

Do processo à maturidade ágil

COMO OS COMPORTAMENTOS PODEM ACELERAR DECISÕES E ENTREGAS

Quem somos?



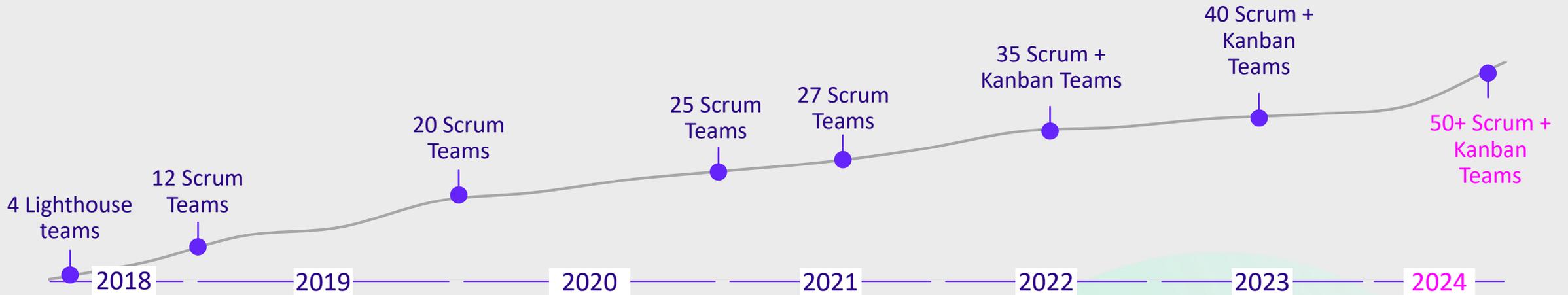
Adilson Simões
Head do IT Transformation Office
da Fidelidade



Danilo Ferrari
Scrum Master na Fidelidade



Marianne Henriques
Scrum Master na Fidelidade



Objetivos-chave

Equipas verticais ponta a ponta, alinhando a posição FIT como impulsionadora da transformação Ágil.

Criado **um processo de Demanda (ABRs)** para transformar intenções de negócio em trabalhos uniformes e orientados a valor.

Integração e fortalecimento das funções de gestão de Infraestrutura dentro da FIT

Otimizar a governança e o alinhamento geral das entregas às necessidades do negócio

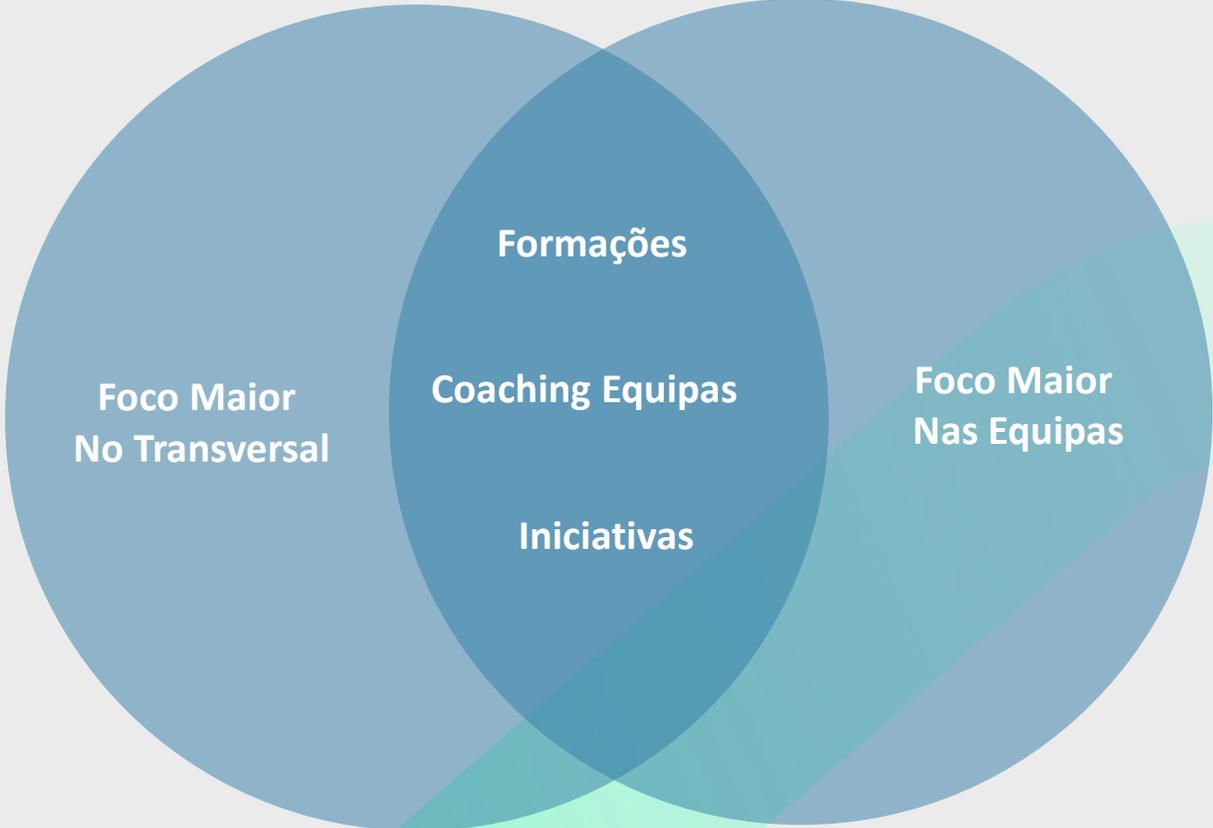
Introduzir **diferentes tipologias de equipas** dentro e fora do Biz. Delivery (ex.: Kanban, Equipa de Plataforma).

Melhorar a maturidade das entregas promovendo escalabilidade, autonomia e responsabilização pelas soluções.

IT Transformation Office

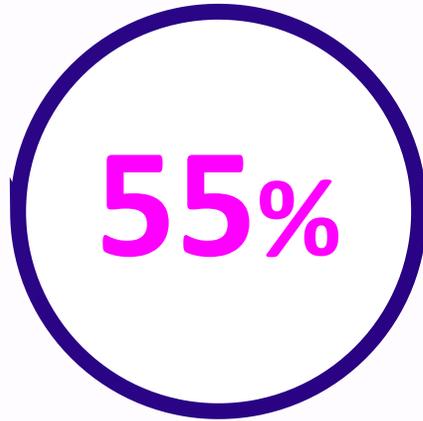


Agile Coaches



Scrum Masters

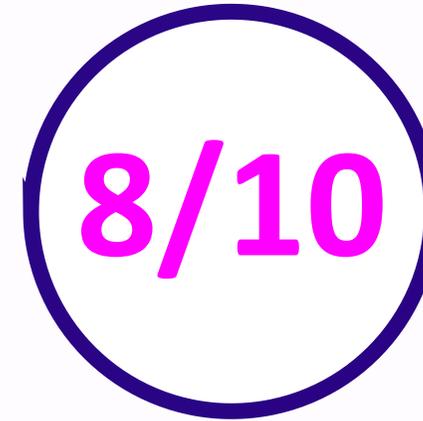
Tivemos grande conquistas até agora



**Aumento na
frequência de
entrega**



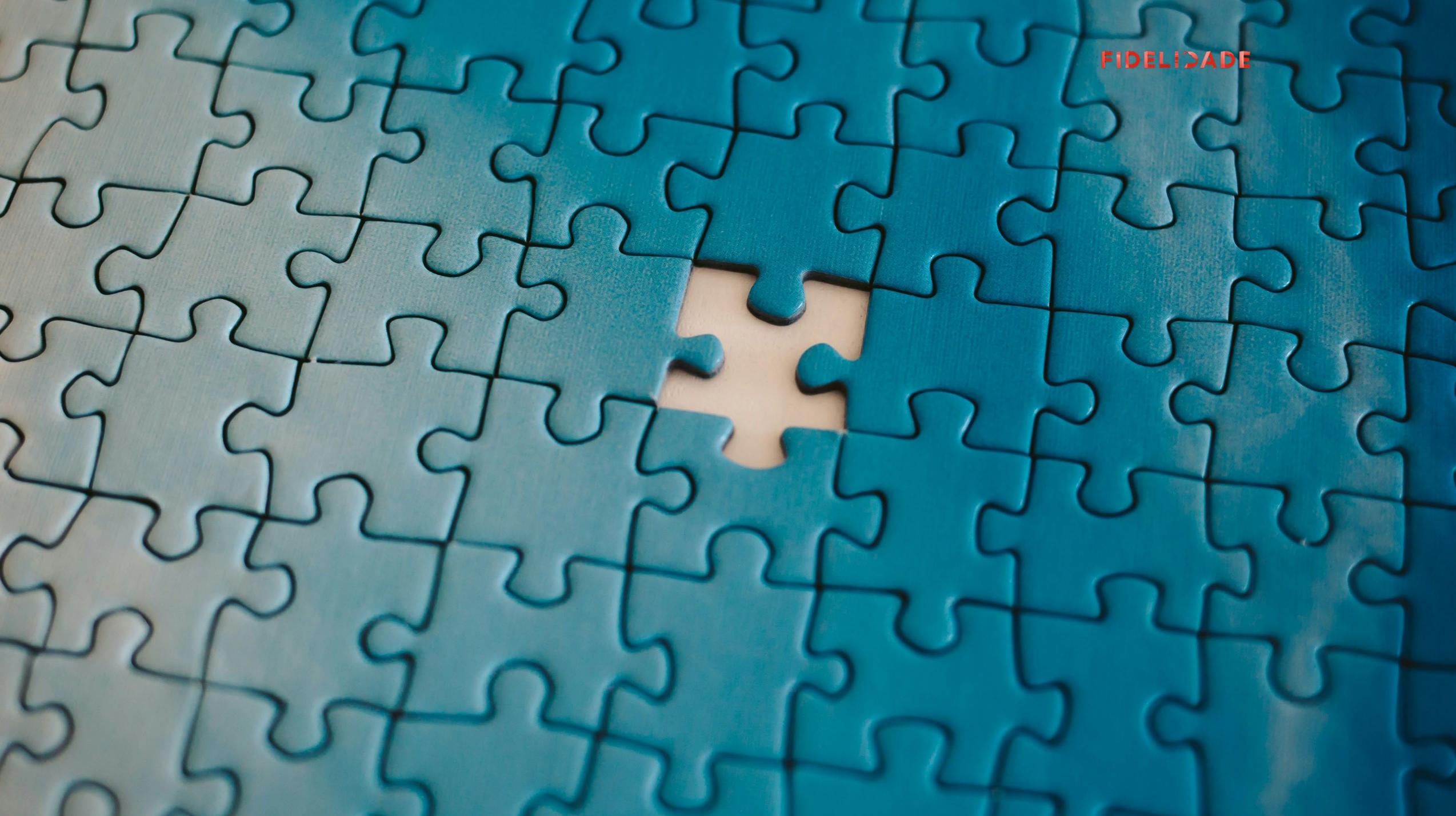
**More and more
embedded in the
organization**



**Happiness with
Agile ways of
working**



FIDELIDADE



Planeamento

A equipa identifica o objetivo de negócio (Sprint Goal ou Service Goal) que deve alcançar

A equipa planeia o seu trabalho e todos tem conhecimento deste plano

A equipa faz forecast da sua velocidade ou throughput (usa ferramentas)

O total de trabalho comprometido numa iteração segue o forecast da equipa

Entrega

A equipa conhece suas dívidas técnicas e atua sobre elas durante a iteração

A equipa usa a reunião diária para verificar se estão no caminho de atingir o objetivo de negócio (sprint Goal) e para decidir como conseguem se ajudar para vencer os desafios atuais

A equipa identifica e atua junta para remover impedimentos que os limitam a atingir seus objetivos de negócio

A equipa está focada em parar de começar e comece a terminar

Melhoria Continua

A equipa identifica itens de melhoria orientados a algum artefacto?(Métricas, boards, dashboard)

A equipa considera a percepção de todas as participantes para uma tomada de decisão?

A equipa compromete-se com um plano de ação (específico e com responsáveis) para resolver o problema priorizado

As ações identificadas são implementadas durante o próximo sprint

Aprendizagem

A equipa mede o sucesso ou a adoção da última release de forma proativa

A equipa planeia a sessão de Review, seleciona cuidadosamente os stakeholders e prepara perguntas para eles

A equipa apresenta o progresso do trabalho, discute se estão na direção do Objetivo de negócio e verificar junto a stakeholders o redirecionamento de rota se necessário

A equipa tem ao menos duas releases do mesmo Épico

FIDELIDADE

Acordos

A equipa tem um acordo para definição de preparado para desenvolver (DoR) e está visível

A equipa tem algum acordo que defina o que é estar pronto (DoD) e está visível

A equipa tem acordos e regras de convivência e está visível

Gestão de Backlog

A equipa refina os itens de trabalho priorizados (mesmo que sejam itens de dependência para outras equipas) e estima-os antes do planeamento

A equipa tem mais itens preparados do que sua capacidade de terminar

A equipa declara os itens de trabalho no arranque do épico

A equipa conhece e atribui os itens de trabalho dentro das releases

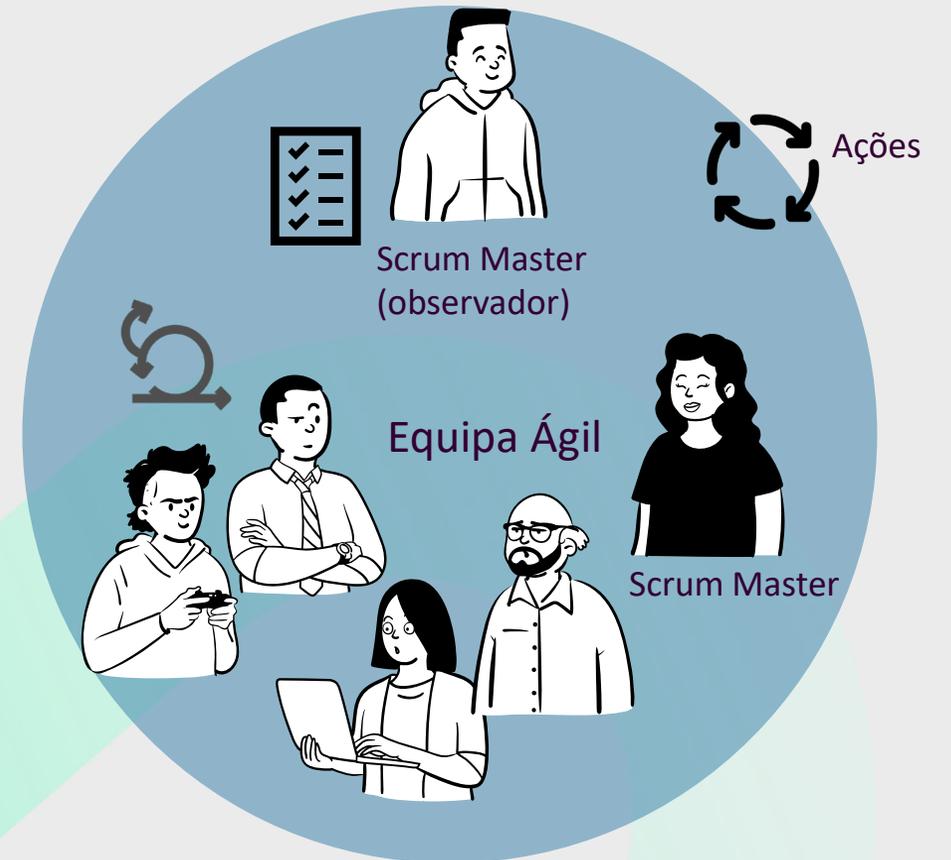
Hipóteses e Piloto

São os comportamentos certos?

São observáveis?

Temos ferramentas para melhorá-los?

O formato é escalável?



Descobertas

- ✓ São os comportamentos certos?
- ✓ São observáveis?
- ✓ Temos ferramentas para melhorá-los?
- ✗ O formato é escalável?

Equipa 1

| | Baseline | | Iteração #1 | | Iteração #2 | |
|------------------------|----------|-----|-------------|-----|-------------|-----|
| | Sim | Não | Sim | Não | Sim | Não |
| Delivery Planning | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 |
| Delivery | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 |
| Continuous Improvement | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 0 |
| Learnability | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 |
| Agreements | 0 | 3 | 3 | 0 | 3 | 0 |
| Backlog Management | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 |
| Score | 2 | | 5 | | 8 | |

Equipa 2

| | Baseline | | Iteração #1 | | Iteração #2 | | Iteração #3 | |
|------------------------|----------|-----|-------------|-----|-------------|-----|-------------|-----|
| | Sim | Não | Sim | Não | Sim | Não | Sim | Não |
| Delivery Planning | 1 | 3 | 0 | 4 | 0 | 4 | 0 | 4 |
| Delivery | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| Continuous Improvement | 1 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 4 | 0 |
| Learnability | 3 | 1 | 1 | 3 | 0 | 4 | 3 | 1 |
| Agreements | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 |
| Backlog Management | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 |
| Score | 4 | | 3 | | 3 | | 6 | |

Dia do levantamento da baseline das 30 equipas



Encontramos em média 40% dos comportamentos **mínimos** esperados

10/23

1/4 Planeamento

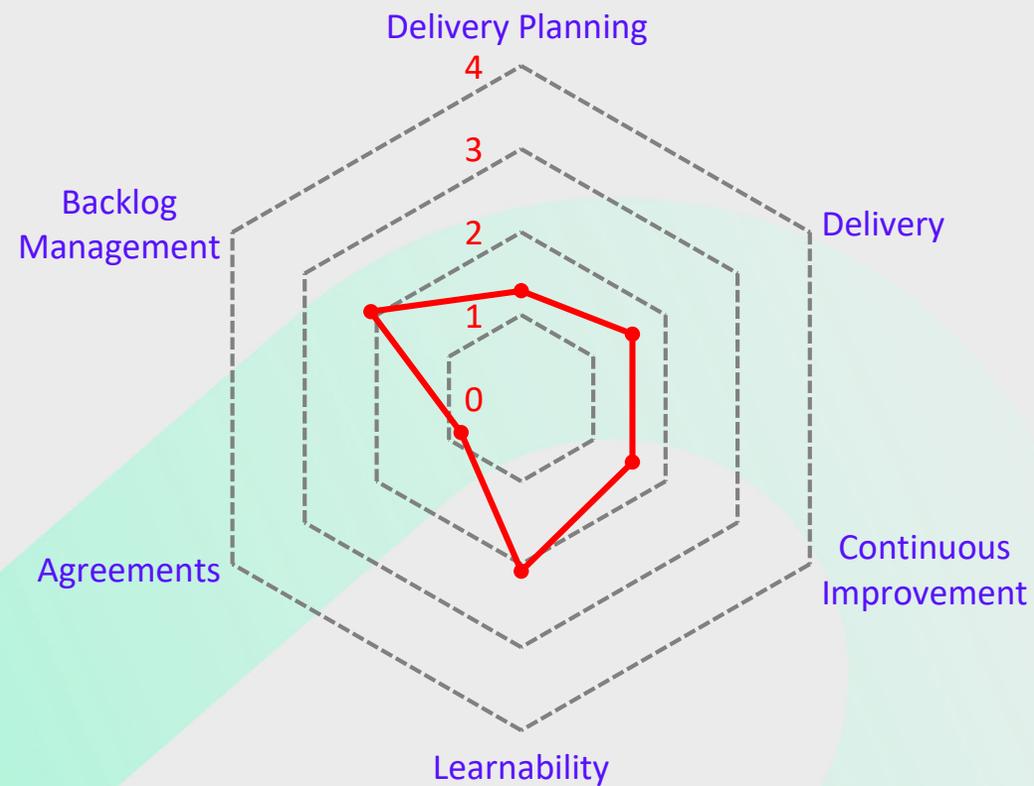
2/4 Entrega

2/4 Melhoria Continua

2/4 Aprendizagem

1/3 Acordos

2/4 Gestão do Backlog



Frequência dos comportamentos observados nas equipas



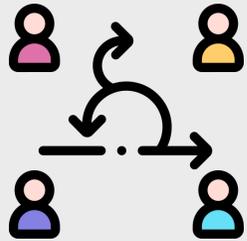


Importância da observação e acompanhamento



Sem acompanhamento abre-se espaço para regressão de comportamentos.

Team Improvement Model



Observa Equipa e
Coleta evidências dos
Comportamentos



Partilha Observações
e Cria Plano de Ação

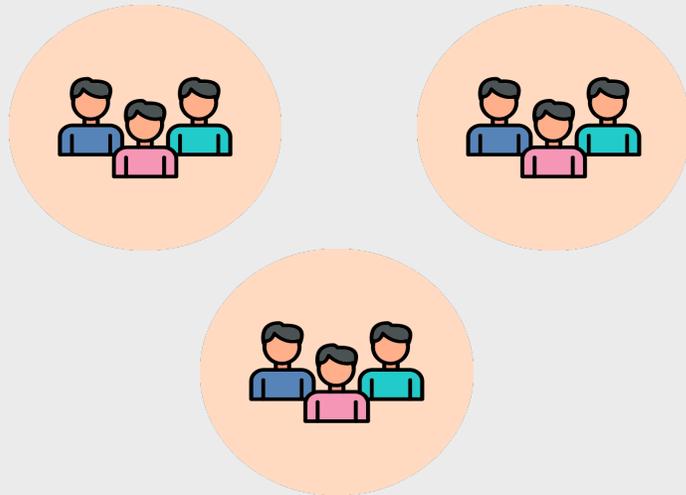


Aplica o plano de
ação na equipa



Ciclo repete-se semanalmente

Team Improvement Model



3 equipas por semana

10

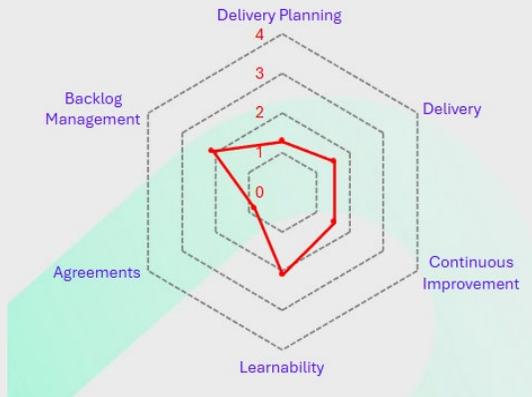
Semanas

30

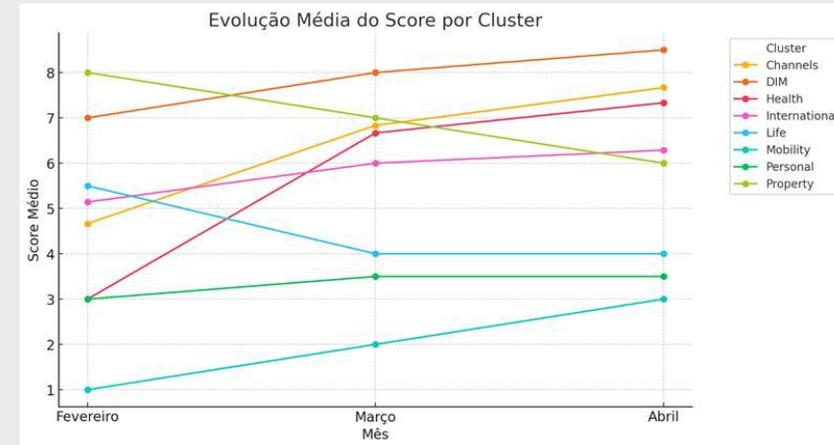
Todas equipas:

- Observadas
- Partilhadas
- Plano de Ação

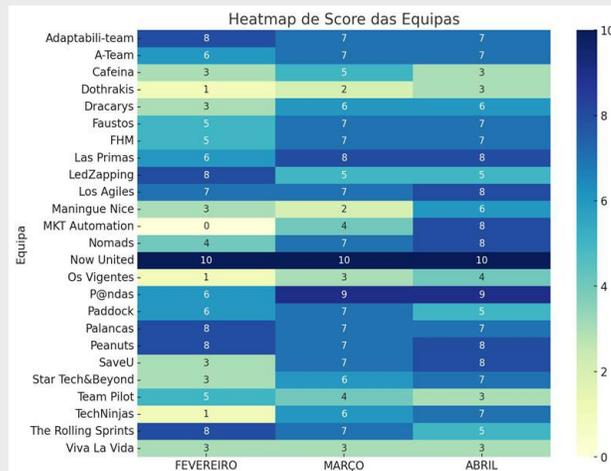
Radar Maturidade



Maturidade por Unidade de Negócio



Heatmap



Média Geral

| Team Improvement Model | | | | |
|------------------------|---------------|-------------|-------|---|
| Plano de Ação | Aba da Equipa | 2025 | ABRIL | |
| | | Score Geral | | 6 |
| | | STATUS | SCORE | |

Radar comparativo



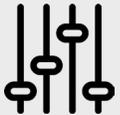
Evolução Média Geral



Meta Anual Geral

7

Próximos Passos



- Aumentar a maturidade das equipas



- Avançar para além dos comportamentos mínimos



- Trazer ainda mais equipas para essa forma de trabalho



"Mais do que ter ferramentas, a agilidade é cultivar comportamentos para mudanças verdadeiras, divertindo-se no processo."

FIDELIDADE

