

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO – AGILE ESSENTIALS

---

### 1. LEAN – ONDE O AGILE COMEÇA

O Lean é a base do movimento ágil que vem ganhando força nos últimos anos. Mas afinal de contas o que é Lean? Muitos sabem que está relacionado com a eliminação de desperdício, mas afinal de contas como identifica-lo? Como medi-lo? Como analisar um sistema organizacional sob a perspectiva Lean? Como o Lean se encaixa dentro das abordagens ágeis e como as abordagens ágeis se encaixam dentro do Lean? Estas e outras dúvidas serão discutidas e analisadas neste curso.

**SME:** Vitor Massari

**Instrutores:** Vitor Massari e Leandro Sanches

**Carga Horária Total:** 10h

#### Bloco 1

- Origens do Lean
- TPS: Toyota Production System
- Pilares do TPS
- 14 Princípios do TPS
- Kaizen
- Kaizen vs. Kaikaku
- Os 7 Princípios do Lean e seus 7 desperdícios
- Exercícios

#### Bloco 2

- Sistema Puxado versus Sistema Empurrado
- Riscos dos Sistemas Puxado e Empurrado
- Quando faz sentido atuar com o Sistema Empurrado e com o Sistema Puxado
- O Sistema Empurrado nas organizações
- O Sistema Empurrado em projetos
- Mapeamento da cadeia de valor
- Mapeamento da cadeia de valor no cotidiano
- Lean Thinking
- Lean Six Sigma
- Lean Management
- Lean Office
- Lean PMO
- Lean IT
- Lean Kanban
- Lean Startup
- Lean Product Management
- Exercícios

### Bloco 3

- Onde o Agile se encaixa no Lean
- Princípios do Manifesto Ágil vs. Princípios TPS
- Características de Projetos Ágeis
- Agile e Takt Time
- Agile e Jidoka
- Agile e melhoria contínua
- Onde o Lean se encaixa no ágil
- Sistema puxado dentro das iterações
- Visão holística e análise de estados
- Perspectiva Lean sobre as restrições
- Exercícios

### Bloco 4

- Principais certificações Lean
- Considerações finais
- Exercício – Estudo de Caso
- **Sessão Online Ao Vivo (1h)** de Tutoria para discussão do Exercício
- **Sessão Online Ao Vivo (2h com o SME do curso):** Interação, insights, cases, discussões, dinâmicas.

### Avaliação de Aprendizagem

## 2. GERENCIAMENTO ÁGIL DE PROJETOS

As metodologias ágeis são abordagens cada vez mais populares para realizar projetos no ambiente volátil das organizações. Um gerente de projetos não pode mais se acomodar em dominar as técnicas tradicionais de gerenciamento de projetos. Se você ainda não tem grande vivência em ambientes ágeis, este é o curso certo para você.

Prepare-se para as certificações:

- Scrum Master Accredited Certification. International Scrum Institute
- Agile Scrum Foundation (ASF)
- Professional Scrum Master I (PSM-I) da Scrum.Org.

**SME e Instrutor:** Carlos Henrique Silva (Caíque)

**Carga Horária Total:** 12h

### Bloco 1

- Situação do Gerenciamento de Projetos
- Possíveis Problemas em Projetos
- Introdução ao Agile
- O Manifesto Ágil, seus valores e princípios
- Agile é uma mentalidade

- Projetos Tradicionais x Ágeis
- Ciclos de Vida de Projetos
- Projetos Ágeis e benefícios
- Exercício

## **Bloco 2**

- Scrum: As Regras do Jogo
- Origem, definição e usos do Scrum
- Características do Scrum
- Scrum framework
- Pilares e valores do Scrum
- O Time Scrum, Papéis e Responsabilidades do:
  - Product Owner
  - Scrum Master
  - Time de Desenvolvimento
  - Gerente de Projeto no Scrum e outros papéis
- Eventos Scrum
- Definição de Preparado e Pronto
- Cerimônias: Como planejar o Sprint
- Reunião Diária do Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective
- Artefatos Scrum
  - Backlog do Produto
  - Backlog da Sprint
  - Incremento do produto
- Scrum framework: Revisão
- Exercício

## **Bloco 3**

- Iteração/Sprint, Release, Produto
- Velocidade do Time
- Planejando a Sprint
- Executando a Sprint
- Cancelamento da Sprint
- Monitorando Projetos com Scrum
- Métricas utilizadas no Scrum
- Radiadores de informação
- Quadro de tarefas
- Gráfico de Burndown e Burnup
- Calendário de Niko Niko
- Aplicando o Scrum
  - Scrum em Projetos de Manutenção
  - Scrum em Times distribuídos
  - Transição para Scrum
- Escalando o Scrum – Scrum avançado

- Scrum em Grandes Projetos
- Scrum of Scrums
- Exercício

#### Bloco 4

- Apresentação e Planejamento Ágil
- Elaboração do Product Backlog
- Histórias de Usuários
- Métodos de Priorização
- Estimativas
- Refatoração
- Programação pareada
- Integração Contínua
- Gerenciamento da Configuração
- Defeito escapado
- Comunicação Osmótica
- Workspace / Espaço de trabalho
- Planejamento por Sucessão
- Exercício

#### Bloco 5

- Outras Abordagens Ágeis
  - Kanban
  - FDD – Feature Driven Development
  - TDD – Test Driven Development
  - ATDD – Acceptance Test-Driven Development
  - XP – Extreme Programming
  - Métodos Crystal
  - DSDM – Dynamic Systems Development Method
  - AUP – Agile Unified Process

#### Bloco 6

- Principais certificações Ágeis de Base
    - SMAC – Scrum Master Accredited Certification
    - EXIN ASF – Agile Scrum Foundation
    - PSM-I – Professional Scrum Master
    - Quadro Comparativo
  - Outras certificações do domínio
  - **Simulado ASF**
  - **Simulado PSM-1**
- 
- **Sessão Online Ao Vivo (1h)** de Tutoria para discussão do Exercício
  - **Sessão Online Ao Vivo (2h com o SME do curso):** Interação, insights, cases, discussões, dinâmicas.

#### Avaliação de Aprendizagem

### 3. GESTÃO ÁGIL DE PRODUTOS

As primeiras técnicas formais voltadas ao desenvolvimento de produtos possuíam uma abordagem direcionada à elaboração de soluções com uma estrutura rígida, sob um formato de atuação calcado no comando e controle, portanto, menos suscetíveis a mudanças. A necessidade de uma rápida adaptação diante de situações imprevistas é um dos aspectos que caracteriza o mundo corporativo atual. Nos dias de hoje, muitas empresas têm buscado integrar o desenvolvimento ágil de produtos em suas equipes, mas, muitas vezes com a necessidade de aprofundar o conhecimento sobre as regras, cerimônias, artefatos e papéis que caracterizam o framework. Em uma abordagem ágil, o Dono do Produto (ou Product Owner) é um jogador chave para o sucesso do projeto. Ele representa a “voz do cliente”, as partes interessadas internas e é responsável por fornecer o maior valor possível para o negócio. Isso exige mais do que o conhecimento de como escrever requisitos ou gerenciar um Backlog de produtos.

Prepare-se para a **Certificação Profissional Scrum Product Owner Level 1 (PSPO-I)**, da Scrum.org

**SMEs:** André Vidal e Gino Terentim

**Instrutores:** André Vidal, Gino Terentim e Roberto Rodnei

**Carga Horária Total:** 12h

#### Bloco 1

- Gestão Ágil de Produtos
- O Scrum na Gestão Ágil de Produtos
- Ciclo de vida do produto
- O Scrum na perspectiva do dono do produto
- Business Case
  - Alinhamento Estratégico
  - Por que um Business Case?
  - Business Case com Canvas
- Exercício

#### Bloco 2

- Problematização e Lean
- Lean Canvas
- Compreender e Definir o Problema
- Aplicar o Lean Canvas
  - Problema
  - Segmentos de Consumo
  - Proposta de valor
  - Solução
  - Canais de distribuição
  - Fluxo de receitas
  - Custos associados

- Métricas
- Vantagem competitiva
- Identificar riscos do negócio
  - Riscos do produto
  - Riscos de cliente
  - Riscos financeiros
  - Visão geral dos riscos
  - Plano de ação
- Visão do produto
- Aplicar Canvas de Produto
- Elevator Pitch
- User Story Mapping
- Mapeamento de Requisitos
- Aplicar Story Mapping
- Exercício

### **Bloco 3**

- Requisitos ágeis
- Para que quebramos requisitos em User Stories?
- Mapeamento de User Stories
- Invest
- Escrevendo User Stories
- 10 Maneiras de Quebrar User Stories
- As 7 dimensões do produto
- Exercício
- Backlog do Produto
- MoSCoW
- Theme Screening
- Exercício

### **Bloco 4**

- Gestão de Produtos
  - Curva “J”
  - CAPex e OPex
  - Matriz BCB
  - Ciclo de vida de produtos
  - Economia marginal
  - Aposta
  - Estrela
  - Segurança
- Controles
- Exercício

### **Bloco 5**

- As Certificações de Mercado
  - CSPO e A-CSPO

- PSPO I e PSPO II
- ASPO
- SPOC
- POPM
- SPOAC
- IPOF

#### Bloco 6

- Preparação para PSPO-I
  - O que vai encontrar na prova
  - PSPO I x PSM I
  - Formato das questões
  - Dicas para a prova do PSPO
- Simulado e correção
  - Como realizar o simulado
  - Respostas do simulado
  - Simulado PSO
- **Sessão Online Ao Vivo (1h)** de Tutoria para discussão do Exercício
- **Sessão Online Ao Vivo (2h com o SME do curso):** Interação, insights, cases, discussões, dinâmicas

#### Avaliação de aprendizagem

## 4. KANBAN, DA TEORIA À PRÁTICA

Aqui você vai conhecer a abordagem Kanban criado por David Anderson para gerenciamento de projetos ágeis. O método foi fortemente inspirado no Sistema Toyota de Produção. O Kanban é um método evolucionário, pois, lida com a resistência natural das pessoas a mudanças para auxiliar o gerente de projetos a ter sucesso. O método ajuda a compreender os problemas, engajar as partes envolvidas e mudar de forma gradativa o processo. O trabalho a ser feito e o em andamento fica de fácil visualização e entendimento, podendo ser melhorado continuamente. Flexibilidade do processo, redução de desperdício e aumento da produtividade são alguns dos benefícios alcançados com o uso do Kanban. Uma melhoria contínua do trabalho!

**SME:** Rafael Capra

**Instrutor:** Rafael Capra

**Carga Horária Total:** 10h

#### Bloco 1

- O que é Kanban?
- Quando, onde surgiu o Kanban e para que serve
- Os 7 desperdícios de Ohno
  - Superprodução
  - Espera
  - Movimento de Pessoas
  - Processo impróprio
  - Estoque
  - Transporte
  - Defeitos e retrabalhos
- Kanban, Kanban board e método Kanban

- Produção empurrada e produção puxada
- Por que Kanban?
- Prescritivos e adaptativos
- Scrum x Kanban
- Curiosidades históricas
- Exercício

## **Bloco 2**

- Método Kanban
  - Metas do David J. Anderson
  - Princípios do Método Kanban
  - Práticas:
    - . Visualizar o Fluxo
    - . Limitar o WIP
    - . Gerencie o Fluxo
    - . Políticas Explícitas
    - . Melhora Colaborativa
    - . Ciclos de Feedback
  - Praticando e analisando
  - Benefícios da Adoção
- Exercício

## **Bloco 3**

- Por onde eu começo:
- Statik
- Como Fazer?)
  - Mapear Insatisfações
  - Mapear o Fluxo de Trabalho
  - Limitando o Trabalho em Progresso
  - Kaizen
- Diferentes tipos de Kanbans
  - Pastéis (Fast Trackings), Intruders
  - E Se: Demanda que Não está Pronta
  - Com Scrum
  - Personal Kanban
  - Kanban Board para Times de Suporte
  - Limitando o Progresso por Coluna
  - Kanban Nível de Programa
  - Kanban Nível de Portfólio
- Kanban Nível de Portfólio de Projetos (Case Real)
- Principais métricas do Kanban
- CFD - Cumulative Flow Diagram
- Lei de Little
- TOC - Teoria das Restrições
- Burdown
- Exercício



#### Bloco 4

- Resumo: O quadro Kanban
  - Gestão Visual, Por que e Pra Que?
  - Exemplos de Cases para apoio
  - Dicas de Gestão Visual
  - Dicas que não estão em livros
  - Certificações
  - Dicas de livros
  - Ferramentas
  - Exercícios
- **Sessão Online Ao Vivo (1h)** de Tutoria para discussão do Exercício
  - **Sessão Online Ao Vivo (2h com o SME do curso):** Interação, insights, cases, discussões, dinâmicas

#### Avaliação de aprendizagem

## 5. DESIGN THINKING: FOCO NO PROBLEMA

O Design Thinking relaciona a aquisição de informações, análise do conhecimento e proposição de soluções de maneira inovadora e criativa. Partindo de conceitos como empatia e experiência do usuário, combina a criatividade e a racionalidade para encontrar a necessidade do cliente e promover o sucesso do projeto. A técnica pode ser aplicada a qualquer contexto. Ela tem íntima relação com um dos pilares das metodologias ágeis: o ciclo curto de feedback. Através da prototipação e coleta de feedback, a solução de questões complexas é catalisada, obtendo a melhor solução possível no menor tempo.

**SME e Instrutora:** Carla De Bona

**Carga Horária Total:** 10h

#### Bloco 1

- Contexto atual e porque Design Thinking
- O mundo tá acabando
- O Jeito que os designers pensam
- Não é um método é um mindset
- Elementos chave
  - Centrado nas pessoas
  - Altamente criativo
  - Hands-on
  - Iterativo
- Como funciona o Design Thinking
- Modelos de Design Thinking
- Diamante duplo
- Design Sprint
- Design School e o Método de 5 Etapas
- Por que tantos Post-Its?
- Exercício

#### Bloco 2

- Etapa 1: Empatia e HCD
- Três formas de empatia
- E se não tiver usuário
- Desk Research
- Matriz CSD: Certezas, suposições e dúvidas
- Lightning Talks
- Canvas: mapa de empatia
- Realtime board
- Exercício

### Bloco 3

- Etapa2 – Definir, Persona e Insights
- Etapa3 – Ideação
  - Brainstorming
  - Lótus Blossom
  - Jam Sessions
  - Crazy Eights
  - Como escolher as melhores ideias
- Exercício: Prototipagem

### Bloco 4

- Etapa 4 – Prototipar
  - Por que prototipar é importante?
  - Fail Fast
  - Qual a ferramenta que devo usar?
  - Tipos de protótipos
  - Por que prototipar?
  - Etapa 5 – Testar
    - Ferramentas
    - Com quantos usuários testar?
  - Design Thinking versus Agile
  - Exercício
- 
- **Sessão Online Ao Vivo (1h)** de Tutoria para discussão do Exercício
  - **Sessão Online Ao Vivo (2h com o SME do curso):** Interação, insights, cases, discussões, dinâmicas

### Avaliação de aprendizagem