

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



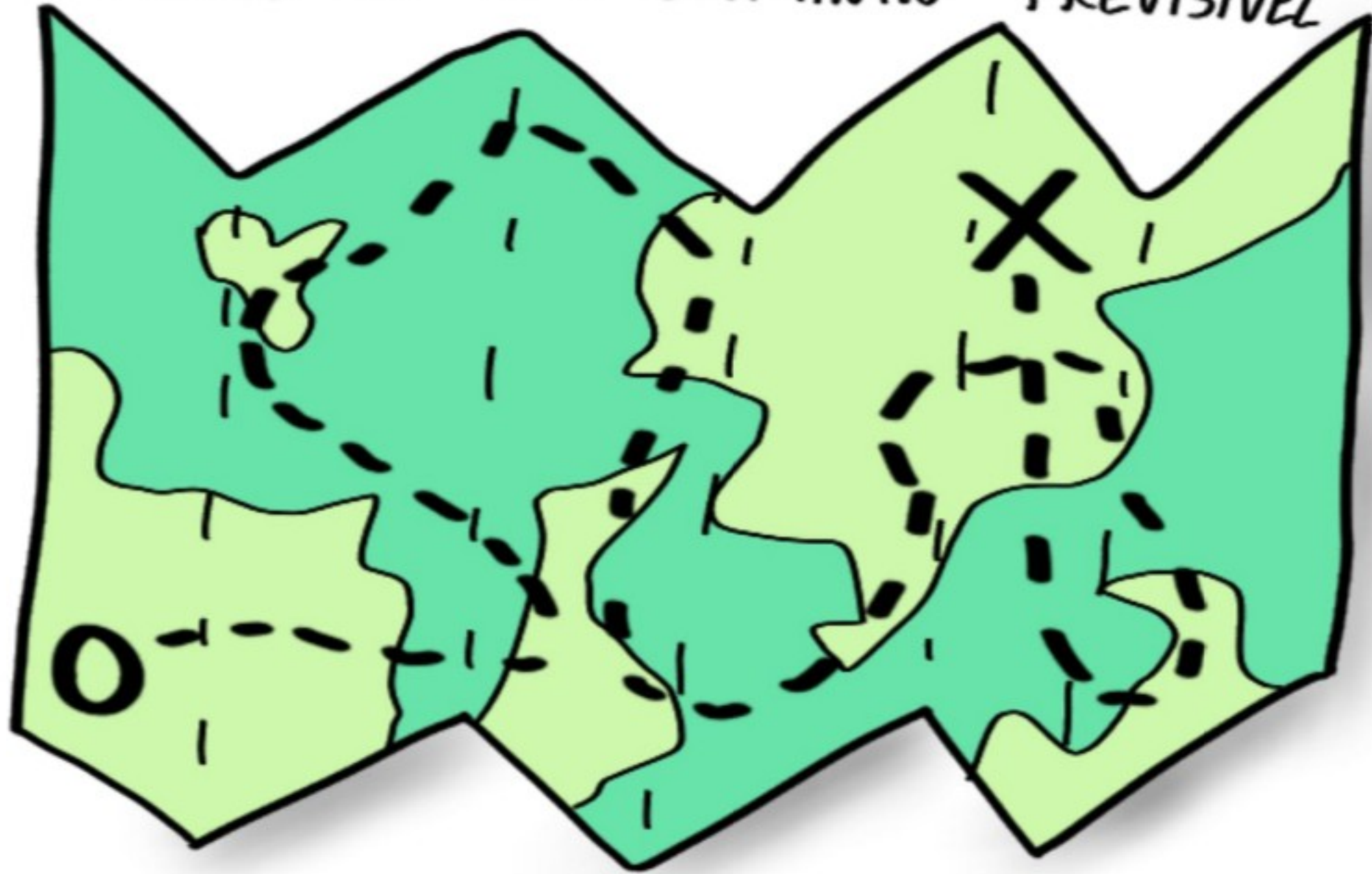
O Problema





Por que trabalhamos de forma iterativa e incremental?

# VISÃO DE UM CAMINHO PREVISÍVEL



É possível não iterar quando temos um caminho claro e definido

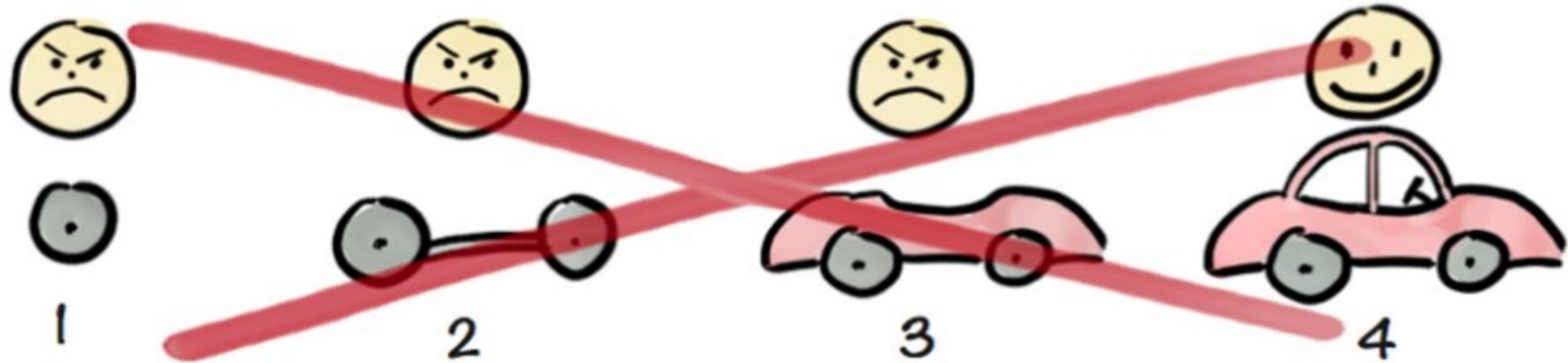


## Por que iterar e incrementalar?

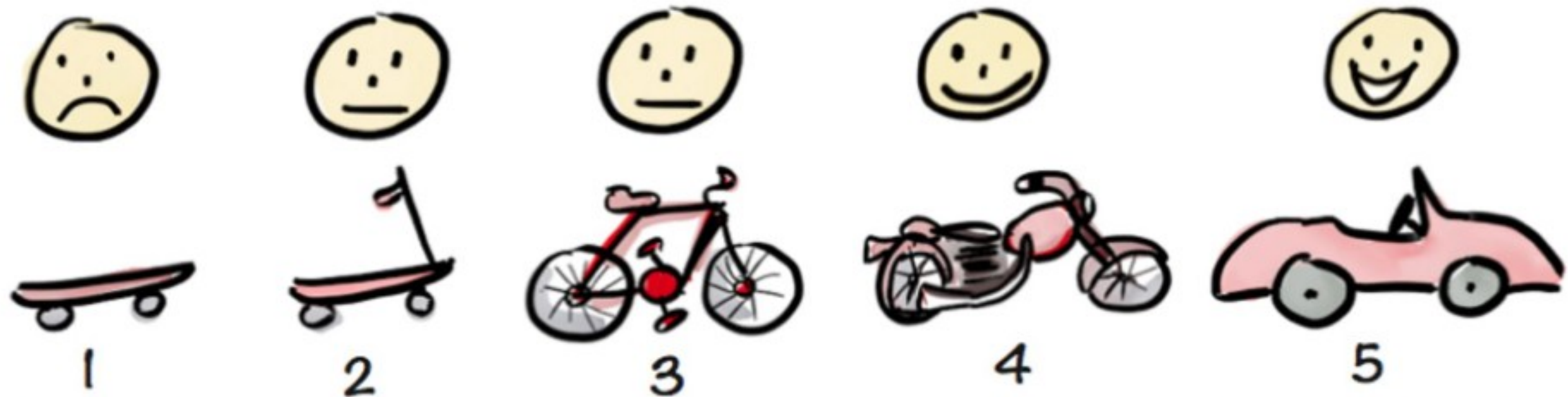
- Não prevemos reações ao produto
- Nem mudanças de contexto
- Precisamos validar hipóteses



## 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"



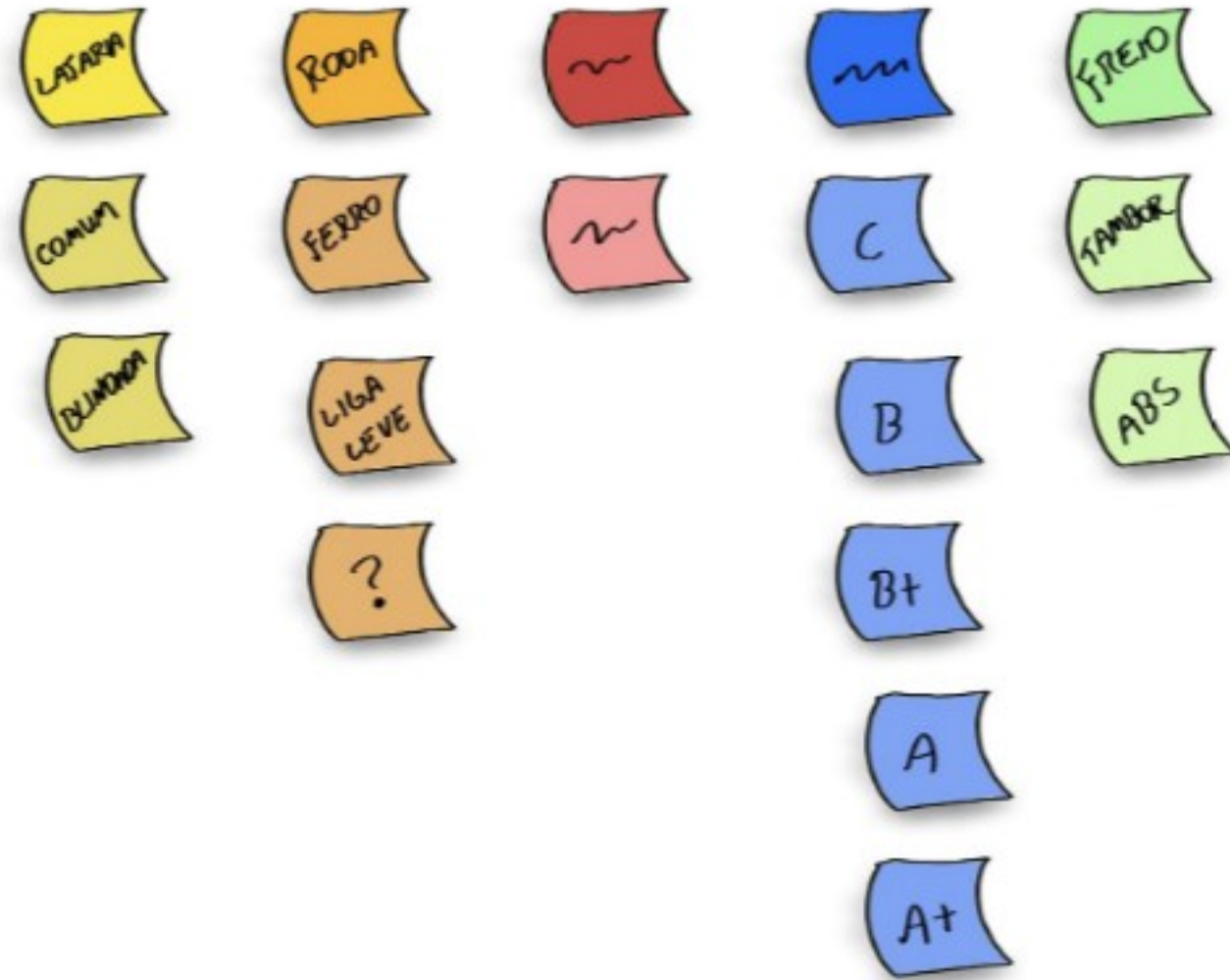


A Idéia



O QUÃO BEM A COISA É FEITA

COISAS QUE O PRODUTO FAZ

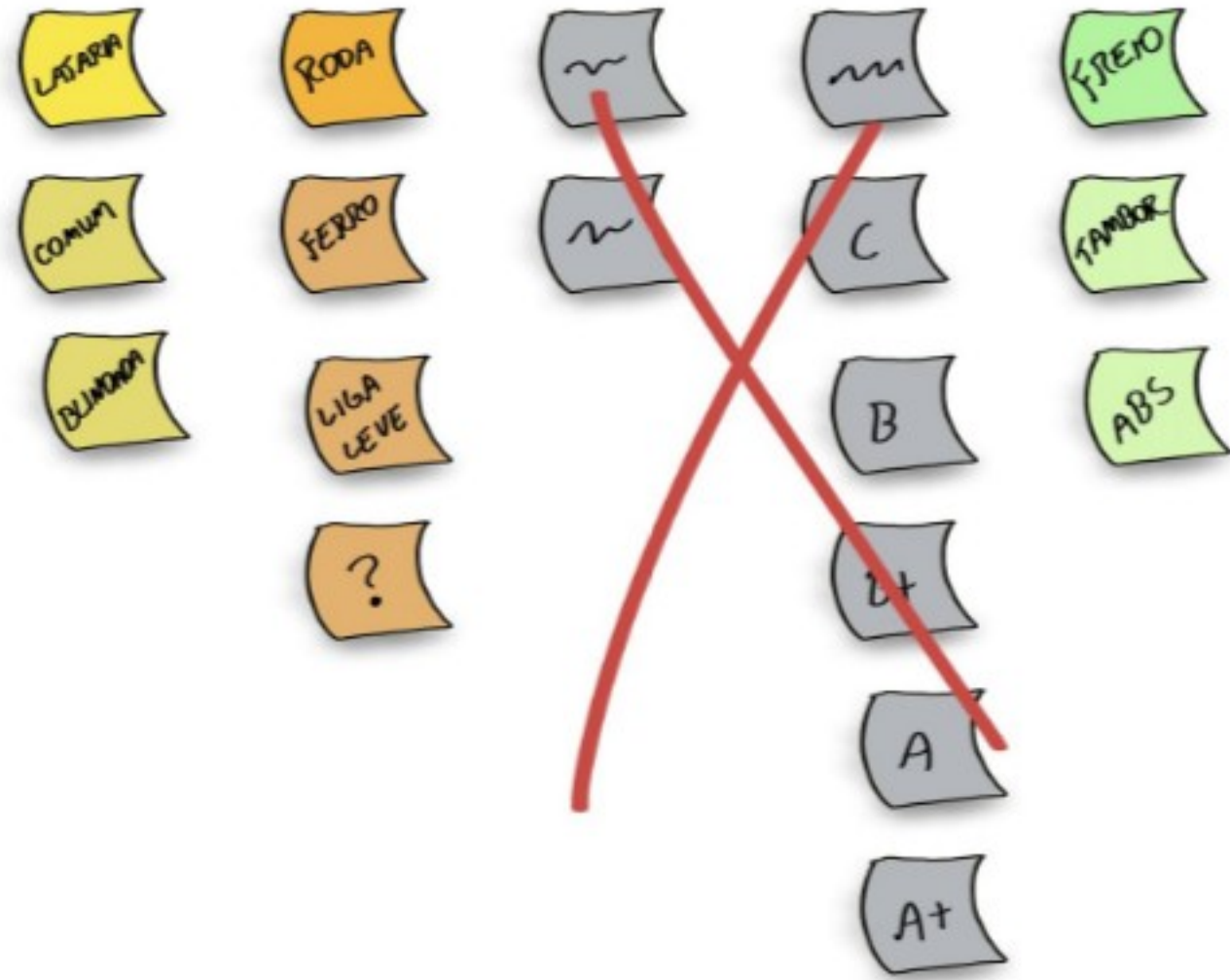


Podemos avaliar um backlog em duas dimensões



O QUÃO BEM A COISA É FEITA

COISAS QUE O PRODUTO FAZ

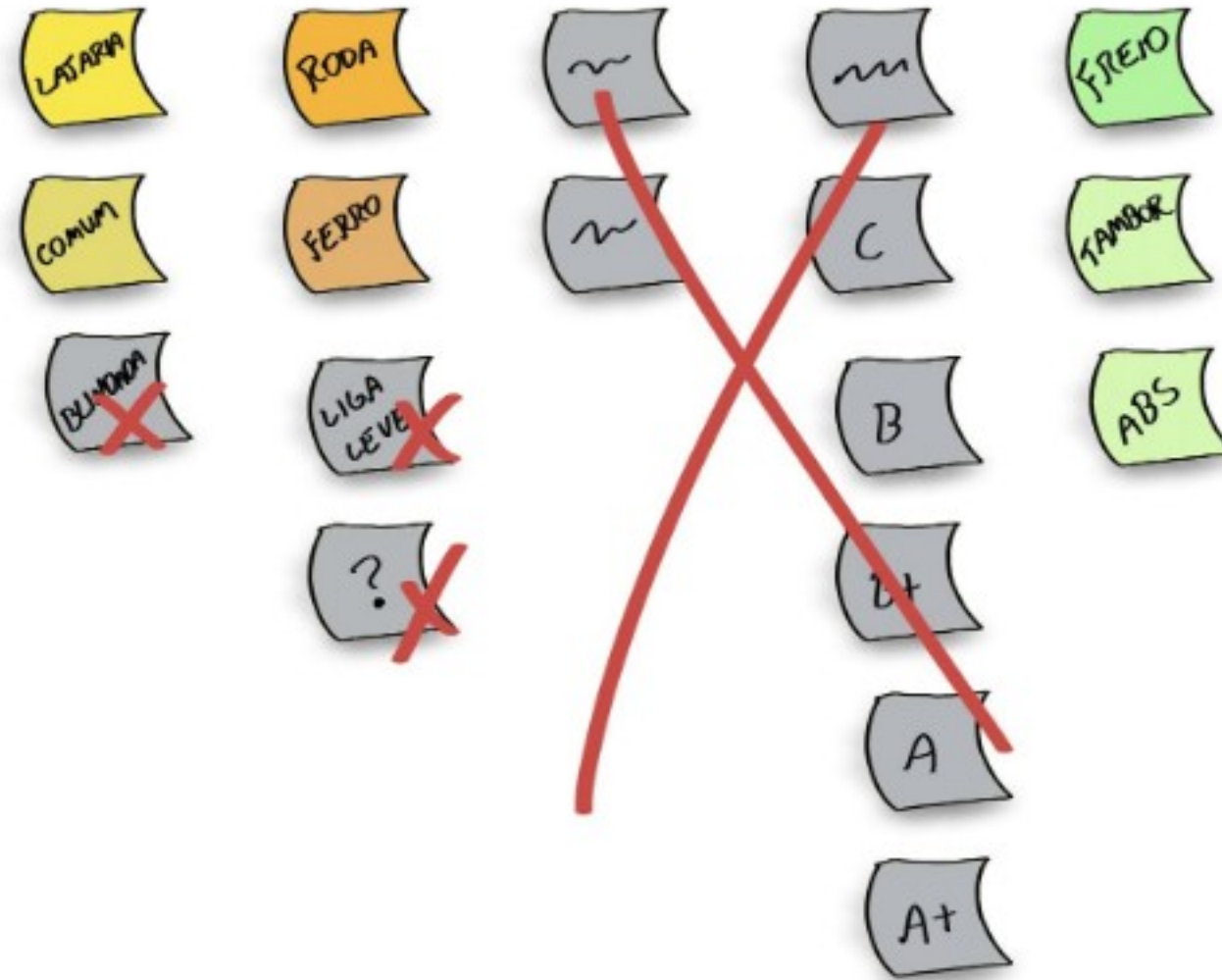


Cortar "funcionalidades" é até fácil, mas não resolve 100% do problema



O QUÃO BEM A COISA É FEITA

COISAS QUE O PRODUTO FAZ



Também precisamos "fatiar o backlog horizontalmente"





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

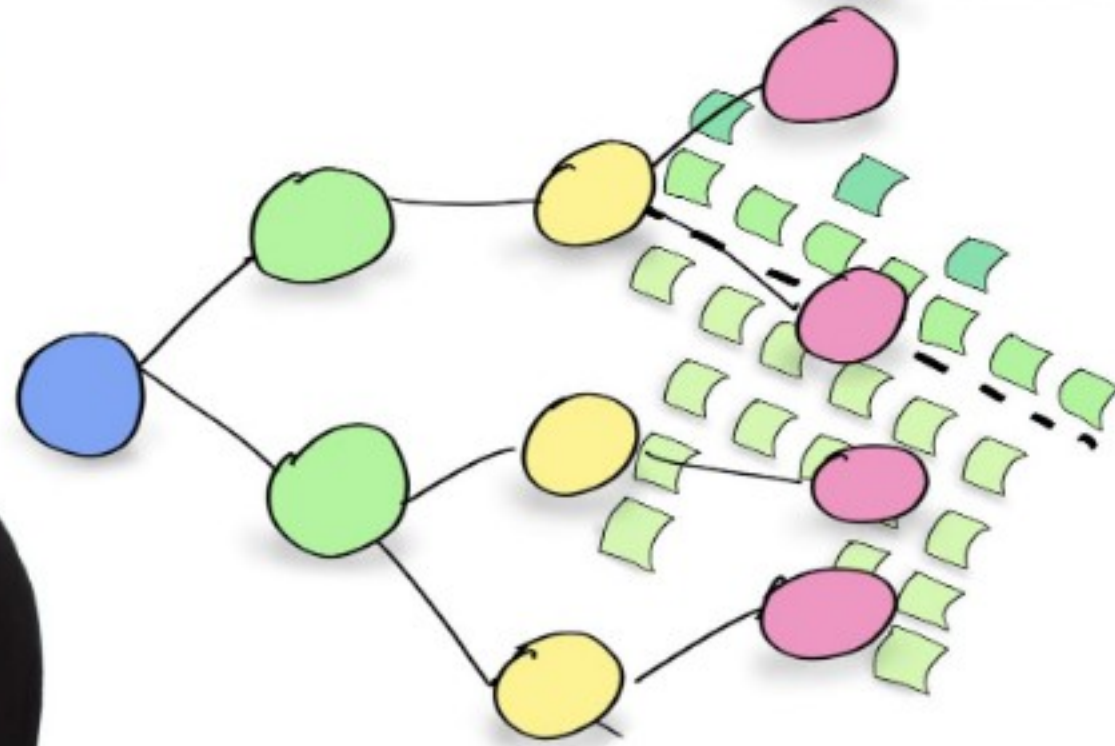




O Jeff Patton criou uma técnica bacana para fatiar na horizontal

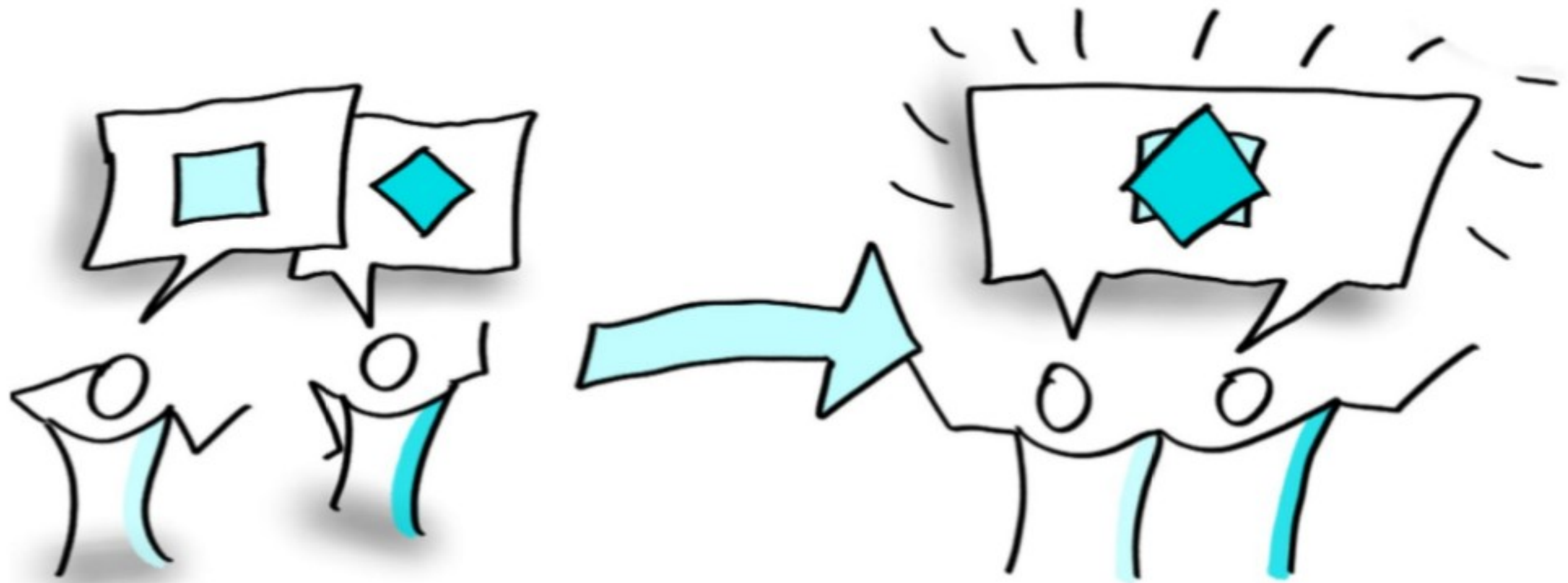


USER IMPACT STORY MAPPING  
&  
MAPPING



Juntar tudo isso deve dar algo bonito

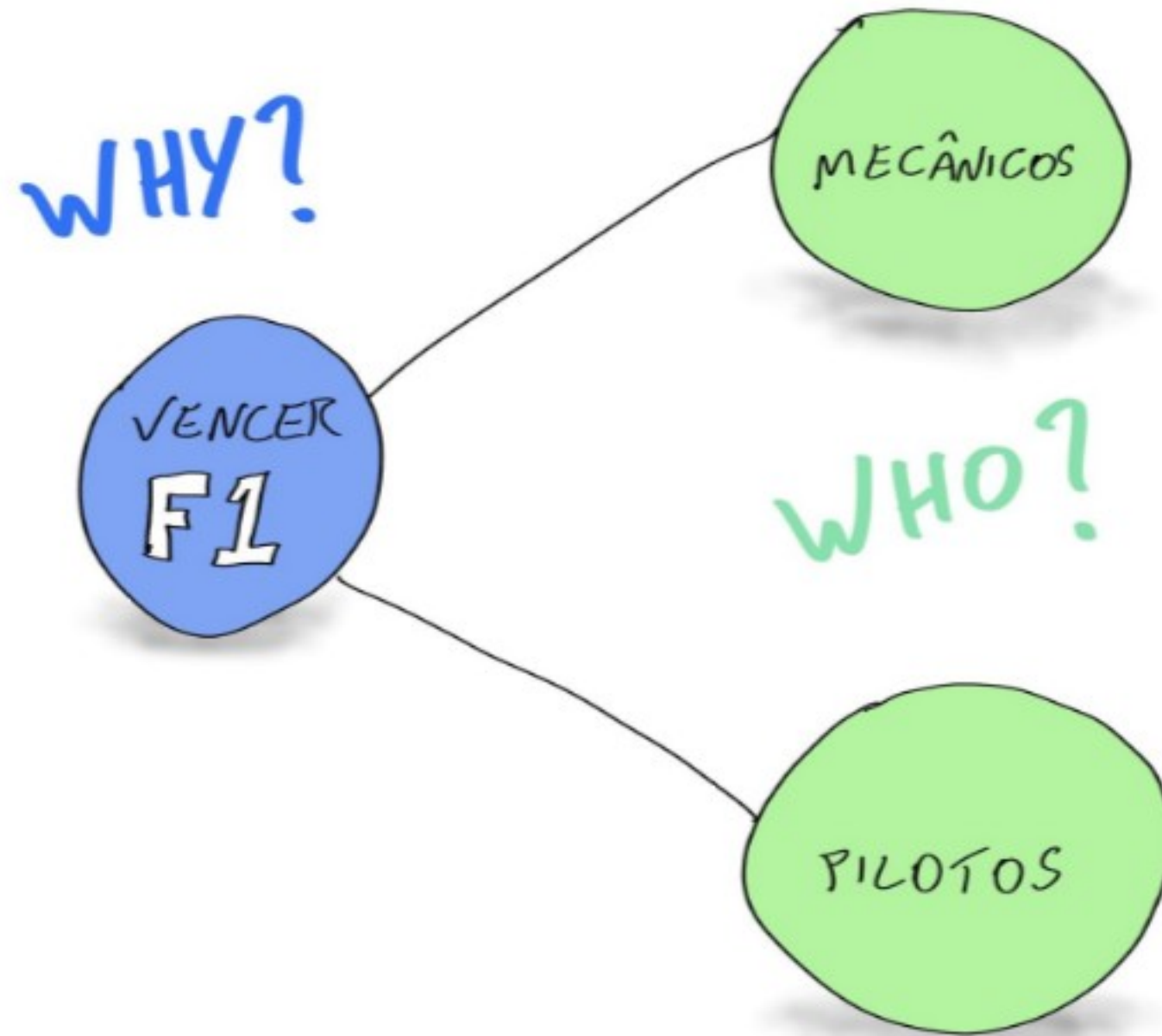




A Dinâmica

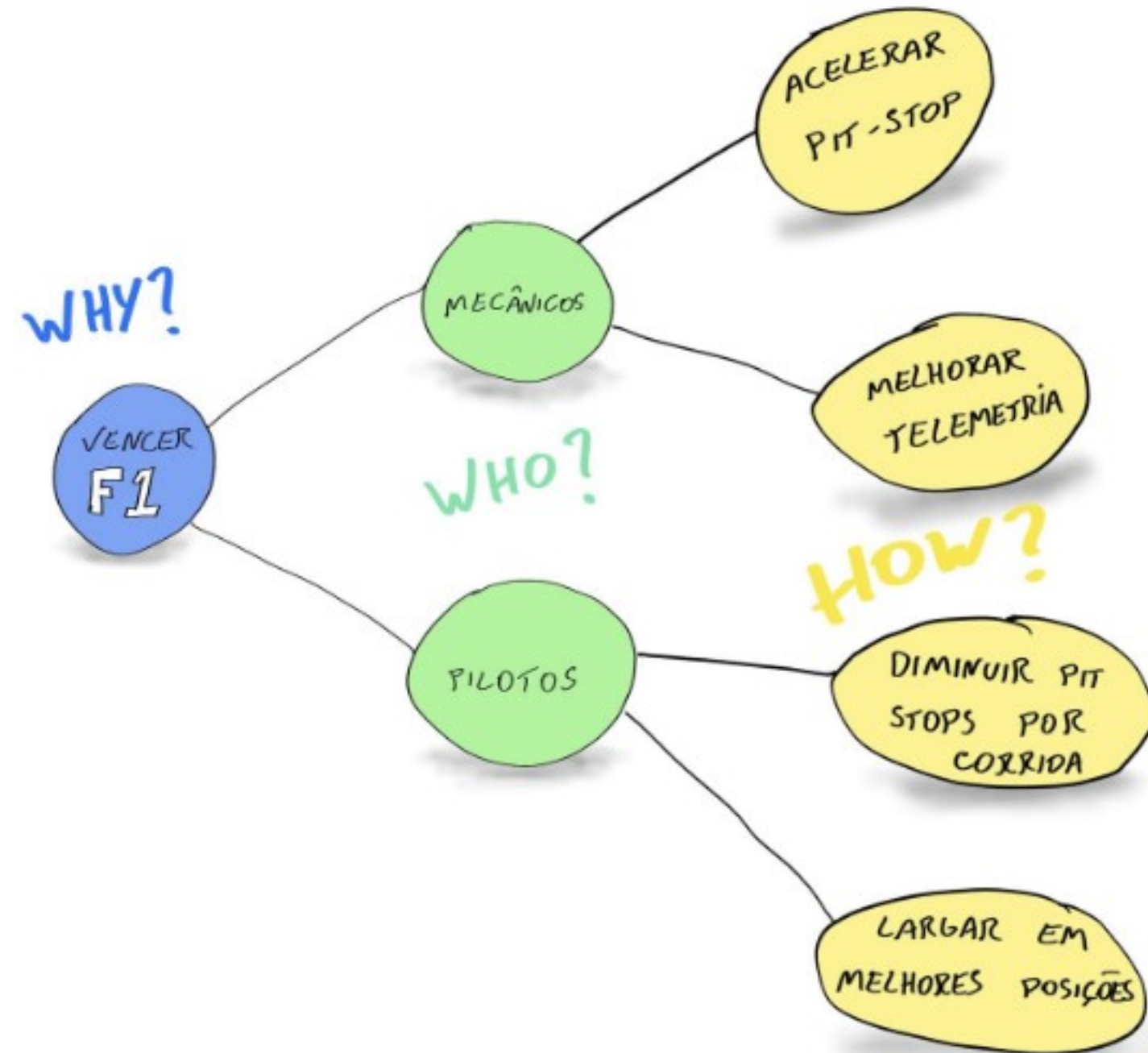






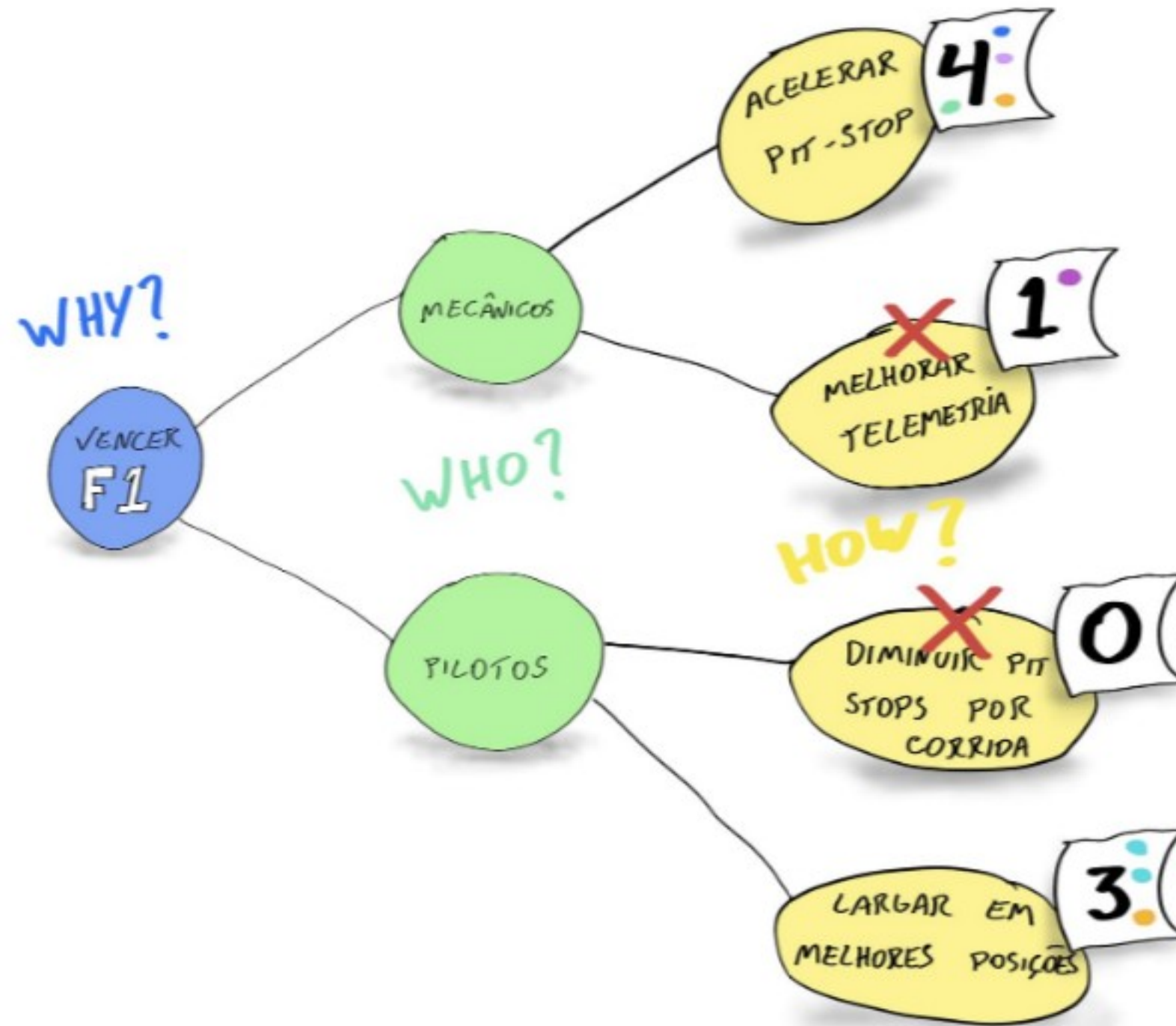
Começar com o porquê e entender quem são as pessoas impactadas





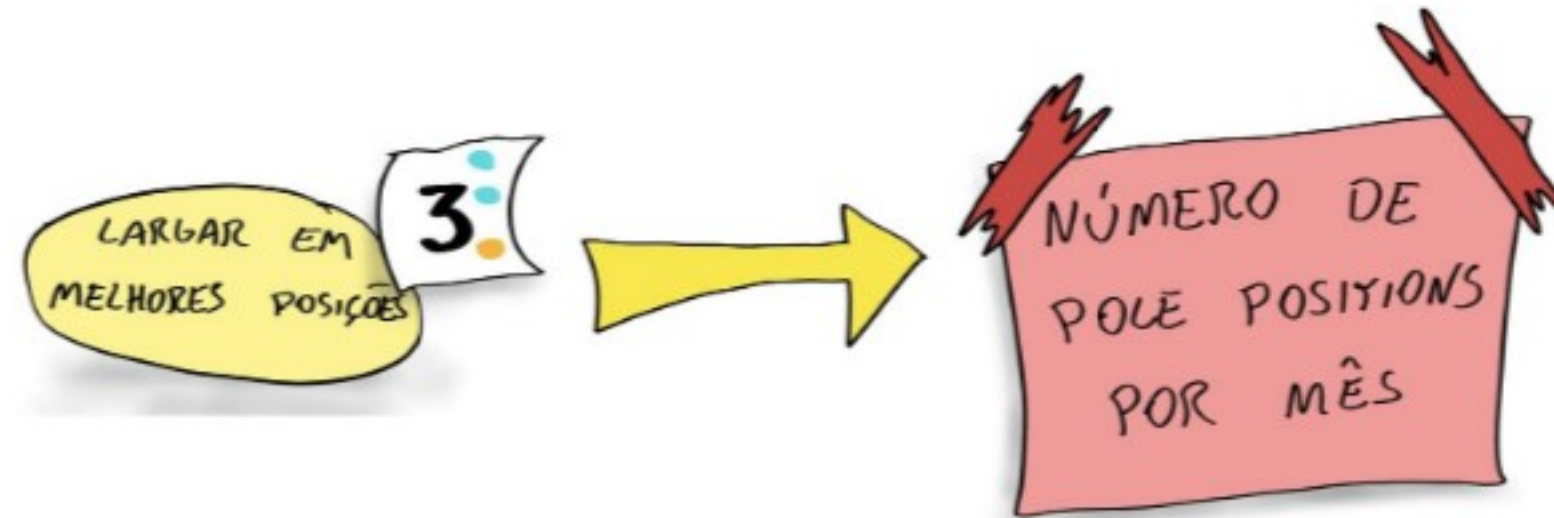
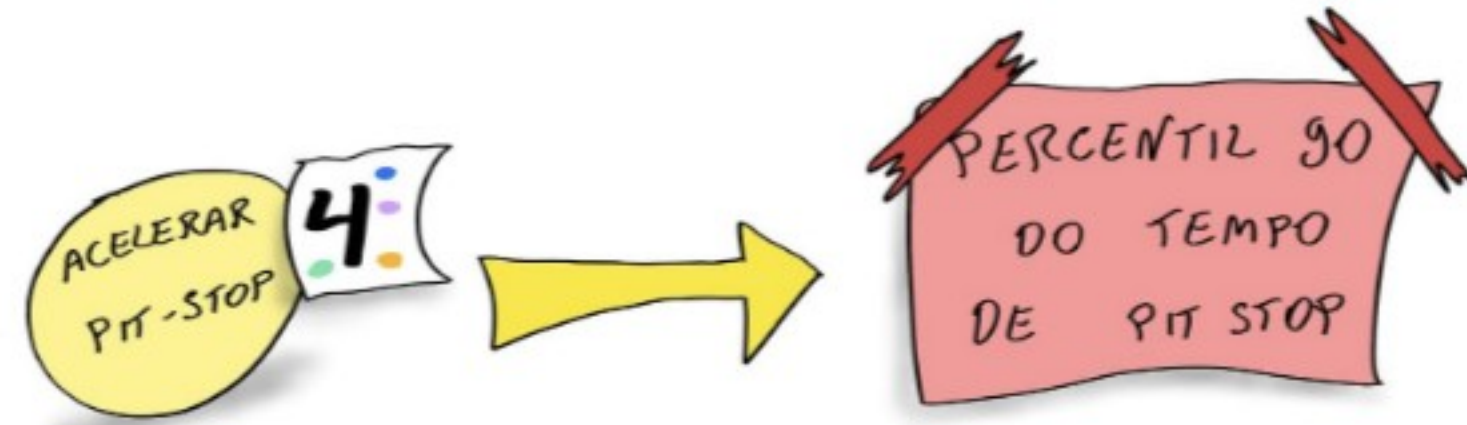
Conversar com essas pessoas, entender quais impactos queremos causar





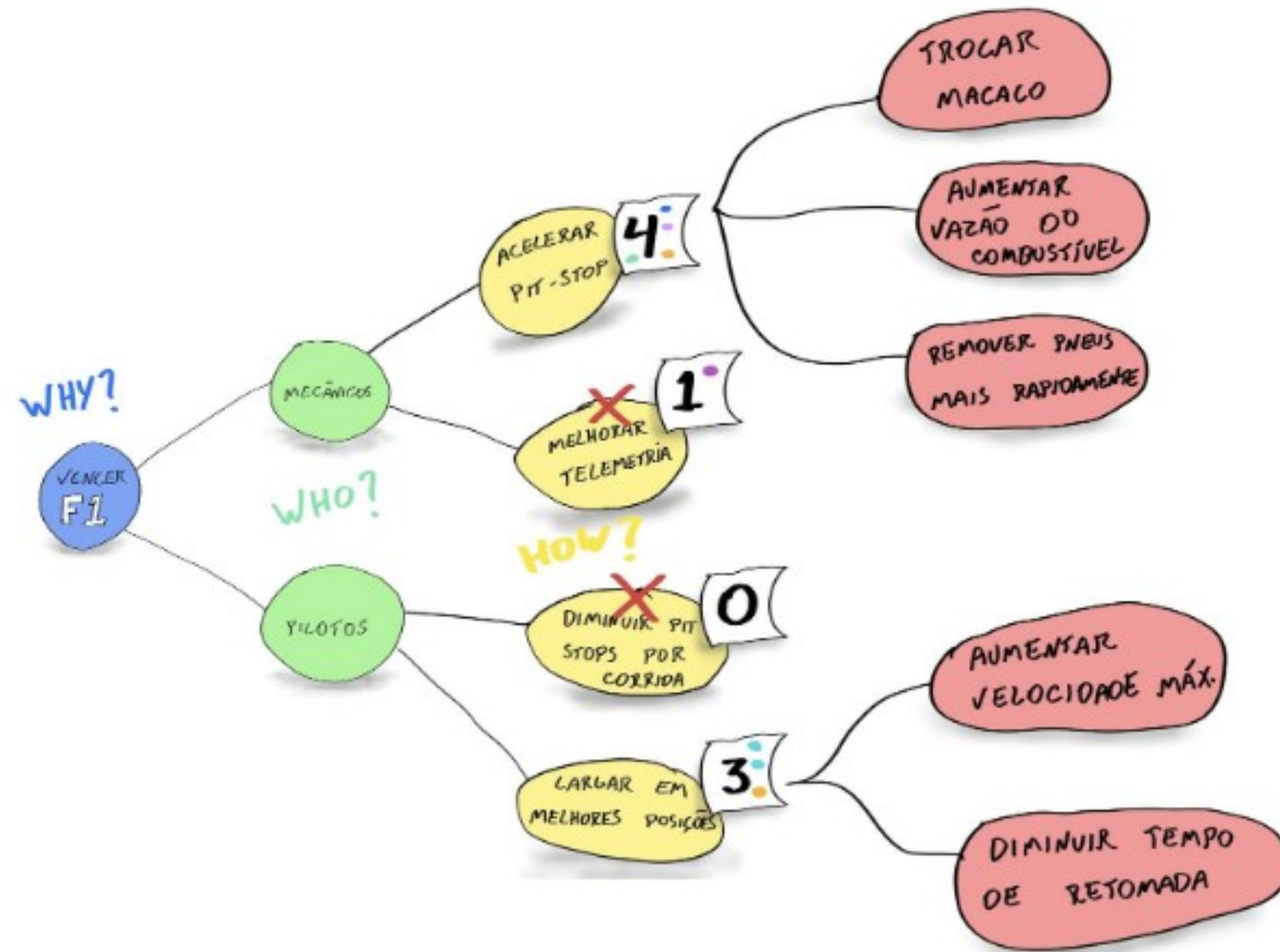
Convocar patrocinadores e filtrar os impactos que queremos causar





E pensar em como podemos avaliar os impactos selecionados





Criar hipóteses para os impactos mais votados com todo o time

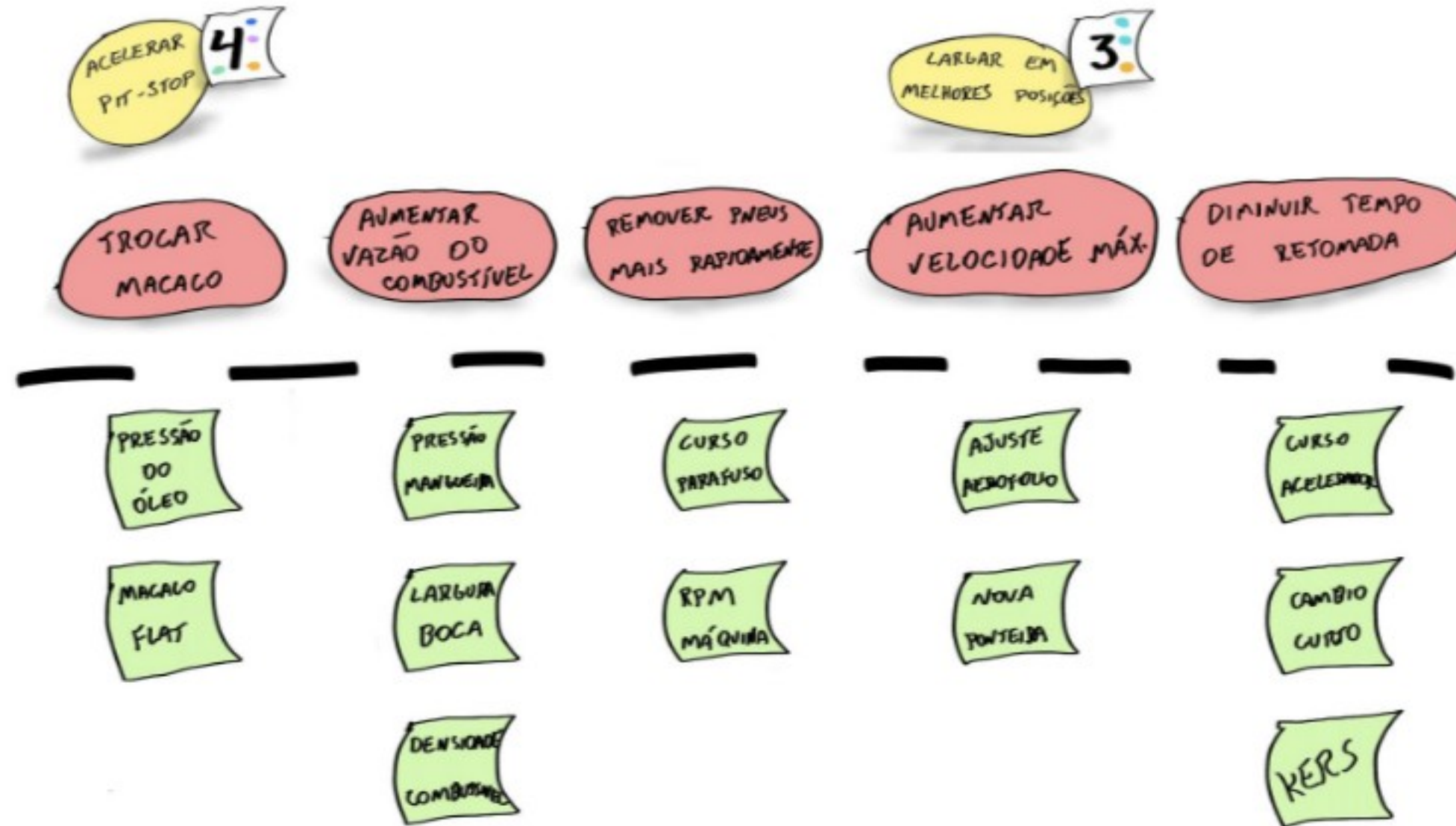




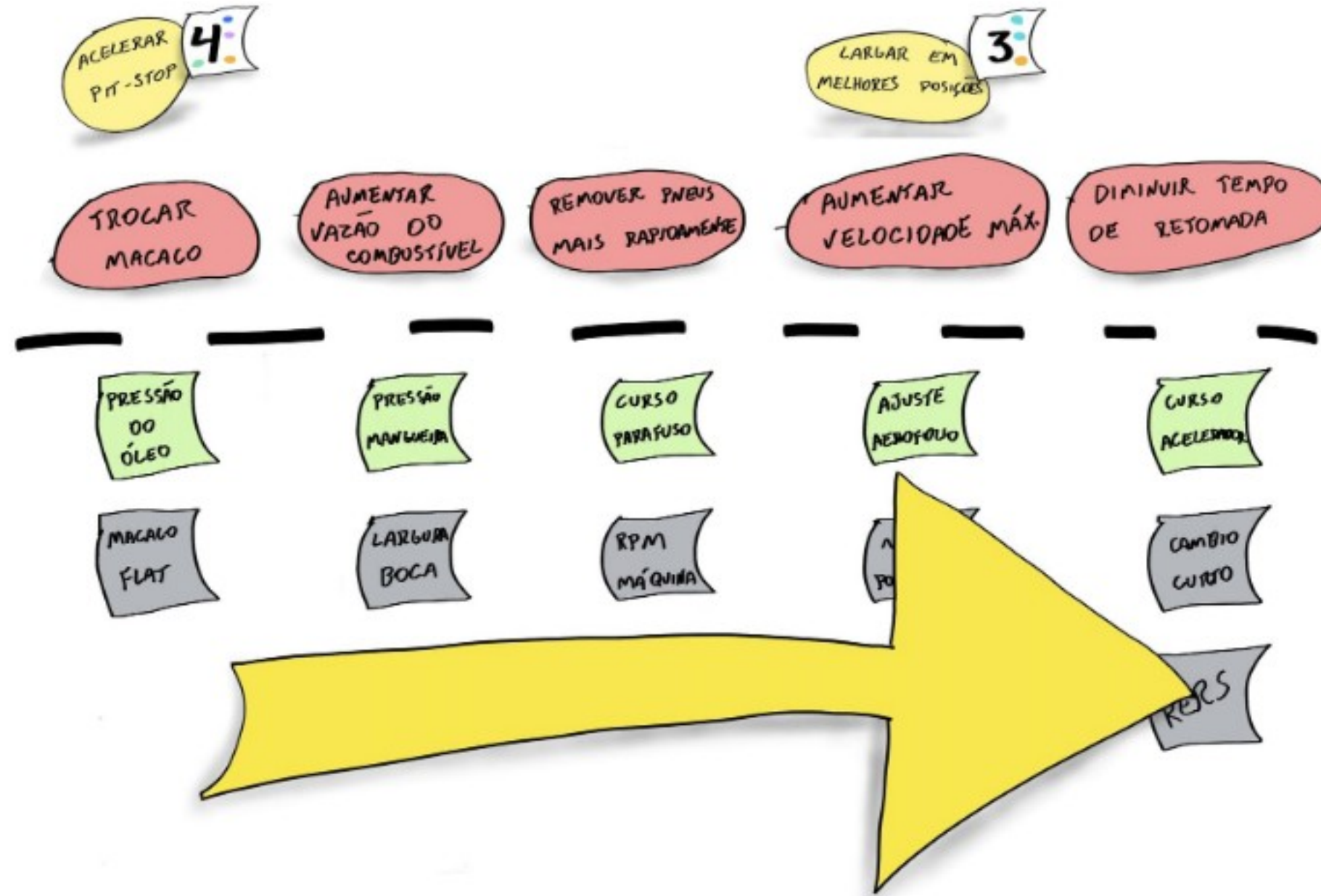
## Mas o que muda em relação ao Impact Mapping original?

- 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

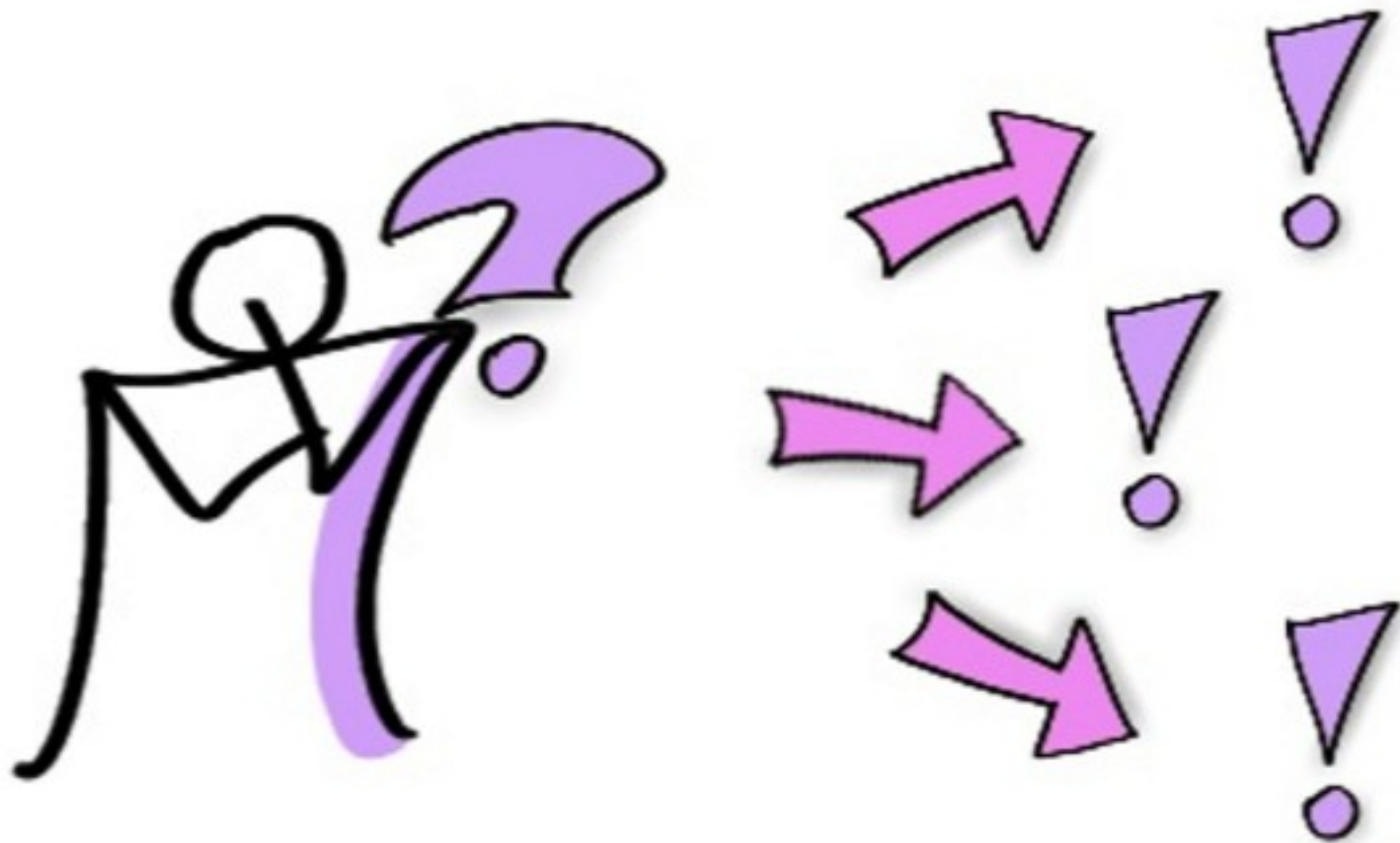




## Mas o que muda em relação ao Story Mapping original?

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





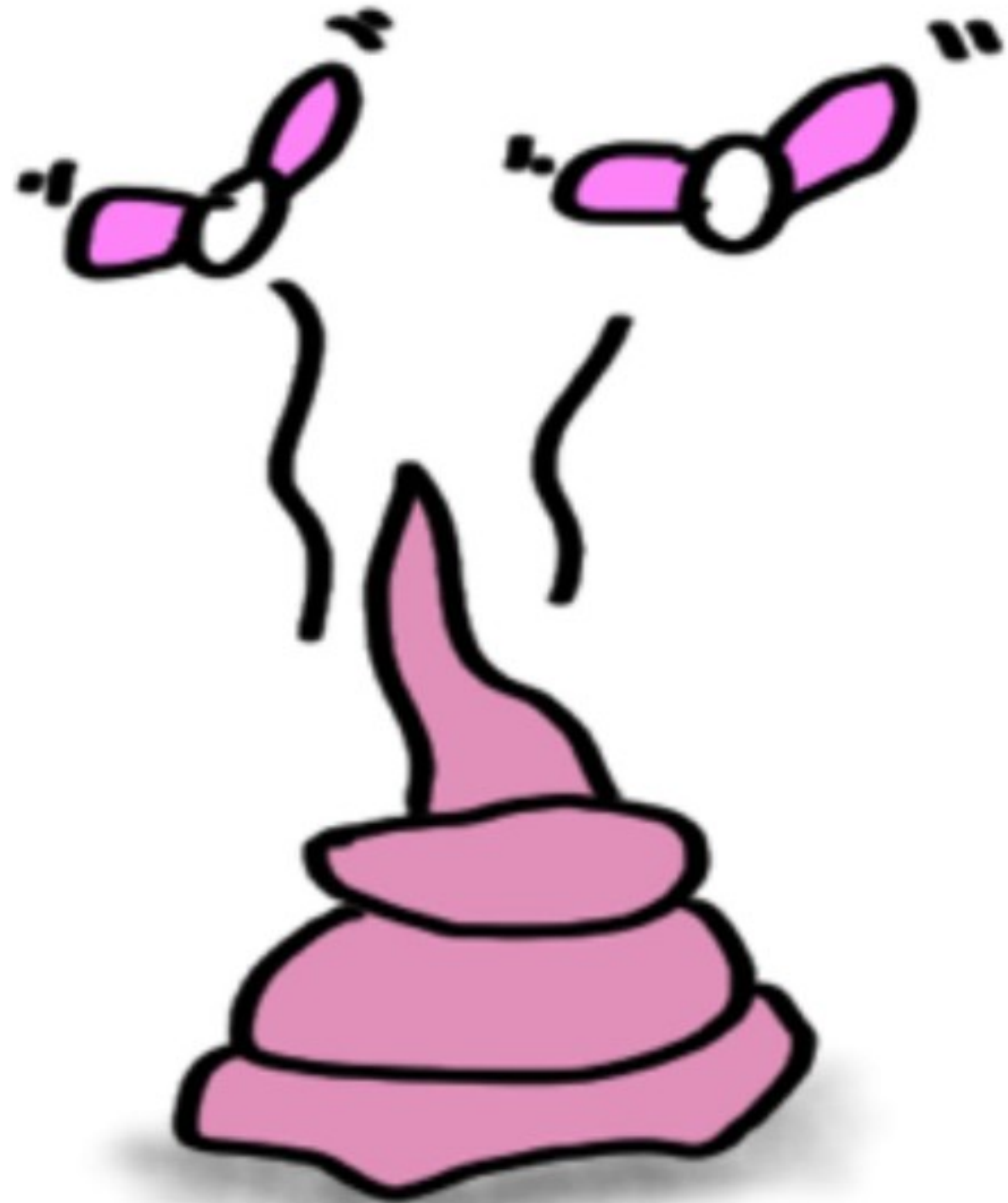
## Principais benefícios

- 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

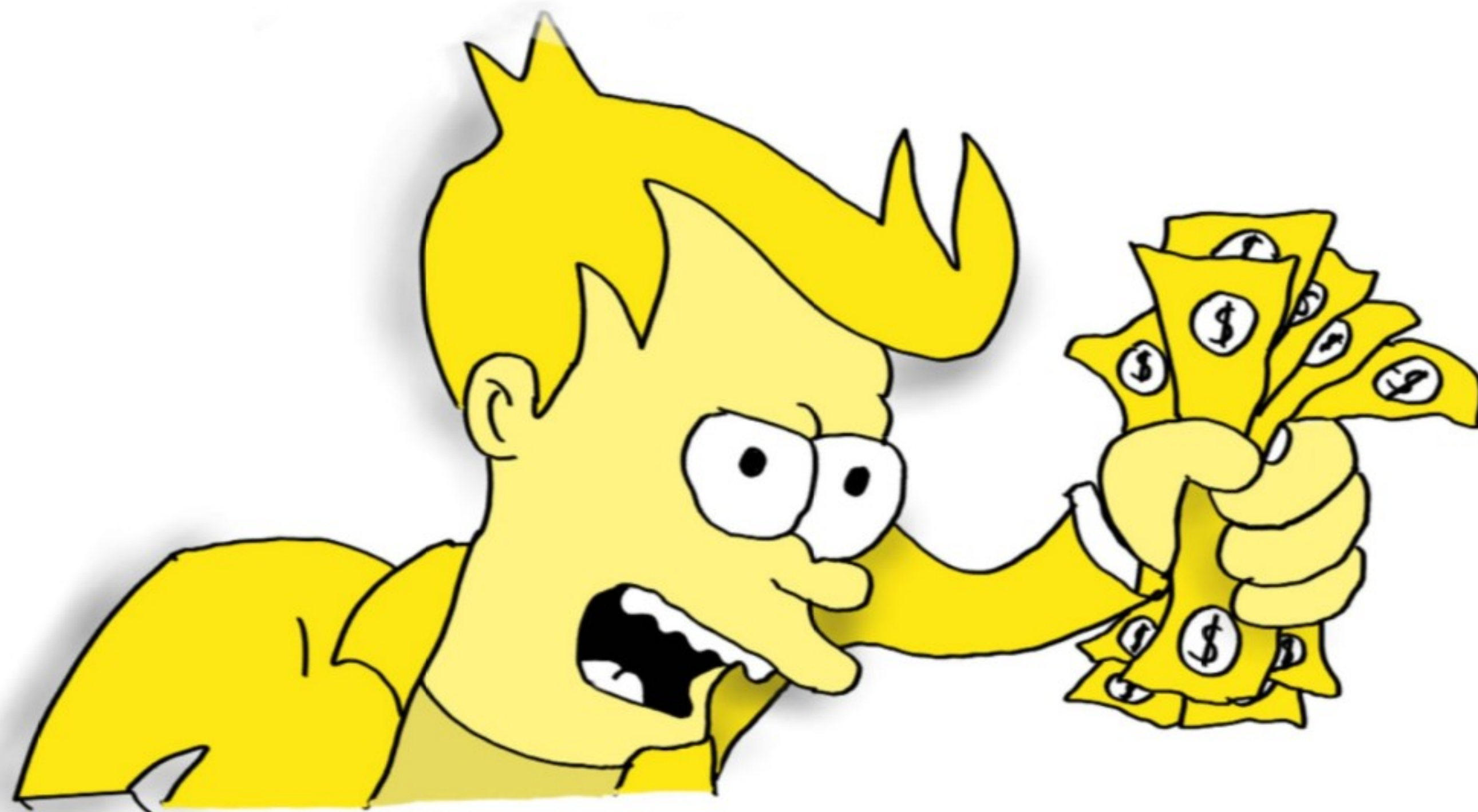




Afinal, a idéia de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo...

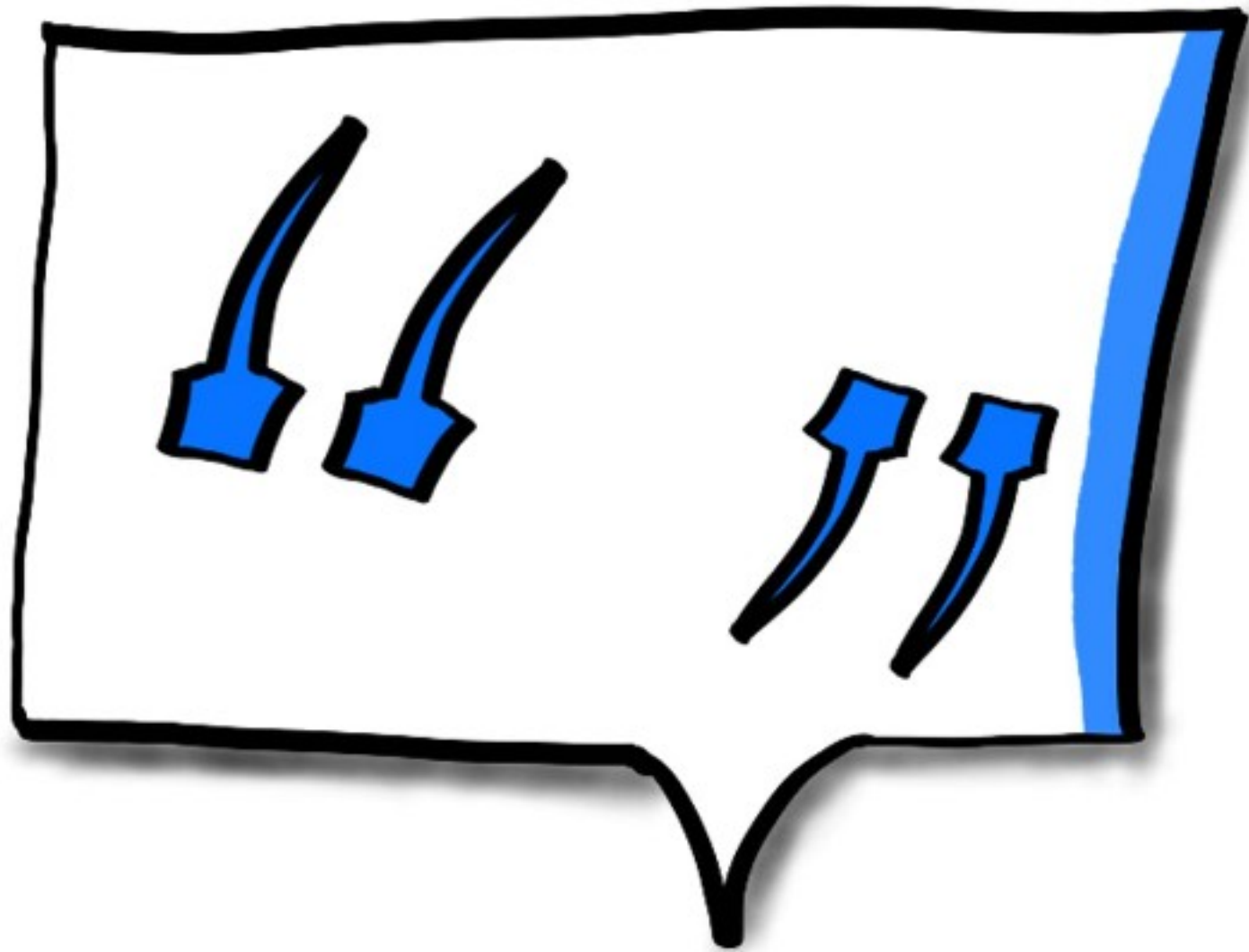


... pode acabar tendo um efeito indesejado



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





# Contatos

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