

**Map to Map - uma técnica simples para manter o foco do produto e acelerar o aprendizado**



## Mário Melo

- Desenvolvedor (Vim user!)
- Trainer da SA desde 2014
- Criador do Scrumchkin
- Músico amador
- Jogador de futebol mais amador ainda



O Problema





Por que trabalhamos de forma iterativa e incremental?



É possível não iterar quando temos um caminho claro e definido

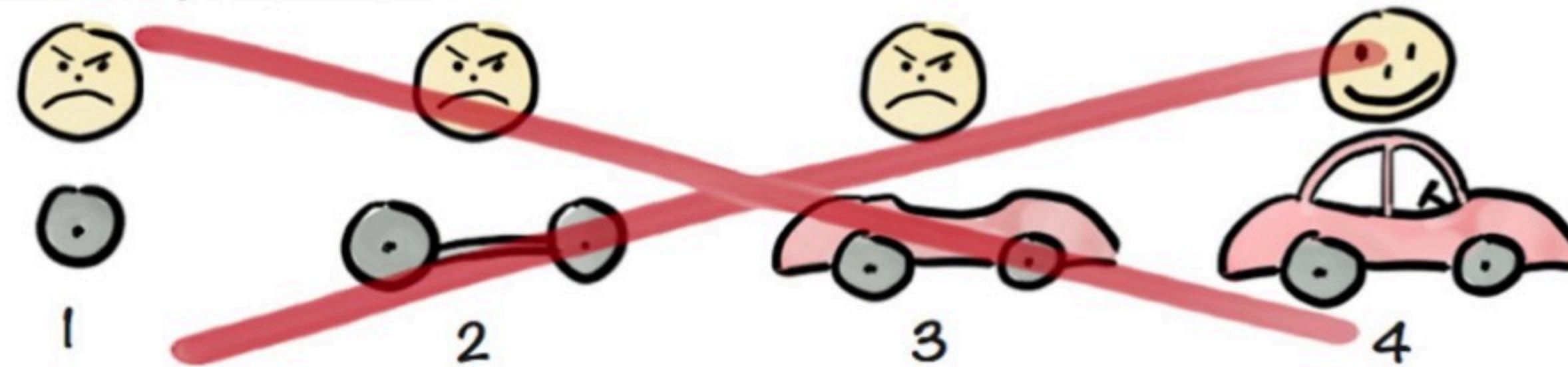


## Por que iterar e incrementar?

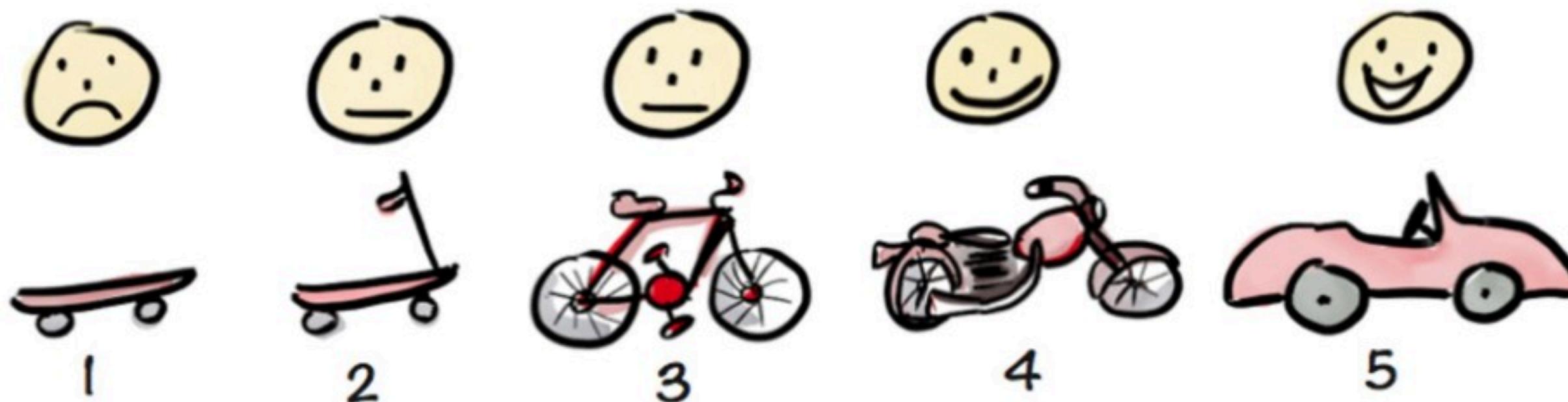
- Não prevemos reações ao produto
- Nem mudanças de contexto
- Precisamos validar hipóteses



Not like this....



Like this!



Mas é preciso iterar de maneira incremental, e quando isso passa batido...



... podemos acabar seguindo um processo no modo "zumbi"

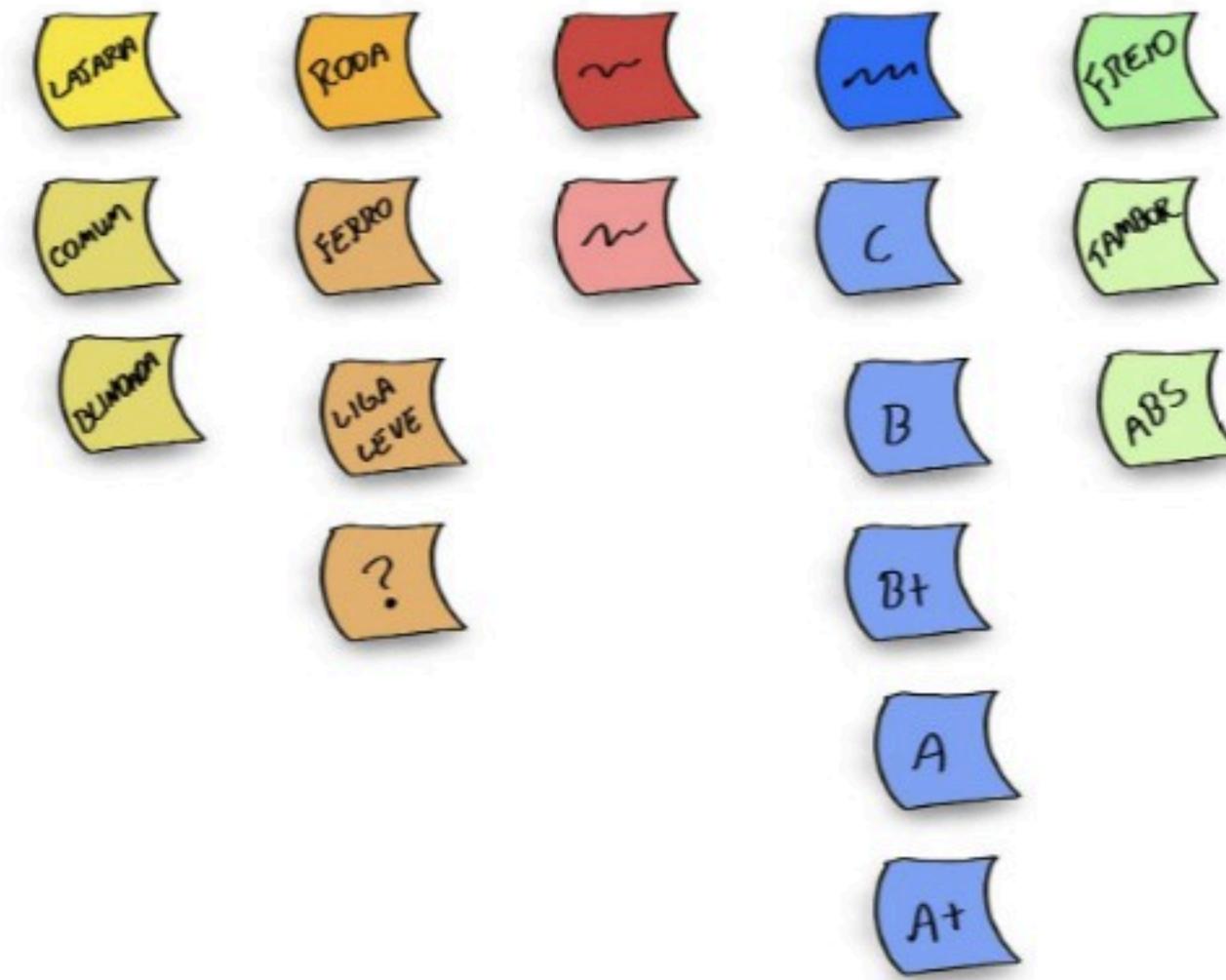


A Idéia



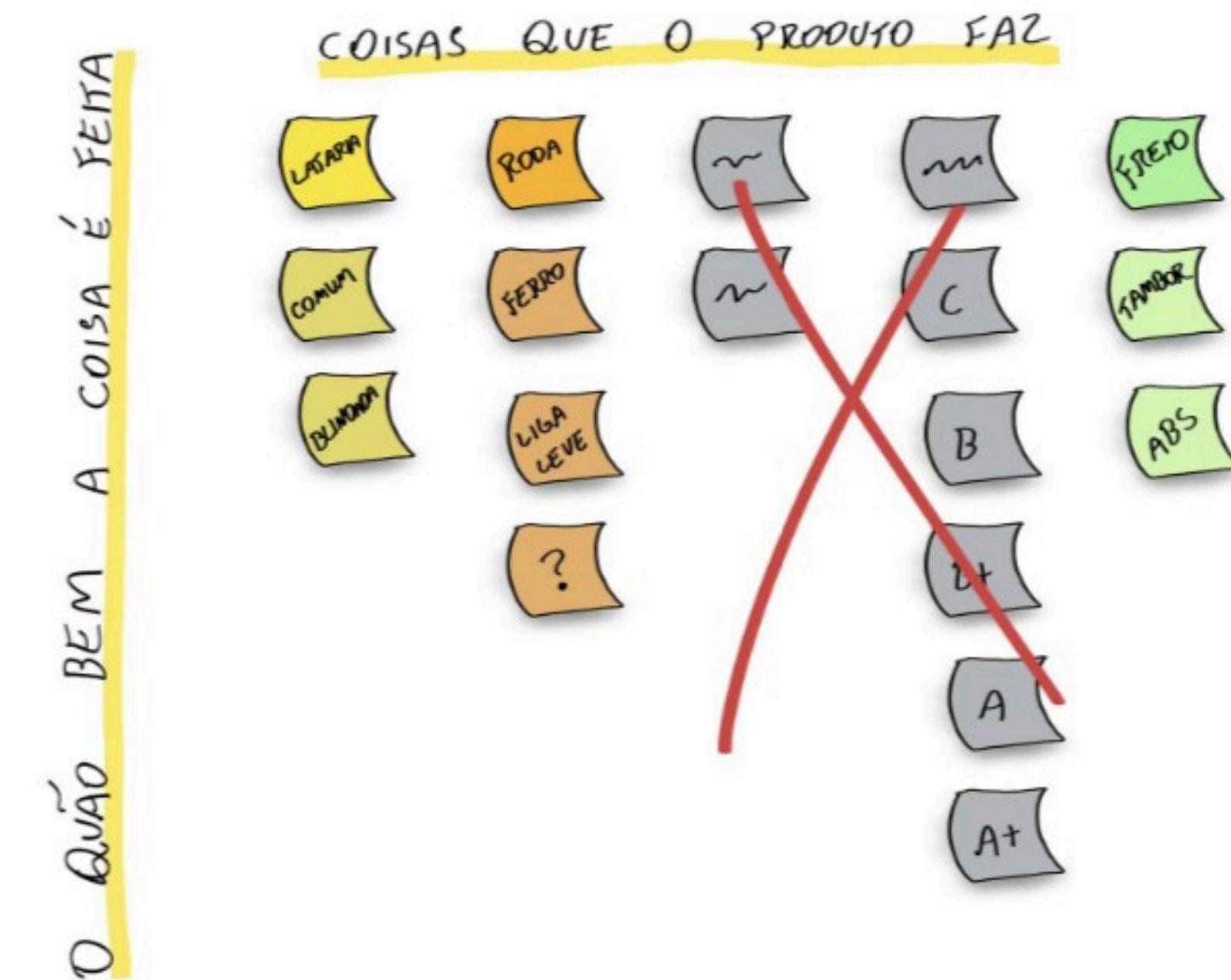
O QUÃO BEM A COISA É FEITA

## COISAS QUE O PRODUTO FAZ



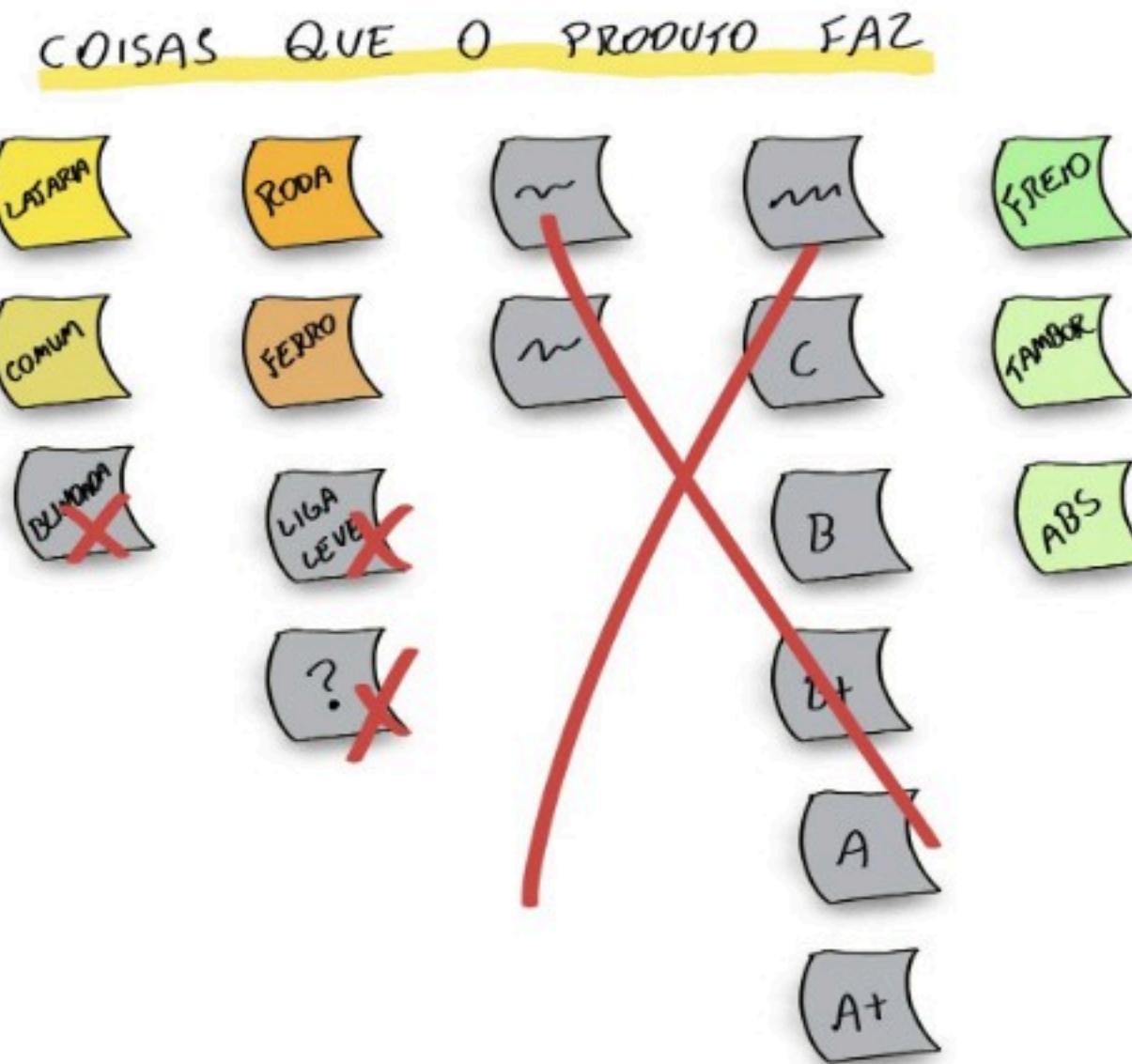
Podemos avaliar um backlog em duas dimensões





Cortar "funcionalidades" é até fácil, mas não resolve 100% do problema

O Quão BEM A COISA É FEITA



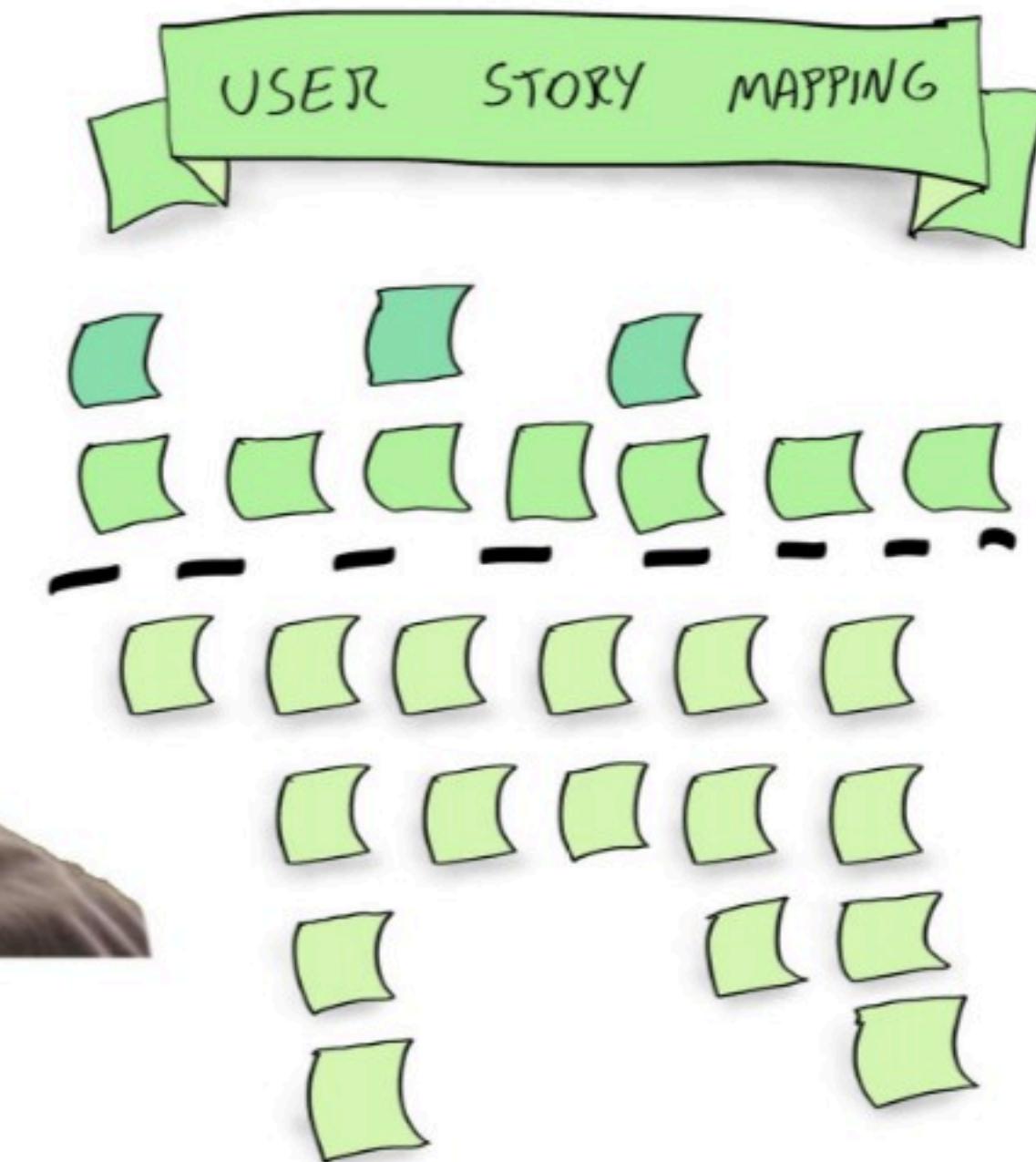
Também precisamos "fatiar o backlog horizontalmente"





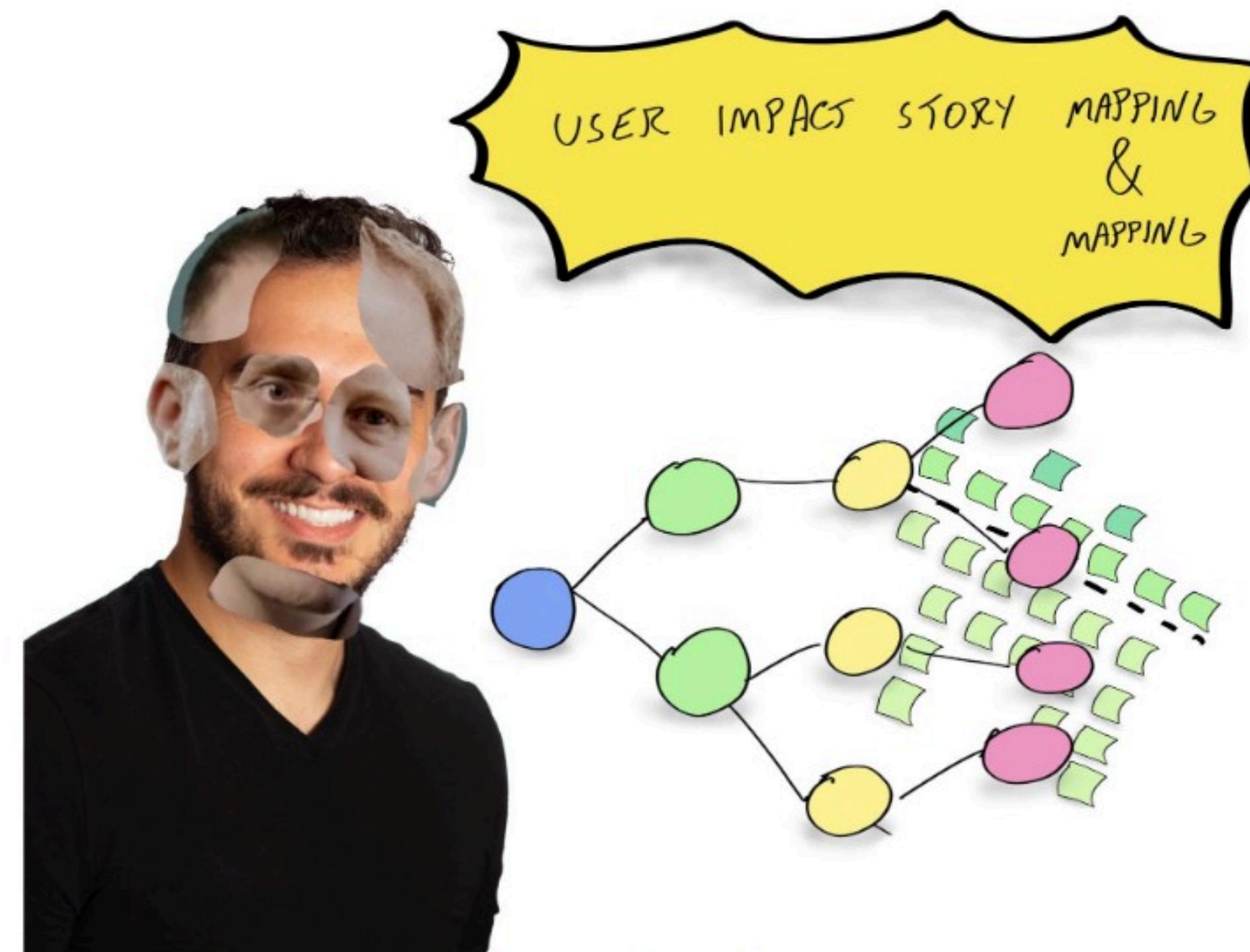
O Gojko Adzic criou uma técnica bacana que ajuda a fatiar na vertical





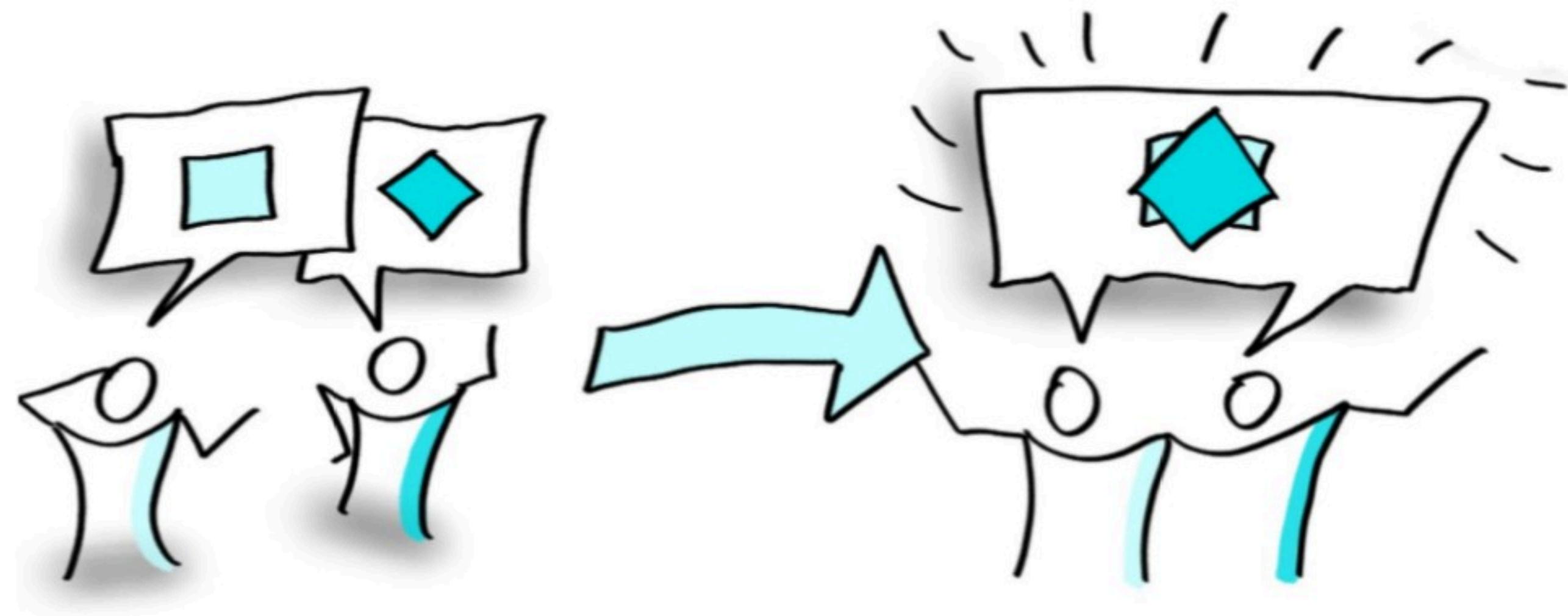
O Jeff Patton criou uma técnica bacana para fatiar na horizontal





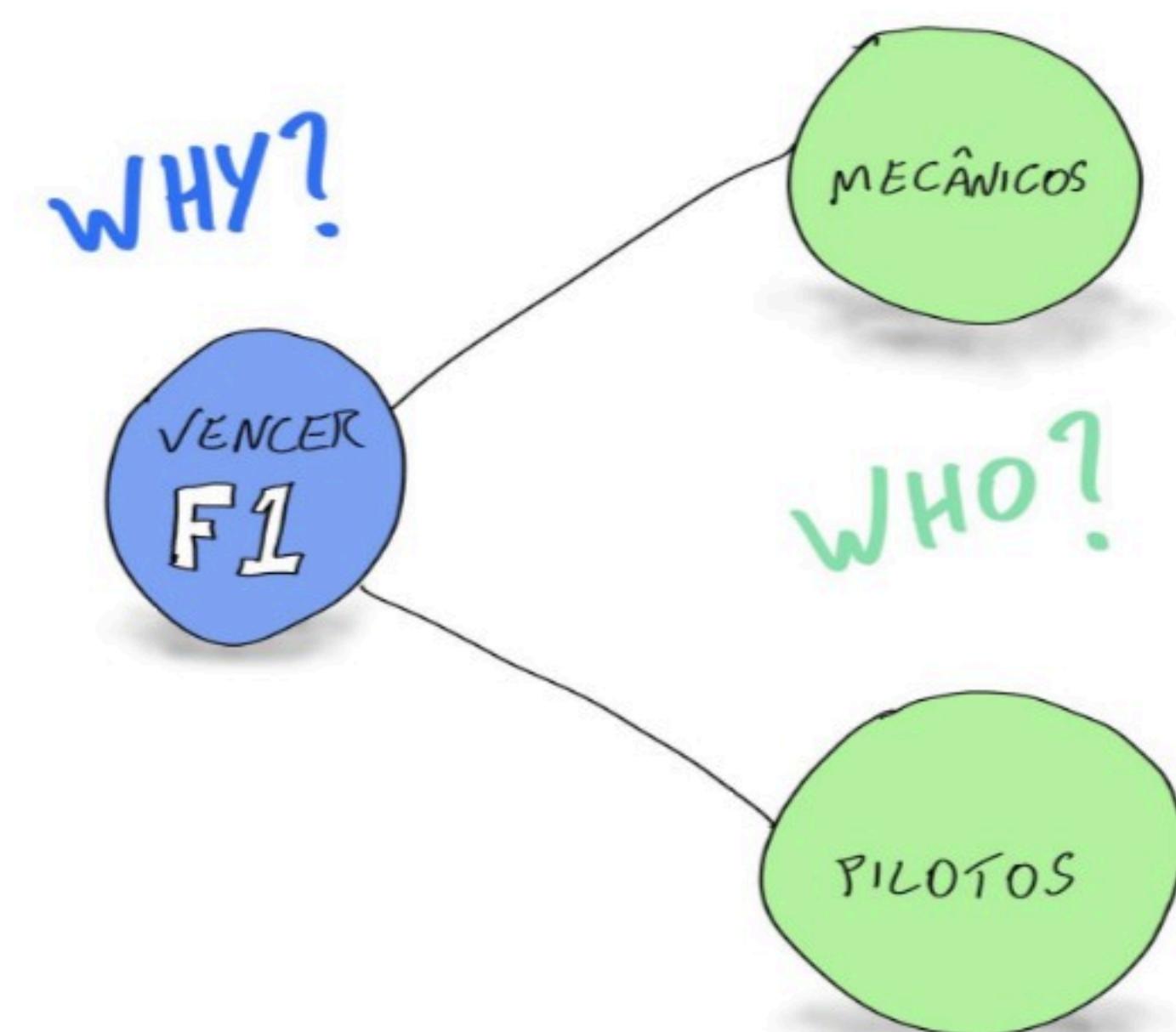
Juntar tudo isso deve dar algo bonito





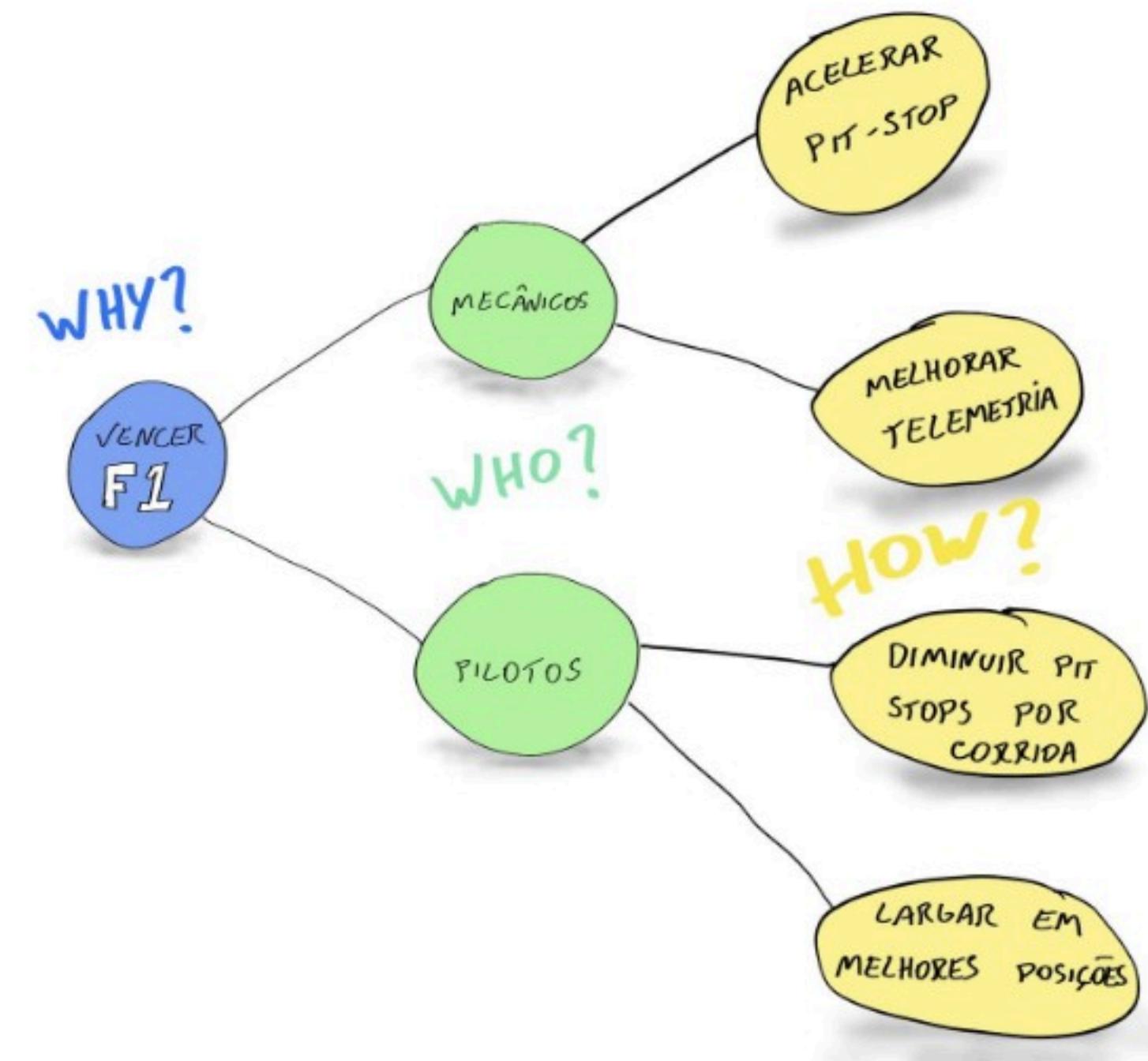
A Dinâmica





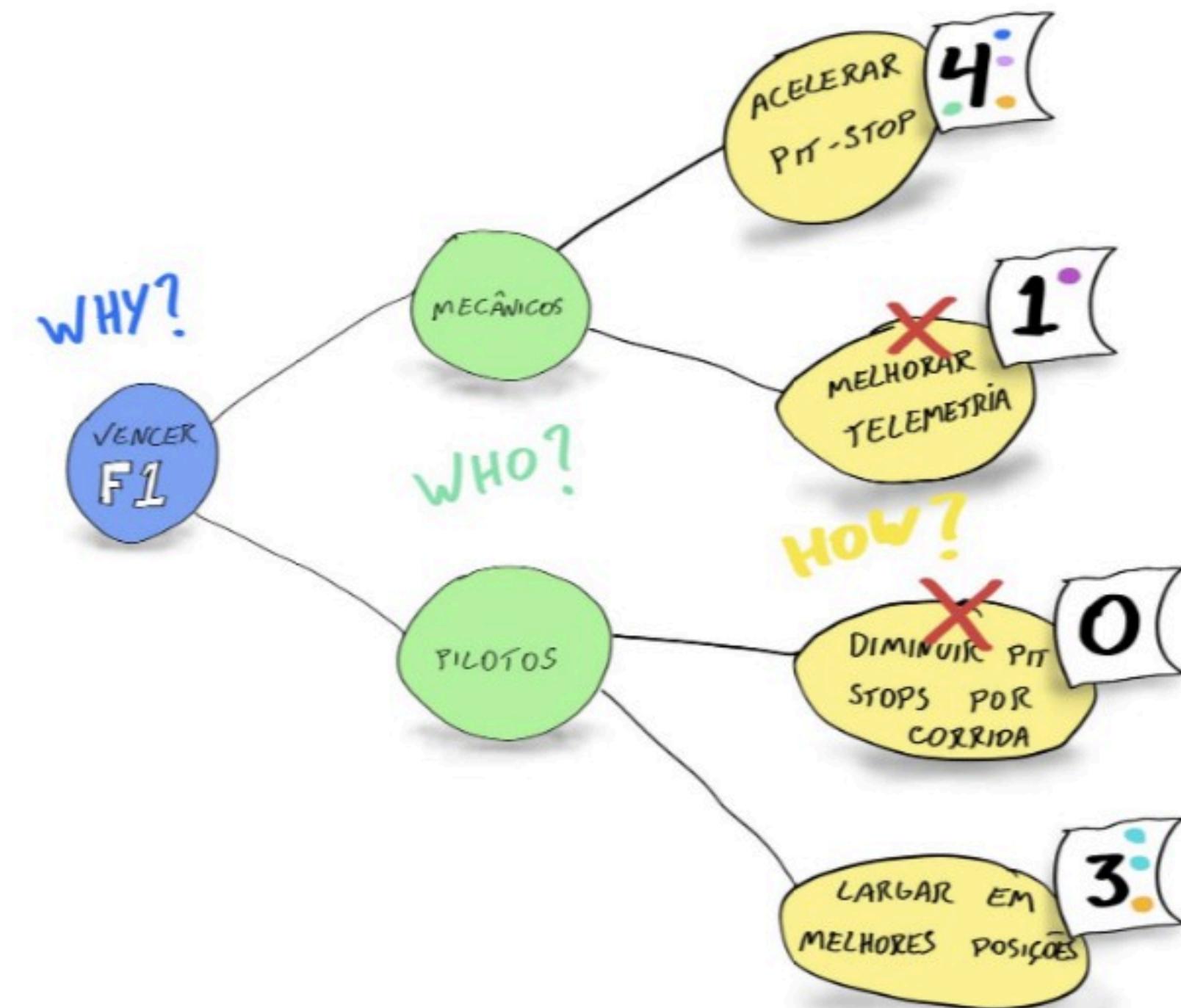
Começar com o porquê e entender quem são as pessoas impactadas





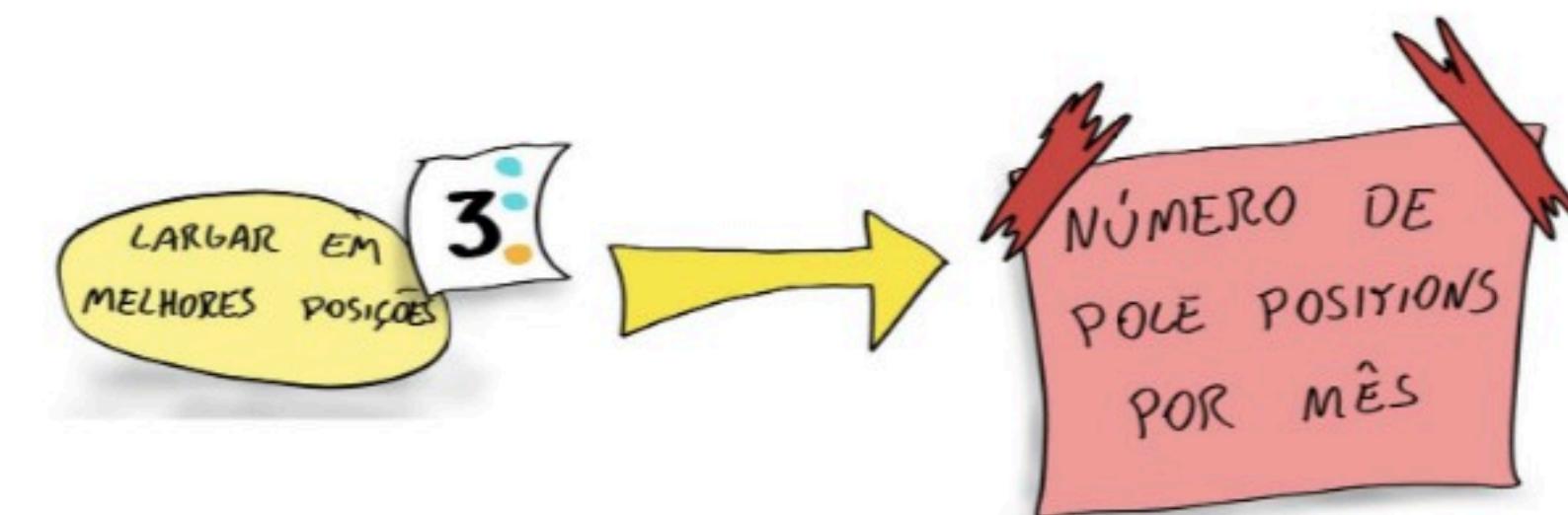
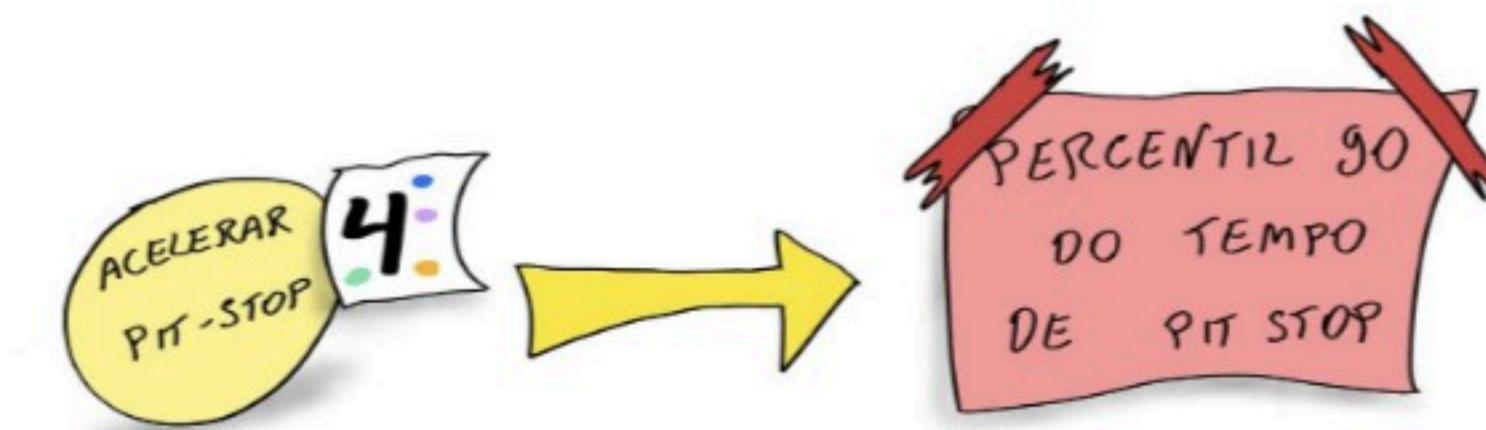
Conversar com essas pessoas, entender quais impactos queremos causar





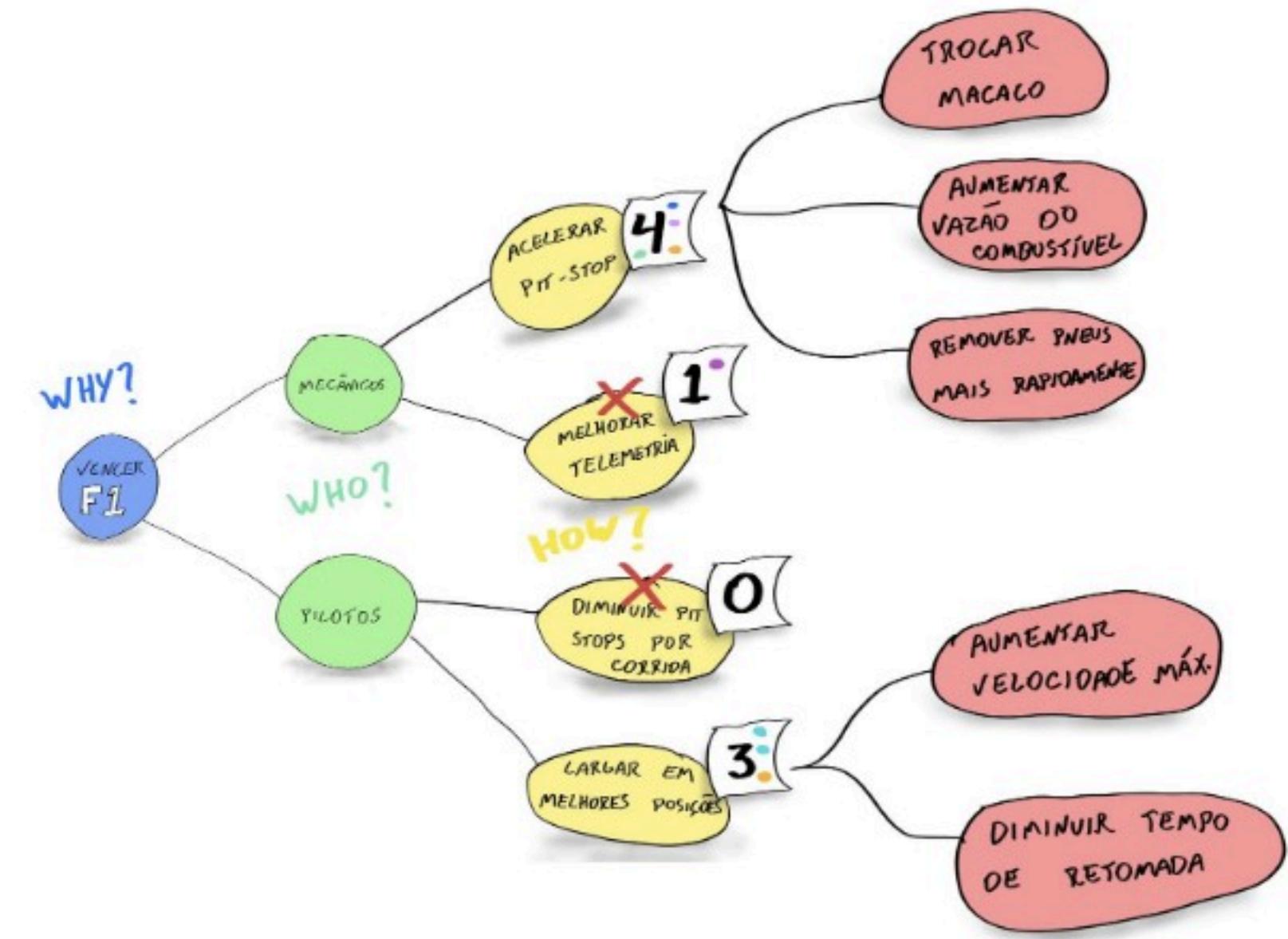
Convocar patrocinadores e filtrar os impactos que queremos causar





E pensar em como podemos avaliar os impactos selecionados





Criar hipóteses para os impactos mais votados com todo o time

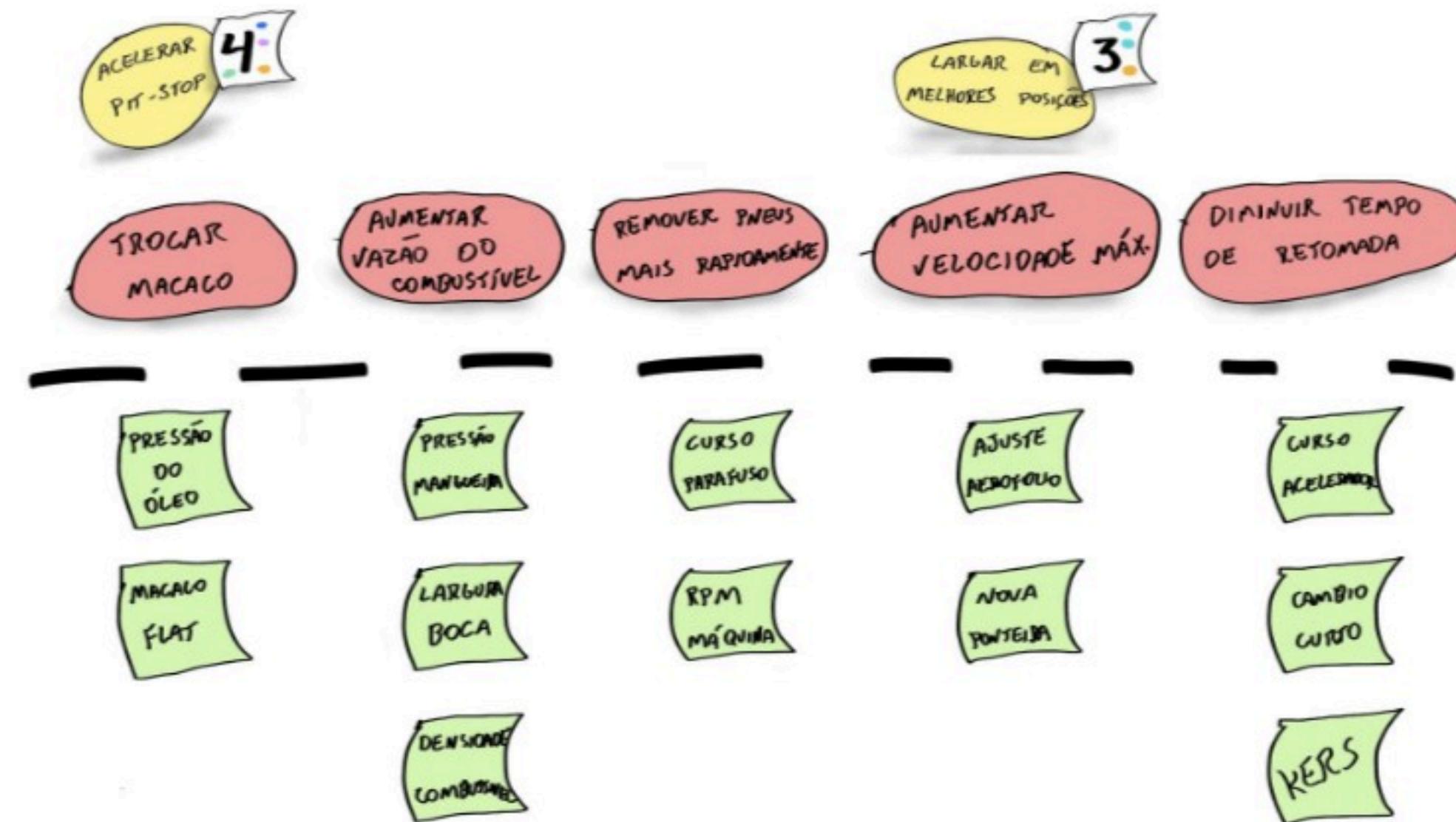




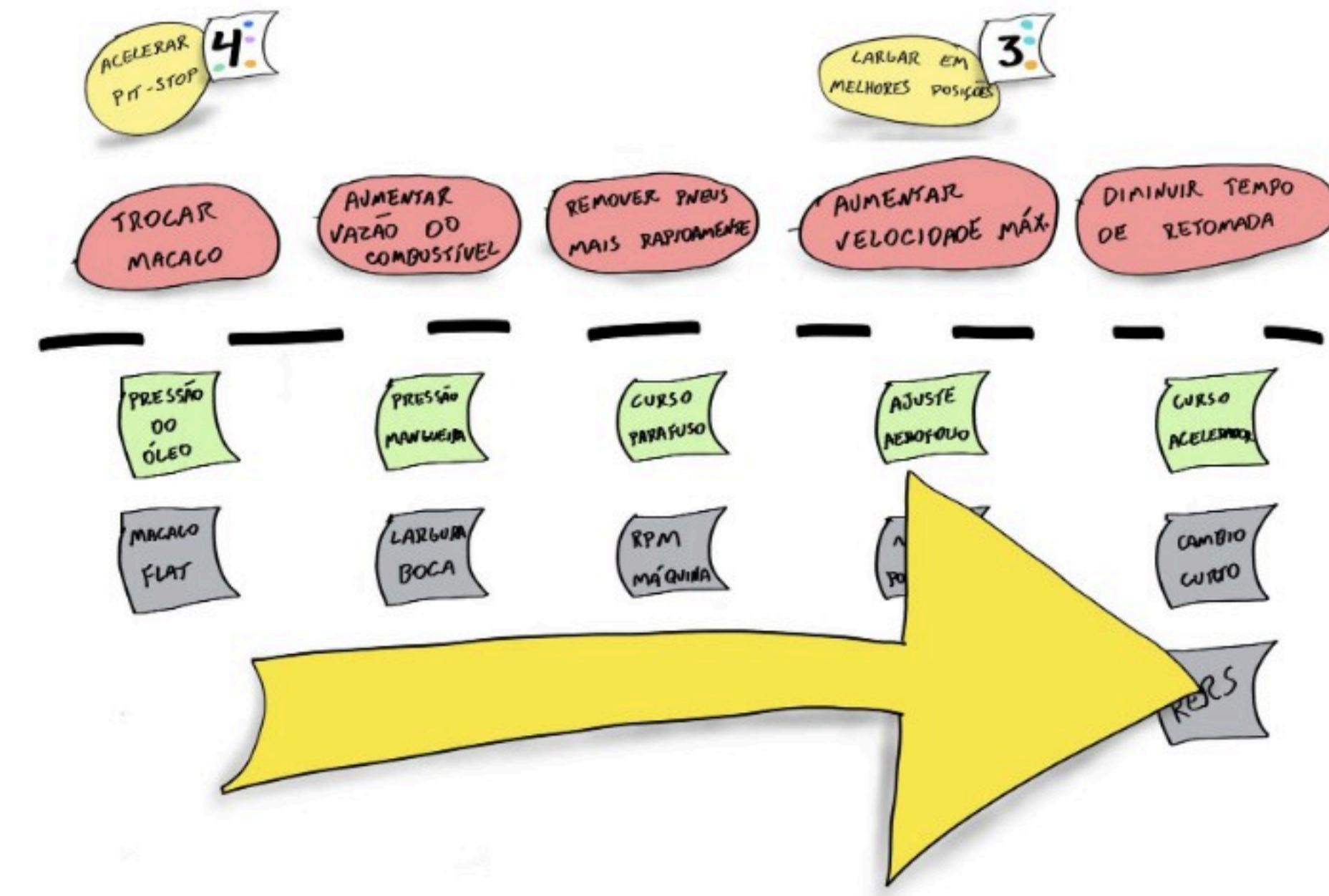
# Mas o que muda em relação ao Impact Mapping original?

- Definição de participantes por etapa
- Métricas de controle
- Hipóteses baseadas nas métricas





Agora podemos falar em níveis de sofisticação



E começar a fatiar o backlog de maneira horizontal





Para poder definir a melhor hora para causar um novo impacto

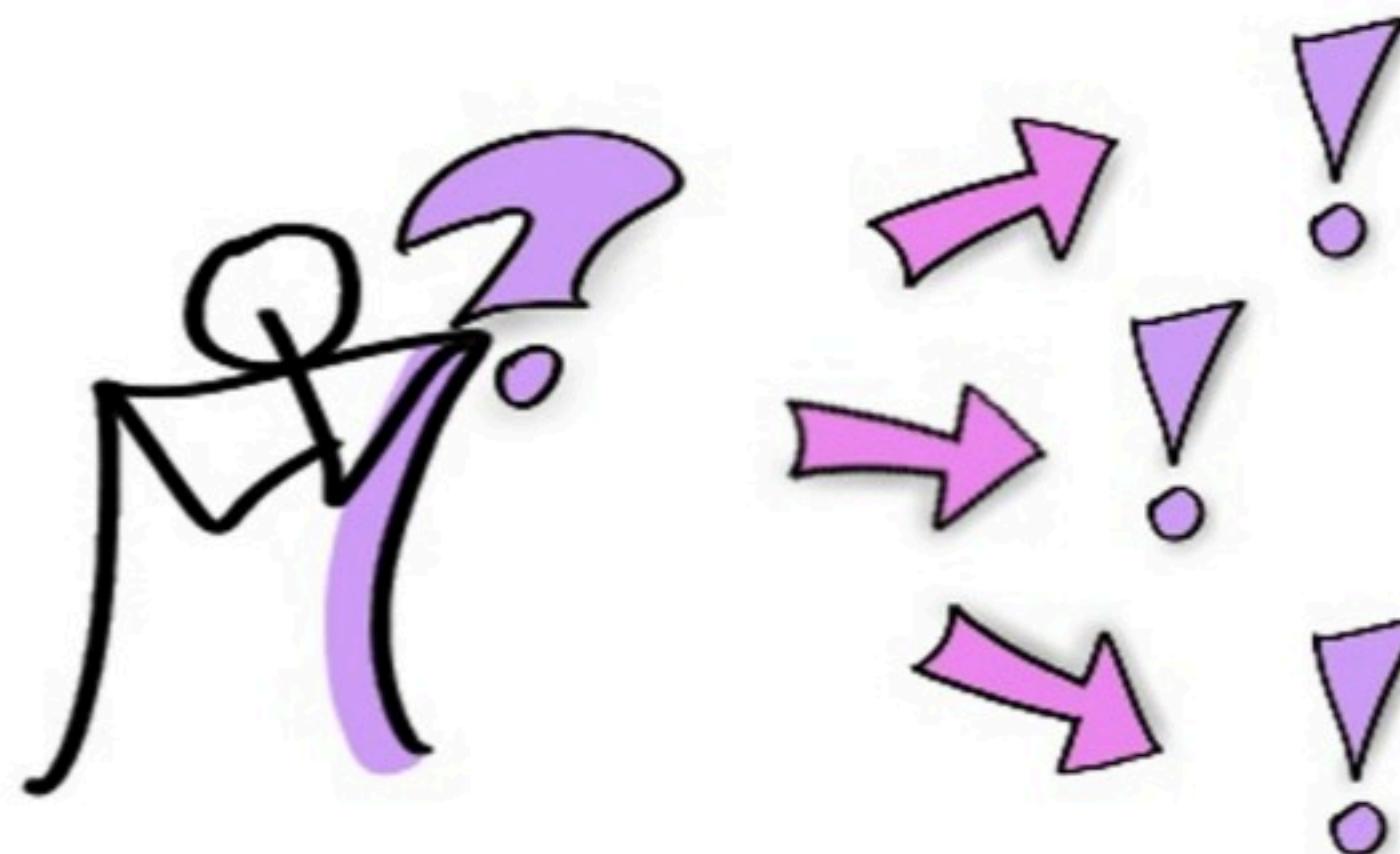




# Mas o que muda em relação ao Story Mapping original?

- Impact Mapping como entrada
- Backbone focado em hipóteses
- Planejamento por experimentos





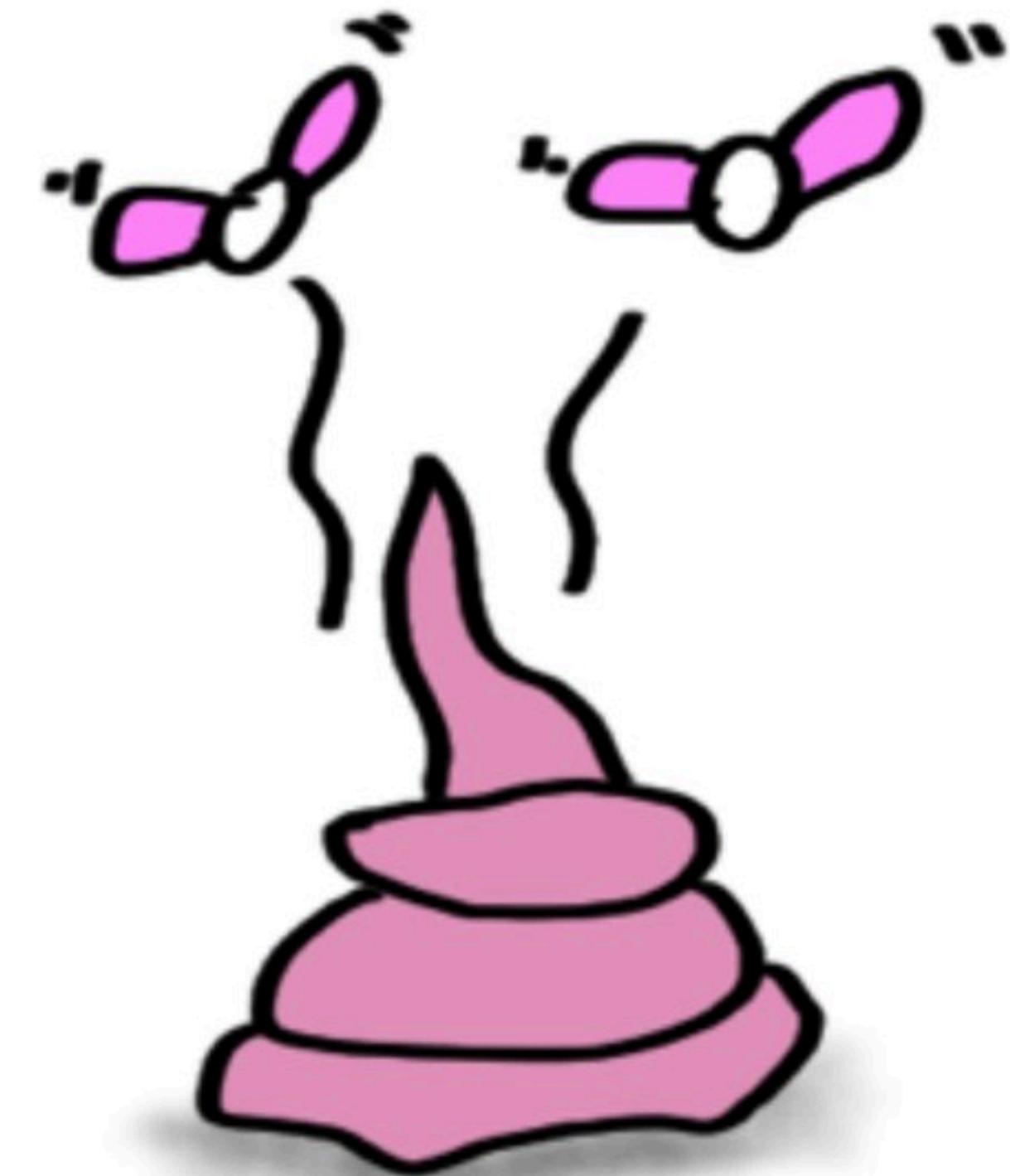
## Principais benefícios

- Tudo deriva do objetivo principal
- Patrocinadores, impactados e time participam do processo
- Comunicação com stakeholders e equipe
- Validação de hipóteses fica simples
- Facilita o trabalho incremental

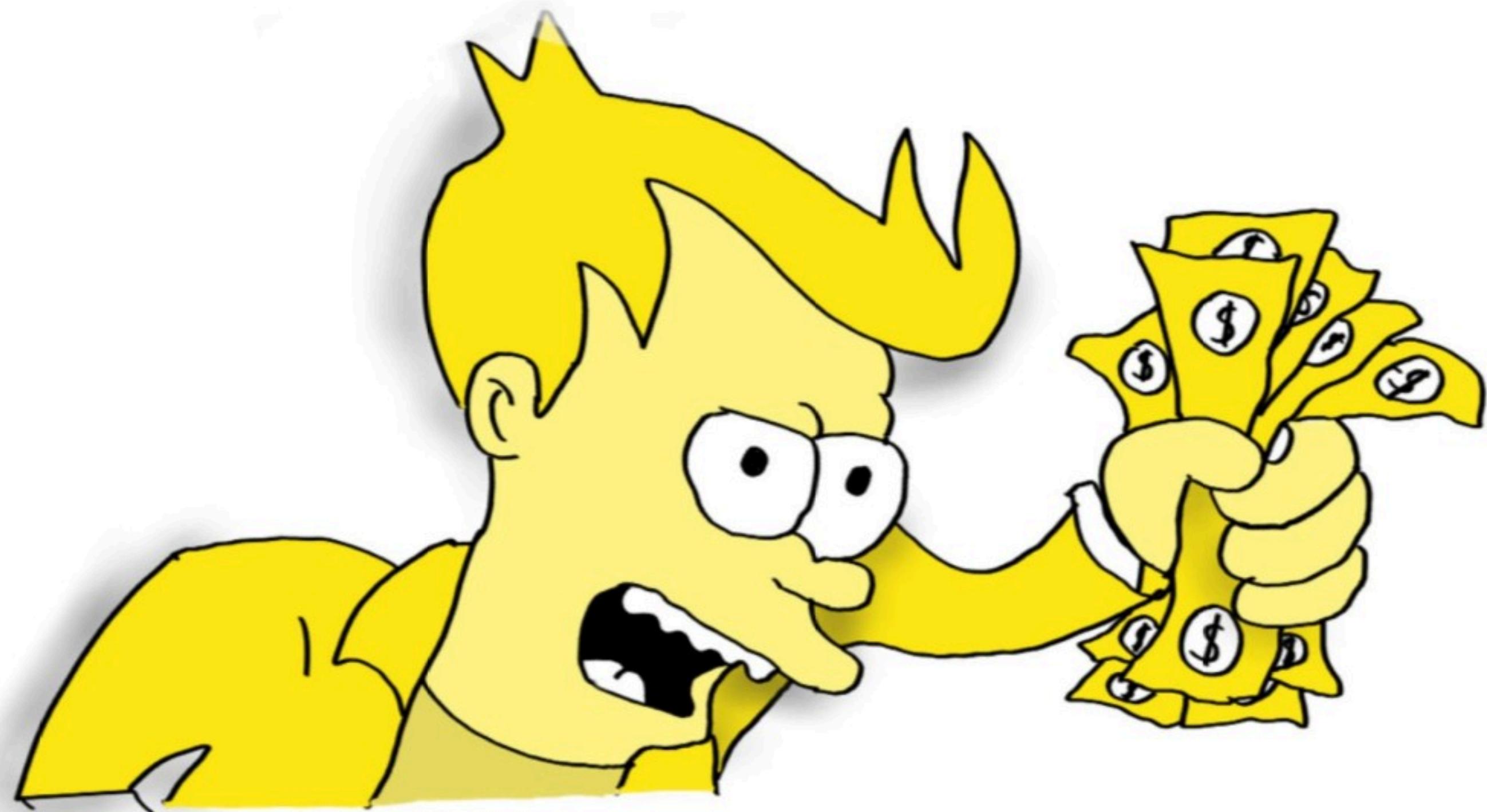




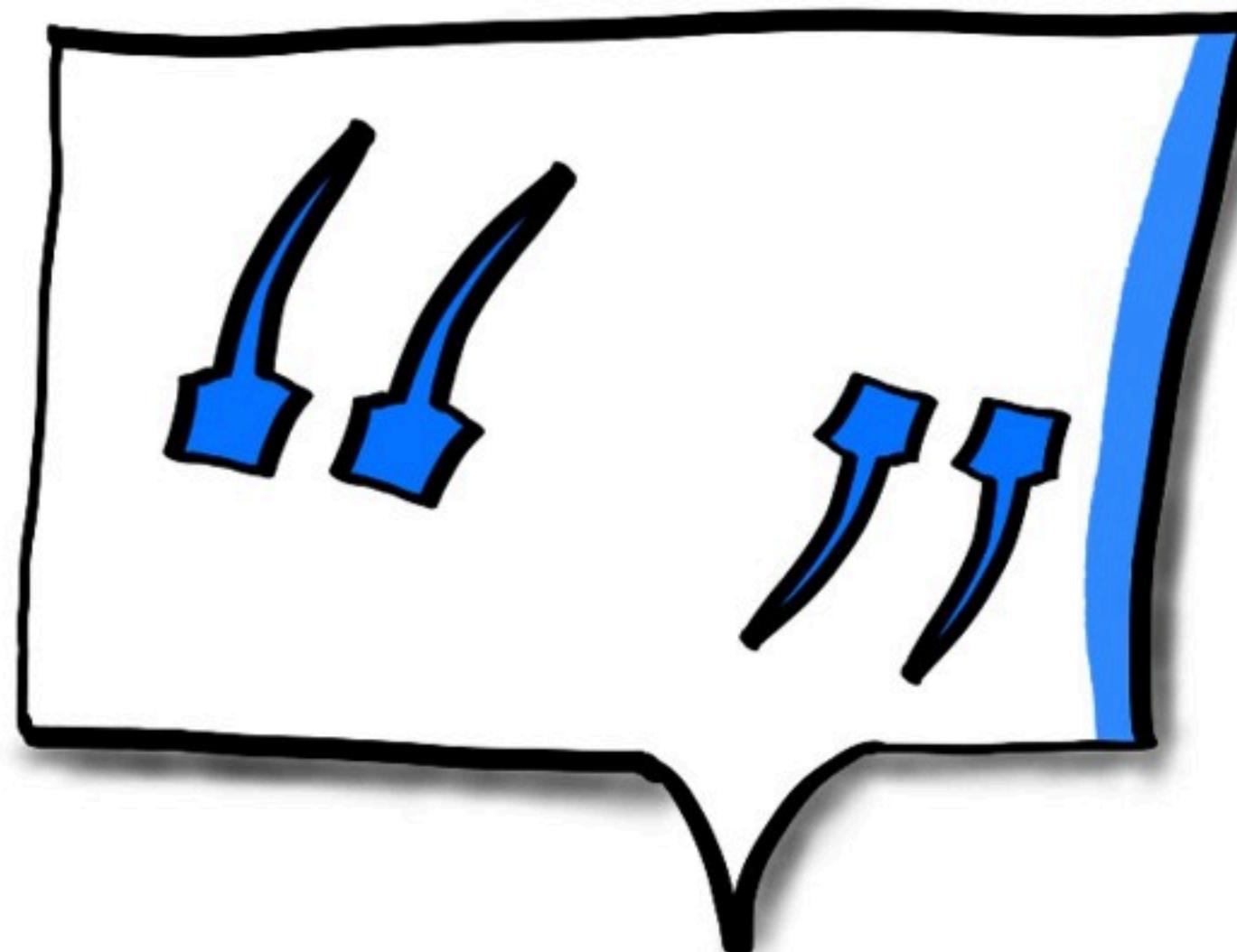
Afinal, a idéia de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo...



... pode acabar tendo um efeito indesejado



Lembre-se de contextualizar o problema e evite comprar idéias sem entender o porquê



## Contatos

- [melomario.com](http://melomario.com)
- [@melomario](https://twitter.com/melomario)
- [linkedin.com/in/melomario](https://www.linkedin.com/in/melomario)