



# Engenharia de Software no Mercado Americano

17 anos de histórias

Hugo Teixeira

Dezembro 2020



# Recordando rápido...

## Mestrado na COPPE

- Entre 2000 e 2003
- Grupo de Reutilização de Software

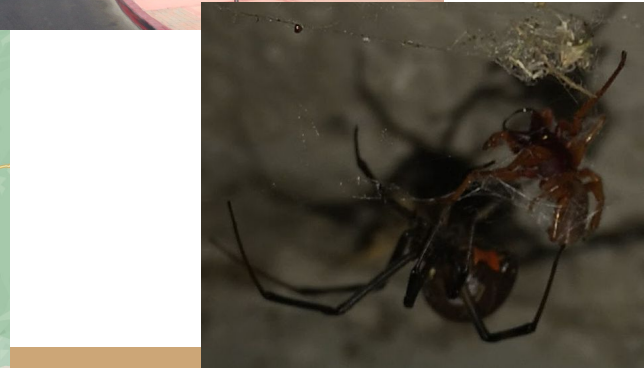
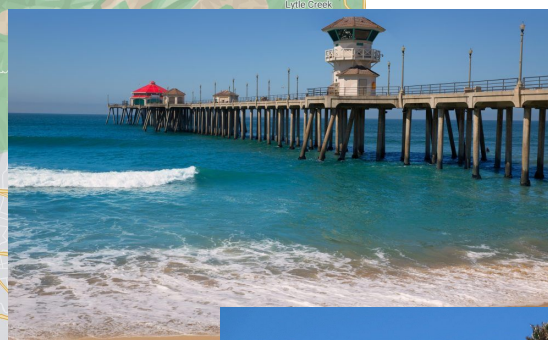
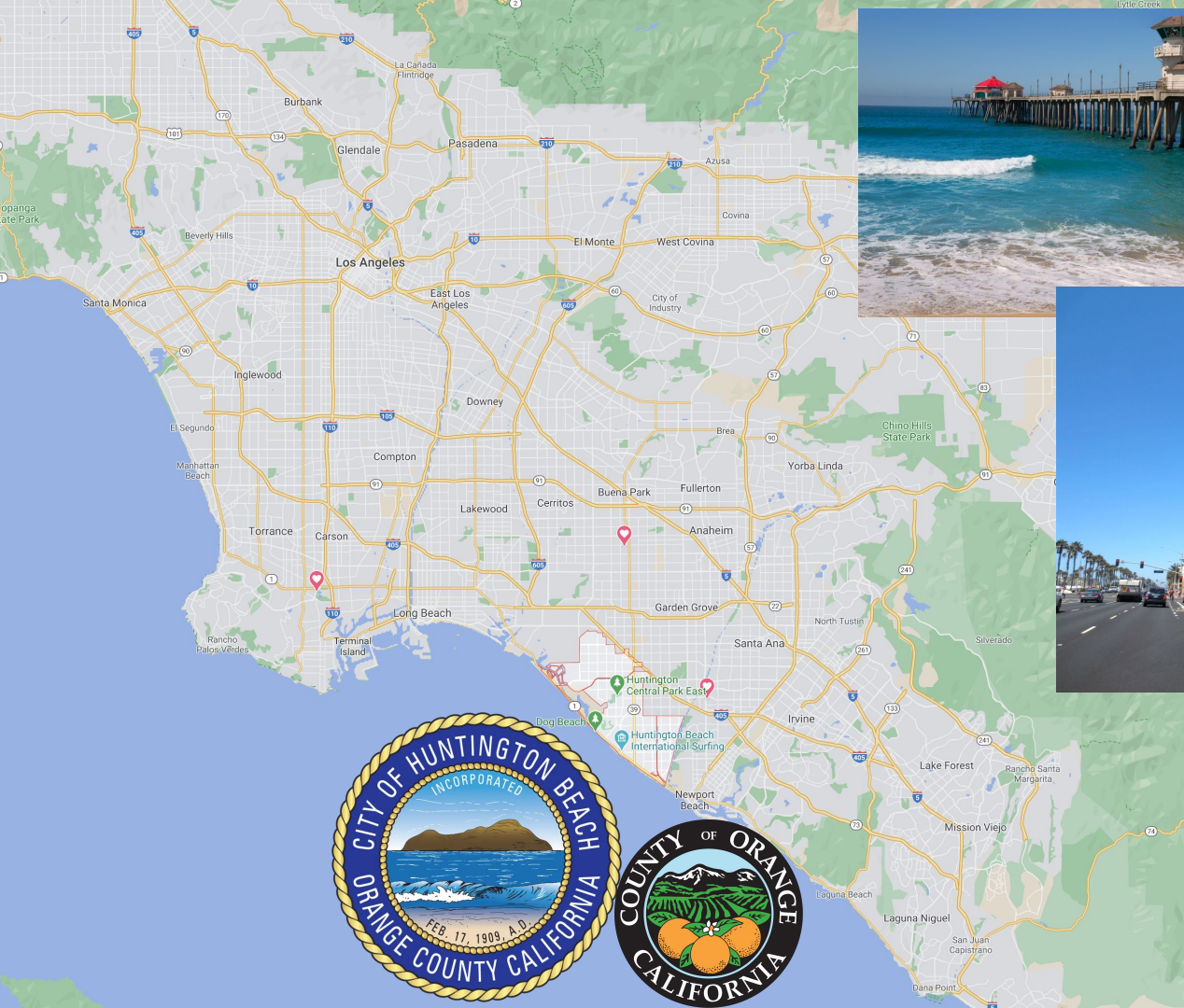
## Dissertação:

### *Geração de Componentes de Negócio a partir de Modelos de Análise*

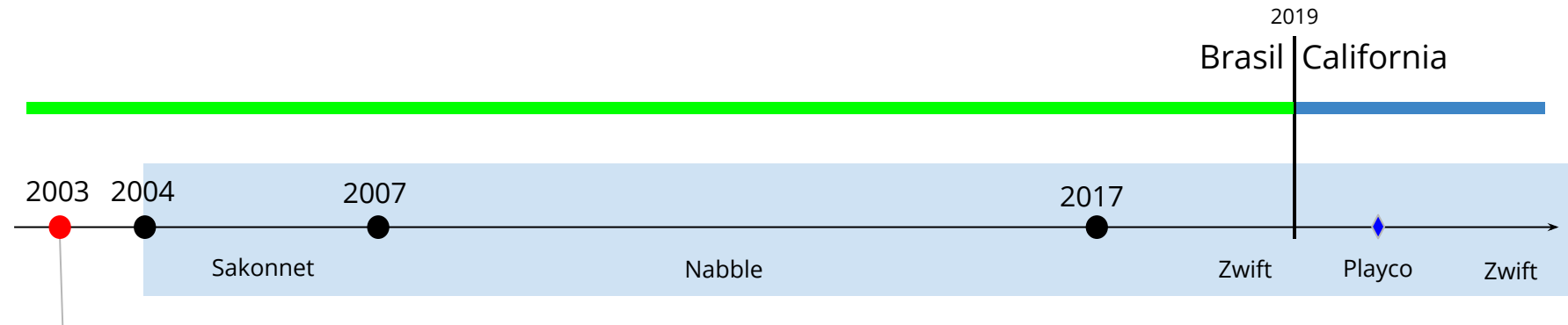
- Cláudia Werner (orientadora)
- Regina Braga (co-orientadora)
- Guilherme Travassos (banca)
- Antônio Prado (banca)





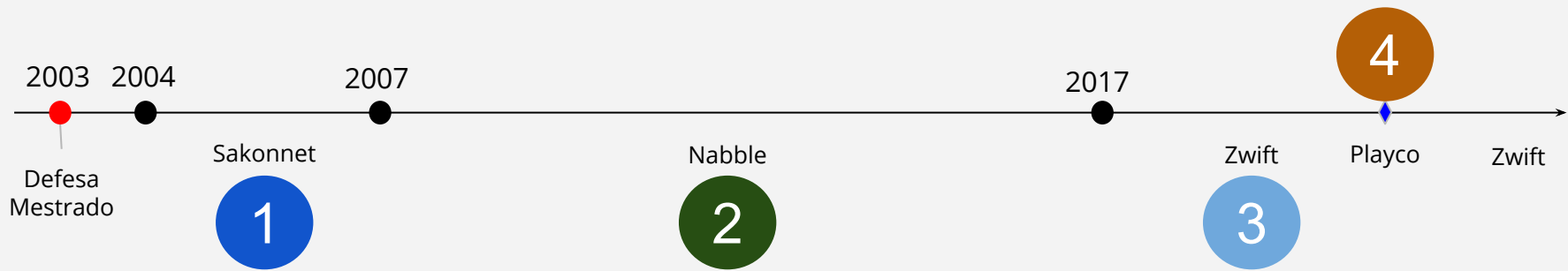


# 17 anos no mercado americano?



Defesa  
Mestrado

- Quatro empresas americanas
- Nenhuma dessas empresas tinha participação no Brasil
- Sempre contratação direta, sem intermediários
- Salário transferido diretamente dos EUA

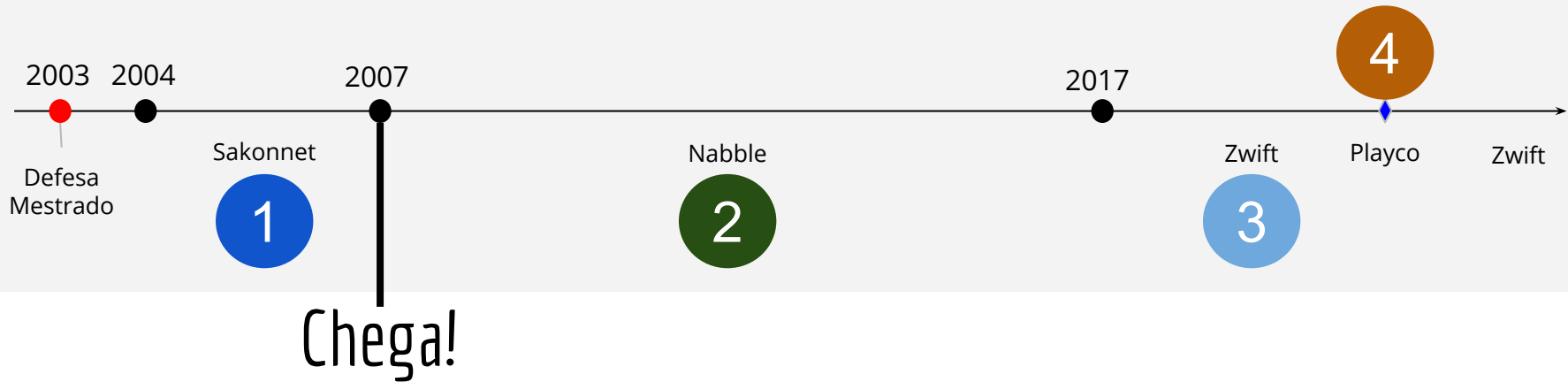


## Sakonnet Technology

New York / London

- Startup / Trading and risk management
- Java + Swing
- Escritório no Rio organizado pelos brasileiros
  - Muita gente boa no escritório do Rio (muitos da Coppe)
  - Engenheiros de software em NY abaixo da média



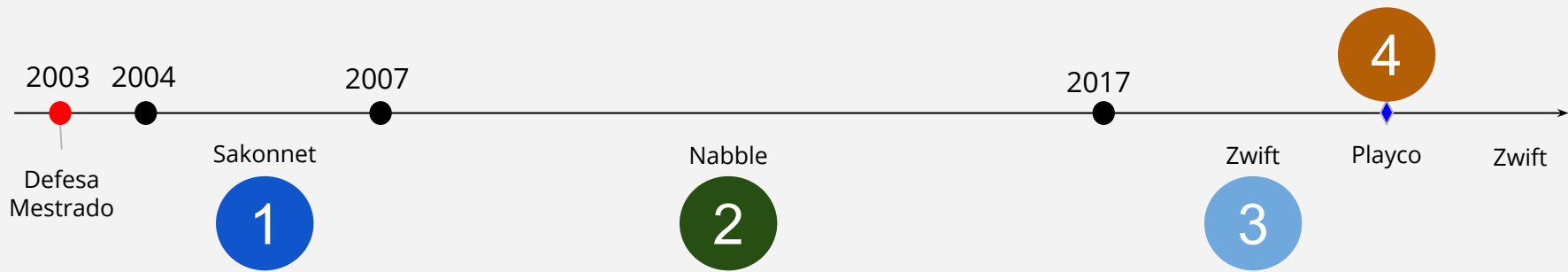


## Nabble

California / Texas

- Uma empresa minúscula... nós éramos ~3-5 pessoas, todos remotos;
- Objetivo: fazer websites bem-sucedidos e vendê-lo por milhões.
- Minha terceira escola de engenharia de software





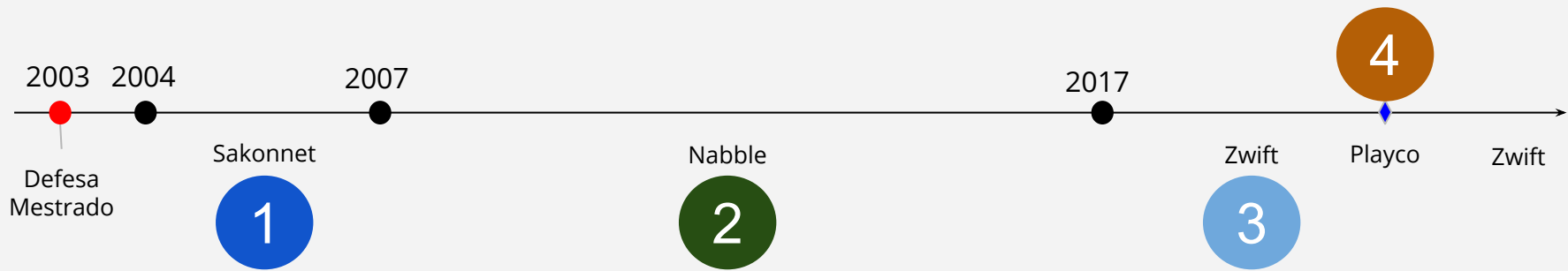
## Zwift

Long Beach, CA

- Game + Fitness
- Rio > Long Beach
- Game Client (Long Beach)
- Game Server (Rio)





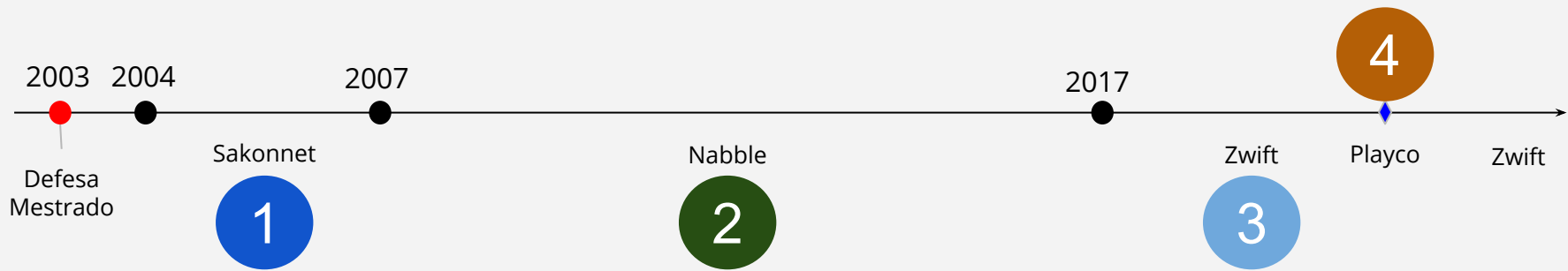


## Playco

Mountain View, CA

- HTML5 Social Games
- Crunch Culture
- :(





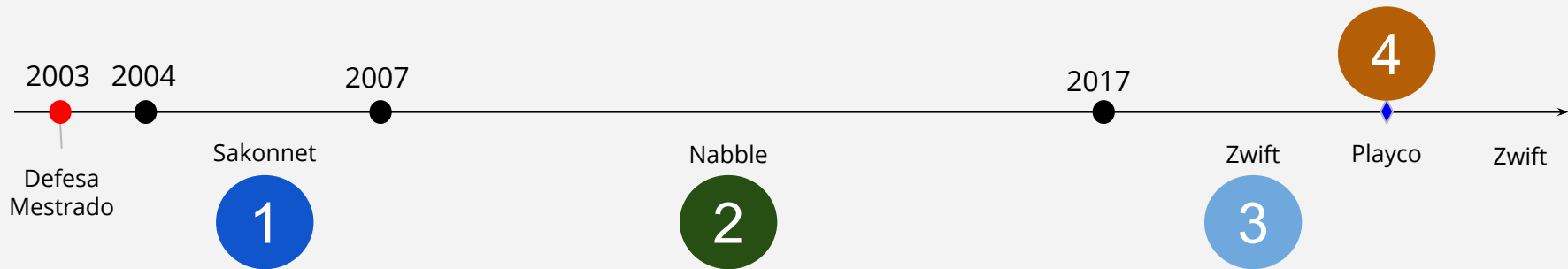
# Falando sobre processo

## Ruim (Sakonnet/Zwift)

- Complexo
- Fornecer estimativas de prazos e pontos
- Sprints (e.g., duas semanas)
  - No final do sprint contabilizar pontos entregues
  - Frustração por não entregar pontos
  - Tempo livre se o trabalho foi superestimado
- Discussão em diferentes canais (reuniões, slack, corredores, etc.)

## Bom (Nabble)

- Simples
- Lista de tickets ordenados por prioridade
- Sem prazos ou estimativas
- Trabalhe duro respeitando a ordem
- Discussão sempre dentro dos tickets



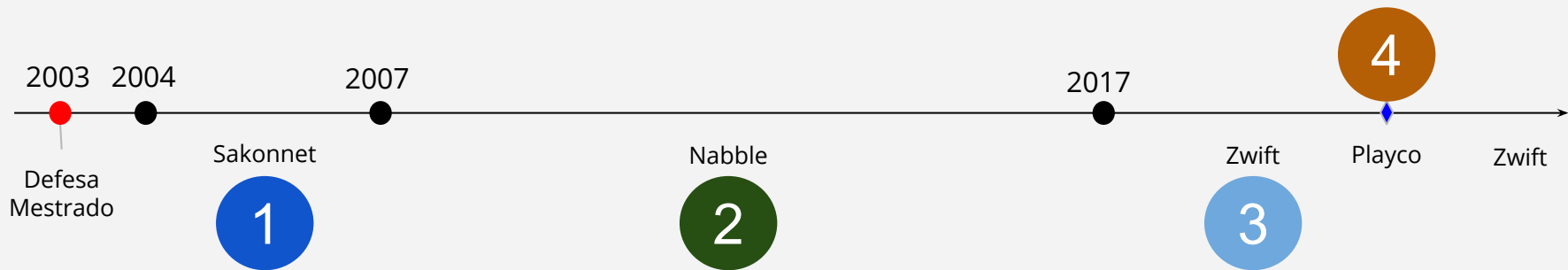
# Falando sobre o código

## Ruim (Sakonnet / Zwift)

- Complexidade não é combatida
- Muitos níveis de abstração
- Tecnologias novas sendo adicionadas o tempo todo
- A equipe aplaude quando um nova tecnologia é usada

## Bom (Nabble)

- Simplicidade acima de tudo
- Zero abstração
- Tecnologias novas só em caso extremo
- A equipe oferece resistência a novas tecnologias (precisa realmente resolver um problema para valer a pena)



# Falando sobre as empresas

## Ruim (Sakonnet / Zwift)

- Muitos investidores / pressão externa
- Muitos níveis / pirâmide invertida
- Muita burocracia
- “achômetro”
- Equipe de Data não é valorizada
- Exemplo prático: download da Zwift

## Bom (Nabble)

- Sem investidores externos / liberdade
- Empresa minúscula, comunicação fácil
- Zero burocracia
- Tudo é medido em números
- Velocidade e produtividade

# Minha experiência USA vs BR

## Escritório USA

- Em geral, mais fracos tecnicamente (comparados com o pessoal da COPPE/PUC/etc.)
  - atletas, bombeiros, ex-militares, etc.
- Constroem projetos como ninguém
  - robôs, motos, móveis, eletrônicos, etc.
  - Isso começa na escola

## Escritório Brasileiro

- Em geral, mais fortes tecnicamente (comparados com americanos em startups pequenas/médias)
- Histórias de projetos são raras (exceto em programação)
  - Estudo muito focado no vestibular





Mercado

Simplicidade

# No que eu acredito?

- É possível fazer tudo acontecer com pouquíssimo software
  - Simplicidade = pouco software = produtividade = Nabble
  - É fundamental remover cada linha de código desnecessária
  - Focar nas 20% das features que vão trazer 80% do lucro
- Discussões focadas somente em argumentos e fatos
- Medir tudo e nunca tirar conclusões precipitadas
- Por que a Nabble foi muito boa?



# Obrigado

Meu email:  
[hugo.tech@gmail.com](mailto:hugo.tech@gmail.com)

