

Dinâmica

Linha de produção de aviões

Linha de produção de aviões

Apresentação

- Três equipes com 7 pessoas
- Produção de aviões de papel
- Sprints e replanejamento de **3 minutos** cada
 - Respeito incondicional ao tempo!
- Equipes: **Gama, Ômega e Sigma.**
- Conceito de linha de produção
 - O avião começa numa ponta e termina na outra
 - A engenharia a ser aplicada é de decisão do time
 - Não pode haver estocagem de matéria-prima
- O produto precisa cumprir o escopo
 - Caso acabe o tempo e o produto estiver inacabado, ele pode voltar para a produção no próximo sprint

Contexto

Primeiro contato



- A Força Aérea deseja um novo avião
- O representante da entidade entrou em contato com três empresas para analisar as propostas
- O representante deseja saber quantos aviões vocês produziriam em TRÊS minutos
- Vocês tem 1 minuto para discutir e passar a estimativa

Contexto

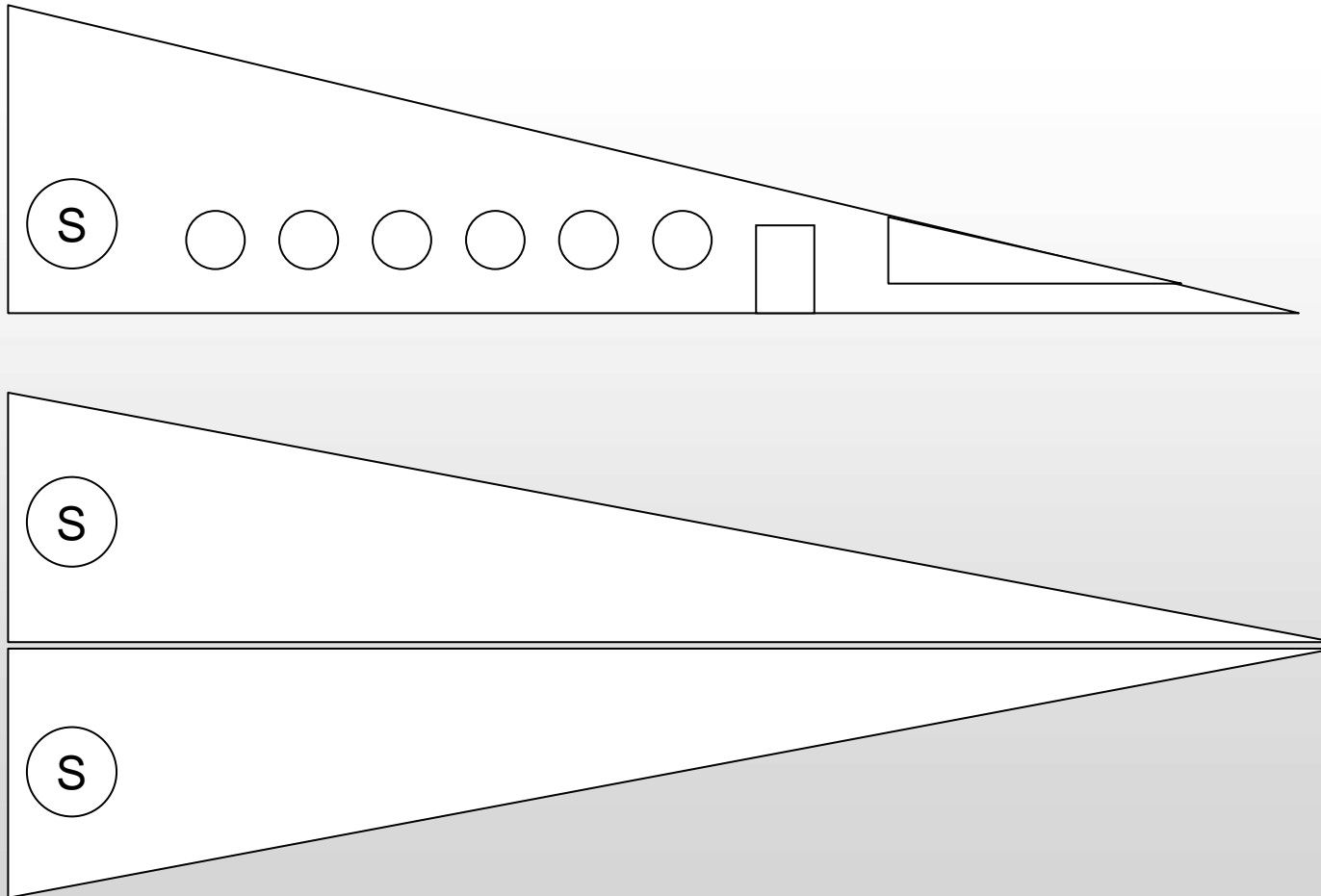
Análise das propostas



- **A Força Aérea gostou das estimativas e vai abrir concorrência**
- **Vocês deverão produzir um protótipo do avião em três minutos. O escopo é:**
 - Deve possuir 12 janelas
 - Deve possuir uma cabine
 - Deve possuir o símbolo das empresas
 - Nas duas asas
 - Na traseira

Contexto

O que o cliente realmente quer



Contexto

Produção!



- Com o escopo em mãos, agora é com vocês!
- A empresa que mais produzir leva o contrato.
- Vocês terão 3 sprints de 3 minutos para produzir.
- Terão mais 3 minutos para avaliar e adaptar o processo, ao final dos sprints, visando maior produtividade.
- Deverão dar uma estimativa de produção a cada início de sprint.

Os papéis de cada um

- **Product Owner**

- Irá passar o escopo e aceitar o produto

- **Scrum Master**

- Não poderá produzir. Deverá cuidar do time, avaliar o processo, remover impedimentos e buscar matéria-prima.

- **Equipe**

- Produzirá o produto e avaliará o processo.

- Recebimento dos cartões, leitura individual e devolução.

Linha de produção de aviões

REGRAS

- **Sprints e replanejamento de 3 minutos cada**
 - Respeito incondicional ao tempo!
- **Conceito de linha de produção**
 - O avião começa numa ponta e termina na outra
 - A engenharia a ser aplicada é de decisão do time
 - Não pode haver estocagem de matéria-prima. O Scrum Master pode pegar 10 folhas quando a última folha em estoque entrar na produção.
- **O produto precisa cumprir o escopo**
 - Caso acabe o tempo e o produto estiver inacabado, ele pode voltar para a produção no próximo sprint

E o vencedor é...

A empresa que mais produziu corretamente!



Retrospectiva

Avaliando a dinâmica

- Estimativas e limites de produção
- Prototipação e geração de valor ao cliente
- Inspeção e adaptação
- Gargalos e correções
- Trabalho em equipe
- Empowerment
- Utilização de sprints
 - É melhor entregar todos aviões em 10 minutos ou uma % a cada 3 minutos?

Concluindo

- Vivenciamos na prática um processo ágil
- O planejamento inicial é incerto
 - A vivência e experiência possibilitou uma visão mais real
- As equipes se tornam motivadas e auto-gerenciáveis
- O Scrum Master é mais líder do que gerente
- O ambiente de trabalho fica mais leve, produtivo e organizado
 - Em grande parte graças à comunicação maximizada