

AGILE: WHAT GOES UNMENTIONED



Brian Marick

Trilha: Keynote
Idioma: Inglês
Formato: KEYNOTE
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-08
Horario: 9:30
Duração: 60 min

Agile software development is popular. Many teams are adopting it, and many are having trouble. I believe there are three reasons. First, they do not have a clear and compelling picture of what life will be like once they're successful. So, when faced by a choice, they don't know which path to take. Next, they do not have the right habits or reflexes. So, when they don't know which choice is right and just pick one, they're likely to pick the wrong one. And finally, they do not have the technical skills to recover from mistakes.

In this talk, I'll paint the picture, describe some habits, and discuss what skills to learn. If you have questions or topics you'd like me to cover in the talk, send them to marick@exampler.com.

ACERCA DE BRIAN MARICK



USA

Brian Marick graduated in 1981 with one degree in Mathematics and Computer Science and another one in English Literature. He was a programmer, tester, and team lead in the 80's, a testing consultant in the 90's, and is an Agile consultant this decade.

He was one of the authors of the Manifesto for Agile Software Development and is a past chair of the board of the Agile Alliance.

He's the author of three books, "**The Craft of Software Testing**" (1994); "**Everyday Scripting with Ruby**" (2007) and "**Programming Cocoa with Ruby**" (2009).

He is a frequent invited speaker at conferences, including at Better Software 2004; Agile 2005; Pacific Northwest Software Quality Conference 2005; and Software Process Advancement, XP Day Toronto, and OOPSLA (all in 2007).

SCRUM E OS SEUS CICLOS



Alexsandro Marques

Trilha: Introdutória
Idioma: Português
Formato: TUTORIAL
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-08
Horario: 11:00
Duração: 90 min

Um time de Scrum tem diversas responsabilidades entre elas vivenciar todo Ciclo do Scrum, que são reuniões, formais ou não, que acontecem em momentos distintos da Sprint. Este tutorial faz uma abordagem completa de todo o Ciclo do Scrum.

PÚBLICO A QUEM SE DESTINA

Qualquer pessoa envolvida em projetos, como programadores, analistas de sistemas, analistas de requisitos, líderes ou gerentes de projeto, stakeholders, clientes, executivos, etc.

BENEFÍCIOS DA APRESENTAÇÃO

- Maior entendimento sobre o Ciclo do Scrum
- Aprender de forma simples e pratica cada momento do Scrum

PROCESSO / MECÂNICA

Este tutorial será apresentado com base em experiências aplicadas em empresas que já utilizam o Scrum. E de forma pratica vamos vivenciar cada passo do Ciclo do Scrum.

ACERCA DE ALEXSANDRO MARQUES

Brasil

Tenho mais de seis anos de experiência na área de TI e sou certificado Scrum Product Owner. Sou um dos coordenadores do Scrum User Group Recife e também atuo como Scrum Master da Provider Sistemas, também atuo como palestrante e instrutor em eventos.

ENTENDENDO USER STORIES



Rodrigo Yoshima

Trilha: Introdutória
Idioma: Português
Formato: WORKSHOP
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-08
Horario: 14:00
Duração: 90 min

Desenvolvedores ágeis literalmente fogem de documentos complexos com especificações pesadas, ambíguas e especulativas. A conversa face-a-face sempre deve ser priorizada! Porém, levando isso para mundo real:

Como manter os requisitos?
Como o software será testado?
Aonde está a minha especificação?

O objetivo deste Workshop é explicar as características das User Stories oferecendo uma sessão prática onde o palestrante fará o papel de cliente e os participantes são responsáveis por escrever as histórias de um sistema exemplo.

PÚBLICO A QUEM SE DESTINA

Gerentes de Projeto, Analistas de Negócio e Desenvolvedores

BENEFÍCIOS DA APRESENTAÇÃO

- Será uma sessão teórica e prática
- Um conhecimento muito importante para projetos ágeis
- Exercício prático inovador

PROCESSO / MECÂNICA

A sessão será dividida em duas partes:

- a. Breve Explicação sobre User Stories (30 min)
- b. Exercício Prático onde o palestrante vai falar sobre um sistema exemplo e os participantes em grupos de 5 pessoas escrevem as histórias em grupo.

ACERCA DE RODRIGO YOSHIMA

Aspercom. Brasil

CSM, Técnico em Processamento de Dados e Bacharel em Administração de Empresas, trabalha com projetos de TI há 16 anos. É especialista em processos de desenvolvimento usando RUP, Scrum e XP.

É colunista da Revista Mundo Java desde 2006, onde escreve artigos com renomados autores nacionais e internacionais como Scott Ambler, Jon Kern e James Shore.

Sua experiência em projetos abrange grandes sistemas distribuídos e de missão crítica para grandes indústrias, bancos e hospitais, aplicando as mais diversas tecnologias. Atua como Arquiteto de Software, Instrutor/Coach em práticas ágeis e Consultor de Processos na Aspercom.

NO BOTECO COM DOIS AGILISTAS



Alexandre Magno

Trilha: Introdutória
Idioma: Português
Formato: Palestra
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-08
Horario: 16:00
Duração: 90 min

Nessa palestra, Alexandre Magno e Manoel Pimentel, conversarão com o público em formato de um bate-papo bem descontraído e dinâmico sobre as suas principais impressões acerca do uso de métodos ágeis (Scrum, XP, FDD...) nas empresas brasileiras. Além disso compartilharão as suas experiências, o que inclui erros e acertos na aplicação de métodos ágeis dentro de organizações de diversos segmentos em diferentes partes do mundo. Como o tema sugere... esta "conversa de boteco" terá um forte envolvendo do público e tem tudo para ser uma experiência divertida e enriquecedora.

BENEFÍCIOS DA APRESENTAÇÃO

Nessa palestra o participante poderá interagir com os palestrantes para conversar sobre temas de interesse geral como prazos, estimativas, requisitos, qualidade, gestão e adoção nas organizações.

ACERCA DE ALEXANDRE MAGNO



AdaptWorks. Brasil

Alexandre Magno lives in São Paulo - Brazil, where he works as consultant in leadership and agile management of software projects through the use of methodologies and processes, mainly FDD and Scrum. He works with software projects for more than 17 years, having already participated of different dimensions of lead time, target and investment projects.

He is the first, and actually the only, **Certified Scrum Trainer** of Brazil, and a **PMI Project Management Professional** as well.

IS AGILE THE NEW WATERFALL?



Francisco Trindade, Luca Grulla

Trilha: Cultura e Coaching
Idioma: Inglês
Formato: Palestra
Nível: Especialista
Data: 2009-10-08
Horario: 11:00
Duração: 45 min

The Agile Manifesto has been signed in 2001, and since then agile practices have gone from being used in niches to become mainstream and widely adopted.

After this time, we would expect teams to move in the Dreyfus model, progressing from novice to expert levels, understanding the values and questioning the current practices. Instead, the evolution in Agile practices is presented as off-the-shelf solutions, making most agile teams stay put, changing from being novice in one set of practices to being novice in every new set which is proposed by the industry, without ever really getting into its core values, and losing the focus on the main goal, which is to deliver software.

This presentation is going to question the way Agile practices are presented and adopted, and how the search for quick pre-made solutions can impact negatively the future of the movement.

TARGET AUDIENCE

Consultants, practitioners

KEY BENEFITS

- Change the way you see agile adoption
- Question the way agile is being adopted
- Question the way agile is being sold
- Understand why you are struggling doing agile

ACERCA DE FRANCISCO TRINDADE



ThoughtWorks UK. United Kingdom

Francisco Trindade works as developer, coach and consultant at ThoughtWorks UK in London. He has many years of experience in software development, always working with agile methodologies. Francisco is graduated in Computer Engineering and holds a master degree in Human Computer Interaction. He has presented in different events, more recently at Agiles 2008, in Argentina and XP 2009, in Italy.

ACERCA DE LUCA GRULLA

ThoughtWorks. United Kingdom

Luca is a Senior Consultant, Coach and Developer for ThoughtWorks. Involved in the Agile community since 2003, his main area of interest is identifying new approaches for reducing the waste in Software Development.

HIGH MATURITY AGILE PRACTICE



Martin Salías

Trilha: Cultura e Coaching
Idioma: Inglês
Formato: Palestra
Nível: Profissional
Data: 2009-10-08
Horario: 11:45
Duração: 45 min

After successfully adopting agile culture and practices, the road of high quality and full transparency begins. This session covers how to work in very short and efficient iterations, providing high quality products with a strong level of internal and external communication.

Most of the session is centered around actual practices experienced in several of the agile teams I worked with, and how we achieved explicitly set goals like:

- Getting bug count so low as to stop tracking bugs
- Producing enormous amount of evidence without additional effort
- Generating many metrics to improve upon with no bureaucracy
- Increasing knowledge sharing within the teams and out to the community
- Making an agile plan for continuous improvement with explicit goals and tracking

TARGET AUDIENCE

Agile practitioners

KEY BENEFITS

Attendees should leave this session with a series of ideas about how to take the next steps once we reached a smooth flow of agile practices within their organizations, starting to leverage this cultural shift as a competitive advantage.

ACERCA DE MARTIN SALÍAS



Souhworks. Argentina

Martin has more than 25 years in the software industry as a developer and architect, applying and promoting agile practices even before than the agile term was coined. He worked in many different platforms and programming languages for organizations as diverse as the UN or Microsoft, in many different industries, projects sizes and continents. He is a member of the agile alliance and a Microsoft MVP.

TRUST: THE KEY TO AGILE TEAM COLLABORATION

Diana Larsen

Trilha: Cultura e Coaching
Idioma: Inglês
Formato: Palestra
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-08
Horario: 14:00
Duração: 90 min

Trust is the bedrock of self-organizing Agile teams. Trust allows Agile teams to communicate quickly and respond rapidly to changes as they emerge. Without sufficient trust, team members can waste effort and energy by hoarding information, forming cliques, dodging blame, and covering their tracks. A climate of trust provides the foundation for effective team processes, adaptability, and high performance. By paying attention to membership, interactions, credibility, respect, and behaviors, team leaders can stimulate and accelerate trustworthiness and trust. In this session, Diana Larsen describes ways to accelerate trust-building within your team, including a working definition of professional trust, a model for team interactions that leverages trust, ways to recognize when a team has “trust issues,” and skills that help teams develop greater trust.

ACERCA DE DIANA LARSEN



USA

Diana consults with leaders and teams to create work processes where innovation, inspiration, and imagination flourish. With more than fifteen years of experience working with technical professionals, Diana brings focus to the human side of organizations, teams and projects. She activates and strengthens her clients' proficiency in shaping an environment for productive teams and thriving in times of change.

Diana co-authored "**Agile Retrospectives: Making Good Teams Great!**". She publishes articles and writes occasional blog posts at Partnerships and Possibilities. Current chair of the Agile Alliance Board of Directors, she co-founded the Agile Open Northwest conference and the international Retrospective Facilitators Gathering.

Diana is a frequent speaker at software conferences and has penned articles for Software Development, At Work, Cutter IT Journal, and Cutter's Executive Update and e-Advisor series.

Diana is recognized as one of the world's leaders in retrospective facilitation. She discovers solutions and possibilities where others find only barriers and obstacles.

EL 8VO. HÁBITO DE LOS PO'S



Ricardo Colusso

Trilha: Cultura e Coaching
Idioma: Inglês
Formato: Palestra
Nível: Profissional
Data: 2009-10-08
Horario: 16:00
Duração: 45 min

Del mismo modo que las metodologías ágiles nos ayudan a crear ambientes de empowerment, colaboración y alta productividad, existen herramientas que podemos introducir en nuestras organizaciones acelerar el nivel de creatividad e innovación tanto de nuestros equipos como del resto de los stakeholders de nuestros productos y servicios.

A partir de una serie de consignas que permiten establecer un contexto de diálogo fecundo entre las personas, examinamos herramientas del campo de la creatividad y la innovación tales como brainstorming, utilización de analogías, y análisis morfológico que permiten a los Product Owners estimular y crear contextos de alta creatividad e innovación en sus equipos y organizaciones.

TARGET AUDIENCE

Product Owners/Product Managers/ScrumMasters

KEY BENEFITS

Introducción de conceptos de liderazgo y herramientas de creatividad e innovación para Product Owners

ACERCA DE RICARDO COLUSSO

Argentina

Ricardo Colusso es un consultor especialista en Product Management y Manejo Ágil de proyectos, con una vasta experiencia en la definición y desarrollo de productos de software. También realiza investigaciones y publica trabajos sobre métodos y herramientas para acelerar el nivel de creatividad e innovación en grupos y organizaciones, y coordina talleres de innovación en empresas y pequeñas comunidades. Graduado en Sistemas en la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Buenos Aires (1990) y como M.B.A. en International Business en Lynn University (Florida, U.S.A), su trayectoria incluye 10 años de trabajo como Product Planner en el grupo de desarrollo de Microsoft Office en Microsoft Corporation, y la aplicación de técnicas modernas de investigación de mercado y necesidades de usuarios y sus organizaciones en varios países de Latinoamérica y Europa.

MANIFESTO 2.0



Alexandre Gomes

Trilha: Cultura e Coaching
Idioma: Português
Formato: Palestra
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-08
Horario: 16:45
Duração: 45 min

Os modelos mentais atualmente difundidos em muito se relacionam com a insustentabilidade sócio-econômica de vários setores. Herdadas da revolução industrial, as formas de trabalho consolidadas por filosofias de comando e controle e processos em estilo linha de montagem não são compatíveis com a atual economia do conhecimento. Na computação, métodos tradicionais de desenvolvimento de software têm sido duramente criticados por sua incompatibilidade às necessidades criativas e dinâmicas do setor. Neste sentido, o Manifesto 2.0 é um grito em favor a uma nova escola de pensamento, gerida por valores pró agilidade, qualidade de vida, sustentabilidade econômica e social, liderança, criatividade e motivação.

Há 6 anos trabalhamos numa empresa que diariamente busca se adequar às necessidades de seu pessoal, ao invés de enquadrá-los a processos de produção pré-estabelecidos. Em contramão ao senso comum, acredita-se que o corpo produtivo não é composto por recursos facilmente substituíveis e de produtividade constante, mas por seres humanos que sofrem de alegrias, tristezas, motivações e decepções que em muito se relacionam à sua capacidade produtiva diária.

Acreditamos que pessoas devem ser movidas a motivação, e não a ameaças; que o mérito conquistado pelo trabalho reconhecido vale mais que um título resultante de uma prova; e que gerentes são figuras em decadência administrativa em gradativa substituição por líderes servidores. Não cremos na outorga de poder a fim de se atingir os resultados esperados, mas na conquista natural de autoridade advinda do respeito crescente e constante.

Enfim, confiamos na possibilidade de um novo modelo de relação empregado x empregador. Escrevemos sobre isso há algum tempo [1] e engrossamos o coro de outros profissionais [2,3] sobre a relevância do tema para a consolidação de empreendimentos verdadeiramente ágeis.

Nesta palestra, através da análise de comportamentos modernos, apresentaremos esta nova escola do pensamento, comparando costumes obsoletos com tendências 2.0 e refletindo sobre o cenário da TI nos próximos anos.

- [1] <http://tinyurl.com/manifesto20>
- [2] <http://www.infoq.com/br/news/2009/06/ti-manifesto>
- [3] <http://bazedral.blogspot.com/2009/05/aptitude-20.html>

PÚBLICO A QUEM SE DESTINA

Empresários e profissionais de TI em geral

BENEFÍCIOS DA APRESENTAÇÃO

Convencer empregados e empregadores de que é possível a criação de ambientes sustentáveis, divertidos e não menos produtivos de trabalho, regidos por princípios de respeito, colaboração e responsabilidade

ACERCA DE ALEXANDRE GOMES



SEA Tecnologia. Brasil

Alexandre Gomes é Mestre e Bacharel em Ciência da Computação pela Universidade de Brasília (2007, 2001); Diretor Técnico da SEA Tecnologia; Mais de 10 anos de experiência em arquitetura e desenvolvimento de software; Mais de 4 anos de experiência em gestão de projetos e liderança de equipes; Experiência em editorial de revistas e sites de conteúdo técnicos (MundoJava e InfoQ); Instrutor de cursos oficiais da Sun, SAP e RedHat/JBoss com centenas de horas ministrando treinamentos para a iniciativa pública e privada; Palestrante em dezenas de eventos tecnológicos nacionais e internacionais; Grande defensor da utilização de modelos colaborativos, ágeis e 2.0 para a gestão empresarial; Atualmente com pesquisas em modelos arquiteturais para a computação ubíqua.

MUDA: DESPILFARROS EN DESARROLLOS DE SOFTWARE



Orlando José García Carmona

Trilha: Gestão e Melhoria
Idioma: Espanhol
Formato: Palestra
Nível: Profissional
Data: 2009-10-08
Horario: 11:00
Duração: 45 min

Muda

Existen despilfarros que tienen un efecto negativo sobre nuestra capacidad de producir software. Paradójicamente desconocerlos no nos libera del daño que producen, lo amplifica.

En esta sesión basada en el pensamiento Lean, se describirán los distintos despilfarros provenientes de las actividades que absorben recursos en los procesos de desarrollo de software sin que aporten valor a los productos finales solicitados por nuestros clientes.

Discutiremos los despilfarros: Funcionalidades Extras, Trabajos Parcialmente Hechos, Re-aprendizajes, Pases de Responsabilidades, Cambio de Tareas, Esperas y Defectos. Adicionalmente se describirán qué opciones tenemos para eliminarlos y potenciar nuestra capacidad de producir software.

Todo bajo un enfoque de cómo el antídoto se hace del mismo veneno.

PÚBLICO AL CUAL ESTÁ DESTINADA

Dirigido a personas que implementan procesos de desarrollo de software y desean conocer alternativas para hacerlos más eficientes.

BENEFICIOS PRINCIPALES

Y el propósito de la sesión es el de aprender a observar despilfarros en procesos de desarrollo de software – presentes incluso en implementaciones ágiles – que muchas veces pasan por desapercibidos y otras veces simplemente se han institucionalizado en nuestro quehacer.

Cuáles son sus efectos y qué opciones tenemos para eliminarlos.

ACERCA DE ORLANDO JOSÉ GARCÍA CARMONA

Gerelca. Venezuela

Orlando es Licenciado en Computación egresado de la Universidad Central de Venezuela con seis años de experiencia en la industria de desarrollo de software.

Orientado principalmente a Lean, Scrum y XP ha implementado varios procesos de desarrollo ágiles desde hace ya cuatro años.

Es Certified Scrum Master desde Octubre 2008 con un curso dictado por Alan Cyment y ha sido desarrollador colaborador del proyecto Acegi Security System for Spring (<http://www.acegisecurity.org/acegi-security/team-list.html>).

KANBAN DEVELOPMENT AND THE PARADIGM OF FLOW

Alisson Vale

Trilha: Gestão e Melhoria
Idioma: Português
Formato: Palestra
Nível: Profissional
Data: 2009-10-08
Horario: 11:45
Duração: 45 min

The Agile community is quite familiar with the idea of using a kanban board as an instrument to visualize the work in progress. However, more and more Agile folks are now trying to understand how this idea can be extended to an entire new approach to manage their projects.

Kanban Development is a new way to manage software projects. It allows the achievement of more flexibility and governance for projects in different levels of maturity or agility. It uses techniques to limit work in different stages of the process and a pull system to make units of work flow from demand to delivering in a visible way.

The expected results of this model is to balance demand against throughput creating process stability and cycle time predictability. Kanban Development also reveals bottlenecks in the process and promotes slack time in the non-bottlenecks stages. This slack time and the sustainable pace achieved improve collaboration and team work, which is an essential element for any Agile team.

PÚBLICO A QUEM SE DESTINA

Agile Practitioners and Coaches

BENEFÍCIOS DA APRESENTAÇÃO

the audience will know:

- how processes can be improved without a big change
- how to use visual management to define limits and stages for the processes
- how to deal with specialization in Agile teams
- how to measure the process in terms of Time
- how to start a Lean transformation in the organization
- important elements to a good implementation.

ACERCA DE ALISSON VALE

Phidelis Tecnologia. Brasil

Alisson Vale is founder of Phidelis Technologies. With more than 15 year of experience with software development and at least 8 years leading and coaching software projects, he is an Agile enthusiast in Brazil, where he has a strong level of participation by writing articles, doing presentations and debating on discussion forums. Today he is a technical coach and Project Leader at Phidelis, where a lot of ideas and techniques are constantly challenged and applied in real world scenarios.

THE BEER GAME - LEAN AND TOC USING AN AGILE WALL CHART



Thomas Looy

Trilha: Gestão e Melhoria
Idioma: Inglês
Formato: TUTORIAL
Nível: Profissional
Data: 2009-10-08
Horario: 14:00
Duração: 90 min

Agile is an aggregation of many other management disciplines such as Lean Manufacturing , the Theory of Constraints and even Dr. Deming's work in Japan in Total Quality Management. One of the best tools for managing an Agile project and thus for teaching how these disciplines relate to the work done on an Agile project is the Agile Wall Chart or Story Card Wall. A Story Card Wall, similar to a Kanban Board in Lean Manufacturing, gives a snapshot of the project's status by displaying the status of each Story Card that makes up the backlog of the project.

This presentation illustrates, using an animated Agile Story Card Wall, the concepts of Lean's Work in Progress, Drum-Buffer-Rope from Theory of Constraints and Systemic Thinking from Peter Senge's The Fifth Discipline. The presentation, originally inspired by the MIT Beer Game, uses Flash animation to show the flow of story cards across a Story Card Wall over 10 iterations, demonstrating the effects on the team's throughput as a result of a staffing decision made during the project. The presentation also includes an Excel spreadsheet to do 'What If' scenarios.

TARGET AUDIENCE

Project Managers, Team Leads

KEY BENEFITS

Process optimization, systemic thinking.

PROCESS / MECHANICS

A discussion of the flow of story cards through the workflow of a system using an animated Agile Story Card Wall. An example of 'local optimization' will be introduced into the story flow that results in less than optimal performance of the project team. Metrics harvested from the animated story card wall will be captured and analyzed and what if scenarios using Excel will be run to determine a more optimal approach.

ACERCA DE THOMAS LOOY

Tacit Knowledge, LLC. USA

Managing Director and Senior Consultant, Tacit Knowledge LLC. Tom has been a Project Manager and IT Director for the past 15 years of his 19 years of IT experience. For the last five years Tom has been a full time Lean/Agile Project Manager and Coach for ThoughtWorks and Tacit Knowledge. As an Agile Project Manager Tom's clients have included Allstate Insurance, DestinyUSA, Washington Mutual Bank and Barclays Global Investing. As a Lean/Agile Coach, Tom pioneered the adoption of Agile development and project management practices as Director of Pharmacy Systems at Longs Drugs Stores. He has also coached project teams, programs and entire divisions for companies such as Kodak Gallery, Macys.com and Williams Sonoma. Prior to adopting Lean/Agile as his preferred software development methodology, Tom had diligently applied the waterfall software development lifecycle process and the Rational Unified Process on projects for clients including the New York City Police Department, the Fire Department of New York City, City of Chicago Police and Fire Departments, Wells Fargo Bank, Alameda County Courts and WetFeet.com. Tom's years of experience in project management and hands on use of the Rational Unified Process, Lean, Agile and Theory of Constraints practices gives him a unique perspective on process effectiveness for delivering satisfying solutions to his clients.

VISUAL MANAGEMENT FOR AGILE TEAMS



Xavier Quesada Allue

Trilha: Gestão e Melhoria
Idioma: Inglês
Formato: TUTORIAL
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-08
Horario: 16:00
Duração: 90 min

Information visualization techniques and the visual workplace play a fundamental role in creating visibility and helping build transparency and trust among Agile teams. Come learn how you can apply Visual Management techniques to improve the way you work!

TARGET AUDIENCE

Everyone

ACERCA DE XAVIER QUESADA ALLUE



Agilar. Belgium

Xavier is the author of the Visual Management Blog, an active member of the Agile communities in Belgium, Spain and Argentina and a frequent international conference speaker. He is a Certified Scrum Coach and has coached and managed agile teams of up to 50 people in complex project environments.

AGILE ARCHITECTURE



Diego Fontdevila

Trilha: Desenvolvimento e Ferramentas
Idioma: Inglês
Formato: TUTORIAL
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-08
Horario: 11:00
Duração: 90 min

Agile Architecture

What is software architecture? What does an architect do? Where do architectures come from? How does all that relate to the product and the team? In this presentation we revise the need for the idea of architecture and how it relates to the daily work of our team. We focus on design rationale and communication. discussing the effect on both the team and the product.

TARGET AUDIENCE

Developers Analysts Testers Managers

KEY BENEFITS

- Placing much discussed software architecture in perspective for agile teams.
- Discuss how to capture design knowledge and improve the learning process.
- Focus on language and the team and their relationships to the technical aspects of software architecture like modularity.
- Access an unusual and wide bibliography on software architecture.

ACERCA DE DIEGO FONTDEVILA

Grupo Esfera. Argentina

Diego Fontdevila has 12 years of experience developing software. He has worked in the financial and service industries, as both developer and architect in internet and soa projects.

He has been teaching for as long as he has been working with software, and is now a college professor at several universities and Official SUN Instructor for Java, JEE and Enterprise Architecture courses.

He is an agile enthusiast, has taken the CSM and is a SUN Certified Enterprise Architect.

His main software interests are teaching programming with the Inverted Curriculum, Agile Methodologies and Software Architecture.

¿TE SIENTES ORGULLOSO DEL CÓDIGO QUE ESCRIBES?



Israel Antezana Rojas

Trilha: Desenvolvimento e Ferramentas
Idioma: Espanhol
Formato: TUTORIAL
Nível: Profissional
Data: 2009-10-08
Horario: 14:00
Duração: 90 min

Los procesos ágiles están orientados a las personas y destacan que ellas son el elemento primordial para el desarrollo de software, por lo que es bastante importante que las personas se sientan satisfechas con su trabajo.

Escribir código de calidad es por demás satisfactorio para los desarrolladores de software, sin mencionar los beneficios que aporta para el éxito comercial del software. Pero, ¿pueden los procesos ágiles ayudarnos a producir código de calidad del cual sentirnos orgullosos?

En esta presentación se describirán varias prácticas ágiles que aportan a producir código de calidad. Algunos ejemplos de prácticas que se discutirán son: La programación dirigida por pruebas con la que podemos desarrollar un sistema que sabe cómo se supone que debe comportarse y que puede realizar pruebas de auto diagnóstico con tan solo presionar un botón, la refactorización para impedir que el código se deteriore y pueda continuar evolucionando, la programación por pares para realizar inspecciones y auditorías de código continuamente.

PÚBLICO AL CUAL ESTÁ DESTINADA

Desarrolladores

BENEFICIOS PRINCIPALES

Luego de la presentación los asistentes tendrán los siguientes beneficios:

- Reconocer la importancia de escribir código de calidad.
- Reconocer cómo afecta en la productividad el aspecto motivacional.
- Adquirir una visión sobre como las prácticas ágiles pueden aportar a la producción de código de calidad
- Motivarse para seguir y mejorar sus habilidades como desarrolladores para la producción de código de calidad

PROCESO / MECÁNICA

Se plantea una exposición en la que la audiencia se involucre con el tema a través de su participación activa junto con el presentador.

ACERCA DE ISRAEL ANTEZANA ROJAS



Antezana Consulting. Bolivia

Israel Antezana Rojas, es profesional en Informática con maestría en ciencias de la computación, tiene 9 años de experiencia como desarrollador y líder de equipos de desarrollo de software. Actualmente se desempeña como consultor en desarrollo de software y docente universitario; desde hace 6 años se especializa en la aplicación de procesos de desarrollo ágiles principalmente programación extrema, y también es miembro activo de varias comunidades ágiles.

AUTOMATED PERFORMANCE MONITORING WITH LOBO, CONTINUOUS TUNING



Samuel Crescêncio

Trilha: Desenvolvimento e Ferramentas
Idioma: Português
Formato: Palestra
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-08
Horario: 16:00
Duração: 45 min

Em projetos de característica evolucionária onde funcionalidades são continuamente adicionadas e aprimoradas com refactoring, a degradação do desempenho, motivada pelas frequentes alterações no código fonte, é um risco evidente. Apresentaremos nesta sessão o cenário de um projeto de missão crítica, de aplicações extremamente complexas, controlado pela automação de suites de testes de desempenho e integração contínua baseadas na ferramenta Lobo, uma solução Open Source desenvolvida por nossa equipe, e que agora está à disposição de toda a comunidade de métodos ágeis que utiliza Java.

ACERCA DE SAMUEL CRESCÊNCIO

OnCast. Brasil

Formado em Processamento de Dados pela Academia do Comércio de Santa Catarina, é Certified Lean Software Development Practitioner e Certified Scrum Master. Possui 15 anos de experiência na indústria de software e grande experiência liderando o desenvolvimento de aplicações de missão crítica para as áreas financeira, mercantil e de gerenciamento de risco para o mercado europeu. Atuando com desenvolvimento ágil desde 2003, Samuel é fundador e atual CEO da OnCast Technologies, empresa sediada em Florianópolis especializada em serviços de outsourcing, consultoria e mentoring em metodologias ágeis.

FIRESCRM - FERRAMENTA DE APOIO À PROJETOS SCRUM

Eric de Oliveira Cavalcanti

Trilha: Desenvolvimento e Ferramentas
Idioma: Português
Formato: Palestra
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-08
Horario: 16:45
Duração: 45 min

O FireScrum é uma ferramenta open source de apoio ao gerenciamento ágil de projetos utilizando o Scrum. Desenvolvida utilizando conceitos da Web 2.0 e de Rich Internet Applications, a ferramenta possui um esforço grande de usabilidade para garantir a simplicidade do seu uso. O FireScrum é uma aplicação Web, o que significa que a mesma é acessível através de um browser, podendo ser utilizada em um ambiente de Internet ou Intranet utilizando tecnologias de comunicação em tempo real, viabilizando assim o uso do Scrum por times geograficamente distribuídos.

PÚBLICO A QUEM SE DESTINA

Gerentes de Projetos, Desenvolvedores e profissionais de TI em geral

BENEFÍCIOS DA APRESENTAÇÃO

- A adoção do FireScrum por projetos que já utilizam o Scrum e aqueles que ainda pretendem iniciar seu uso, pode elevar a produtividade e a qualidade do processo de desenvolvimento de software.
- Por ser Open Source, a ferramenta favorece especialmente pequenas e médias empresas que não querem onerar a adoção de práticas ágeis de desenvolvimento de software com custo adicional de ferramentas.
- No cenário globalizado atual a necessidade em desenvolver software de forma distribuída é cada vez mais evidente, tendo como principal objetivo redução de custos e contratação de mão-de-obra especializada. Desta forma o FireScrum pode viabilizar o uso do Scrum por equipes geograficamente distribuídas, fornecendo inclusive recursos de compartilhamento de informações, áudio e vídeo em tempo real.

ACERCA DE ERIC DE OLIVEIRA CAVALCANTI

C.E.S.A.R. Brasil

Engenheiro de Software e Líder Técnico do C.E.S.A.R
Mestrando em Engenharia de Software pelo CESAR.EDU
Certified Scrum Master

Usa Scrum em projetos desde 2006

Idealizador do FireScrum - Ferramenta de Apoio à Gestão Ágil de Projetos utilizando Scrum
15 anos de experiência em TI

DISTRIBUTED AGILE - ISSUES & CHALLENGES; PATTERNS AND ANTI-PATTERNS



Naresh Jain

Trilha: Equipes Ágeis Distribuídas
Idioma: Inglês
Formato: Palestra
Nível: Profissional
Data: 2009-10-08
Horario: 11:00
Duração: 90 min

With software development going global, there are lots of organizations doing distributed development in various forms today. There are not many large projects left which are being developed without outsourcing or offshoring. While this is a trend in the industry, there are also lots of organizations which are realizing heavy-weight processes don't work. Over the last few years more and more organizations are trying light weight methods like Agile.

While there are great advantages to Distributed Development, it comes with its own challenges. Some organizations have tried to apply Agile values and principles to distributed development to solve some of those issues. Some organizations have had great success, but others are still finding it difficult to apply Agile values and principles to distributed projects.

TARGET AUDIENCE

Executive to Developer to Tester, anyone interested in applying Agile thinking to Distributed Projects

KEY BENEFITS

First hand, real world experience and advice on how to run distributed agile projects.

ACERCA DE NARESH JAIN



India

Naresh Jain is software craftsman working as *Quality and Community Evangelist* for Directi. As an independent consultant, he helps software organizations deliver quality software solutions using Agile and Lean thinking.

Naresh is passionate about building a community of talented and capable software craftsman, the next generation software leaders in India. In recognition of his accomplishments, in 2007 the Agile Alliance awarded Naresh with the **Gordon Pask Award** for contributions to the Agile Community by establishing Agile User Groups in India and for creating the Simple Design and Testing conference. At present this is the most prestigious award in the Agile community.

Naresh Jain is the founder Vice-Chairman of the **Agile Software Community of India (ASCI)**. He has organized various conferences including the Simple Design And Testing Conference (SDTConf) and Agile Coach Camp. Naresh has help start various Agile Conference and User Groups including the Agile Philly User Group and various groups in India.

Naresh is an active Open Source committer and enjoys teaching software development courses in Universities. By being a part of the team, Naresh helps software companies embrace agile.

EQUIPOS ÁGILES DISTRIBUIDOS DESDE LAS TRINCHERAS



Diego Fidel Ferreyra

Trilha: Equipes Ágeis Distribuídas
Idioma: Espanhol
Formato: Palestra
Nível: Profissional
Data: 2009-10-08
Horario: 14:00
Duração: 45 min

Actualmente múltiples empresas disponen de equipos de desarrollo offshore, mostrándose este modelo como un camino viable para la reducción de costos. Asimismo, las metodologías ágiles han demostrado ser altamente efectivas en la ejecución de proyectos. Pero sin embargo, las metodologías ágiles están basadas principalmente en la comunicación cara a cara, por lo que es necesario considerar si este modelo de negocio es realmente compatible con esta metodología. En base a este planteo fundamental, muchas empresas se encuentran en la disyuntiva de decidir si es realmente viable la opción de contratar a un proveedor para que brinde servicios de desarrollo o mantenimiento off-shore, y conjuntamente, si el uso de una metodología ágil contribuirá al éxito del proyecto o lo condenará al fracaso.

Con la intención de contribuir en aclarar tales inquietudes, la presentación plantea un análisis objetivo de estos escenarios, planteando diversas situaciones reales que resultaron comunes a proyectos off-shore llevados adelante con metodologías ágiles en los últimos 2 años. Para esto, a partir de los escenarios planteados se propone una categorización de las problemáticas enfrentadas y las diversas formas en que fueron atacadas. Con esto se logra una clara visión de los problemas comunes que se encuentran en proyectos de este tipo y un conjunto de patrones y anti-patrones que resultan de utilidad en estos escenarios.

PÚBLICO AL CUAL ESTÁ DESTINADA

Gerentes, Líderes de proyecto, Arquitectos.

BENEFICIOS PRINCIPALES

Los asistentes lograrán una clara visión de las principales características de proyecto off-shore ejecutados con metodologías ágiles, junto con consejos que resultan útiles en los mencionados escenarios.

ACERCA DE DIEGO FIDEL FERREYRA

Huddle Group S.A.. Argentina

Diego Fidel Ferreyra es desarrollador por naturaleza y trabaja con tecnologías Microsoft desde hace 11 años, especializándose en el desarrollo de aplicaciones empresariales con lenguaje C#. Durante su carrera profesional se ha desempeñado como desarrollador, arquitecto y líder de proyecto en diversos ámbitos tales como medicina, compañías aseguradoras, droguerías, bancos y petroleras. Participó también en proyectos de creación de frameworks de desarrollo y sistemas de seguridad y administración de infraestructura informática. Actualmente se encuentra trabajando con diversos clientes internacionales en proyectos de aplicaciones de negocio y en proyectos de inteligencia de negocios. Se basa en metodologías ágiles para gestionar proyectos desde hace más de 2 años. En sus ratos libres disfruta jugando con su hija Ludmila y se distiende con relajantes clases de Aikido.

DESAFÍOS DE LA TRANSFORMACIÓN ÁGIL MULTI-SITIO MULTICULTURAL

Emilio Gutter, Alejandra Alfonso

Trilha: Equipos Ágeis Distribuídas
Idioma: Espanhol
Formato: Palestra
Nível: Profissional
Data: 2009-10-08
Horario: 14:45
Duração: 45 min

¿Qué ocurre cuando la recomendación básica de "equipos pequeños y colocados" no es aplicable? Esta presentación resumirá nuestra experiencia a lo largo de un año como coaches de un programa piloto para una empresa multinacional con equipos de desarrollo alrededor del mundo.

Las diferencias culturales entre cada centro de desarrollo se suman a los desafíos de la distribución geográfica. En uno de los centros de desarrollo: personas con larga trayectoria en la compañía, mercado con poca movilidad y 7 semanas libres al año. En otro centro: profesionales jóvenes, algunos sin experiencia, provenientes de un mercado laboral volátil, con alta rotación y alta demanda laboral. En un tercer centro: los responsables de productos, analistas y la alta gerencia. Y para completar el cuadro, un cuarto centro de desarrollo del otro lado del océano a 9-10 horas de diferencia horaria!

El desafío: motivar el cambio en los individuos, lograr equipos cohesivos y altamente performantes, integrando varios equipos en un mismo programa. ¿Cómo combinar el management visual que proveen los taskboards físicos con la necesidad de tener información consolidada y ubicua al instante? ¿Cómo facilitar retrospectivas efectivas con equipos distribuidos, utilizando un idioma neutral que no es el idioma nativo de ninguno de ellos? ¿Cómo entrenar y volver productivo a nuevos integrantes cuando el pair-programming clásico no es una opción?

El desarrollo ágil multi-sitio, multicultural es definitivamente más complejo que el desarrollo ágil básico. Pero es posible!

PÚBLICO AL CUAL ESTÁ DESTINADA

Esta presentación esta dirigida especialmente a ScrumMasters, Líderes de Proyecto, Gerentes de Producto, Coaches y otros roles relacionados con el desarrollo de software. Será de especial interés para aquellos que trabajen en el contexto de empresas multinacionales o en proyectos distribuidos geográficamente.

BENEFICIOS PRINCIPALES

- Analizar los desafíos que implica escalar el desarrollo de software en el contexto de equipos multi-sitio, multiculturales
- Conocer diferentes alternativas de solución que fueron aplicadas al caso de estudio y los resultados obtenidos

ACERCA DE EMILIO GUTTER



10Pines. Argentina

Emilio Gutter es Licenciado en Sistemas de Información, egresado de la Universidad de Buenos Aires.

Se desempeña profesionalmente en el área de desarrollo de software desde el año 1999.

Hace más de cinco años comenzó a trabajar en proyectos utilizando metodologías ágiles principalmente Scrum y XP; y es actualmente Certified ScrumMaster y Certified ScrumPractitioner.

Ha sido Programador, Líder de Proyecto y Agile Coach en diversos proyectos para Argentina, Brasil, el Reino Unido, Estados Unidos, Francia y Rumania.

Emilio es uno de los socios fundadores de 10Pines (www.10pines.com), empresa argentina especializada en desarrollo de software ágil, capacitación y coaching.

Emilio realiza habitualmente presentaciones en conferencias y seminarios. Emilio formó parte del comité organizador de Ágiles 2008 en Buenos Aires, donde participó también como expositor junto a Matt Gelbwaks.

ACERCA DE ALEJANDRA ALFONSO



Baufest. Argentina

Alejandra Alfonso es licenciada en Cs. de la Computación egresada de la Universidad de Buenos Aires.

Tiene más de 10 años de experiencia en la industria informática, especializándose en arquitectura e implementación de aplicaciones J2EE.

Alejandra es Certified ScrumMaster y ha trabajado con métodos ágiles desde el año 2003. Ha participado

como ScrumMaster y Coach en proyectos de desarrollo para Argentina, México, Inglaterra, Rumania e Francia. Alejandra tiene participación activa en la comunidad ágil Latino-Americana, siendo miembro del equipo organizador de Ágiles 2008 y Ágiles 2009. Actualmente se desempeña como ScrumMaster y consultora en métodos ágiles en una empresa argentina especializada la provisión de servicios de desarrollo a medida y consultoría en ingeniería de software.

CLIENTE PRESENTE: UM CASO PRÁTICO DE UM PROJETO



André Pantalião Ferreira

Trilha: Equipes Ágeis Distribuídas
Idioma: Português
Formato: Palestra
Nível: Profissional
Data: 2009-10-08
Horário: 16:00
Duração: 45 min

Neste estudo de caso, mostraremos o resultado de nossa experiência trabalhando desde 2004 em projetos de escopo aberto com um cliente localizado no Japão. O trabalho irá apresentar todas as dificuldades e soluções para os problemas de relacionamento, confiança e comunicação que surgiram até alcançarmos uma comunicação efetiva.

É realmente complicado construir um relacionamento de confiança com uma equipe distante, que não se conhece, que fala outro idioma e em outro fuso horário.

Além disso, nosso cliente estava desenvolvendo produtos para um novo mercado da empresa, ele ainda não conhecia bem o seu público alvo. Por isso, em muitos momentos nossa equipe conhecia mais a tecnologia, facilidades do produto e o mercado do que o próprio cliente. Por conta disso, esta relação com o cliente incluiu ações que garantissem que o cliente havia realmente entendido, testado e conhecido as novas facilidades do produto.

Durante muito tempo, nos preocupamos mais em nos comunicarmos eficientemente com o representante do cliente, que falava português. Mas percebemos, que nosso discurso e documentos (mesmos que em japonês) não eram corretamente transmitidos. E haviam áreas, principalmente as que só falavam japonês, descontentes com o produto. Por isso, tivemos que praticar uma comunicação mais eficiente com o cliente, em até três idiomas, para garantir que todas as facilidades fossem entendidas pelo cliente e as insatisfações ouvidas por nossa equipe.

Com base nesta experiência, pretendemos mostrar as técnicas que utilizamos e criamos para envolver o cliente e fazer uma gestão efetiva do backlog.

PÚBLICO A QUEM SE DESTINA

Apreciadores e usuários de metodologias ágeis. É uma palestra útil para pessoas que encontram dificuldades em ter o cliente envolvido com o projeto, principalmente quando este se encontra distante geograficamente e em um outro fuso horário.

BENEFÍCIOS DA APRESENTAÇÃO

- Apresentação de problemas e soluções comuns às pessoas que trabalham com o cliente distante.
- Mecanismos para gerenciamento do backlog.
- Técnicas para envolver o cliente

ACERCA DE ANDRÉ PANTALIÃO FERREIRA

Voice Technology. Brasil

André Pantalião Ferreira, 29 anos. Começou na área no curso técnico na Escola Técnica Federal de São Paulo, depois fez Ciência da computação na FASP e pós-graduação em engenharia de software no PECE (Poli-USP).

Trabalha com desenvolvimento de software desde 1997 na Voice Technology, empresa que entrou como estagiário e hoje é um dos sócios. Antes deste projeto, trabalhou durante anos com a criação, manutenção e desenvolvimento de produtos voltados para área de telecomunicações.

Desde seu primeiro contato com metodologias ágeis, através da leitura do livro de Vinícius Manhães Teles em 2004, gostou do que viu! Era uma forma de pensar que se encaixava com a forma que gostava de trabalhar. Porém, demorou um pouco até colocar realmente na prática. Desde 2008, a equipe do projeto em que trabalha utiliza práticas do Scrum mesclado com técnicas de XP.

É editor voluntário no InfoQ Brasil, traduzindo e escrevendo artigos, além de manter o blog Ensinar (<http://ensinar.wordpress.com>) junto com colegas da empresa com o intuito de gerar e compartilhar conhecimento.

VERSIONONE. SUPPORTING DISTRIBUTED TEAMS USING VERSIONONE



Katia Sullivan

Trilha: Equipes Ágeis Distribuídas
Idioma: Inglês
Formato: Palestra
Nível: Introdotório / Audiência Geral
Data: 2009-10-08
Horario: 16:45
Duração: 45 min

A reality in today's global environment is the use of distributed teams. V1: Agile Enterprise is an easy-to-use, centralized agile planning and management system that is perfect for multi-team, multi-project organizations. With integrated agile processes and improved alignment between business and IT, V1: Agile Enterprise is the most scalable, flexible, and informative tool on the market. This presentation will demonstrate the ease of use, collaboration and communications features, and visibility necessary for distributed teams to work effectively.

ACERCA DE KATIA SULLIVAN



VersionOne. USA

Katia Sullivan is a Product Specialist at VersionOne. Katia has experience in transitioning from waterfall through RUP and then into Agile practices. She spent over two years managing requirements and performing as a Scrum Master on NASA's Integrated Enterprise Management Project. Prior to that position, Katia worked in various other Government contractor roles from Operations Support through Technical Writing. Katia's professional background began with leadership training in the United States Marine Corps.

From there, she went on to work her way up from an Accounting Clerk to Accounting Manager. Her entrepreneurial spirit is demonstrated by the two businesses that Katia planned, opened, and operated.

SCRUM: CONSTRUINDO O SUCESSO EM UM PROJETO PARA A PETROBRAS



Rafael Sabbagh, Marcos Garrido

Trilha: Relatos de Experiência
Idioma: Português
Formato: Palestra
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-08
Horario: 11:00
Duração: 45 min

Atualmente, nosso principal projeto é para a gigantesca petrolífera brasileira, Petrobras. Este sistema possuía milhares de usuários e uma enorme importância para a Petrobras no final dos anos 90. Quando ele foi parar em nossas mãos no início de 2008, o sistema estava ultrapassado, feio, o relacionamento com o cliente era péssimo e a maioria dos usuários o havia substituído por planilhas Excel.

Nesta apresentação, dividiremos nossa experiência na adoção do Scrum e mostraremos que, com sua ajuda, não somente salvamos o projeto de ser interrompido, mas também restauramos sua importância de outros tempos.

Utilizamos Scrum desde junho de 2009. Diversos sprints e algumas entregas mais tarde, conseguimos trazer a maioria dos usuários de volta para o sistema. Também reconstruímos a maioria de suas funcionalidades e o relacionamento com o cliente não poderia ser melhor.

TARGET AUDIENCE

Pessoas que pretendem adotar Scrum, Usuários de Scrum

KEY BENEFITS

Nesta apresentação, this presentation, mostraremos um exemplo de como um projeto pode ser transformado de um fracasso total em um completo sucesso, mudando-se de waterfall para Scrum.

A platéia poderá absorver diversas lições que aprendemos durante nosso processo de adoção do Scrum.

Além disso, a platéia aprenderá:

- uma das diversas formas de se adotar Scrum com sucesso em suas equipes.
- como reconstruir uma sólida relação com o cliente, mesmo que a mesma esteja muito degradada.
- como utilizar o Scrum para lidar com projetos legado que devem ser reconstruídos.

ACERCA DE RAFAEL SABBAGH

PUC-Rio. Brasil

Rafael Sabbagh é um Engenheiro de Computação formado pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), Brasil.

Possui sete anos de experiência em gerência de projetos de TI e liderança de equipes de desenvolvimento. Juntamente com Marcos Garrido, apresentou em maio de 2009 o trabalho "Scrum e a Crise Mundial" no Brazil Scrum Gathering em São Paulo.

Ele é Certified Scrum Practitioner, e vem trabalhando como ScrumMaster desde o início de 2008. Ele está cursando um Mestrado em Administração de Empresas na PUC-Rio e sua dissertação é sobre o uso de Scrum e Métodos Ágeis no Brasil.

<http://www.scrumalliance.org/profiles/39684-rafael-sabbagh-armony>

ACERCA DE MARCOS GARRIDO



Brasil

Marcos Garrido is a information technologist graduated at Pontifical Catholic University at Rio de Janeiro (PUC-Rio), Brazil.

His background includes six years of experience in IT project management and development team leadership.

He's a Certified Scrum Product Owner, and has been working as such since early 2008. He will obtain his Master's Degree in Administration late this year, and his thesis is about Scrum/Agile use in Brazil from client's perspective.

EXPERIÊNCIAS SCRUM NUM AMBIENTE BANCÁRIO (SICOOB)

Eduardo Costa Cheng

Trilha: Relatos de Experiência
Idioma: Português
Formato: Palestra
Nível: Profissional
Data: 2009-10-08
Horario: 11:45
Duração: 45 min

Essa palestra visa apresentar as experiências ágeis obtidas dentro de um importante banco privado brasileiro, onde através do Scrum aliado com algumas idéias Lean e alguns elementos da FDD (Feature Driven Development), foi criado um fluxo constante de entregas dentro de um projeto de migração de produto interno para a área de contabilidade e de acordo com a expectativa que a organização tinha acerca do mesmo.

A principal tônica dessa palestra será o compartilhamento das lições aprendidas com base em sucessos e também em alguns insucessos dentro desse projeto, que foram muito importantes para acurar a aderência dos processos ágeis, em especial o Scrum, dentro da realidade bancária e financeira da instituição. Uma das principais lições aprendidas nesse projeto é o mapeamento do tipo de mudança cultural que se torna necessária dentro desse tipo de organização, que comumente é regida por normas tão rígidas e que muitas vezes são exigidas pelo órgão regulamentador do segmento financeiro/bancário do país.

PÚBLICO A QUEM SE DESTINA

profissionais e entusiastas de metodologias ágeis

BENEFÍCIOS DA APRESENTAÇÃO

- Depoimento de uma abordagem real de projeto no ambiente financeiro
- Explorando o Scrum
- Envolvendo outras abordagens ágeis (FDD, Lean)
- Inspeccionando e adaptando os instrumentos ágeis
- O que funcionou?
- O que não funcionou?

PROCESSO / MECÂNICA

Apresentação de caso de uso utilizando abordagens ágeis numa instituição financeira.

Roteiro da Apresentação:

- Objetivos do projeto;
- Por que usar Scrum?;
- Visualizando o produto;
- Priorização em alto nível;
- Montagem do time;
- Lidando com o desnível da equipe;
- Lapidando o ScrumMaster através do Coaching;
- Concorrência de recursos com outras atividades;
- O desafio das reuniões diárias;
- Removendo impedimentos políticos;
- Experiências da primeira Sprint;
- Melhorando o processo com FDD;
- Trabalhando com a Definição de Pronto;
- Pensando de forma Lean para as entregas;
- O KanBan Móvel;
- Mudando a forma de trabalho do P.O (Product Owner);
- Lidando com rotatividade no time;
- Sentindo a importância da engenharia de software;
- Estabilizando o ritmo;
- Itens que sobraram com baixíssima prioridade e valor de negócio;
- Finalizando o projeto;
- Próximos projetos;
- Desafios para multiplicação e continuidade do conhecimento.

ACERCA DE EDUARDO COSTA CHENG

Sicoob Brasil. Brasil

Natural de Recife/PE e atualmente em Brasília/DF é Bacharel em Ciência da Computação e trabalha como Analista de Sistema com 07 anos de experiência em desenvolvimento de software para diversos segmentos como financeiro, habitacional e geoprocessamento (SIG's). Possui certificações SCJP da Sun e CSM da Scrum Alliance, atualmente trabalha como ScrumMaster em projetos de desenvolvimento de soluções bancárias e financeiras para o Sistema Cooperativo Brasileiro (SICOOB Brasil).

AGILE MATURITY LEVELS (HP)



Carlos Sirias

Trilha: Relatos de Experiência
Idioma: Inglês
Formato: Palestra
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-08
Horario: 14:00
Duração: 45 min

A group of Agile enthusiasts from different organizations within Hewlett Packard started to introduce the concept of a “maturity model” in order to provide a guidance and recommendation to teams within the company that need to:

- Define a place to start embracing or enhancing their Agile expertise
- Assesses their current level of adoption
- Facilitates the definition of their next steps.
- Define common language and a shared vision

At HP we have initially defined six levels based on some of the most widely adopted Agile Practices and Principles

Further details on how the stages were defined are presented through a series of surveys applied to focus groups within the organization.

The Agile Core Team within HP has seen outstanding results from groups embracing the adoption of Agile in the stages defined by this “maturity level”. Obviously this is by no means a rigid process and a team can master some of the practices and others not; the model is just a tool for teams to refocus on a recommended path of implementation given the unique internal culture and values that will be presented.

TARGET AUDIENCE

Project Manager, Technical Leads

KEY BENEFITS

- Present a model for Agile adoption
- Share an Agile adoption success story
- Demonstrate the importance of following a process and procedural approach to Agile adoption.
- Gather feedback from attendees and keep the proposal evolving in a very Agile way.

ACERCA DE CARLOS SIRIAS

Hewlett Packard. Costa Rica

Carlos is a Master Technologist within HP IT. He serves as a coach and mentor in the adoption of agile methods and techniques. He has 12 years of industry experience in software development including three years with HP. Carlos is a recognized published author at recognized software magazines such Agile Journal, InfoQ and RadarTI and speaker at Agile conferences. He is currently writing a book entitled “Simple Software Development with Agile”

He designed and participated in the creation of the architecture to migrate HP Customer Care Page Suggestions that provides support pages via key Web 2.0 functionality into hp.com.

Lead the technical development and implementation of the publishing tool that delivers 30% of hp.com content .

Lead developer for the construction of a series of “code based assets” that gathers best practices for distributed layering development.

He served a variety of roles including Scrum Master, architect, and tech lead for 7 agile projects and 5 agile transformation engagements.

Routinely serves as an agile coach and mentor to other internal teams on the topic of agile engineering practices, and delivered four internal seminars within HP.

AGILE: UN ENFOQUE EVOLUTIVO DESDE CMMI E ISO (MOTOROLA)



Miguel Angel Insaurrealde

Trilha: Relatos de Experiência
Idioma: Espanhol
Formato: Palestra
Nível: Profissional
Data: 2009-10-08
Horario: 14:45
Duração: 45 min

Existen muchos mitos alrededor de Agile vs CMMI/ISO. Muchos de ellos tienen su origen en una mala o inapropiada aplicación de dichos enfoques más que en una real diferencia en su esencia. Si bien tienen principios diferentes y hasta alcances distintos, su misión es similar: la calidad integral del producto final, en términos de funcionalidad y atributos no funcionales, como también de optimización de costos y tiempos. No es menos cierto que nacieron en contextos y épocas diferentes, pero a pesar de ello se encuentran muchos puntos en común cuando no complementarios. Según mi experiencia hemos tenido aciertos y errores en su utilización, sobre los que hemos evolucionado en base al aprendizaje continuo. Una de las principales conclusiones es que el mejor enfoque y conjunto de prácticas y técnicas a aplicar en un proyecto depende de cada caso particular, y tenemos que evitar la generalización y/o creación de preceptos excluyentes, definiendo más bien criterios generales de aplicación.

PÚBLICO AL CUAL ESTÁ DESTINADA

Gerentes y líderes de proyecto de desarrollo SW y calidad

BENEFICIOS PRINCIPALES

Entender mejor a través de casos concretos la evolución de la industria hacia modelos Ágiles desde un enfoque inclusivo y de aprendizaje

Tener como conclusión ciertos criterios generales que pueden aplicar a otras organizaciones o al menos servir como base del análisis para no duplicar esfuerzos

PROCESO / MECÁNICA

Breve historia de los proyectos del centro, modelos, técnicas y prácticas aplicadas, resultados, y proceso de aprendizaje

ACERCA DE MIGUEL ANGEL INSAURREALDE

Motorola Argentina S.A.. Argentina

Cargo: GERENTE DE DESARROLLO DE NEGOCIOS
AGENTINA SOFTWARE CENTER
HOME AND NETWORKS SOFTWARE OPERATIONS
MOTOROLA ARGENTINA

Miguel Ángel Insaurrealde es Business Development Manager del centro de desarrollo de software de Motorola Argentina. Su función se extiende en toda la región Latinoamérica, interactuando con equipos de marketing y ventas en dicha área, lo que incluye visitas y presentaciones a clientes. Desarrolla además la función de liderazgo del equipo de mejora de procesos del centro (SEPG).

Habiéndose incorporado a las filas de Motorola en octubre de 2004 como Ingeniero de Software, Miguel fue designado como Gerente de Programa en el año 2007 a cargo diversos proyectos relacionados con Seguridad Pública, y se desempeña en su cargo actual desde diciembre de 2008. Su experiencia previa se remonta al Banco Suquía donde se desempeñó como ingeniero de software, líder de Diseño y Administración de Redes y posteriormente como encargado del área de Reportes a Organismos de Control e Inteligencia del Negocio

Miguel es Licenciado en Sistemas por la Universidad CAECE (Buenos Aires), y maestrando del posgrado de Ingeniería del Software de la Universidad de La Plata

CONSTRUINDO O MAIOR PORTAL DO NE/NO COM SCRUM (JC ONLINE)



Lucio Poncioni

Trilha: Relatos de Experiência
Idioma: Português
Formato: Palestra
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-08
Horario: 16:00
Duração: 45 min

Apresentar todos os desafios, pontos fortes, pontos fracos, adaptações e vantagens de se adotar Scrum em um projeto de nove meses na construção do JC ONLINE, que tem picos de 604 mil visitantes únicos (unique visitors) e 7 milhões de páginas vistas (page-views) por mês, sendo o maior portal do NE/NO.

PÚBLICO A QUEM SE DESTINA

Público em geral.

BENEFÍCIOS DA APRESENTAÇÃO

- O uso de scrum para projetos de internet;
- Trabalho em ambiente de mudança de escopo;
- Usando scrum com clientes que não sabem scrum;
- Vendendo o scrum para alta-direção;

PROCESSO / MECÂNICA

Apresentação de estudo de caso através de exposição em slide show com fotos, gráficos, lições aprendidas que serão resgatadas da base de conhecimento do projeto.

ACERCA DE LUCIO PONCIONI

Sistema Jornal do Comercio de Comunicação. Brasil

Lucio Poncioni é CSM/CSPO do Sistema Jornal do Comercio de Comunicação, maior sistema de comunicação do NE/NO, com mais de 900 funcionários e detentor de duas televisões, duas rádios, cinco retransmissoras, um jornal, uma gráfica e um portal de conteúdo na Internet. Com sede em Recife e filiais em Caruaru, Limoeiro, Pesqueira, Garanhuns, Petrolina. Além de representação comercial em São Paulo.

Graduado em Sistema de informação na FIR – Faculdade Integrada do Recife. MBA em Gerenciamento de Projetos, Fundação Getúlio Vargas, e Mestrando pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

CIO do PMI (Project Manager Institute) Capítulo Pernambuco, o maior grupo de gerentes de projetos do NE/NO. Liderando uma equipe de gerentes de projetos voluntários. PMI é a maior organização mundial em Gerenciamentos de Projetos.

THOUGHTWORKS. A SOCIAL EXPERIMENT AND A MOVEMENT TO REVOLUTIONIZE IT



Roy Singham

Trilha: Keynote
Idioma: Inglês
Formato: KEYNOTE
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-08
Horário: 17:30
Duração: 60 min

Software is just pure bit/byte, zeros and ones. By definition, software has no physical boundaries; it forces us to think about the pure form of human organization. We have such an unlimited, unrestricted realm, the true objective must be intellect and communications of humans. We get to play at the coolest edge of this revolution.

The challenge for IT leaders is to offer their businesses options for cost-cutting, accelerated time-to-value from ongoing projects, and new projects to support revenue growth while steering justifiable "future foundation" investments initiatives safely across the shoals of budget reductions. Agile project management and development methods can help across the board. IT leaders can also leverage the lessons from 25+ years of global experience with Lean manufacturing techniques - adapting the key lessons to IT.

We'll explore two exciting topics in our industry with the potential to change the way we structure and deploy software: DSLs and cloud computing. The emergence of "cloud" computing offers a potential game-changing opportunity for many businesses and allows scaling of infrastructure as demand dictates instead of requiring large up-front hardware investments in anticipation of future growth. How do we continue to meet the increasing demand for software development? The productivity comes from working close to the problem domain in the DSL; the power comes from the abstraction layer simmering just below the surface. Expressive DSLs on top of powerful languages will become the new standard.

ACERCA DE ROY SINGHAM



ThoughtWorks.

Roy Singham is founder and chairman of ThoughtWorks, Inc. With more than 20 years of technology and executive management experience, Roy is a globally-renowned information technology thought leader. He has authored technology-related columns in various industry publications, and is a frequent speaker at technology conferences worldwide. Roy's management style combines comprehensive study of emerging technologies, the ability to build highly motivated teams, strong personal determination and innovative flair.

TÉCNICAS ÁGILES DE ESTIMACIÓN Y PLANIFICACIÓN



Nicolás Paez

Trilha: Introdutória
Idioma: Espanhol
Formato: WORKSHOP
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-09
Horario: 9:00
Duração: 90 min

Son diversos los artículos, libros y publicaciones en general que describen el uso de ciertas prácticas de estimación y planificación, pero muchas veces con solo leer no es suficiente para terminar de entenderlas. A la hora de intentar aplicarla siempre surge alguna situación que no está contemplada en el manual. La intención de este workshop es aprender estas técnicas aplicándolas en concreto

PÚBLICO AL CUAL ESTÁ DESTINADA

público en general

BENEFICIOS PRINCIPALES

Los asistentes tendrán la oportunidad de aplicar en concreto varias prácticas ágiles lo cual les facilitará su pleno entendimiento.

PROCESO / MECÁNICA

Los asistentes se dividen en grupos de 3 a 6 personas cada uno. Se inicia con una introducción a la dinámica de trabajo y luego se larga con la primer actividad. En total serán 3 actividades. Cada actividad consiste en 3 pasos: una introducción dictada por mi, un tiempo de trabajo por parte de cada grupo y puesta en común entre todos los grupos.

ACERCA DE NICOLÁS PAEZ

Facultad de Ingeniería - UBA. Argentina

Soy graduado en ingeniería en informática por la Universidad de Buenos y docente de dicha casa de estudio desde hace 7 años en el área de programación avanzada.

Adicionalmente a mis actividades académicas trabajo en una empresa de software y servicios donde me desempeño como líder técnico. También participo activamente en la comunidad ágil de Buenos Aires.

PROPUESTAS / RECOMENDACIONES PARA EQUIPOS "TRADICIONALES"

Jersson Dongo

Trilha: Introdutória
Idioma: Espanhol
Formato: Palestra
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-09
Horario: 11:00
Duração: 45 min

Propuesta de puestas en práctica de implementación de tendencias /herramientas ágiles en proyectos con equipos "tradicionales", es decir con fundamentos y experiencias del tipo escalonado, waterfall o RUP.

El concepto o idea principal de la sesión es compartir recomendaciones que permitirán incrementar la velocidad de implementación de un framework ágil.

Se mostrarán herramientas y recomendaciones partiendo de conceptos tradicionales a tendencias y recomendaciones ágiles. Teniendo en cuenta los riesgos y beneficios principales de estas implementaciones.

Se mencionarán a manera de ejemplo 3 casos reales de la puesta en práctica de estas propuestas.

PÚBLICO AL CUAL ESTÁ DESTINADA

Analistas/Desarrolladores/Jefes de Proyecto

BENEFICIOS PRINCIPALES

Comparativas entre tendencias, buenas prácticas y recomendaciones, además de conocimiento de casos de éxito, fracaso y conclusiones de las retrospectivas en todos los casos.

PROCESO / MECÁNICA

Se iniciará con una comparativa y ejemplos prácticos que busquen participación directa del público.

El proceso de cierre será similar, a modo de resumen con participación del público

ACERCA DE JERSSON DONGO

Gesfor Perú. Perú

Arquitecto de Software con más de 9 años de experiencia en el ámbito laboral y 15 de manejar herramientas y fundamentos de programación e investigación.

Especialista en Diseño e Implementación de Soluciones Empresariales así como también Diseño e implementación de metodologías y herramientas ágiles de Desarrollo de Software.

Ha participado en proyectos de rubros Financieros, Aseguradoras, Comerciales de Consumo Masivo, Portales y Generadores de Portales e Investigación y Desarrollo con miras a creación de nuevos Productos para las compañías donde se ha desempeñado.

Las propuestas e implementaciones en las que se han desempeñado han buscado eliminar y mejorar las actividades durante cada iteración del proyecto, poniendo en práctica herramientas y tendencias ágiles que incrementen el valor del producto a entregar.

Participación directa en procesos de formación y selección de personal, las cuales le han permitido incrementar el valor de las sesiones de trabajo y entrenamiento personal especializado.

En la actualidad además de ser Jefe de Arquitectura, es Trainer de Analistas Técnicos, Funcionales y de Control de Calidad.

AGILE PMO



Ariel Schapiro

Trilha: Introdutória
Idioma: Inglês
Formato: Palestra
Nível: Profissional
Data: 2009-10-09
Horario: 11:45
Duração: 45 min

Many companies nowadays had embraced agile practices in their core methodologies and are seeing improvements in the way they manage expectations with their customers or in their product quality as well. Is there anything left to achieve in the path of continuous improvement?

Followed by Lord Kelvin's famous quote "If you can't measure it, you can't improve it.", Ariel Schapiro, PMO at Southworks, will introduce a process that helped him on measuring project's health with Key Performance Indicators focused at improving a service-based business. This scenario usually requires more measurements than velocity, burndown and burnup charts in order to enhance aspects of the projects such as the daily work organization, awareness of the big picture, knowledge sharing and progress-seeking spirit.

Ariel will explore the process in which these indicators are measured and its incremental nature. Also how PM's from different teams are collaboratively engaged on this engineering approach on agile practices.

As corollary, a statistical analysis will help on drawing the conclusions of the efficiency of this process.

TARGET AUDIENCE

Scrum practitioners, PMO members, project managers, developers and process owners

KEY BENEFITS

- Understand indicators beyond velocity, burndown and burnup in order to measure project's performance in service-based businesses.
- Get a sense of the application of engineering practices to agile contexts.

ACERCA DE ARIEL SCHAPIRO

Southworks. Argentina

Ariel has 8 years of experience in project management, software development and web-based applications. He has been leading agile projects with Scrum for 4 years and became a certified Scrum Master in 2006. Now he is PMO at Southworks, a company that holds a 100% of agile projects since 2005.

As agile developer and project director, he participated in critical mission projects for customers such as the Microsoft Platform Architecture Team in Redmond, Merrill Lynch in New Jersey and Sancor Seguros Group in Santa Fe. Over the last years he led with success the adoption of Scrum by the customers and their development teams, in a distributed environment and sometimes with actors of no previous experience in Agile.

As PMO at Southworks, Ariel is now leading the adoption of progress measurement practices aimed at agile environments.

THE GAMES WORKSHOP



Rafael Prikladnicki, Pablo Tortorella

Trilha: Introdutória
Idioma: Português/Espanhol
Formato: WORKSHOP
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-09
Horario: 14:00
Duração: 90 min

Neste workshop serão apresentados e executados dois jogos que apóiam a adoção de metodologias ágeis. Os jogos podem ser utilizados para capacitação e mudança cultural, e envolvem dinâmicas de grupos e aplicação de conceitos do Manifesto Ágil. Podem ser utilizados em empresas, Universidades e treinamentos em geral. Sendo assim, é útil não apenas para quem quiser aprender sobre metodologias ágeis, mas também para quem quiser aplicar os jogos em seus próprios treinamentos.

PÚBLICO A QUEM SE DESTINA

Profissionais interessados em conhecer técnicas inovadoras para incentivar a adoção de metodologias ágeis nas empresas.

BENEFÍCIOS DA APRESENTAÇÃO

Aprender metodologias ágeis utilizando jogos e dinâmicas de grupo.

ACERCA DE RAFAEL PRIKLADNICKI



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Brasil

Professor da Faculdade de Informática da PUCRS desde 2004, com mestrado em Ciência da Computação pela PUCRS (2003) e em fase final de seu doutorado também em Ciência da Computação pela PUCRS. É gerente de projetos profissional (PMP) certificado pelo PMI (2005) e implementador credenciado no modelo MPS.BR (2005). Atual coordenador da área de gestão de projetos da Agência de Gestão Tecnológica (AGT) da PUCRS, possui também atividades de consultoria e capacitação em gerenciamento de projetos, desenvolvimento distribuído de software, implementação de programas de melhoria de processo de software baseados nos modelos MPS.BR e CMMI e em metodologias ágeis para desenvolvimento de software. Atua também na coordenação da rede SPIN-POA na PUCRS e na vice coordenação do Grupo de Usuários de Métodos Ágeis (GUMA) da Sucesu-RS.

ACERCA DE PABLO TORTORELLA

Epidata Consulting. Argentina

Pablo Tortorella es Ingeniero en Informática de la Universidad de Buenos Aires (UBA).

Se desempeña como consultor en Epidata Consulting, una empresa especializada en brindar servicios relacionados con la arquitectura de software, como son Integración de aplicaciones corporativas, validación, definición e implementación de arquitecturas y procesos, mentoring y capacitación (<http://www.epidataconsulting.com>).

Pablo ha participado en la implementación, enseñanza y coaching de metodologías ágiles en proyectos de diversa índole durante los últimos 2 años y medio.

También se desempeña como docente desde el año 2006 en un colegio secundario, dando clases de Redes y GNU/Linux; y desde el año 2007 es ayudante de una materia de la Facultad de Ingeniería de la UBA: Administración y Control de Proyectos Informáticos II.

FACILITAÇÃO EM COACHING



Manoel Pimentel Medeiros

Trilha: Cultura e Coaching
Idioma: Português
Formato: Palestra
Nível: Profissional
Data: 2009-10-09
Horario: 9:00
Duração: 45 min

Nesta palestra mostraremos de maneira dinâmica, através de muita interação com o público, que o Coaching e a Facilitação, através da combinação com os valores, princípios e práticas ágeis, são formas eficazes para combinar os potenciais criativos das equipes para o alcance das metas num projeto de software, bem como identificar os impedimentos do dia-a-dia e como superá-los de forma que o potencial produtivo da equipe seja alavancado.

PÚBLICO A QUEM SE DESTINA

Líderes e Gerentes

BENEFÍCIOS DA APRESENTAÇÃO

- O desenvolvimento da confiança entre indivíduos
- Objetivo do Coaching
- Condição Humana
- O que é facilitação
- Técnicas de Facilitação durante as atividades Agile
- O que é o Coach
- Definindo o Coachee
- Desfazendo o mitos acerca do Coaching
- Áreas de Interesse para o Coaching
- Uma breve psique pela mente humana
- O que mudar e Para que mudar através com a TOC(Theory of Constraints)
- O Coaching dentro de um processo Ágil
- Influência Lean na atividade de Coaching
- Exemplos de algumas experiências com Coaching

ACERCA DE MANOEL PIMENTEL MEDEIROS



Visão Ágil / InfoQ Brasil. Brasil

É Engenheiro de Software, com 15 anos na área de TI, atualmente trabalha como Coach em Agile, Lean e TOC para empresas do segmento de serviço, financeiro e bancário. É Diretor Editorial da Revista Visão Ágil e Editor Chefe da InfoQ Brasil, Já escreveu sobre agile para importantes portais e revistas do Brasil e exterior e Também palestrou em eventos nacionais e internacionais sobre agilidade. Possui as certificações CSM e CSP da Scrum Alliance e foi um dos pioneiros na utilização e divulgação de métodos ágeis no Brasil.

GOVERNANÇA ÁGIL



Clavius Tales Rocha Moreira

Trilha: Cultura e Coaching
Idioma: Português
Formato: Palestra
Nível: Introdotório / Audiência Geral
Data: 2009-10-09
Horario: 9:45
Duração: 45 min

Uma crítica habitual às metodologias ágeis (XP e Scrum especialmente) é a falta de um mecanismo de institucionalização. Ou seja, como fazer para as equipes se tornarem ágeis e como saber se estão se tornando. Nessa palestra será apresentado um modelo de sistema de governança que direciona as equipes a trabalharem com desenvolvimento ágil. Esse modelo apresenta um conjunto de ações que induzem as equipes a se alinharem aos valores e princípios do Manifesto Ágil. Além disso, o modelo apresenta um sistema de monitoramento que permite avaliar se as equipes estão evoluindo na adoção da agilidade.

PÚBLICO A QUEM SE DESTINA

empresários, gerentes, profissionais e estudantes de desenvolvimento de software

BENEFÍCIOS DA APRESENTAÇÃO

- Conhecimento de um modelo de governança e institucionalização
- Maior facilidade na adoção da agilidade
- Pode-se monitorar facilmente a evolução da adoção da agilidade em várias equipes (escalabilidade).

PROCESSO / MECÂNICA

Palestra tradicional, com apresentação em eslaides. Haverá bastante participação da audiência. A palestra será conduzida de tal forma que o sistema de governança (tema da palestra) pareça ser contruído no momento da apresentação, pela própria audiência. Serão feitas perguntas do tipo: "Que ações práticas podem ser realizadas para que garantamos que pessoas e interações estejam sendo mais valorizadas que processos e ferramentas?" As ideias então serão anotadas, organizadas e apresentadas à luz do modelo de governança que estará sendo apresentado.

ACERCA DE CLAVIUS TALES ROCHA MOREIRA

Fortes Informática. Brasil

Sou Diretor de Desenvolvimento da Fortes Informática e trabalho com desenvolvimento de "software" desde 1990. Sou graduado em Ciências da Computação pela UFC, certificado como PMP pelo PMI, conselheiro e ex-vice-presidente do Instituto Titan, membro-fundador do SPIN Ceará, membro-fundador, ex-coordenador e conselheiro do CEJUG, membro-fundador e ex-diretor do PMI Ceará.

AGILE BRUSHSTROKES: THE ART OF CHOOSING AN AGILE TRANSITION STYLE



Joshua Kerievsky

Trilha: Cultura e Coaching
Idioma: Inglês
Formato: Palestra
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-09
Horario: 11:00
Duração: 90 min

Agile processes vary in detail, depth, impact and endurance as much as painting styles like graffiti differ from Baroque or Impressionist art. What can artists teach us about successful Agile transitions? And what can past Agile transitions teach us about styles that endured or faded away? Joshua Kerievsky will map Agile transitions to art styles and identify elements that lead to success or failure. We will look at palettes of principles and practices, how and when Agile styles may be effectively blended, when or how to do a sketch before jumping to the canvas, how initial transitions can morph into wholly different styles and whether to spread a consistent or varying style across a department or organization. Joshua will focus on four fundamental Agile transitions styles (including nuances of those styles) as he walks you through case studies from the past decade. You will come away from this talk with an excellent perspective on the art of Agile Transitioning and learn what style(s) will work best for you.

TARGET AUDIENCE

Anyone interested in Agile development

KEY BENEFITS

You will come away from this talk with an excellent perspective on the art of Agile Transitioning and learn what styles will work best for you.

ACERCA DE JOSHUA KERIEVSKY



Industrial Logic. USA

Joshua Kerievsky is founder of Industrial Logic, Inc., an early pioneer and expert in Extreme Programming (XP), author of the best-selling, Jolt Cola Award-winning book "**Refactoring to Patterns**", thought leader behind Industrial XP, a state-of-the-art synthesis of XP and Agile Project Management and an innovator of

Agile eLearning, which helps organizations "Scale Agility Faster."

Joshua has over 20 years of experience in software development and loves coaching agile project communities, helping executives understand and manage technical debt, leading excellent workshops, and building software products (because it enables him to "walk the agile talk" as an entrepreneur, manager, customer and programmer).

COACHING AGILITY AND PRODUCING VALUE

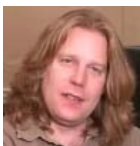


David Hussman

Trilha: Cultura e Coaching
Idioma: Inglês
Formato: TUTORIAL
Nível: Profissional
Data: 2009-10-09
Horario: 14:00
Duração: 90 min

Why do some agile communities succeed while others struggle or fail? Struggling communities are often fail because they are prescriptively following processes instead of descriptively (or pragmatically) adopting ideas and practices that amplify their existing strengths and address their challenges. David Hussman shares successful coaching techniques he uses to grow sustainable agility that lasts beyond the early iterations or the first few agile projects. David begins with a series of initial adoption tools—assessments, pragmatic practice selection, personas and story maps, chartering, and development manifestos. He then moves on to discuss coaching tools for keeping the agile spark alive and the value flowing. As a full time working coach, David uses coaching stories and experiences to discuss establishing strong, sustainable delivery cadences while also building the essence of coaching and coaches. Learn the tools for finding your groove, the definition of which is not in any book. If you want to grow your coaching skills and your ability to truly deliver real value, this session is for you.

ACERCA DE DAVID HUSSMAN



DevJam. USA

David has been creating software for more than 15 years in a variety of domains: digital audio, digital biometrics, medical, financial, retail, legal, and education to name a few. For the past 8 years, David has mentored and coached agile teams in the U.S., Canada, Europe, India, Egypt, Russia, and Ukraine. Along with presenting and leading workshops / tutorials at conferences in the U.S. and Europe, David has contributed to several books (Managing Agile Projects and Agile in the Large), and worked on agile curriculum for The University of Minnesota and Capella University. David is currently writing a book for the Pragmatic Programmer series. David leads DevJam, a Minneapolis based company composed of agile collaborators.

David won this year's Gordon Pask Award during Agile2009 in Chicago.

AGILE PROJECT METRICS



Dave Nicolette

Trilha: Gestão e Melhoria
Idioma: Inglês
Formato: Palestra
Nível: Profissional
Data: 2009-10-09
Horario: 9:00
Duração: 90 min

Rather than beginning with conventional project metrics and adapting them to agile processes, we begin with the Agile Manifesto and identify metrics that are directly suited to the agile style of work. The goal is to provide all stakeholders with the information they need to make the business decisions for which they are responsible, while adhering to agile concepts such as measuring outcomes and not activity, measuring as little as possible, and planning based on empirical observations rather than on estimates or guesswork. Participants will come away with practical agile project metrics and examples they can put to immediate use.

TARGET AUDIENCE

Project Managers, Program Managers, Scrum Masters

KEY BENEFITS

Managers will learn about metrics that are derived directly from the agile values and principles, useful for planning and tracking projects and for supporting their teams' continuous improvement efforts, and for reporting upward and outward in the organization.

ACERCA DE DAVE NICOLETTE



USA

An IT professional since 1977, **Dave** discovered Agile in 2002 and found it solved or alleviated many of the problems inherent in traditional IT.

Since then, he has been a dedicated practitioner and ardent proponent of change toward Agile and Lean thinking and practices.

He enjoys sharing experiences and effective practices with fellow IT professionals and participates actively in the agile community.

POWER WORKSHOPS: KICK-STARTING YOUR AGILE PROJECT



Joke Vandemaele

Trilha: Gestão e Melhoria
Idioma: Inglês
Formato: TUTORIAL
Nível: Profissional
Data: 2009-10-09
Horario: 11:00
Duração: 90 min

What is the most effective way to kick start an ICT project? What is the minimum amount of up front discussion necessary to reach a common understanding of project goals, scope, cost and duration between Business and ICT?

Power Workshops are based on the principles of teamwork, cooperative exploration and discovery of knowledge, and visual representation of information.

Their goal is to elicit and capture the minimum knowledge necessary to start an Agile project while reducing waste and optimizing lead time.

The result is a strong visual representation of vivid conversations, held between business and IT, expressing the common goal. It is built for mutual understanding, to show commitment and uncover any hidden doubts or uncertainties. The memory of this image is stronger than a 1000 written words

This tutorial has been given at XP days Benelux 2008, Mini XP days Benelux 2009 and XP 2009 Sardinia.

TARGET AUDIENCE

Business Analysts, Product Owners, Agile Project Managers, Developers, ...

KEY BENEFITS

Business Analysts are adapting to Agile Development practices, they need to reduce waste and optimize lead time of the analysis phase. The workshop becomes the analyst's tool, it is the analyst responsibility to organize the workshops, invite and facilitate discussions between participants and to capture the minimum amount of information to kick start a project

Product Owners, Agile Project Managers, Developers and Testers all have a key role in these workshops, since the presence of different skills is necessary for the Business Analyst to get to the right results.

PROCESS / MECHANICS

- This session is a tutorial in which, by use of a presentation of a real project (a slide show with pictures,) the organization and facilitating of result-driven workshops is explained step by step.
- During the tutorial a time line with each of these steps to take, who to involve at each stage and how much time it will take, will be drawn on a white board.
- Materials like a product backlog, testimonials, contracts and more will be circulated through the room.

ACERCA DE JOKE VANDEMAELE



Agilar Benelux. Belgium

After studying Visual Arts and pursuing an MBA in Marketing Management, Joke joined the .com movement as a usability expert.

From there she moved to a traditional business analyst role where she was busy writing thick requirements documents when she discovered Agile Software Development in 2007.

Now Joke is the lead Agile Analyst in the Belgian De Post/La Poste, where she is Product Owner for a 40 person team and coaches other business analysts (in Agile Analysis) on how to become Product Owner and facilitate agile analysis workshops.

<http://www.linkedin.com/in/jokevandemaele>

WRITING EFFECTIVE PROJECT STORIES



Luiz Claudio Parzianello

Trilha: Gestão e Melhoria
Idioma: Português
Formato: WORKSHOP
Nível: Profissional
Data: 2009-10-09
Horario: 14:00
Duração: 90 min

É muito comum encontrarmos na literatura de métodos ágeis e gerência de projetos referências à elaboração da visão de produto (vision statement) como artefato inicial de um projeto de software. O que ainda não é comum é encontrarmos um padrão de referência acordado por diversos autores como sendo a estrutura básica deste documento, da mesma forma como são reconhecidos os modelos de Use Case e User Story. Citar o que deve estar presente no documento (ou o tamanho do mesmo), sem utilizar uma estrutura lingüística que estimule a análise e a solução do problema de negócios, não ajuda o time de desenvolvedores a compreender a verdadeira essência do projeto que está sendo demandado pelo cliente.

Este workshop ensina a elaborar de forma efetiva um documento de visão de produto com a utilização de um modelo de Project Story (Agile Project Charter). O documento é baseado nos princípios do A3 Problem Solving Report da Toyota e na estrutura da mudança utilizada pelas principais técnicas cognitivas da Programação Neurolinguística (PNL). Ele se baseia no princípio de que um projeto de software é um recurso que sustenta a mudança de um processo de negócio, que deve migrar de um cenário atual (as is) para um cenário desejado (to be), utilizando o produto de software como mecanismo de apoio. Serão tratados os seguintes assuntos como: identificação do projeto, partes interessadas (stakeholders), análise de cenários, fontes para cálculo de ROI, fatores críticos de sucesso, escopo de produto, estimativas de tempo e custos do projeto.

PÚBLICO A QUEM SE DESTINA

Gerentes de Projeto, Analistas de Negócio, Analistas de Sistemas, Scrum Masters

BENEFÍCIOS DA APRESENTAÇÃO

- Compreender a estrutura da mudança e sua relação com projetos de software
- Conhecer a ferramenta A3 Problem Solving Report
- Conhecer a estrutura do modelo de Project Story
- Aprender a elaborar de forma rápida e efetiva um agile project charter

PROCESSO / MECÂNICA

- Aula expositiva intercalada com a realização de práticas de elaboração de uma Project Story
- Debates sobre a estrutura do documento e informações necessárias para sua elaboração
- As dinâmicas serão realizadas em duplas

ACERCA DE LUIZ CLAUDIO PARZIANELLO



Surya Gestão Digital. Brasil

Engenheiro Eletricista com ênfase em Eletrônica pela PUCRS e Mestre em Engenharia Biomédica pela Escola Politécnica da USP. Atua há mais de 25 anos na área de informática, tendo trabalhado para diversas organizações no Brasil e no exterior. Se dedica a atividades de assessoria e treinamento em melhoria de processos de software desde 1998, tendo aderido à cultura ágil em 2002. Atua como coach, instrutor e palestrante em temas como Engenharia de Requisitos, Lean Software Development, Scrum e Extreme Programming. É sócio-fundador da empresa Surya Gestão Digital e vice-coordenador do Grupo de Usuários de Métodos Ágeis da SUCESU-RS.

INTEGRACIÓN CONTINUA: DANDO LOS PRIMEROS PASOS A TRAVÉS DE UN EJEMPLO PRÁCTICO



Adrián Eidelman, Rubén Altman

Trilha: Desenvolvimento e Ferramentas
Idioma: Espanhol
Formato: TUTORIAL
Nível: Profissional
Data: 2009-10-09
Horario: 9:00
Duração: 90 min

Los primeros pasos hasta configurar un ambiente de Integración Continua son siempre complicados, pero una vez creado el ambiente de integración continua ya no imaginamos nuestro trabajo sin él. En esta charla se plantearán los conceptos básicos y teóricos de una de las prácticas más conocidas de Extreme Programming y seguidamente se mostrará un ejemplo práctico paso a paso para la implementación de un ambiente de CI utilizando herramientas como Cruise Control, CC Tray, NUnit y Selenium.

PÚBLICO AL CUAL ESTÁ DESTINADA

Personas recientemente iniciándose en el uso de prácticas ágiles. Particularmente aquellas que no han tenido experiencia montando un ambiente de integración continua. Perfil técnico.

BENEFICIOS PRINCIPALES

- Ejemplo práctico paso a paso y con código concreto y real.
- Los conocimientos adquiridos pueden ser llevados rápidamente a la práctica.
- Buena primera aproximación para los recién iniciados en el tema.

PROCESO / MECÁNICA

La primera parte de la sesión será una introducción a los conceptos de CI, explicados en formato presentación tradicional con diapositivas.

La segunda parte se centrará en ir siguiendo paso a paso un ejemplo con el código de una aplicación sencilla ya construida, sobre la cual se irán describiendo los pasos de creación de unit tests, web tests y comportamiento del ambiente de integración.

ACERCA DE ADRIÁN EIDELMAN

Kinetica Solutions. Argentina

Adrián Eidelman y Rubén Altman son los socios fundadores de Kinetica Solutions, empresa especializada en el desarrollo de aplicaciones de social media y web 2.0, utilizando metodologías ágiles desde sus inicios.

Adrián es Ingeniero en Informática de la Universidad de Buenos Aires y especialista en Comercialización del Instituto Tecnológico de Buenos Aires. Posee más de 10 años de experiencia en la industria del desarrollo de software.

ACERCA DE RUBÉN ALTMAN

Kinetica Solutions. Argentina

Adrián Eidelman y Rubén Altman son los socios fundadores de Kinetica Solutions, empresa especializada en el desarrollo de aplicaciones de social media y web 2.0, utilizando metodologías ágiles desde sus inicios.

Rubén es Licenciado en Ciencias de la Computación de la Universidad de Buenos Aires. Ha trabajado en la industria del desarrollo de software por más de 10 años formando parte de empresas líderes en Buenos Aires y Londres, tanto en puestos técnicos como de gestión.

CODING DOJO



Ivan Sanchez, Victor Hugo Germano

Trilha: Desenvolvimento e Ferramentas
Idioma: Português
Formato: WORKSHOP
Nível: Profissional
Data: 2009-10-09
Horario: 11:00
Duração: 90 min

From <http://codingdojo.org>

A Coding Dojo is a meeting where a bunch of coders get together to work on a programming challenge. They are there to have fun and to engage in DeliberatePractice in order to improve their skills.

Practice we must! As Ron Jeffries points out in his article titled "Practice: That's What We Do" (xprogramming.com/xpmag/jatPractice.htm), "But what changes people is what they do, not what they read. How many diet books have I read? Am I thinner?..."

Characteristics

Non-competitive, collaborative, fun environment
All skill levels are welcome
Safe to try new ideas

ACERCA DE IVAN SANCHEZ



Signature Technologies. United Kingdom

Ivan Sanchez é um artesão de software e defensor dos métodos ágeis. Acredita que um projeto de software de sucesso depende da entrega contínua de valor e por isso tem passado os seus últimos anos experimentando diferentes maneiras para alcançar a este objetivo. Formado pela Universidade Federal de Santa Catarina, tem atuado como coach e liderado equipes desde 2003 e acumula considerável experiência prática especialmente em eXtreme Programming e Scrum.

Na sua busca por novas técnicas tornou-se um entusiasta de Coding Dojos e desde 2006 tem organizado e participado de sessões em Florianópolis e mais recentemente em Londres. Suas últimas experiências e divagações sobre a indústria de software podem ser encontradas no seu blog www.isanchez.net.

ACERCA DE VICTOR HUGO GERMANO



Brasil

Victor Hugo Germano é Bacharel em Ciência da Computação e Especializado em Gestão Estratégica de TI. Atualmente atua como desenvolvedor na empresa Audaces Automação, auxiliando no processo de implantação de metodologias Ágeis em Desenvolvimento de Software. Autor do blog A Maldita Comédia (<http://malditacomedia.blogspot.com>), é professor de Teste de Software no Senai CTAI e editor do site InfoQ Brasil. Atua como palestrante em eventos como o Maré de Agilidade, The Developers Conference e

Semana Acadêmica Senai-RS.

TESTING DOJO



Jorge Alberto Diz

Trilha: Desenvolvimento e Ferramentas
Idioma: Português
Formato: WORKSHOP
Nível: Profissional
Data: 2009-10-09
Horario: 14:00
Duração: 90 min

Nas artes marciais, Dojo é uma prática feita de maneira controlada para promover o aprendizado de movimentos e técnicas, para que estas se tornem naturais para o aprendiz. Inspirados nesta idéia, os Coding Dojos são encontros em que programadores se reúnem para praticar test-driven development, programação em pares e novas linguagens seguindo uma certa disciplina.

O Testing Dojo é uma adaptação do Coding Dojo, na modalidade Randori Kata, para praticar o teste de uma base de código legado. O número de participantes recomendado é de 8 a 20 pessoas. Parte-se de um sistema simples existente e são exploradas técnicas para descobrir um conjunto de problemas presentes nesse sistema. Estes problemas não podem ser revelados no início da atividade.

Segue-se um ciclo de 7 minutos, em que serão encaixadas as tarefas, detalhadas no item processo/mecânica. Estas incluem uma apresentação do problema, que é um sistema simples no qual foram injetadas falhas propositalmente, e a programação em pares de testes automatizados para descobrir os problemas. Os pares se revezam a cada ciclo, para permitir a participação da maioria dos presentes, finalizando com uma retrospectiva.

PÚBLICO A QUEM SE DESTINA

profissionais de teste, desenvolvedores

BENEFÍCIOS DA APRESENTAÇÃO

Raramente os profissionais e interessados em testes tem oportunidade de exercitar suas técnicas fora do trabalho do dia-a-dia. O tempo para o estudo é necessário, e o aprendizado é mais efetivo quando feito num ambiente lúdico, o que explica a popularidade dos Coding Dojos.

Desenvolvedores que já conhecem a dinâmica dos Dojos são expostos a um uso diferente da prática, voltada a desenvolver habilidades para o teste de software.

PROCESSO / MECÂNICA

Estabelecemos um tempo de ciclo de aproximadamente 7 minutos para delimitar cada atividade. Este tempo deverá ser controlado por um relógio com alarme. Uma pessoa fica responsável por monitorar o tempo, e fazer com que isto funcione.

No primeiro ciclo de 7 minutos, um sistema já implementado é apresentado pelo autor, que injetou propositalmente falhas no seu funcionamento, mas sem revelá-las. A demonstração do sistema será feita evitando-se que tais falhas fiquem em evidência. O autor poderá responder perguntas sobre a funcionalidade do sistema durante toda a atividade, sob demanda.

A partir do segundo ciclo, em um computador conectado ao Data Show, uma dupla codifica testes automatizados para tentar revelar os problemas do sistema sob teste. Um dos integrantes da dupla é trocado a cada ciclo de 7 minutos, de maneira que as pessoas se revezem. No momento em que o novo integrante entra, o remanescente da dupla passa a pilotar o teclado.

Terminado o tempo estipulado para o encontro, é realizada uma retrospectiva que avalia a atividade em si, as lições aprendidas e a adequação do problema proposto.

ACERCA DE JORGE ALBERTO DIZ

Globalcode. Brasil

Mestre em Engenharia Elétrica e Bacharel em Ciência da Computação, ambos pela UNICAMP. Consultor com mais de 25 anos de experiência em tecnologia da informação, abrangendo desenvolvimento, testes, requisitos, liderança de projetos, pesquisa tecnológica e ensino. Atuou principalmente nos setores financeiro e de

telecomunicações, em grandes empresas. Desde 2001, entusiasta das metodologias ágeis, tendo palestrado nos eventos XP Brasil 2002 e 2004 e em outros encontros técnicos e acadêmicos. Organizou a trilha de metodologias no evento TDC 2008 em São Paulo. Nos últimos anos, especializou-se em treinamento de teste de software para times ágeis. Possui as certificações CSM, SCJP e SCWCD.

LEARNING FROM MISTAKES: AGILE ADOPTION SUCCESS STORY



Eli Vapireva

Trilha: Relatos de Experiência
Idioma: Inglês
Formato: Palestra
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-09
Horario: 9:00
Duração: 45 min

I remember two years ago sitting at my desk and reading an e-mail, that we should attend a training session about agile, because our team is starting to do agile.... tomorrow. Well it was not really tomorrow, and it was not really a training session, I don't even think I understood what agile was that day. Starting from that day we had a year of mistakes, not well thought out decisions, the most experienced people leaving the company because they felt underutilized, unfocused team and changing product vision every other day ("because we are agile"), unrealistic deadlines ("because if you use agile you can produce twice as fast compared to waterfall"), not follow through retrospective ("we did them because the process required us to, but did not understand the real value of them").

Today we are standing together as a team, tired from a year of hard work and lots of aggravations, but still a team. Motivated to deliver, realizing the value of the process, eager to improve and aware of our earlier mistakes, determined not to make them again. In addition, the rest of the company is now coming to us to see how we made such a dramatic improvement, moving from 6 months of bug fixes at the end of our last release to 3 weeks at the end of this one. Done is Done!

TARGET AUDIENCE

Everybody who is interested in discussing our story of hands on experience how to move waterfall organization to producing agile organization, with all the bumps along the road

KEY BENEFITS

This presentation will give the ability people to understand some big mistakes related to the process of adopting agile and also a set of ideas how to get out of the mud and start fresh and clean.

ACERCA DE ELI VAPIREVA

Axway. USA

I am a QA manager in Axway with 5 years of experience. I have worked on both waterfall and agile projects, and realized the value of being agile and faced the challenges of moving an organization from waterfall and agile methodology. With main interests around risk management and testing optimization



Trilha: Relatos de Experiência
Idioma: Português
Formato: Palestra
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-09
Horario: 9:45
Duração: 45 min

SCRUMBAN : SCRUM Y KANBAN DESDE LAS TRINCHERAS



Raul Humberto Uribe Cardenas

Trilha: Relatos de Experiência
Idioma: Espanhol
Formato: Palestra
Nível: Profissional
Data: 2009-10-09
Horario: 11:00
Duração: 45 min

Se dará a conocer una forma de trabajar con Scrum y Kanban en un contexto real, presentando el proceso mixto que se genera al unirlos. Se tocarán a fondo los principales problemas encontrados y las soluciones que en su momento se crearon para resolverlos, así como qué decisiones resultaron equivocadas y deberían de ser tomadas en cuenta bajo otro contexto.

PÚBLICO AL CUAL ESTÁ DESTINADA

Personas con conocimientos teóricos de metodologías ágiles

BENEFICIOS PRINCIPALES

Los asistentes obtendrán una visión completa de cómo se implementó Scrum y Kanban en un contexto específico, esto les valdrá para luego adaptar lo aprendido a su contexto (empresa). Además, obtendrán una serie de buenas y malas prácticas cometidas que deberán tomar en cuenta al momento de utilizar Scrum y Kanban en sus proyectos.

ACERCA DE RAUL HUMBERTO URIBE CARDENAS

Peru

Arquitecto de Software, Facilitador Ágil y Coach en Productividad personal. He laborado en diferentes tipos de proyectos relacionados con la Ingeniería de Software, consultoría de negocios, procesos industriales y sistemas de información, con roles como analista, programador, arquitecto, tester, líder de equipo y consultor.

Egresado de la Especialidad de Ingeniería Industrial de la Universidad Nacional de Ingeniería. Certified Scrum Master. Coordinador de la Comunidad Agile Perú, he venido aplicando y difundiendo por más de dos años las metodologías Ágiles en el Perú.

MELHORIA DE PROCESSO DE SOFTWARE EM METODOLOGIAS ÁGEIS



Célio Andrade de Santana Júnior

Trilha: Relatos de Experiência
Idioma: Português
Formato: Palestra
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-09
Horário: 11:45
Duração: 45 min

O Trabalho apresenta o conceito histórico do tema Melhoria de Processo de Software e sua evolução dentro do conceito de Qualidade adotado pela Engenharia de Software e sua ligação com as normas, padrões e modelos de Qualidade e o papel de cada um destes na indústria de Software.

O surgimento das Metodologias Ágeis trouxeram outra perspectiva de cultura para o desenvolvimento de software inclusive do ponto de vista da Qualidade. Esta nova proposta apresenta formas "não-tradicionais" para a melhoria de processo cujo o foco estão nos times de desenvolvimento e não nos processos, artefatos e ferramentas.

De uma forma geral, as Metodologias Ágeis apresentam um relacionamento frágil quando se trata da adequação aos modelos de qualidade (MPS.Br, CMMI), estas fragilidades serão discutidas sob o ponto de vista da Melhoria de Processo.

PÚBLICO A QUEM SE DESTINA

Gerentes, Desenvolvedores

BENEFÍCIOS DA APRESENTAÇÃO

Prover uma visão abrangente da melhoria de processo que oferecem os modelos de qualidade e as Metodologias Ágeis;

Oferecer uma perspectiva do que acontece com a melhoria de processo de software quando há a junção de Modelos de Qualidade (CMMI e MPS.BR) e Agile...

ACERCA DE CÉLIO ANDRADE DE SANTANA JÚNIOR

Agência Estadual de Tecnologia da Informação. Brasil

Célio Santana é Mestre pela Universidade de Pernambuco, Especialista pela Universidade Federal de Lavras e Graduado pela Universidade Federal de Pernambuco. Participou das duas últimas Conferências Internacionais em Agile Software Development (XP 2008 e XP 2009) e é certificado Scrum Master e Scrum Product Owner.

Trabalha com metodologias ágeis a 4 anos e é implementador MPS.Br. Hoje atua como engenheiro de qualidade e medição na Agência Estadual de Tecnologia de Informação do estado de Pernambuco

ENSEÑANDO AGILMENTE

Fernando Waisman

Trilha: Relatos de Experiência
Idioma: Espanhol
Formato: Palestra
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-09
Horario: 14:00
Duração: 45 min

Una forma interesante de estimular a las personas a realizar sus tareas cotidianas es cambiando el contexto en el cual las desarrolla y mostrando resultados rápidamente.

El desafío para todo educador es poder atraer a sus alumnos en el contenido de los cursos, que muchas veces suelen no gustarles o volverse monótonos por la falta de decisión que tienen sobre los mismos. Ahora, ¿Qué pasaría si pudiesen priorizar cual de los contenidos les parece más importante para darle mayor prioridad y más profundidad? Y ¿Si nos dieran feed back constante de cómo vienen y que cambiar para mejorar?

Para el dictado de clases nada mejor que hacerlo con Scrum.

Planificación y priorización de contenidos por los "Usuarios Claves" (Alumnos).

Reuniones diarias para limpiar los impedimentos o no entendimientos (al principio de cada clase)

Revisión para validar el producto/enseñanza entregada (cada 4 clases, fin de Sprint)

Retrospectiva luego de la revisión para mejorar el dictado de clases.

Al finalizar el periodo de enseñanza los resultados se reflejan en las evaluaciones y además participan "en vivo" de un proyecto ágil. ¿Que mejor que ser ágil a la hora de querer enseñar agilidad?

PÚBLICO AL CUAL ESTÁ DESTINADA

Educadores

BENEFICIOS PRINCIPALES

Aprender una forma distinta en el dictado de cursos/clases.

Evaluar si pueden aplicar Scrum en otros ambitos, mas alla del desarrollo.

ACERCA DE FERNANDO WAISMAN

Instituto de Tecnologia ORT / MercadoLibre S.A.. Argentina

Fernando Waisman es Licenciado en Informática. Desde hace más de 6 años trabaja en el área de Aseguramiento y Control de Calidad de software. Es Certified Scrum Master, consultor interno ISO, Participo de evaluaciones CMM, y forma parte del grupo de mejora de procesos en la empresa la cual trabaja.

Es supervisor de QA en Mercado Libre.

Forma parte de la comisión de calidad de la CESSI, en donde hizo presentaciones sobre metodologías ágiles

Es impulsor de la mejora continua en la industria del software.

Dicta cursos en forma constante sobre Testing y metodología, tanto en empresas como en instituciones educativas.

Es profesor en el Instituto de Tecnología ORT de la materia "Calidad de Software" donde implemento Scrum para el dictado de clases.

METODOLOGIAS ÁGEIS E O ENSINO SUPERIOR - UM RELATO DE EXPERIÊNCIAS



Guilherme Lacerda

Trilha: Relatos de Experiência
Idioma: Português
Formato: Palestra
Nível: Profissional
Data: 2009-10-09
Horario: 14:45
Duração: 45 min

Antes de atuarmos como docentes, trabalhamos como consultores e desenvolvedores usando Metodologias Ágeis nos últimos 8 anos.

Esta experiência está também sendo compartilhada no Ensino Superior, através de dinâmicas, práticas, exercícios focados em Metodologias Ágeis.

Nesta apresentação, mostraremos nossa experiência no ensino em disciplinas como Engenharia de Software, Análise e Projeto de Sistemas, Gerência de Projetos, Qualidade e Testes, Tópicos Avançados em SI, além de projetos práticos desenvolvidos através de Grupos de Estudos em Tecnologia.

PÚBLICO A QUEM SE DESTINA

Gerentes, coordenadores e líderes de equipe, analistas, projetistas, professores, alunos, pesquisadores, desenvolvedores e testadores. Pessoas envolvidas com desenvolvimento de software

BENEFÍCIOS DA APRESENTAÇÃO

- Mostrar como estão sendo trabalhados as metodologias ágeis no ensino
- Comentários sobre dinâmicas e exercícios abordados

PROCESSO / MECÂNICA

- Apresentação de conteúdos
- Exercícios e dinâmicas usadas

ACERCA DE GUILHERME LACERDA

FACENSA/UniRitter. Brasil

Guilherme Lacerda é Mestre em Sistemas de Informação, área de Engenharia de Software, pela UFRGS. Dedicou-se atualmente em atividades de consultoria e treinamento em Engenharia de Software e Metodologias Ágeis. Coordenador do Curso de Sistemas de Informação da FACENSA. Professor Universitário de Graduação (FACENSA, UniRitter) e Pós-Graduação (UniRitter).

Atuou como diretor de tecnologia de uma empresa do ramo de software livre e open source durante 9 anos. Desenvolveu dezenas de projetos, usando Metodologias Ágeis. Pioneiro em Metodologias Ágeis no Brasil, onde atua desde 2001, com especial ênfase em Lean, SCRUM e eXtreme Programming. Certified SCRUM Master (CSM) e Certified SCRUM Practitioner (CSP) pela SCRUM Alliance. Palestrante em dezenas de eventos nacionais e internacionais sobre o tema. Participou da revisão técnica do livro "eXtreme Programming Explained", do Kent Beck, lançado em 2004 pela Bookman. Fundador do XP-RS/GUMA, onde atua na vice-coordenação. Editor do Portal InfoQ, edição Brasil.

Guilherme Lacerda, MSc, CSP

guilhermeslacerda@gmail.com

BLOG: <http://guilhermelacerda.wordpress.com>

AGILIDAD EN LA PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS



Pauline Morrison Fell

Trilha: Relatos de Experiência
Idioma: Inglês
Formato: Palestra
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-09
Horario: 9:00
Duração: 45 min

SCRUM typically refers to cross-functional teams, allowing for load-balancing of work equally among all the team members. However, this is not so simple to implement when working with very different abilities within one same team. In the production of videogames at Three Melons, we need to coordinate not only programmers and testers, but also graphic designers, artists, animators and game designers. Communication is definitely a challenge within these teams. On the other hand, stories have to be written taking into account the different stages in the production pipeline of a feature, which involves tasks for every area of expertise. It is another challenge to integrate all these stages in independent and valuable stories. We want to share our experiences on this, and benefit on the experiences of other multi-disciplinary teams.

TARGET AUDIENCE

Managers que quieren incorporar metodologías ágiles en equipos multidisciplinarios

KEY BENEFITS

Los asistentes van a obtener nuestras experiencias vividas respecto de un tema que tiene muchas incógnitas en el mundo de la metodología ágil SCRUM.

PROCESS / MECHANICS

Descripción de los conflictos que tenemos al implementar SCRUM en nuestros equipos.

Descripción de soluciones que encontramos y formas en las que nos adaptamos para incorporar la agilidad.

ACERCA DE PAULINE MORRISON FELL

Three Melons. Argentina

Ingeniera Informática, recibida en el 2008 del Instituto Tecnológico de Buenos Aires.

CSM, en marzo de 2009 con Alan Cymment.

Actualmente trabajo en Three Melons, como Scrum Master de equipos que producen videojuegos para clientes internacionales.

A CASE OF ARTFUL EXPLORATION



Juan Gabardini

Trilha: Relatos de Experiência
Idioma: Inglês
Formato: Palestra
Nível: Profissional
Data: 2009-10-09
Horario: 9:45
Duração: 45 min

¿Can we apply agile techniques when the development activities in a project are only a small part of the work we do?
¿Which practices are useful when dealing with exploration of existing functionality that primes over construction?
We are presenting a real life project of Portal development using a FLOSS platform. We will share our experiences in exploration of the platform as a necessary step to identify existing value; and we will discuss the process of building on top of existing services.
Some of the issues that we faced are: ¿Is it possible to use TDD if we don't know beforehand whether we build or use?
¿How about when you extend behavior whose dependencies you are not familiar with? ¿How do we avoid testing excessively or insufficiently the existing platform? ¿How do we manage to learn incrementally as a team when we begin with huge complexity and tons of existing code? ¿How do we keep spirits high as a team when most of the time we can't do what we do best (i.e. code)?

What we found is a need for a different view of things we take for granted like learning and efficiency. We mean to share.

TARGET AUDIENCE

Any agile team member

KEY BENEFITS

Rethinking agile practices applicability

ACERCA DE JUAN GABARDINI

Agilar. Argentina

Juan Alberto Gabardini has more than 20 years of experience in IT management, IT product development, teaching and consulting in financial services, retail, telecommunications, medical equipment and manufacturing sectors. He is currently focused on Agile testing and coaching, and building an Argentinian and Latam Agile community (Agile Open Tour and Ágiles 200x). Hi is a member of IEEE, Agile Alliance and Scrum Alliance, and holds degrees in System Analysis and Electronic Engineering from the Universidad de Buenos Aires, where he also is teaching. You can find him (in Spanish) in <http://softwareagil.blogspot.com> and <http://www.agiles.org>

O CASE DA TREVISAN TECNOLOGIA



Daniel Wildt

Trilha: Relatos de Experiência
Idioma: Português
Formato: Palestra
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-09
Horario: 11:00
Duração: 45 min

This presentation will focus on Agile Methodologies experience being applied at Trevisan Tecnologia, a Mobile Solutions company. This session will show what the company was doing related to Software Quality, how Agile Methodologies started and how it is being applied to improve teams and individuals through continuous improvement.

PÚBLICO A QUEM SE DESTINA

Teams

BENEFÍCIOS DA APRESENTAÇÃO

- a real case, from the beginning to its current results
- experiences from this process and things that were avoided by previous experiences
- lessons learned
- key processes
- tips and tricks for those applying Agile

ACERCA DE DANIEL WILDT

Trevisan Tecnologia. Brasil

Daniel Wildt is an information technology professional with 10+ years of professional experience. Works for Trevisan Tecnologia as a CIO. Work as a Coach for Agile Methodologies since 2004, focused on Lean Development, Scrum, eXtreme Programming and Feature Driven Development. Teaching Programming, Agile Methodologies and Software Quality in Brazil, at FACENSA (<http://www.facensa.com.br>). Agile Methodologies Users Group Rio Grande do Sul (<http://www.gumars.org>) founder and coordinator.

WORKING AGILE IN A WATERFALL ORGANIZATION (BELGIAN POST)



Tiago Garcez

Trilha: Relatos de Experiência
Idioma: Português
Formato: Palestra
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-09
Horario: 11:45
Duração: 45 min

The Belgian Post began implementing Agile within some of their development teams 2-3 years ago. During the initial implementation, there was some support from management, as well as some early wins. However, towards the end of 2008, a change in upper management combined with a more demanding economic environment meant that the support for Agile teams within the Belgian Post was not as evident as before.

In that was during this transition that I joined the Belgian Post as Product Owner for a team of 25 developers. It was a newly created position to account for the fact that this specific team had multiple businesses (internal clients) and needed help in organizing and prioritizing incoming work.

My Experience Report will focus on the challenges we encountered as a team working in a company that grew reluctant to trust in Agile practices amidst the fear of an economic downturn and the upcoming liberalization of the postal market in Belgian (2011). This led to the implementation of more traditional waterfall practices in other areas of the organization, forcing us to focus on flexibility and responsiveness as a means to show results while defending our preferred way of working as a team (Agile / Scrum).

Specifically, the experience report will focus on:

- Working with fixed price contracts
- Visual management
- Power workshops
- Shortening communication cycles with other non-Agile departments (demos and stand-ups)
- Working with project plans and project managers

PÚBLICO A QUEM SE DESTINA

Product Owners, Project Managers and Developers

BENEFÍCIOS DA APRESENTAÇÃO

The session will focus on a few different projects to highlight the distinct challenges we faced during this last year as we kept adapting to a challenging environment while continuing to deliver software for the business.

Key Benefits are:

- Real project examples
- Analysis of the key roles and their motivation (and unwillingness) to accept Agile
- Lessons learned - practices that helped and those that did not
- Organizational structure – processes and departments that helped and those that did not

PROCESSO / MECÂNICA

The session will focus on a few actual projects to illustrate the key challenges we faced during this last year. By describing the different roles in the software delivery process of the Belgian Post, as well as their motivations, these challenges become clear.

I will focus on how we handled different situations in different projects and then present the outcome(s) and lessons learned.

ACERCA DE TIAGO GARCEZ

Belgian Post (De Post). Belgium

With a background in Business Administration, I worked as a consultant for the past 8 years within the IT Solutions, Business Process Outsourcing (BPO) and Telecommunications industries. Since 2005 I have mainly worked as a project

manager for multi-national projects and in 2008 accepted a new challenge as a Product Owner at De Post (Belgian Post) in Brussels, Belgium.

I was born in São Paulo, Brazil and have worked in projects in Brazil, US and Europe (Germany, Spain, Belgium, England and The Netherlands). In those projects, my main responsibilities included business analysis, project management, organizational structuring and team lead.

Education:

- Bachelor of Science in Business Administration (BSBA) from the University of North Carolina at Chapel Hill (1995-1999)
- Master of Business Administration (Executive MBA) from Fundação Getúlio Vargas (FGV) in São Paulo, Brazil (2000-2002)

Work Experience:

October 2008 – current;

Product Owner - De Post - Brussels, Belgium

- Product Owner for a team of 25 developers with multiple business clients

October 2007 – October 2008;

Project Manager - Affiliated Computer Services (ACS) - Barcelona, Spain

- Responsible for HR BPO projects for large multi-national corporations across 10 European countries

September 2002 – October 2007;

Senior Consultant / Partner - eXcello Management Consultants – Aachen, Germany

- Project manager and business analyst for clients such as Infineon, Deutsche Telekom, ACS and Nokia

LIÇÕES APRENDIDAS DE UM CASE DE IMPLEMENTAÇÃO DE SCRUM NO SERPRO



Marcelo de Freitas Andrade

Trilha: Relatos de Experiência
Idioma: Português
Formato: Palestra
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-09
Horario: 14:00
Duração: 45 min

Compartilhando as impressões, experiências, dificuldades e desafios da adoção de Scrum em um cenário típico de um projeto de software no Serpro Regional Belém.

PÚBLICO A QUEM SE DESTINA

gerentes, estudantes, desenvolvedores, entusiastas de metodologias ágeis

BENEFÍCIOS DA APRESENTAÇÃO

- * Dificuldades encontradas na adoção de Scrum num cenário adverso;
- * Impressões sobre o que deve (deveria) ser feito para evitar e/ou minimizar problemas na adoção de metodologias ágeis;
- * Os desafios da mudança de paradigma num ambiente de desenvolvimento de software com processo de desenvolvimento rijo.

PROCESSO / MECÂNICA

O palestrante narra os fatos relacionados à adoção pioneira de gerenciamento de projeto com Scrum num ambiente de desenvolvimento de software típico (e adverso), frisando em pontos-chave acerca dos erros e acertos realizados ao longo do processo.

ACERCA DE MARCELO DE FREITAS ANDRADE

SERPRO. Brasil

Possui graduação em Bacharelado em Ciência da Computação pelo Centro Universitário do Estado do Pará, CESUPA (2002). É especialista em desenvolvimento de aplicações web com experiência na linguagem PHP. Também é um respeitado profissional Gnu/Linux possuindo a certificação internacional Linux Certified Professional, LPIC-1. Atualmente é analista de sistemas do Serviço Federal de Processamento de Dados, SERPRO Regional Belém, onde trabalha com desenvolvimento em linguagem Java, possuindo inclusive a certificação Sun Certified Java Programmer 5.0 nesta linguagem. Também é Mestrando em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Pará, UFPA.

LICITAÇÃO ÁGIL NO GOVERNO



Renato Willli

Trilha: Relatos de Experiência
Idioma: Português
Formato: Palestra
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-09
Horario: 14:45
Duração: 45 min

Hoje, o maior desafio na adoção de métodos ágeis no Governo não é a transformação de sua cultura interna de desenvolvimento de software, mas a contratação de prestadores de serviços que carreguem estes princípios e valores.

A venda de projetos com utilização de métodos ágeis em si já é um grande desafio por conta dos inúmeros preconceitos que os circundam e da quebra de paradigma intrínseca aos seus valores. Para aqueles que quiserem trabalhar com o Governo, o desafio é ainda maior, pois adequar estes valores à Lei 8.666/93 e à recente Instrução Normativa 04/2008 tem se mostrado um desafio ainda sem solução satisfatória, mesmo para aqueles que trabalham com metodologias mais tradicionais.

Apesar das nobres motivações de nossos legisladores e gestores, as ações tomadas para conter a onda de contratos abusivos e superfaturados com o Governo em muito têm prejudicado o mercado de desenvolvimento de software público. Na contramão do mercado, que expande as possibilidades de contratação em modelos mais flexíveis e próximos à realidade da construção de software, o Governo fecha suas portas ao colaborativismo ao impor modelos de contratação restritos, sem variabilidade de escopo e possibilidade de readequação do software em desenvolvimento às necessidades mutantes do órgão contratante. Às empresas prestadoras de serviço, restam as alternativas de abdicação de todos os princípios modernos de desenvolvimento de software ou a desistência de se trabalhar com a esfera pública.

Traremos esta discussão ao público no intuito de descobrirmos novas fórmulas. Apresentaremos uma alternativa para contratos nesse meio, suas armadilhas e os cuidados que devem ser tomados. Falaremos sobre as leis, seus critérios, falhas, o cenário atual e de alternativas para o próprio governo se precaver do cenário que está se desenvolvendo, que na nossa opinião, tende ao colapso.

PÚBLICO A QUEM SE DESTINA

Gestores públicos, empresários de TI, profissionais em geral que trabalhem com o Governo

BENEFÍCIOS DA APRESENTAÇÃO

Apresentação de extrema relevância para gestores públicos, empresários e profissionais envolvidos ou interessados em projetos com o Poder Público Federal, Estadual ou Municipal, já que o assunto é tema atual de discussão em todo órgão com necessidades de software.

ACERCA DE RENATO WILLI

SEA Tecnologia. Brasil

Renato Willli é formado em Ciência da Computação pela UnB, Pós-Graduado em Implantação de Software Livre pela UNISUL e atualmente cursando MBA em Projetos pela FGV. Trabalha como gerente de projetos de desenvolvimento de software na SEA Tecnologia, atualmente utilizando e divulgando metodologias ágeis em Brasília. Certificado como PMP, ITIL Foundations, Java Programmer, IBM RMUC e IBM RUP Specialist. Editor dos blogs: <http://blog.seatecnologia.com.br> e <http://visaoagil.wordpress.com>.

PANEL: "PUSHING FRONTIERS OF AGILE"

Brian Marick, Diana Larsen, Roy Singham, David Hussman, Joshua Kerievsky, Dave Nicolette

Trilha: Keynote
Idioma: Inglês
Formato: Palestra
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-09
Horario: 16:00
Duração: 60 min

ACERCA DE BRIAN MARICK



USA

Brian Marick graduated in 1981 with one degree in Mathematics and Computer Science and another one in English Literature. He was a programmer, tester, and team lead in the 80's, a testing consultant in the 90's, and is an Agile consultant this decade.

He was one of the authors of the Manifesto for Agile Software Development and is a past chair of the board of the Agile Alliance.

He's the author of three books, "**The Craft of Software Testing**" (1994); "**Everyday Scripting with Ruby**" (2007) and "**Programming Cocoa with Ruby**" (2009).

He is a frequent invited speaker at conferences, including at Better Software 2004; Agile 2005; Pacific Northwest Software Quality Conference 2005; and Software Process Advancement, XP Day Toronto, and OOPSLA (all in 2007).

ACERCA DE DIANA LARSEN



USA

Diana consults with leaders and teams to create work processes where innovation, inspiration, and imagination flourish. With more than fifteen years of experience working with technical professionals, Diana brings focus to the human side of organizations, teams and projects. She activates and strengthens her clients' proficiency in shaping an environment for productive teams and thriving in times of change.

Diana co-authored "**Agile Retrospectives: Making Good Teams Great!**". She publishes articles and writes occasional blog posts at Partnerships and Possibilities. Current chair of the Agile Alliance Board of Directors, she co-founded the Agile Open Northwest conference and the international Retrospective Facilitators Gathering.

Diana is a frequent speaker at software conferences and has penned articles for Software Development, At Work, Cutter IT Journal, and Cutter's Executive Update and e-Advisor series.

Diana is recognized as one of the world's leaders in retrospective facilitation. She discovers solutions and possibilities where others find only barriers and obstacles.

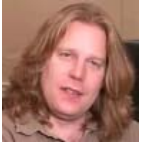
ACERCA DE ROY SINGHAM



ThoughtWorks.

Roy Singham is founder and chairman of ThoughtWorks, Inc. With more than 20 years of technology and executive management experience, Roy is a globally-renowned information technology thought leader. He has authored technology-related columns in various industry publications, and is a frequent speaker at technology conferences worldwide. Roy's management style combines comprehensive study of emerging technologies, the ability to build highly motivated teams, strong personal determination and innovative flair.

ACERCA DE DAVID HUSSMAN



DevJam. USA

David has been creating software for more than 15 years in a variety of domains: digital audio, digital biometrics, medical, financial, retail, legal, and education to name a few. For the past 8 years, David has mentored and coached agile teams in the U.S., Canada, Europe, India, Egypt, Russia, and Ukraine. Along with presenting and leading workshops / tutorials at conferences in the U.S. and Europe, David has contributed to several books (Managing Agile Projects and Agile in the Large), and worked on agile curriculum for The University of Minnesota and Capella University. David is currently writing a book for the Pragmatic Programmer series. David leads DevJam, a Minneapolis based company composed of agile collaborators.

David won this year's Gordon Pask Award during Agile2009 in Chicago.

ACERCA DE JOSHUA KERIEVSKY



Industrial Logic. USA

Joshua Kerievsky is founder of Industrial Logic, Inc., an early pioneer and expert in Extreme Programming (XP), author of the best-selling, Jolt Cola Award-winning book "**Refactoring to Patterns**", thought leader behind Industrial XP, a state-of-the-art synthesis of XP and Agile Project Management and an innovator of Agile eLearning, which helps organizations "Scale Agility Faster."
Joshua has over 20 years of experience in software development and loves coaching agile project communities, helping executives understand and manage technical debt, leading excellent workshops, and building software products (because it enables him to "walk the agile talk" as an entrepreneur, manager, customer and programmer).

ACERCA DE DAVE NICOLETTE



USA

An IT professional since 1977, **Dave** discovered Agile in 2002 and found it solved or alleviated many of the problems inherent in traditional IT.
Since then, he has been a dedicated practitioner and ardent proponent of change toward Agile and Lean thinking and practices.
He enjoys sharing experiences and effective practices with fellow IT professionals and participates actively in the agile community.

AGILE RETROSPECTIVES: COLLABORATION FOR CONTINUOUS IMPROVEMENT



Diana Larsen

Trilha: Keynote
Idioma: Inglês
Formato: KEYNOTE
Nível: Introdutório / Audiência Geral
Data: 2009-10-09
Horario: 17:00
Duração: 90 min

Software teams experience what goes right and what goes wrong, what works and what doesn't, during each and every day of each and every project. What happens to that hard-earned experience? In too many organizations, on too many projects, it dissipates as team members shift focus and move on. Real value lies in capturing, managing, and disseminating technical knowledge and process wisdom to improve current and future projects.

Retrospectives offer the greatest lever for improving any software development project or process—based on the solid data of a team's immediate past experience of success and failure. Through Retrospectives, teams systematically evaluate their own performance, explore their lessons learned, expand their capacity and capability, and choose how to improve the way they build and deliver products to your customers. As a part of this keynote, conference participants will work through a personal retrospective on their own conference experience, and provide feedback to the conference organizers as well.

ACERCA DE DIANA LARSEN



USA

Diana consults with leaders and teams to create work processes where innovation, inspiration, and imagination flourish. With more than fifteen years of experience working with technical professionals, Diana brings focus to the human side of organizations, teams and projects. She activates and strengthens her clients' proficiency in shaping an environment for productive teams and thriving in times of change.

Diana co-authored "**Agile Retrospectives: Making Good Teams Great!**". She publishes articles and writes occasional blog posts at Partnerships and Possibilities. Current chair of the Agile Alliance Board of Directors, she co-founded the Agile Open Northwest conference and the international Retrospective Facilitators Gathering.

Diana is a frequent speaker at software conferences and has penned articles for Software Development, At Work, Cutter IT Journal, and Cutter's Executive Update and e-Advisor series.

Diana is recognized as one of the world's leaders in retrospective facilitation. She discovers solutions and possibilities where others find only barriers and obstacles.