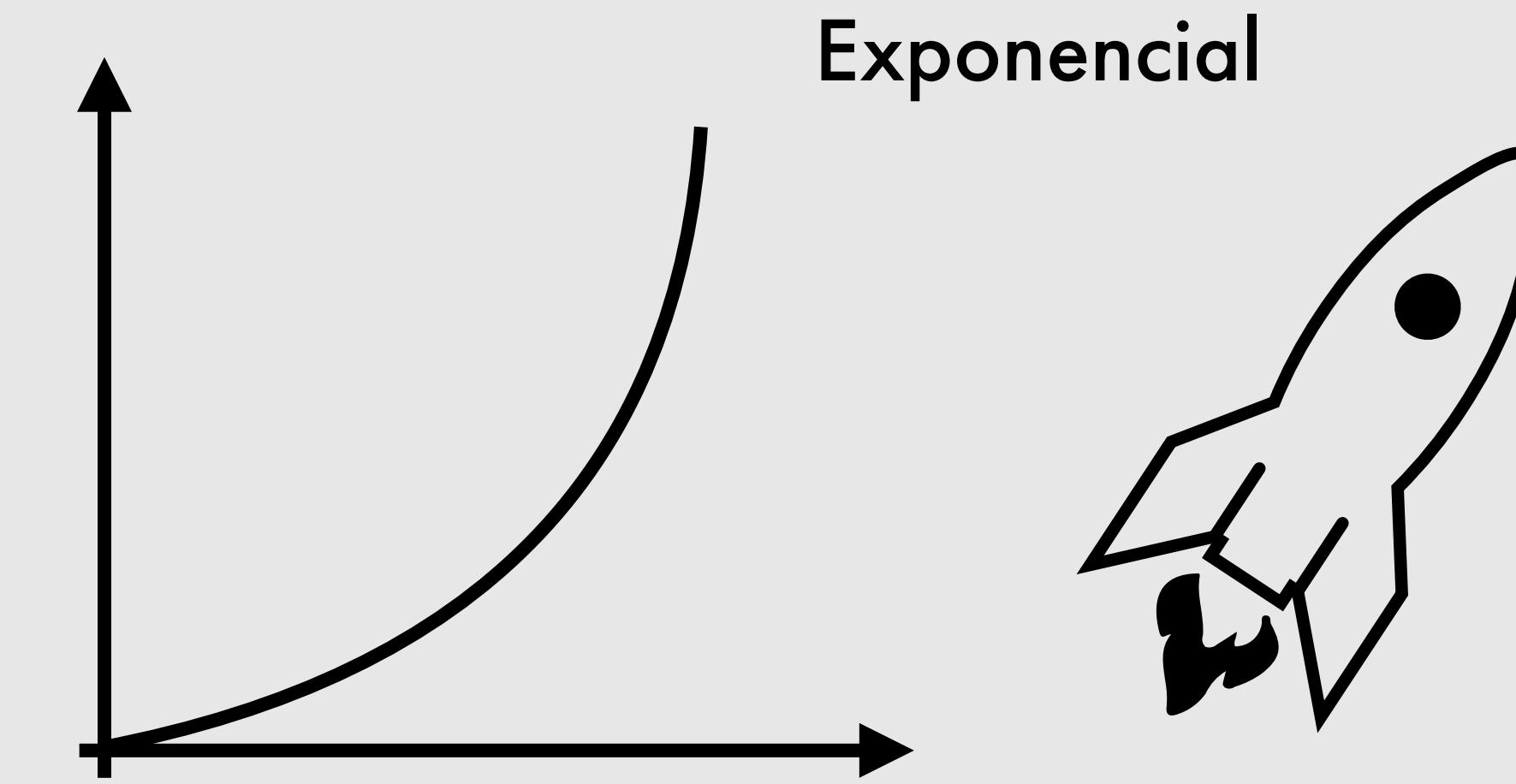
Século XX



Mudança cíclica

Melhoria contínua
e eficiência

Século XXI



Transformação rápida

Mudança de paradigma
e de saltos

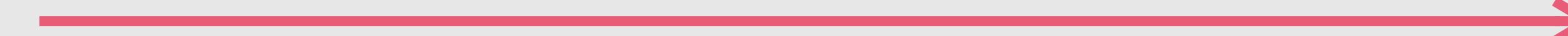
Número de anos que cada produto precisou para alcançar **50 milhões** de usuários globalmente:

| | |
|----|--------------------|
| 68 | Linhos 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 |

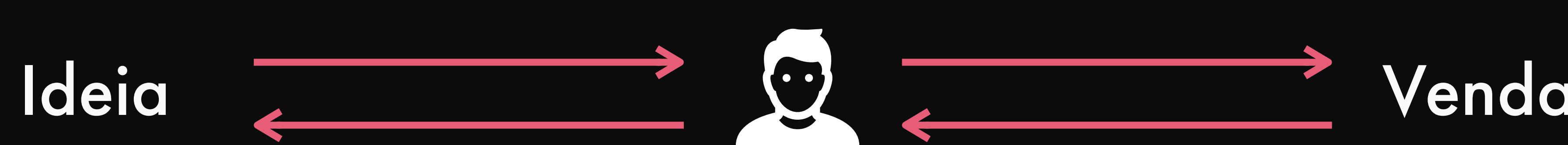
19 dias **Pokémon Go**



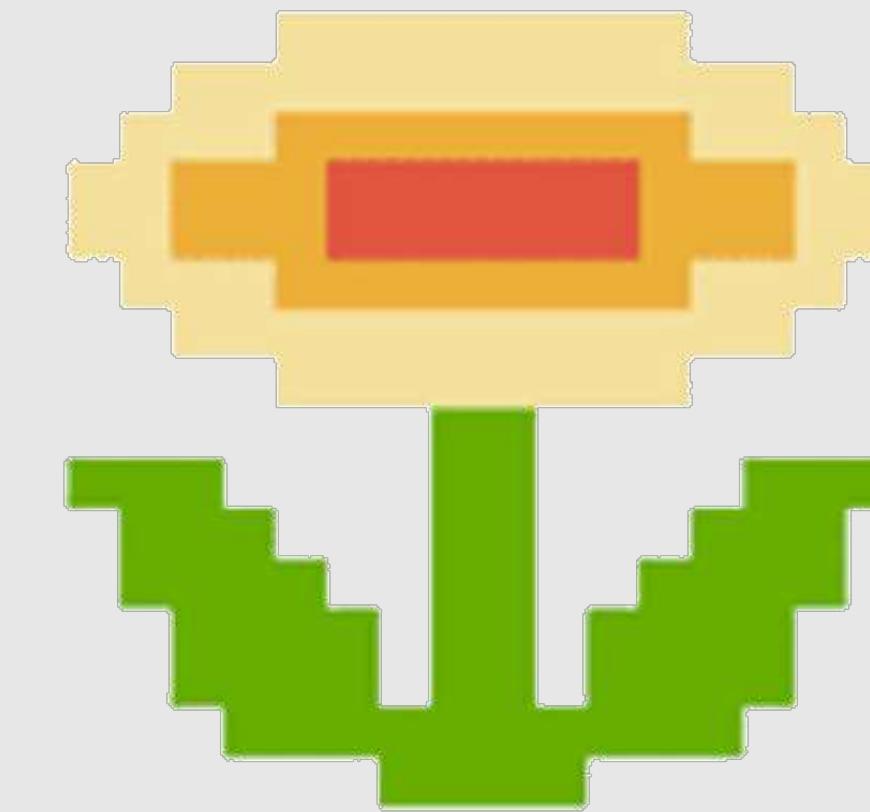
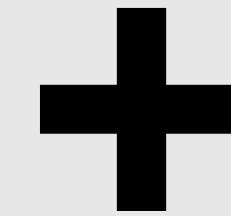
ORIENTADO A IDEIAS

Ideia  Venda

ORIENTADO A NECESSIDADES

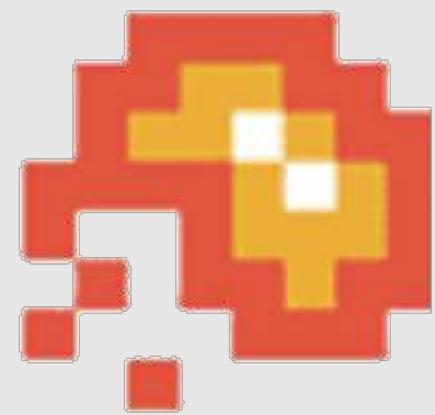


**Isso não é bem o
que o usuário quer**



**Potencial
Consumidor**

Isso sim!



Produto

Experiência

BUREOCRACIA

**ACABA SENDO UM
GRANDE PROBLEMA**

Grandes empresas



Startups



Startup

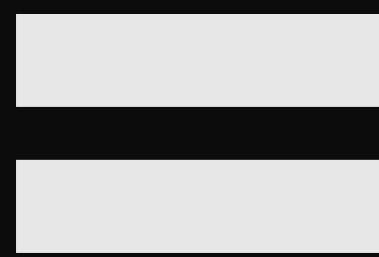
“Start-up é uma organização temporária, projetada para buscar por um modelo de negócios repetível e escalável, que atua num ambiente de extrema incerteza”

STARTUP É UM EXPERIMENTO

VELOCIDADE E
CONSTÂNCIA

LEAN STARTUP

LEAN



ENXUTO

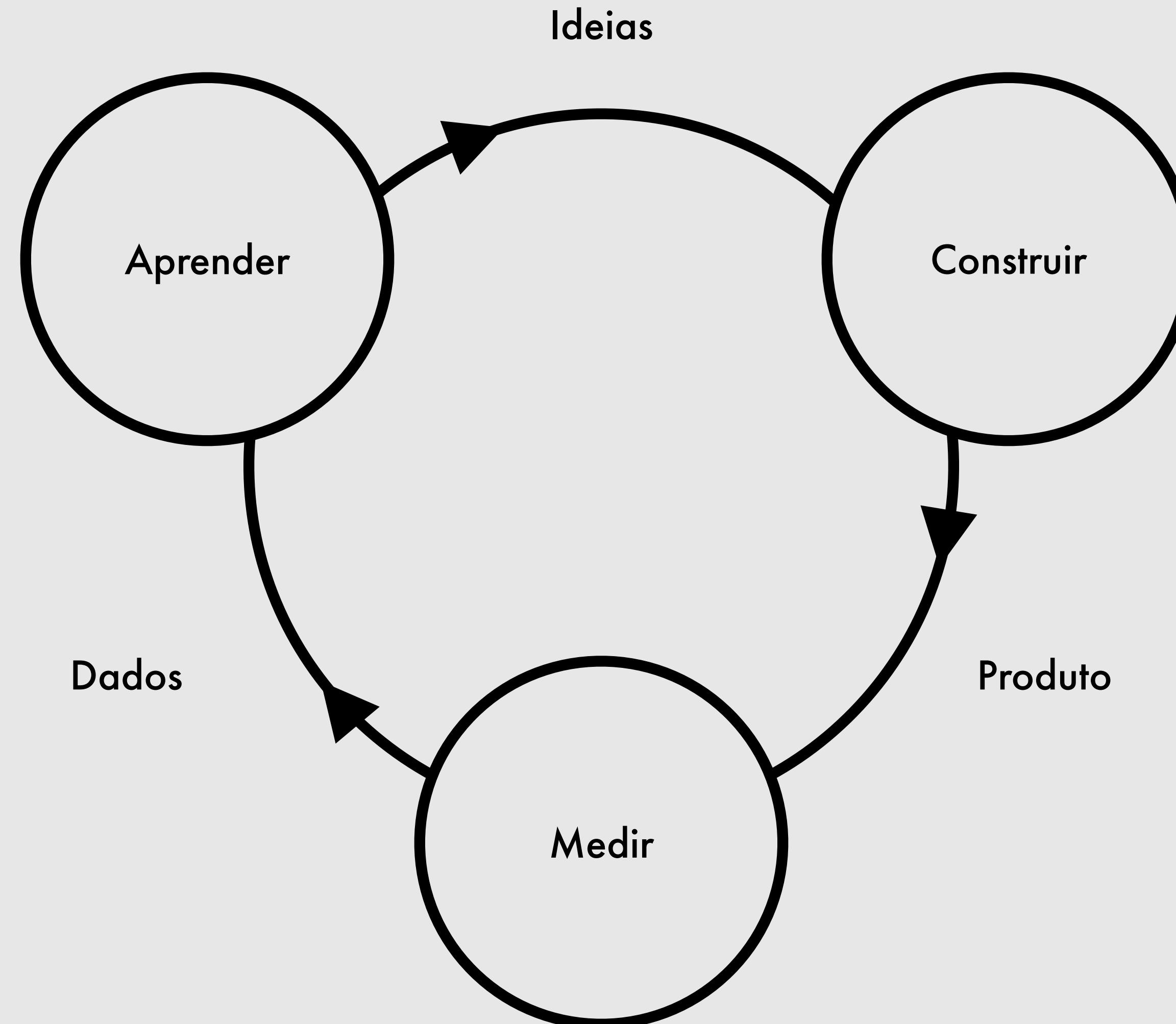
Pensamento lean

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

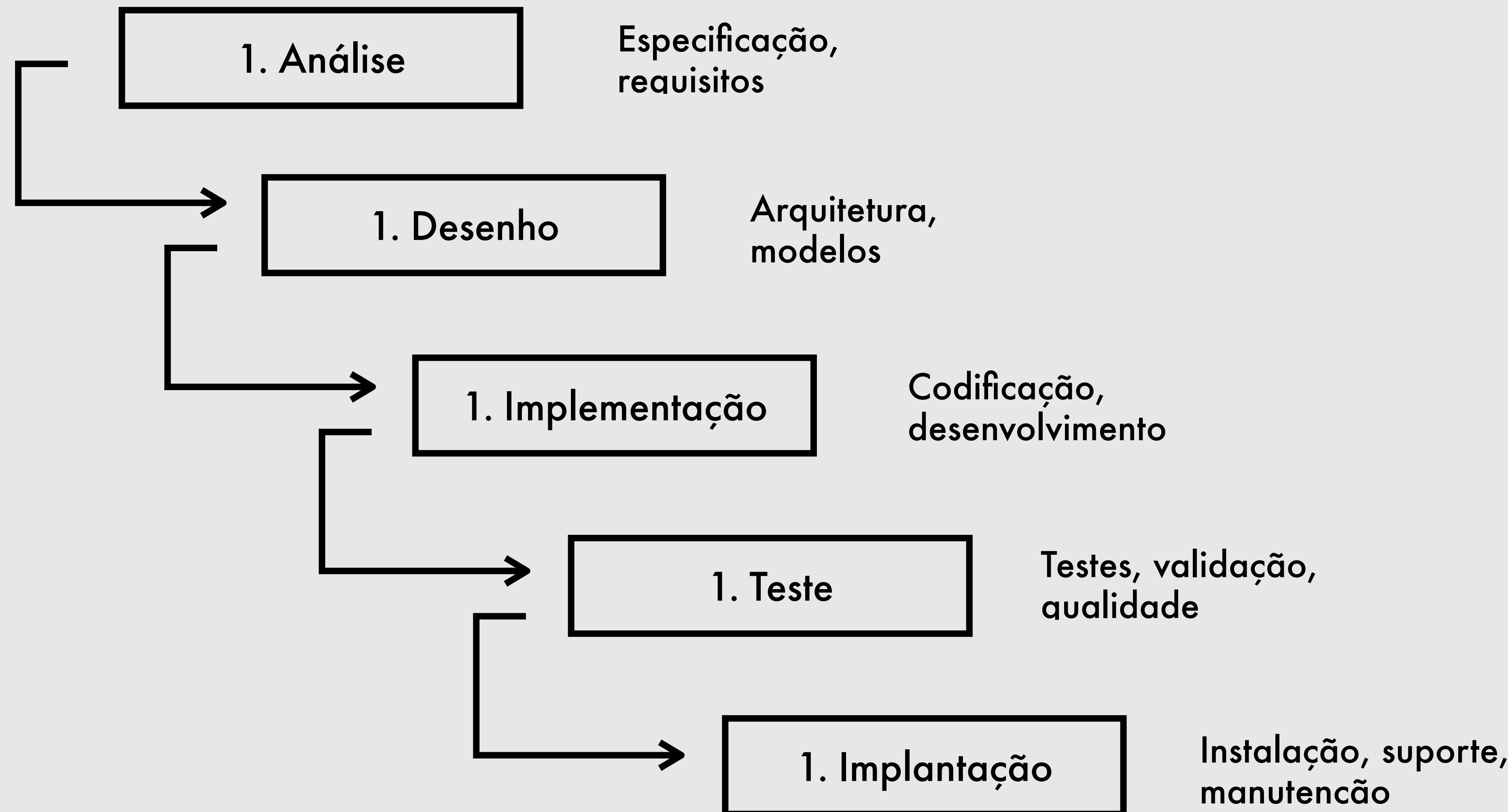
ERRAR CEDO

ERRAR BARATO

Ciclo de feedback



Cascata



MVP

MVP

Sonhe grande (Visão)

Comece pequeno (MVP)

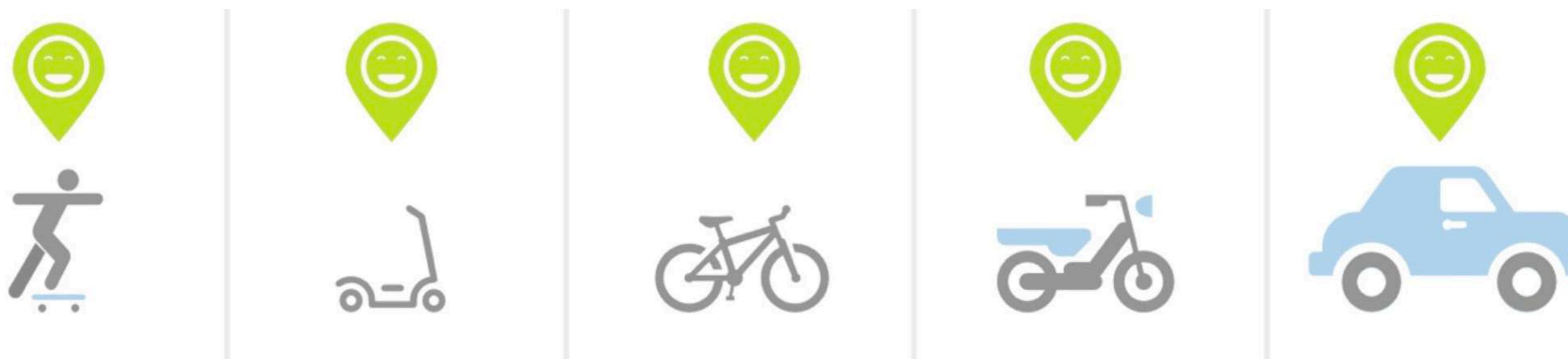
Escale rápido (Produto)

MVP

Só vai saber se deu certo no final



Partindo de um MVP obterá feedback constante para melhorias



MVP



Cupcake

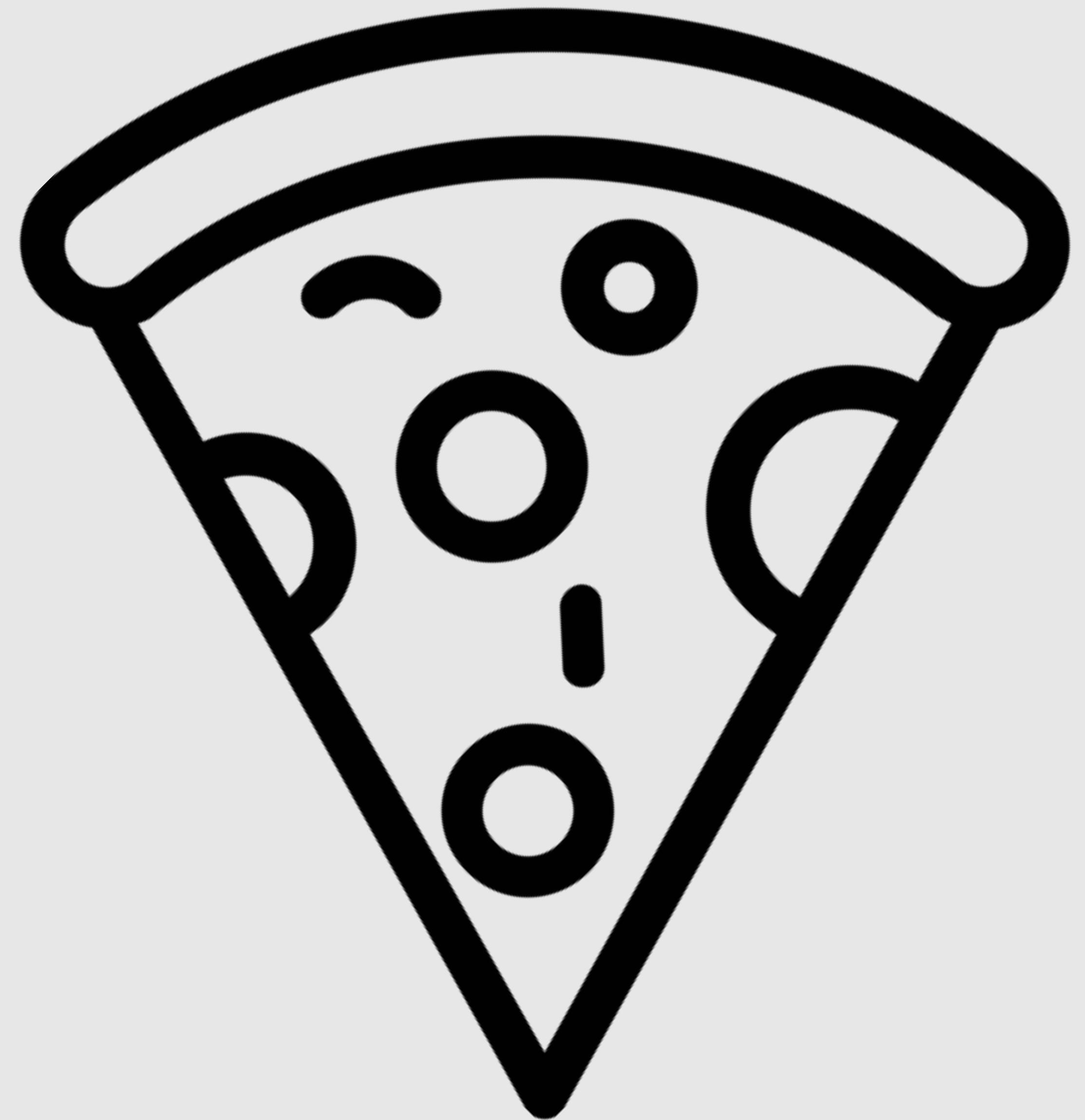


Bolo de aniversário



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

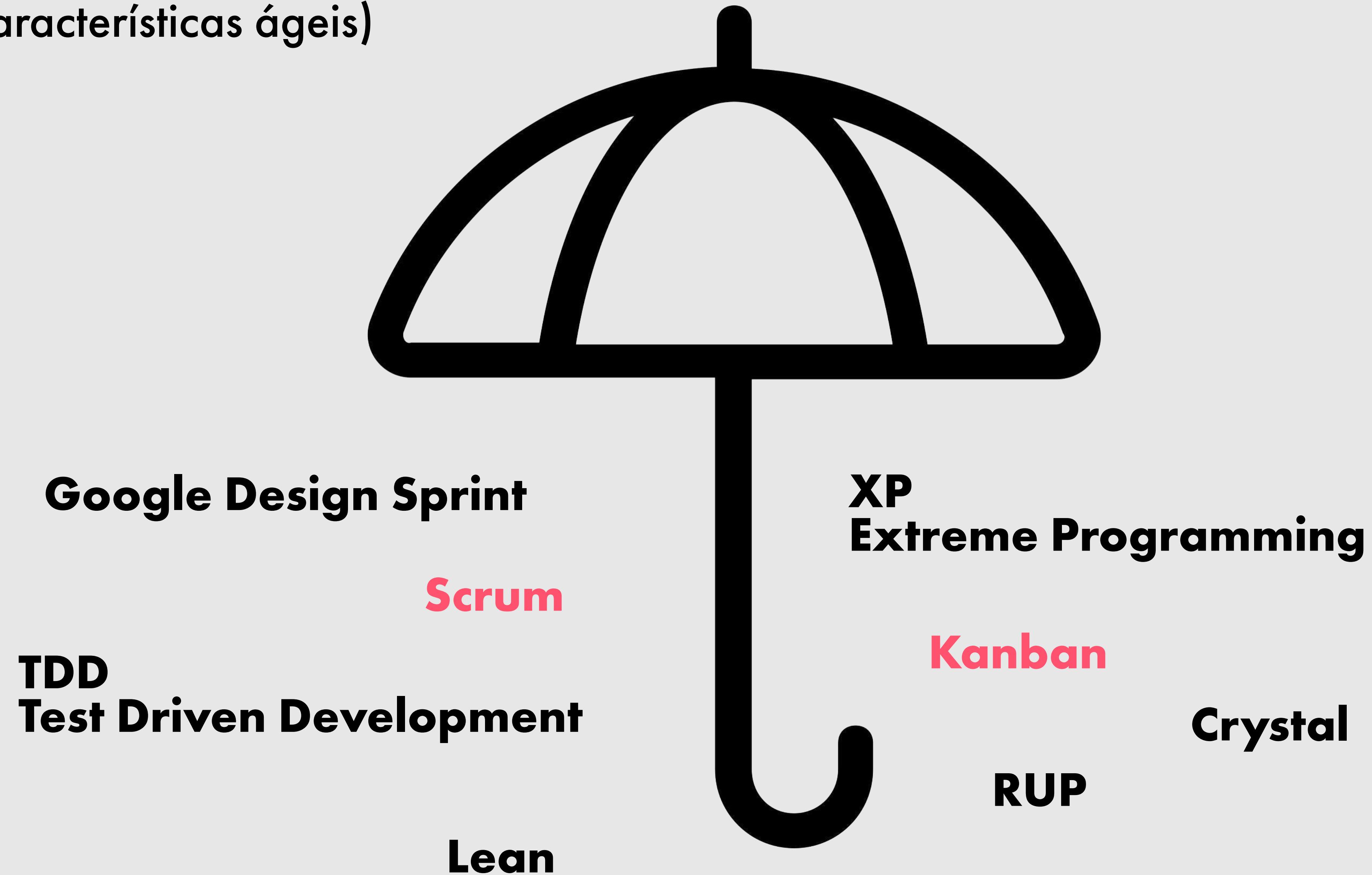
- Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas
- Software em funcionamento mais que documentação abrangente
- Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos
- Responder a mudanças mais que seguir um plano

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

COLABORACÃO COM O CLIENTE

mais que negociação
de contratos

RESPONDER A MUDANÇAS

mais que seguir um plano

MÓDULO 8

AULA 3

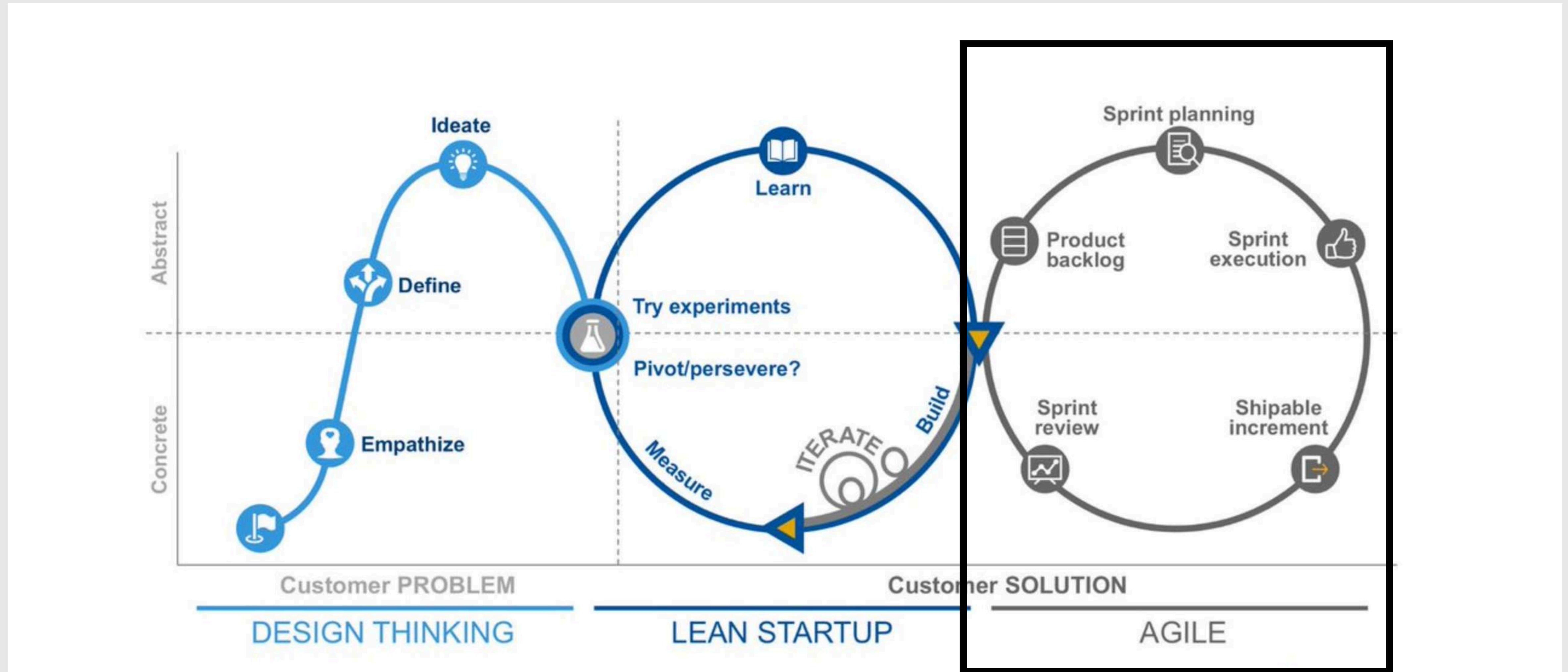
Scrum

Agenda

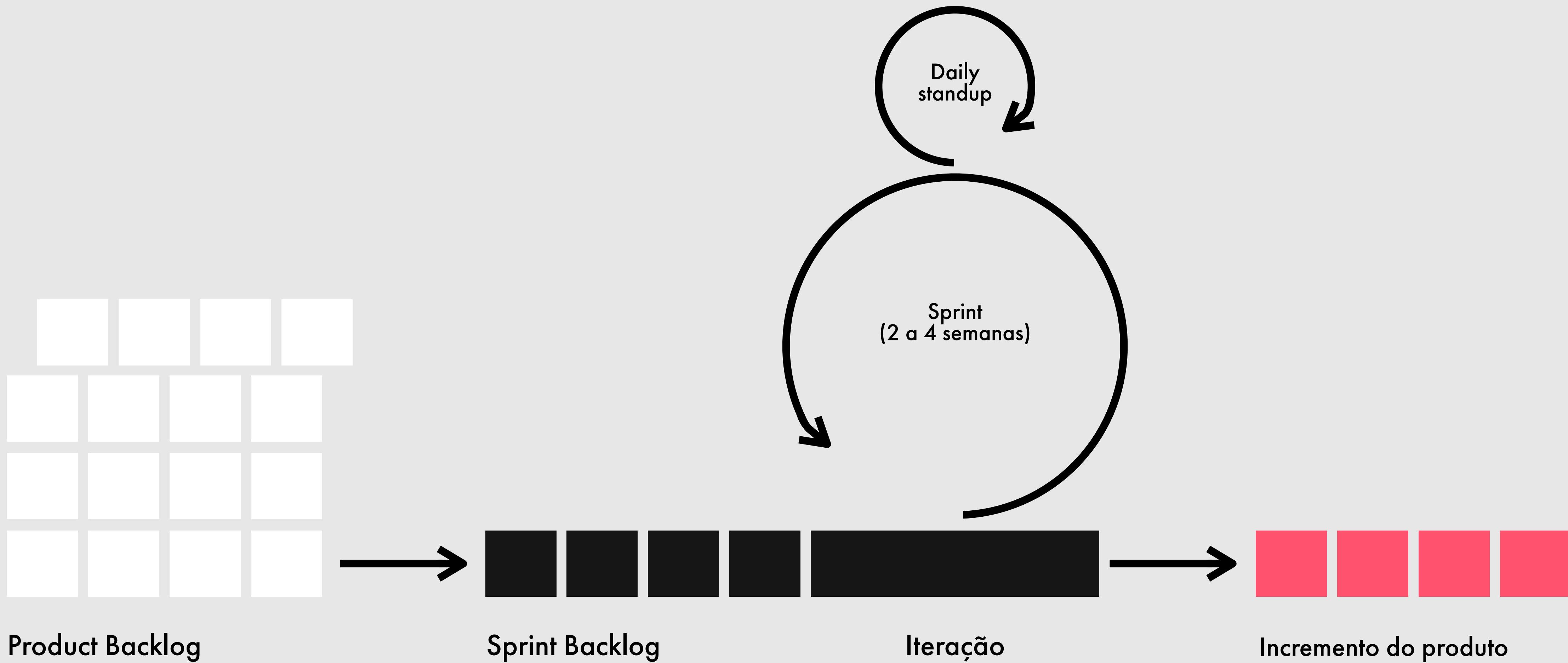
- Conhecer os eventos, cerimônias e artefatos do scrum e como eles funcionam na prática
- Conhecer a diferença dos papéis e chapéus de um time ágil

ABRACA AS
INCERTEZAS E A
CRIATIVIDADE

Um mix de processos



Scrum



**PAPEIS, 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

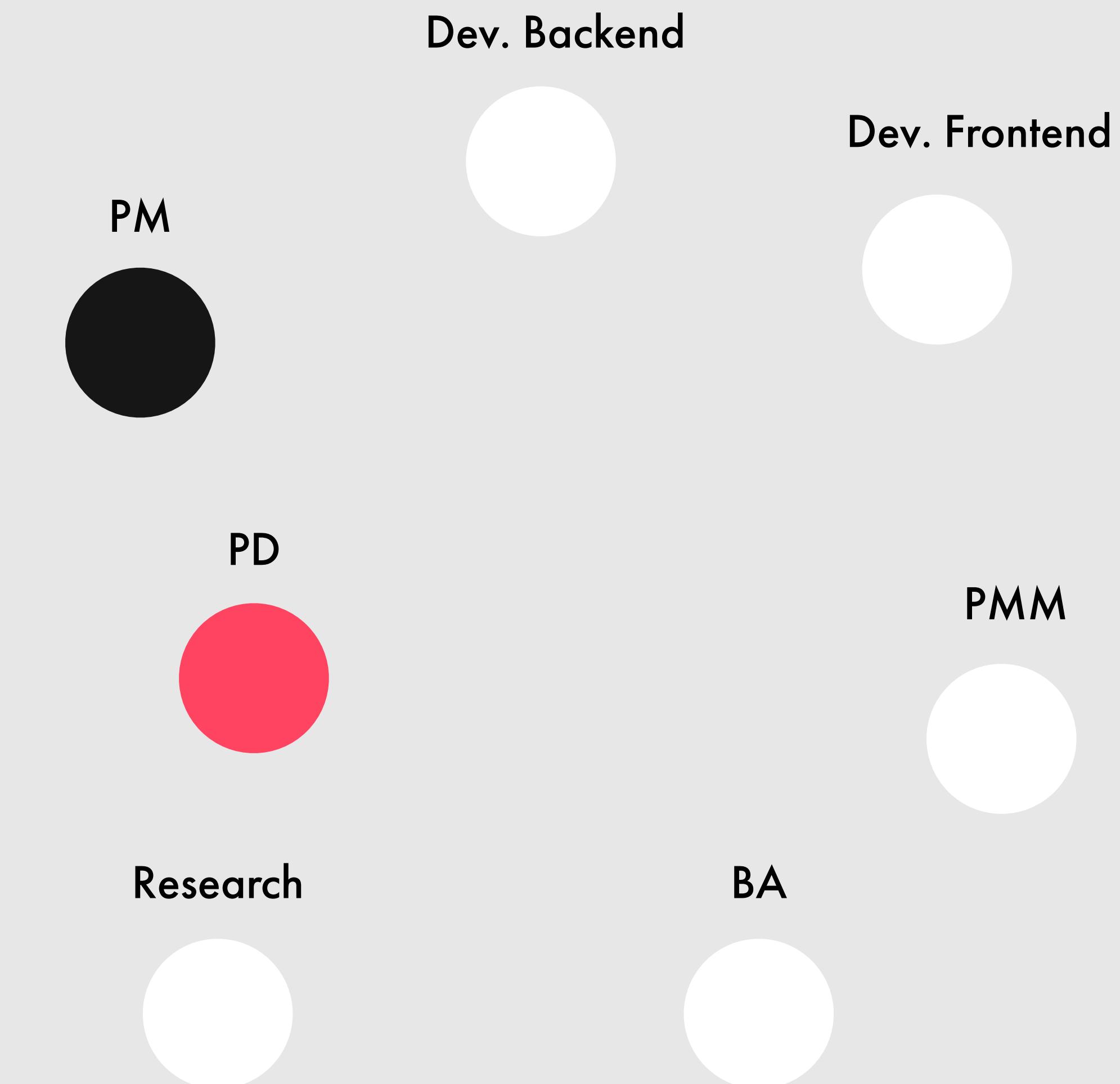
- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Incremento do produto

TIMES ÁGEIS
SQUAD

MULTI-
DISCIPLINARE E
AUTO-
GERENCIADO

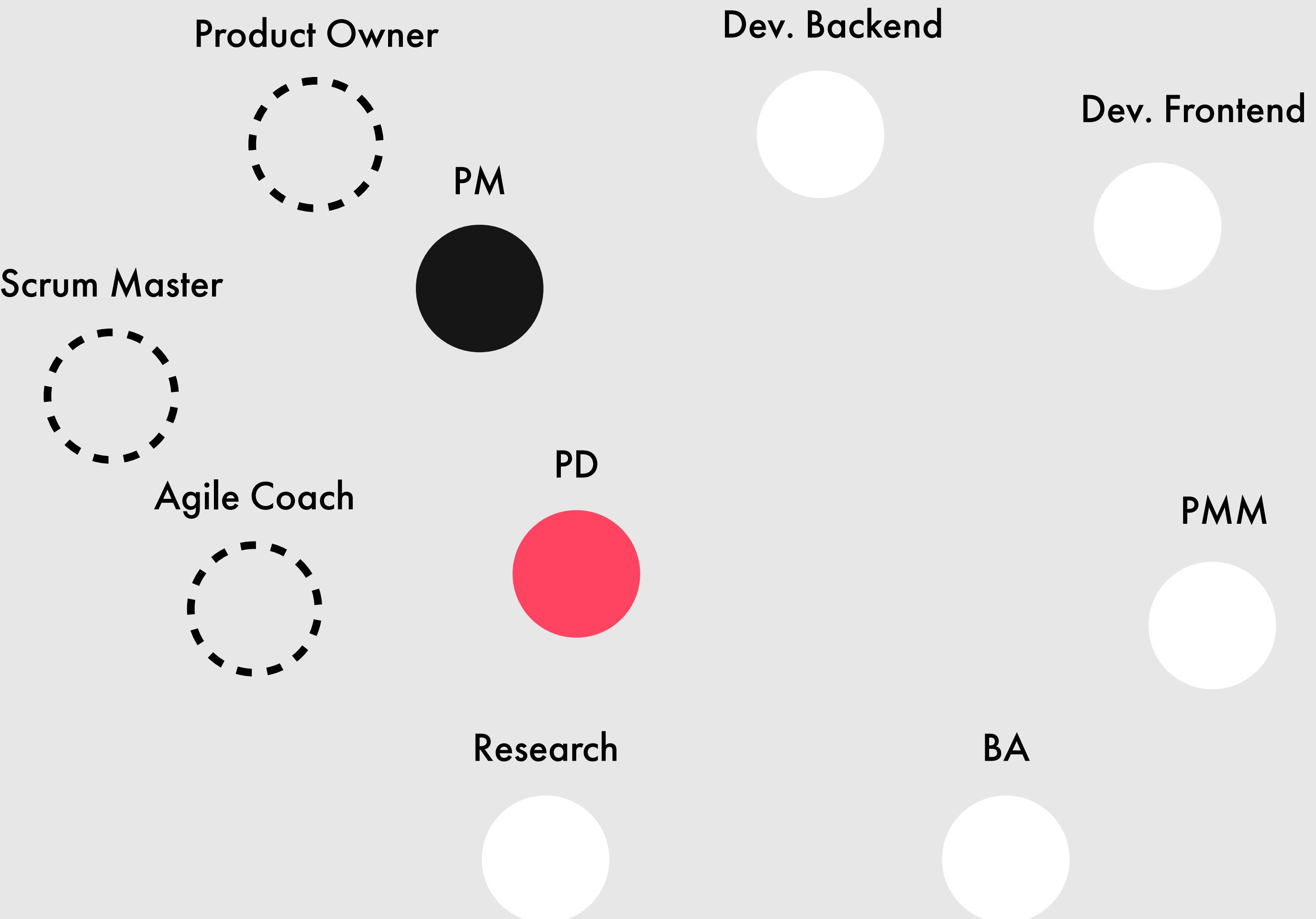
Times ágeis

Perfis
Habilidades
Chapéus

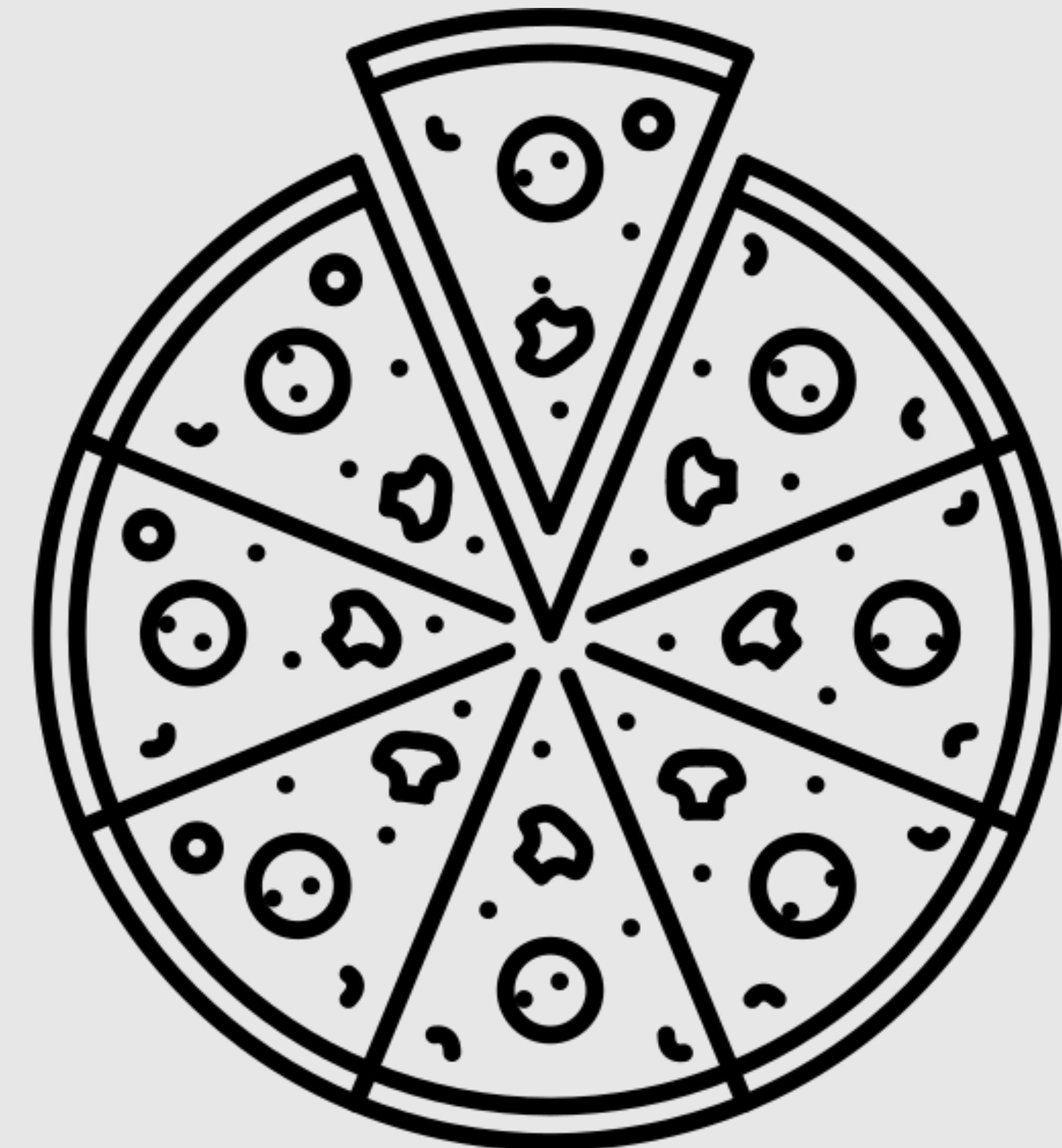


Times ágeis

Perfis
Habilidades
Chapéus



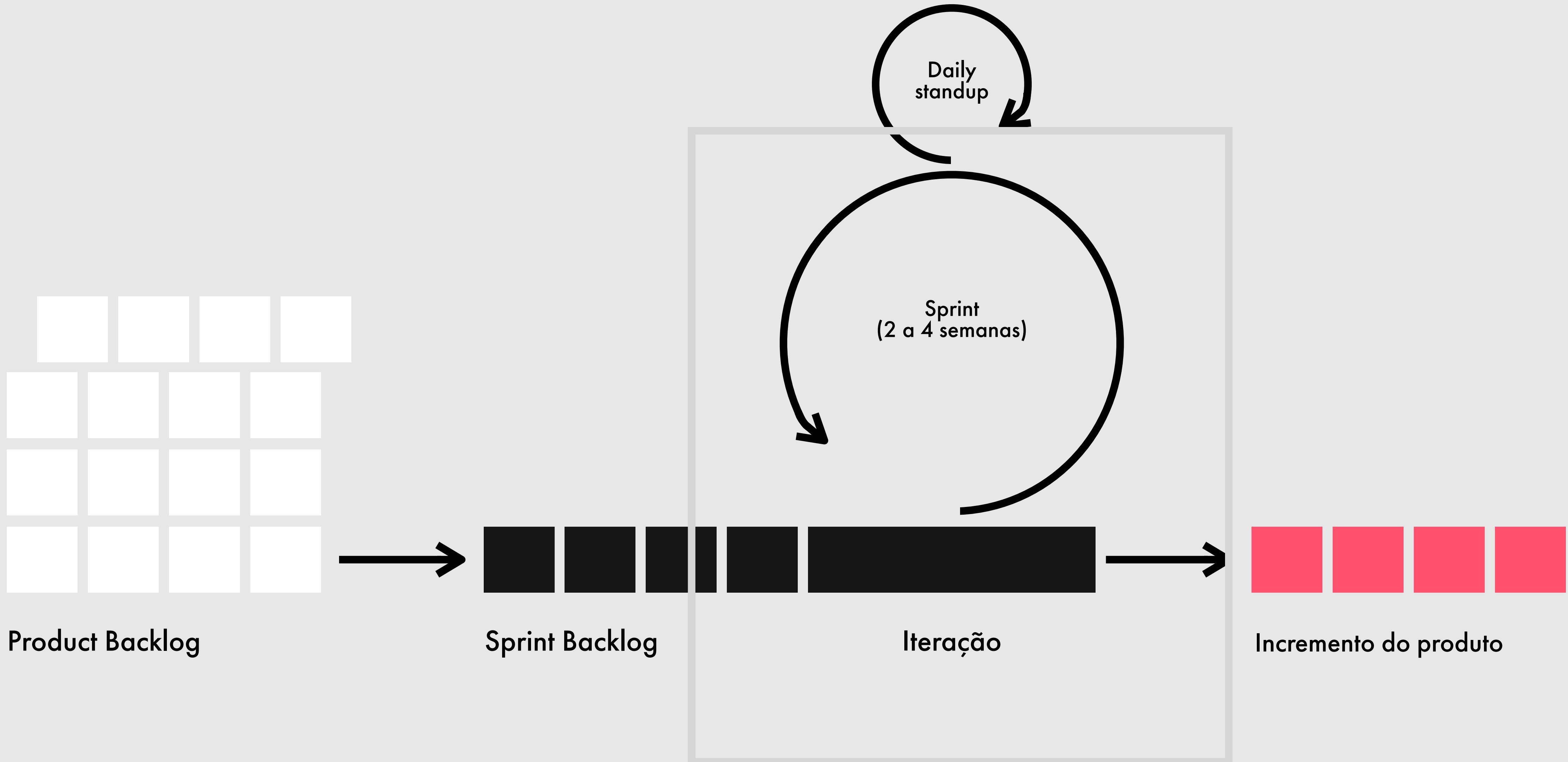
Time, Squad



**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.”

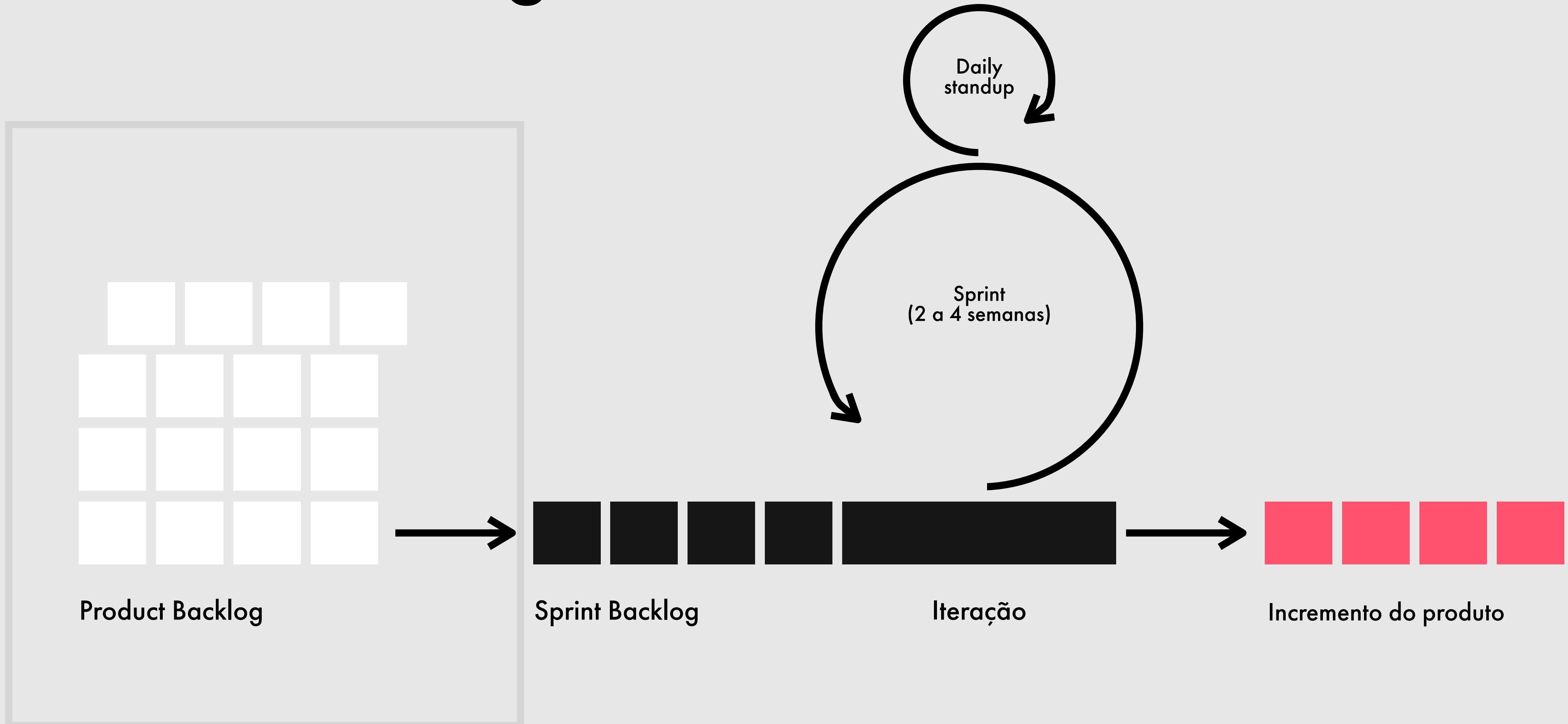
Sprint

- 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.

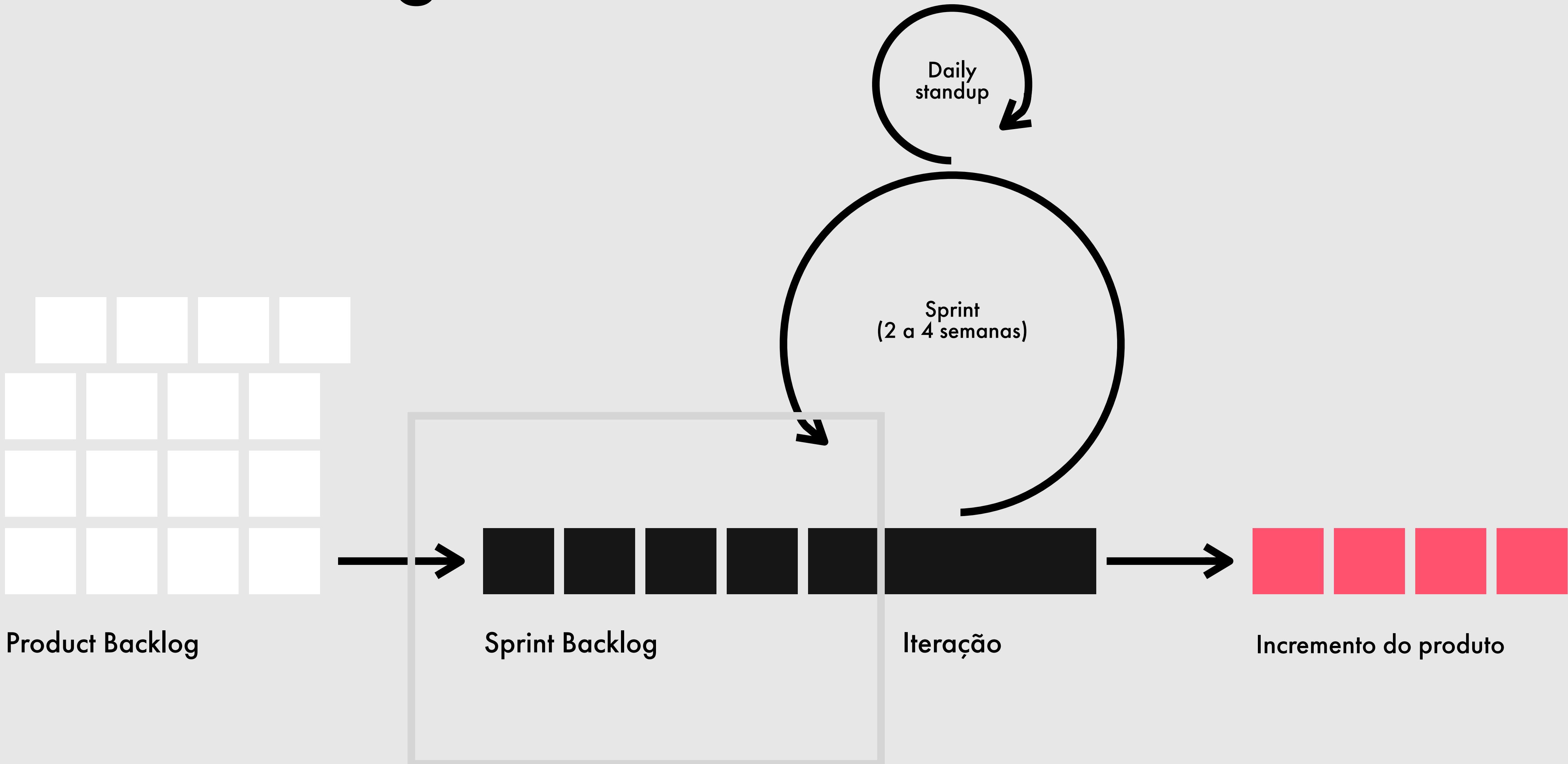
Product backlog

O 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.

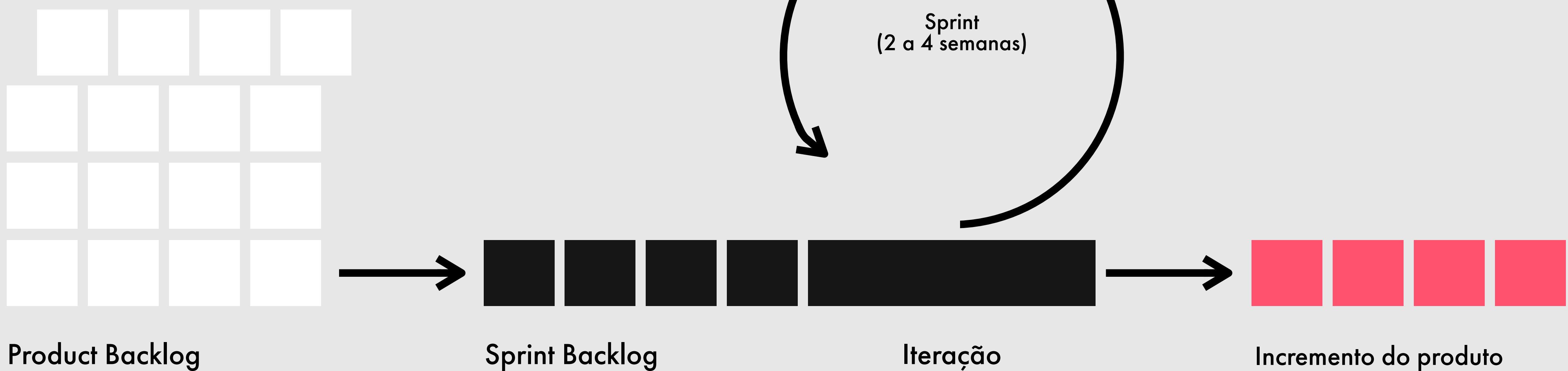
Planning poker

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?

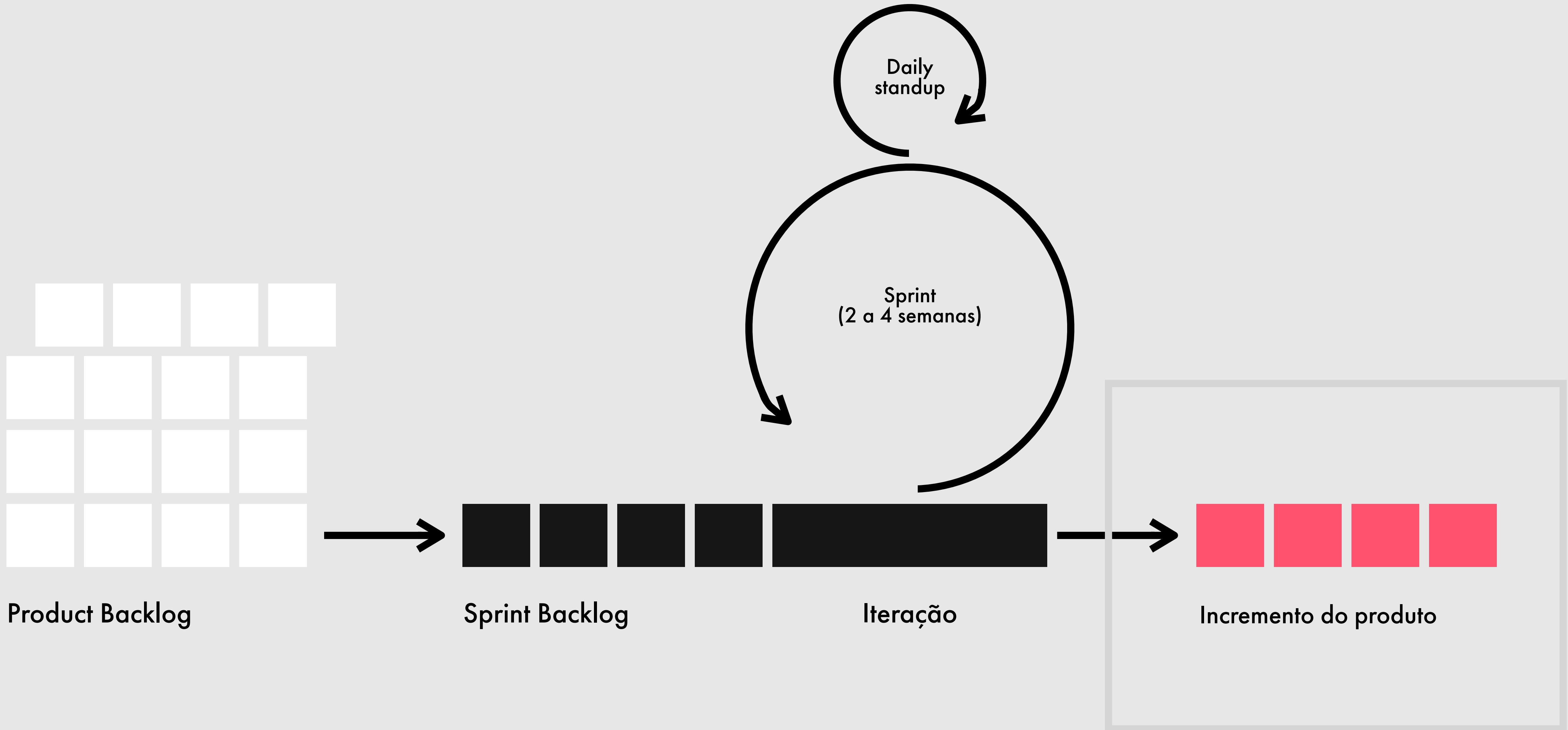
Existe algum
obstáculo
impedindo
você de
progredir?

Tempo de duração

~15min

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?

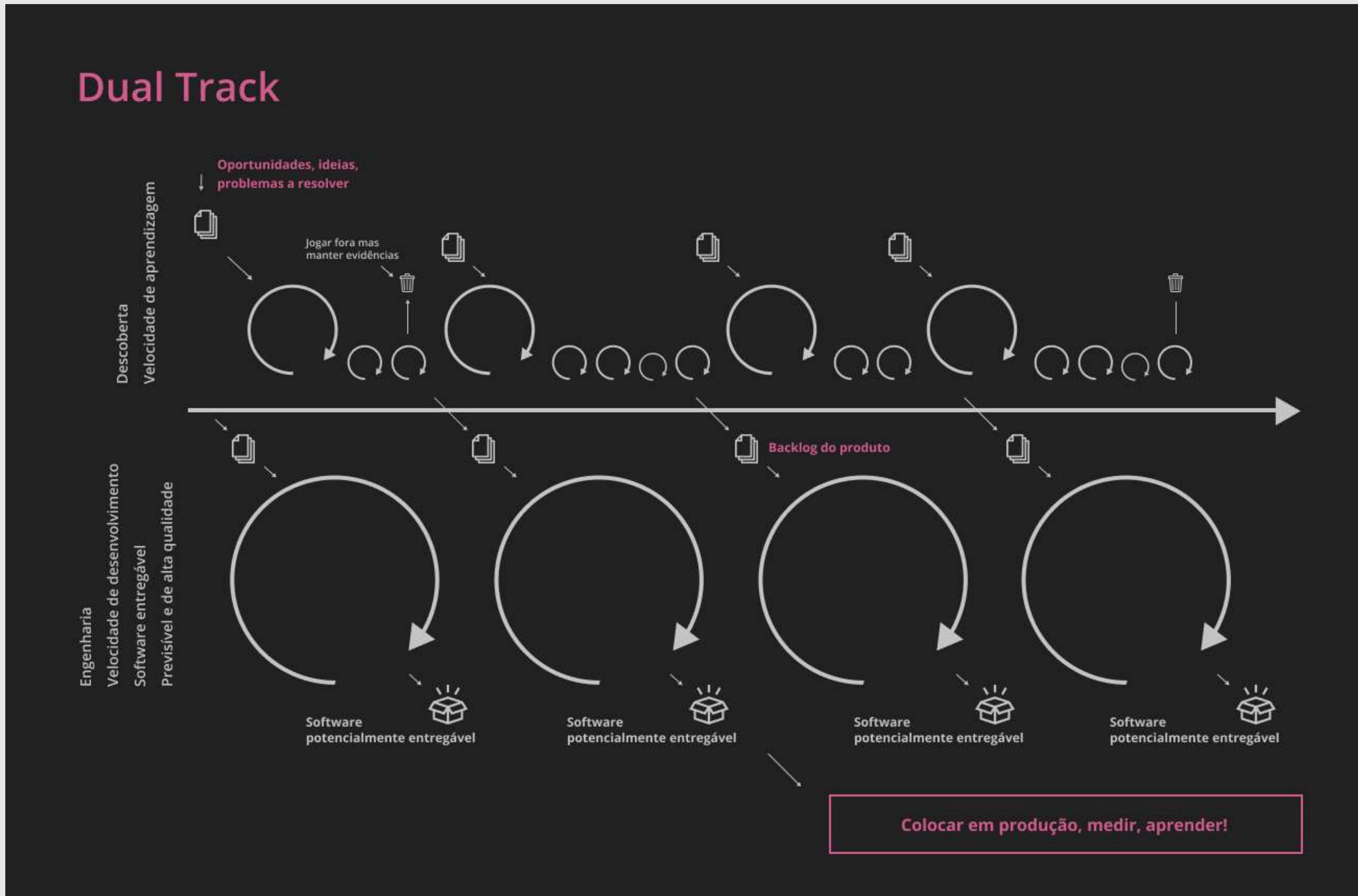
O que melhorar para a próxima sprint?

APRENDIZADOS

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

DUAL TRACK
DEVELOPMENT

Dual track development



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 açãoáveis
- Quais as características de uma user story (IVEST)
- Exemplos

USER STORY

User story

O 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

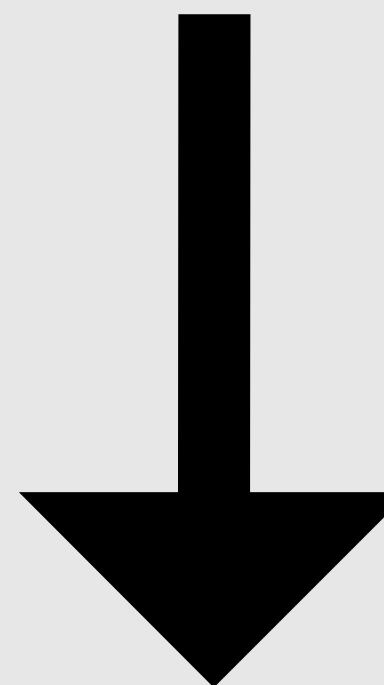
UMA HISTÓRIA
MUITO GRANDE
TORNA-SE UM
ÉPICO

EPICS, USER
STORIES E
TASKS

EXEMPLO BIBLIOTECA

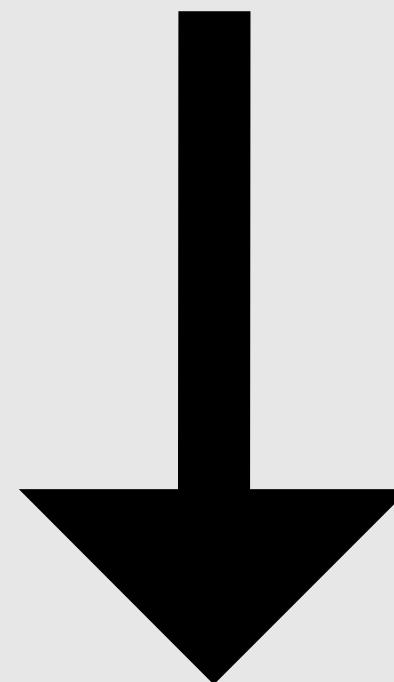


EPIC



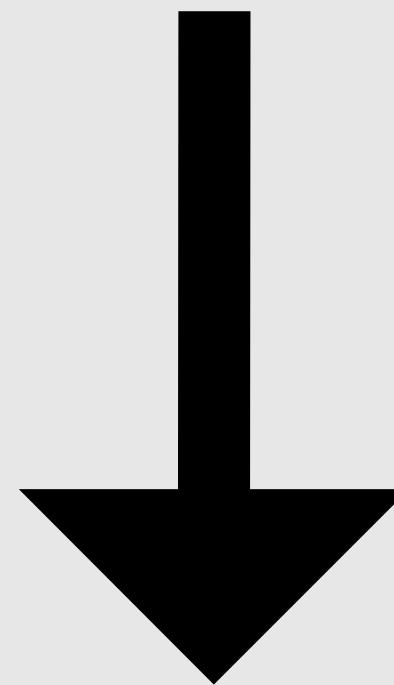
LIVRO

USER STORY



CAPÍTULO

TASK



PARÁGRAFOS

EXEMPLO PRÁTICO IBM MAXIMO

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

IBM Maximo Asset Performance Management

Predicted failure date ⓘ

Compare predicted health

| | |
|------------------------|-----------------------|
| Predicted failure date | Assessment date |
| 08 Mar 2020 | 08 Dec 2018 |
| Possible deviation | Problem code ⓘ |
| ±10 days | Valve overheat |
| Earliest | Next Maintenance date |
| 27 Feb 2019 | 22 May 2019 |
| Latest | Estimated end of life |
| 18 Mar 2019 | 11 years remaining |

Anomaly detection ⓘ

08 Dec 2018 00:00:08

Anomaly detected

| | |
|---------------------------|-----------------|
| Anomaly score | Score threshold |
| 56.7% | 56.7% |
| Previous anomaly detected | |
| 12 Nov 2018 | |
| 26 days ago | |

Data details Suggested action ▾

Historical trend Suggested action ▾

Failure probability curve ⓘ

Motor Valve 1 Valve 2

Current Age

FAILURE RATE %

AGE

ATE A
PRÓXIMA
AULA!



escola
britânica de
artes criativas
& tecnologia