

Event Storming:

alinhando negócio e tecnologia

*antes do
protótipo, o
post-it laranja*

discovery colaborativo antes de
qualquer pixel ou linha de código

Gerar código:
nunca foi tão fácil.

Construir a coisa certa:
continua difícil.

```
$ generate app ..... done ✓  
$ generate screens ..... done ✓  
$ generate api ..... done ✓  
$ generate tests ..... done ✓  
$ deploy ..... done ✓  
$ generate app ..... done ✓  
$ generate screens ..... done ✓  
$ deploy ..... done ✓
```




▸ QUEM FALA

Anderson Matheus Lemke

engenheiro de software · Taller

lemke@taller.net.br

“Eu desenho para entender junto.”

“

Software development is a *learning
process*;
working code is a side effect.

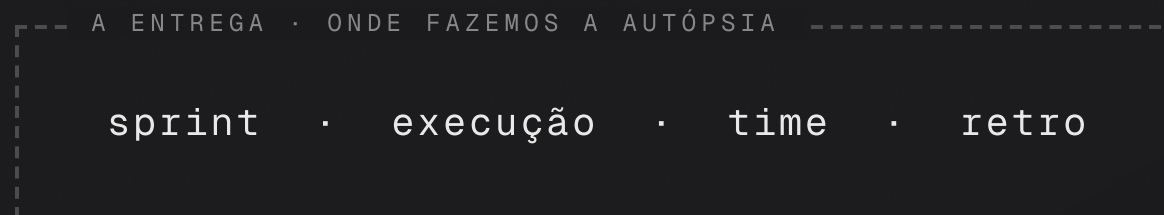
ALBERTO BRANDOLINI · INTRODUCING EVENTSTORMING

Não é o conhecimento do especialista que vai
para produção:
é a suposição que o time fez sobre ele.

A PARTIR DE **ALBERTO BRANDOLINI** · INTRODUCING EVENTSTORMING

A raiz da falha de entrega frequentemente está **fora da entrega.**

FLYVBJERG & GARDNER · HOW BIG THINGS GET DONE · 16.000+ PROJETOS ESTUDADOS



Complexo

probe → sense → respond

causa e efeito só em retrospecto: a resposta *emerge* · lançar
produto num mercado vivo

*produto
mora aqui*

Complicado

sense → analyze → respond

análise e especialistas resolvem · projetar uma ponte · o
mundo da especificação

Caótico

act → sense → respond

sem causa visível · incidente em produção · estabilizar
primeiro

Óbvio

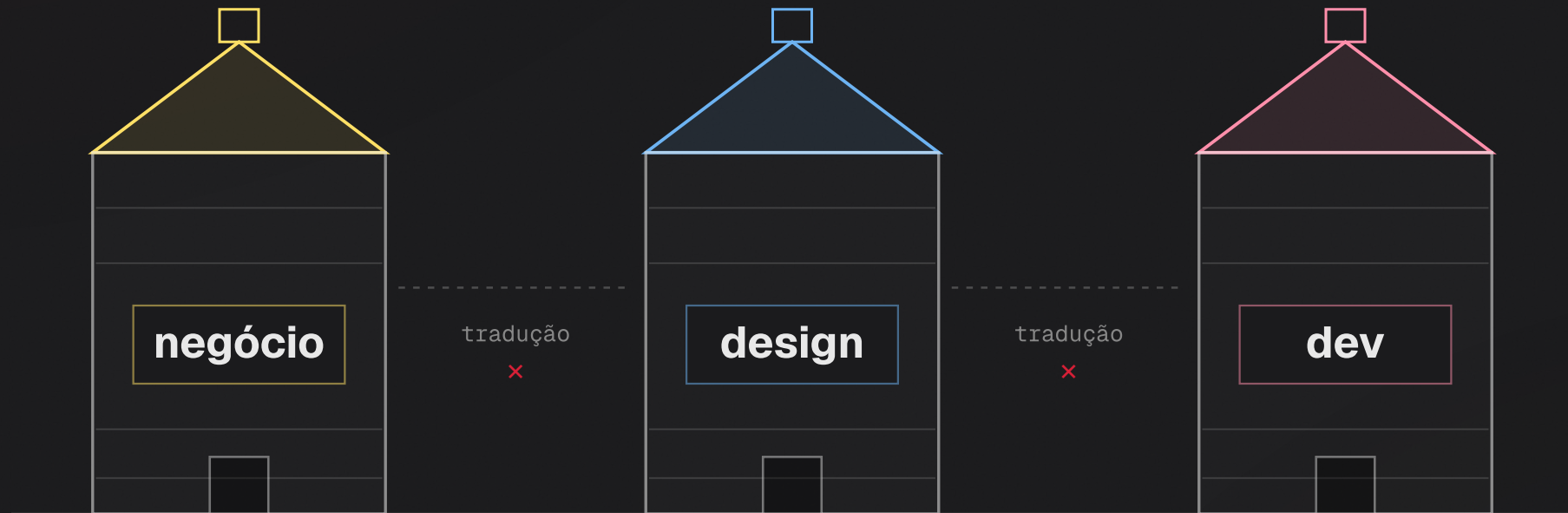
sense → categorize → respond

causa e efeito evidentes · reembolso padrão · melhores
práticas

o erro clássico: tratar o **complexo** como se fosse complicado

COMO AS EMPRESAS RESPONDEM AO COMPLEXO

Cada silo aprende **separado**



silo no aprendizado, **lama** no software · Foote & Yoder · Big Ball of Mud, 1997

▀ CAPÍTULO 02

O que é Event Storming

02

▀ ALBERTO BRANDOLINI · 2013 · COMUNIDADE DDD (ERIC EVANS, 2003)

Nasceu no DDD. Cresceu para fora do software.

“The smartest approach to collaboration *beyond silo boundaries*.”

EVENTSTORMING.COM · SITE OFICIAL

Todo mundo na mesma sala. Um rolo de papel infinito. **Eventos no passado**, numa linha do tempo.

produto visto

*carrinho
criado*

*pedido
confirmado*

*pagamento
aprovado*

*pedido
entregue*

➤ POR QUE EVENTOS, E NÃO TELAS OU FEATURES?

~~telas~~ ~~features~~ ~~requisitos~~

**Eventos são a língua que negócio,
design e dev falam **sem tradução****

▀ CAPÍTULO 03

A anatomia do **workshop**

03

➤ BIG PICTURE · AS 5 FASES

01

Kick-off

o convite certo, o
problema certo

02

Exploração caótica

todo mundo escreve,
ao mesmo tempo

03

Linha do tempo

forçar a ordem revela
os buracos

04

Hotspots

atritos e oportunidades
ganham cor

05

Votação

a sala aponta onde dói
mais

É EVENTO

*pedido
confirmado*

*carrinho
abandonado*

- ✓ verbo no passado
- ✓ linguagem do negócio
- ✓ alguém se importa

NÃO É

~~*tela de
checkout*~~

~~*criar
endpoint*~~

~~*botão clicado*~~

- × feature é solução
- × tarefa é to-do
- × clique é detalhe
- × técnico não conta

Discordância **visível**, não necessariamente vocal.

*e quando
falha?*

hotspot

dúvida sem dono
discordância
atrito que dói

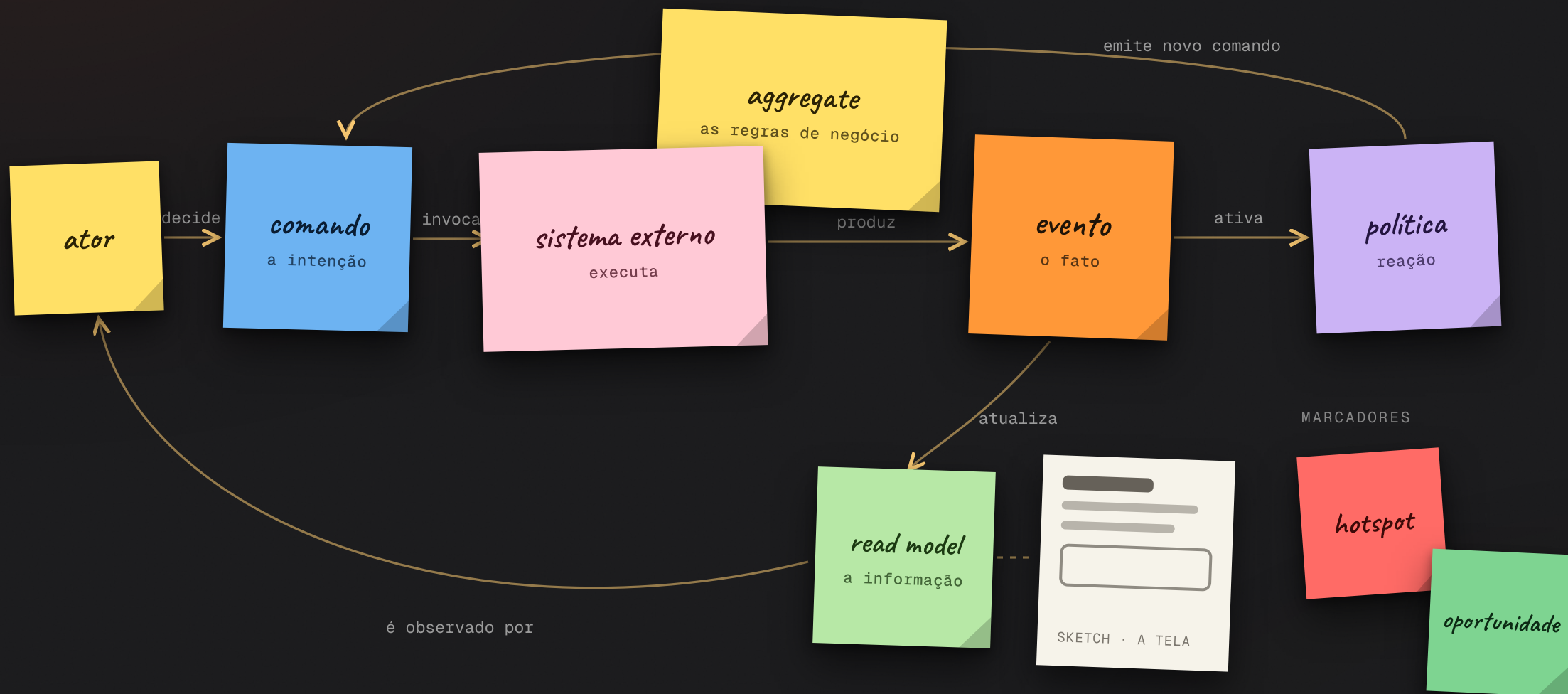
*e se fosse
automático?*

oportunidade

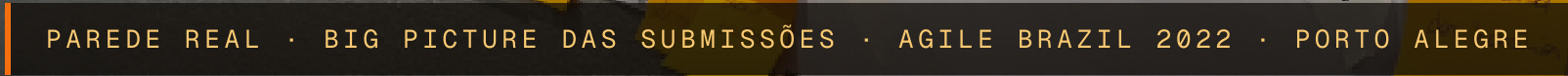
ideia capturada,
não discutida:
hipótese de discovery

Não são action items. Não são culpados. Não se resolvem na hora.

➤ A IMAGEM QUE EXPLICA (QUASE) TUDO



a partir de "the picture that explains everything" · Introducing EventStorming · no Big Picture, laranja + vermelho + verde bastam



▀ DETALHES QUE O BRANDOLINI INSISTE



Sala sem cadeiras

quem senta, se desliga



Superfície ilimitada

o espaço nunca limita o modelo



As pessoas certas

quem tem as perguntas + quem tem as respostas

Mesmo papel, mesma língua, **três altitudes**

NÍVEL 01 · ESTA TALK

Big Picture

todo mundo · o negócio ponta a ponta



NÍVEL 02

Process Level

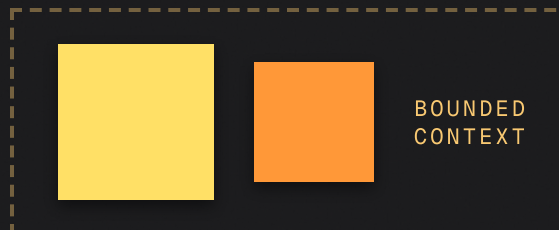
produto + operação · um fluxo em detalhe



NÍVEL 03 · DE VOLTA AO DDD

Design Level

times técnicos · aggregates, bounded contexts



➤ CAPÍTULO 04 · O CORAÇÃO DA CONVERSA

Event Storming como **Product** **Discovery**



➤ TRÊS FORMATOS, TRÊS PERGUNTAS DE PRODUTO

Improve

Como fazemos isso
melhor?

evoluir um fluxo existente: gargalos,
desperdícios, plano de melhoria

Envision

Como **gostaríamos** que
fosse?

imaginar o futuro: visão compartilhada,
oportunidades e capacidades

Explore

Como isso funciona **hoje?**

compreender um domínio desconhecido:
eventos, regras, atores, fluxos

Cada workshop é uma investigação no domínio complexo, com o sistema dentro da sala.

FORMATOS OFICIAIS DE WORKSHOP · EVENTSTORMING.COM

JOURNEY MAP · BLUEPRINT

a jornada
vista de fora

EVENT STORMING

o sistema inteiro
visto por dentro

São complementares: a linha de eventos é a jornada com mais verdade operacional.

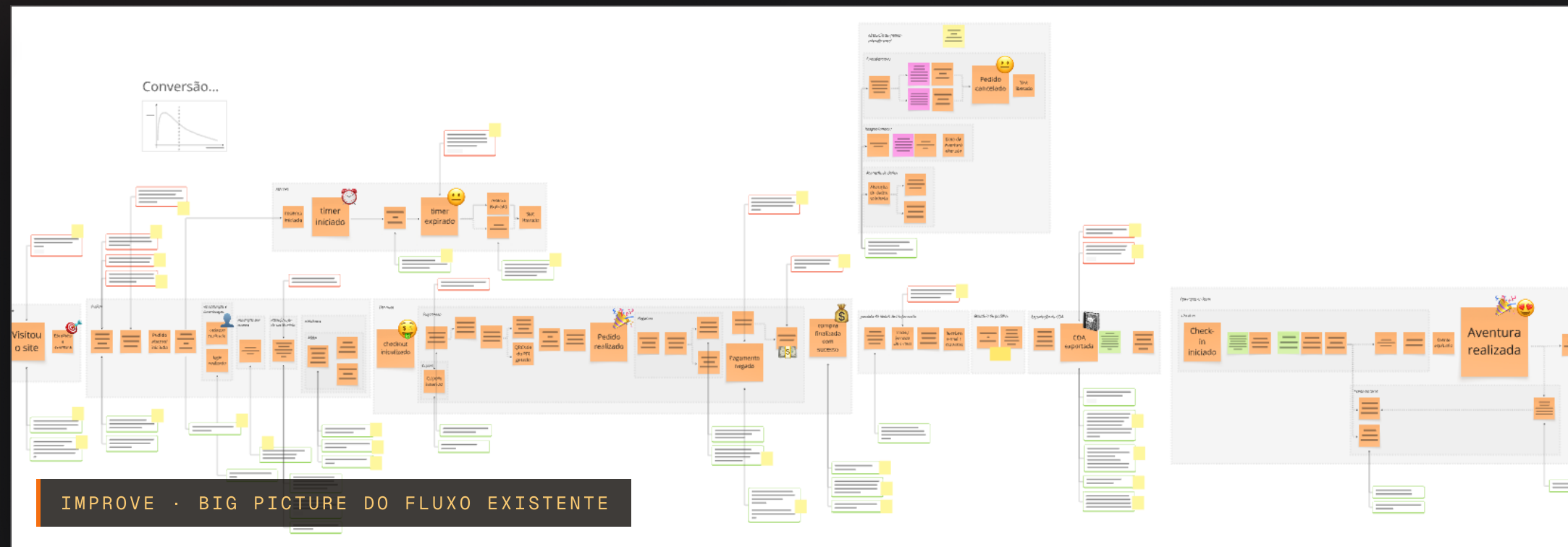
➤ HOTSPOTS + VOTAÇÃO = O MAPA DO QUE DÓI, COM TODOS NA SALA

alinhamento em ~~semanas~~ horas

Insumo para priorizar, não a priorização pronta.

A conversão caía, e ninguém sabia **por quê**.

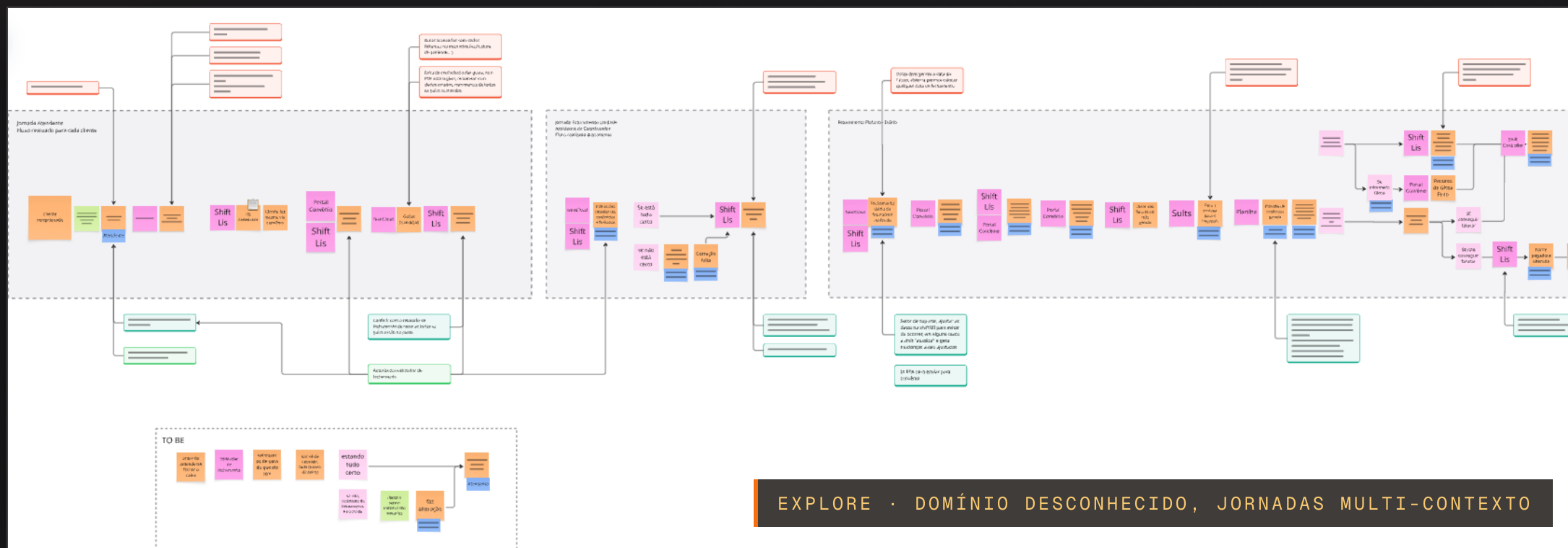
site de reserva de aventuras · o funil inteiro na parede, da visita ao check-in



[illegible]

Cada área conhecia um pedaço. Ninguém conhecia o **todo**.

operação multissetorial · três jornadas lado a lado no mesmo mapa, e um "to be" nasceu no canto



▀ CAPÍTULO 05

E num mundo com IA generativa?

05

gerar código: nunca foi tão fácil ✓ resolvido
construir a coisa certa: continua difícil ← o gargalo

O gargalo deixou de ser produção e passou a ser **entendimento** **compartilhado**

A IA não resolveu o problema difícil: ela revelou qual era.

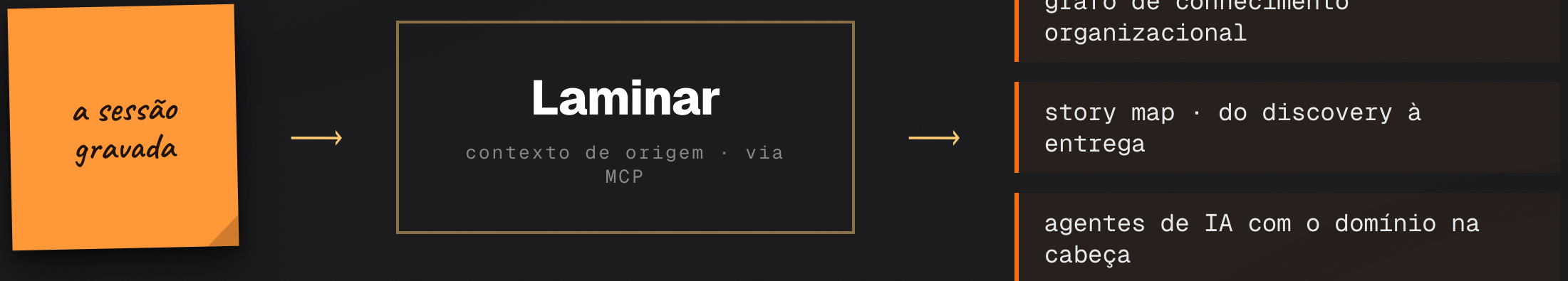


O artefato mais rico que você pode dar a um **agente**

`a parede alimenta a IA; quem a IA não alimenta é a conversa`

➤ COMO A GENTE FAZ ISSO NA TALLER

Da parede ao **grafo de conhecimento**



o Laminar não faz Event Storming: ele transforma o que o ES revela em conhecimento vivo, gestão contínua

▀ CAPÍTULO 06

Como começar segunda-feira

06

RECEITA MÍNIMA



1 fluxo de negócio

o que mais dói hoje



2 horas

na agenda das pessoas certas



Papel + post-its

ou Miro / FigJam no remoto



1 facilitador

cuida da dinâmica, não do conteúdo

ERROS COMUNS

×

Features em vez de eventos

"tela de checkout" não aconteceu

×

Virar reunião de status

a parede fala, não o gerente

×

Pouco negócio na sala

a parede fica linda... e errada

▶ PARA IR FUND0

LIVRO *Introducing EventStorming* · Alberto Brandolini (Leanpub)

SITE eventstorming.com

TALK *50,000 Orange Stickies Later* · Explore DDD 2017

AS BASES Evans · *Domain-Driven Design* (2003) · Foote & Yoder · *Big Ball of Mud* (1997)
Snowden & Boone · *Cynefin* (HBR 2007) · Flyvbjerg · *How Big Things Get Done* (2023)

“

Design não é sobre como parece,
é sobre como entrega valor,
**e valor começa quando todos aprendem
juntos.**

A PARTIR DA TESE DA TRILHA DESIGN & ESTRATÉGIA DE PRODUTO · TDC 2026



**O post-it laranja é a interface
mais barata que você vai **desenhar**.**

▀ OBRIGADO

A parede está esperando.

Anderson Matheus **Lemke**

ig @matheus_lemke · **in** /matheuslemke

lemke@taller.net.br · taller.net.br