



Matheus Haddad é empresário, empreendedor e pesquisador de novas abordagens de gestão.

Atua há mais de 15 anos com desenvolvimento de negócios, facilitação de equipes e transformação organizacional.

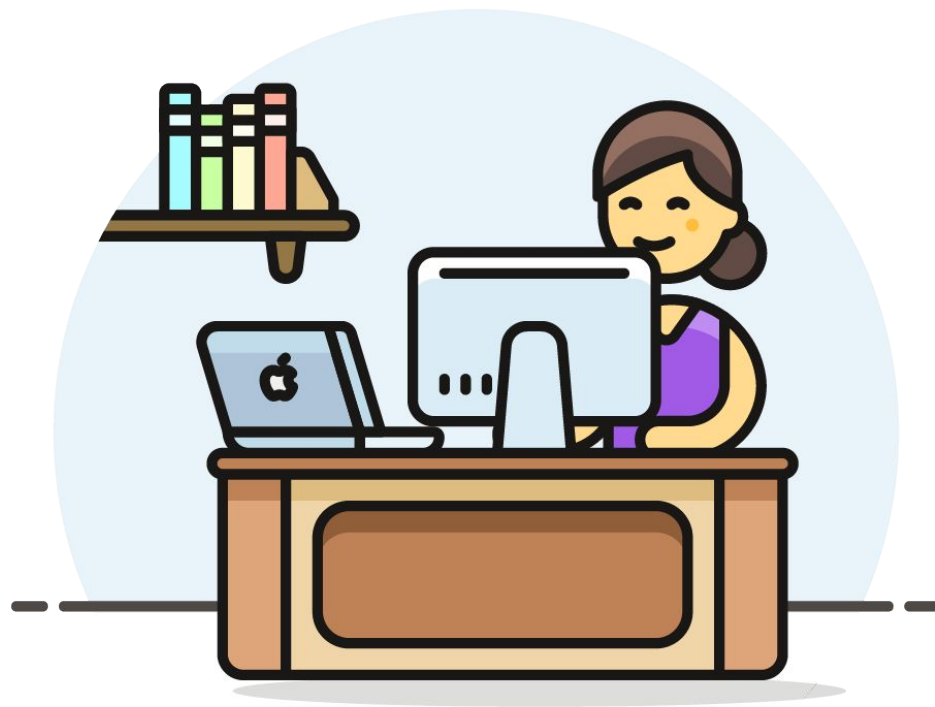
É co-fundador da **Webgoal**, do **Ateliê de Software**, do **Granatum**, da **Escola Lumiar Poços de Caldas** e da **Orgganica**. Também é conselheiro da **Aliança Empreendedora** e da **A Guarda-Chuva**.

Formado em Ciência da Computação pela UNIFENAS, Mestre em Inteligência Artificial pelo Centro Universitário da FEI e MBA em Gestão Empresarial pela Fundação Getúlio Vargas.

Como consultor e palestrante, já apoiou diversas organizações e times na criação de culturas mais saudáveis e alinhadas com os princípios do trabalho moderno.

mh@orgganica.com

+351 910 685 123



Fátima - Desenvolvedora de Software




Feedback Canvas

Participantes: Maurício, Herbertt, Patrícia e Guilherme

Facilitador(a): Matheus

Solicitante: Fátima









Data: 01/04/2023

CARGO / PAPEL	ATIVIDADES	1 Novato	2 Aprendiz	3 Praticante	4 Profissional	5 Professor	6 Líder	7 Mestre
Desenvolvedora de Software	<div>Codificar</div> <div>Escrever testes automatizados</div> <div>Refatorar código</div>							
	<div>Fazer publicação software</div> <div>Definir arquitetura software</div> <div>Colaborar no planejamento dos projetos</div>							
								

Feedback Canvas

Participantes: Maurício, Herbertt, Patrícia e Guilherme
Facilitador(a): Matheus

Solicitante: Fátima
Data: 01/04/2023

CARGO/PAPEL	ATIVIDADES	1 Novato	2 Aprendiz	3 Praticante	4 Profissional	5 Professor	6 Líder	7 Mestre
Desenvolvedora de Software	<div>Codificar</div> <div>Escrever testes automatizados</div> <div>Refatorar código</div>							
	<div>Fazer publicação software</div> <div>Definir arquitetura software</div> <div>Colaborar no planejamento dos projetos</div>				 			
								

Feedback Canvas

Participantes: Maurício, Herbertt, Patrícia e Guilherme
Facilitador(a): Matheus




Solicitante: Fátima
Data: 01/04/2023

CARGO / PAPEL	ATIVIDADES	1 Novato	2 Aprendiz	3 Praticante	4 Profissional	5 Professor	6 Líder	7 Mestre
Desenvolvedora de Software	<p>Codificar</p> <p>Escrever testes automatizados</p> <p>Refatorar código</p>			●				
	<p>Fazer publicação software</p> <p>Definir arquitetura software</p> <p>Colaborar no planejamento dos projetos</p>		●	●	● ●			
<p>😊</p> <p>Rapidez na aprendizagem de novas tecnologias</p> <p>Código bem estruturado e organizado</p> <p>Capacidade de resolver problemas de forma autônoma</p> <p>Boa comunicação e disposição para ajudar a equipe</p>		<p>☹️</p>			<p>✅</p>			

Feedback Canvas

Participantes: Maurício, Herbertt, Patrícia e Guilherme
Facilitador(a): Matheus









Solicitante: Fátima
Data: 01/04/2023

CARGO/PAPEL	ATIVIDADES	1	2	3	4	5	6	7	
		Novato	Aprendiz	Praticante	Profissional	Professor	Líder	Mestre	
Desenvolvedora de Software	<p>Codificar</p> <p>Escrever testes automatizados</p> <p>Refatorar código</p>			●					
	<p>Fazer publicação software</p> <p>Definir arquitetura software</p> <p>Colaborar no planejamento dos projetos</p>		●	●	● ●				
 <p>Rapidez na aprendizagem de novas tecnologias</p> <p>Capacidade de resolver problemas de forma autônoma</p> <p>Boa comunicação e disposição para ajudar a equipe</p> <p>Código bem estruturado e organizado</p>		 <p>Ainda escreve código sem testes</p> <p>Não compreende os requisitos antes de codificar</p> <p>Não participa das discussões sobre arquitetura</p>							

Feedback Canvas

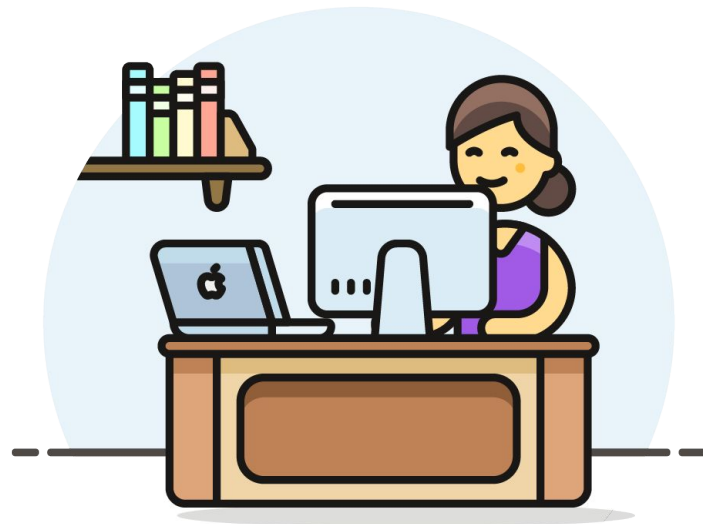
Participantes: Maurício, Herbertt, Patrícia e Guilherme
Facilitador(a): Matheus

Solicitante: Fátima
Data: 01/04/2023

CARGO / PAPEL	ATIVIDADES	1	2	3	4	5	6	7
		Novato	Aprendiz	Praticante	Profissional	Professor	Líder	Mestre
Desenvolvedora de Software	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="background-color: #fff9c4; padding: 5px;">Codificar</div> <div style="background-color: #fff9c4; padding: 5px;">Escrever testes automatizados</div> <div style="background-color: #fff9c4; padding: 5px;">Refatorar código</div> </div>							
	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="background-color: #fff9c4; padding: 5px;">Fazer publicação software</div> <div style="background-color: #fff9c4; padding: 5px;">Definir arquitetura software</div> <div style="background-color: #fff9c4; padding: 5px;">Colaborar no planejamento dos projetos</div> </div>				 			
								
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="background-color: #c8e6c9; padding: 5px;">Rapidez na aprendizagem de novas tecnologias</div> <div style="background-color: #c8e6c9; padding: 5px;">Capacidade de resolver problemas de forma autônoma</div> <div style="background-color: #c8e6c9; padding: 5px;">Boa comunicação e disposição para ajudar a equipe</div> </div> <div style="background-color: #c8e6c9; padding: 5px; margin-top: 10px;">Código bem estruturado e organizado</div>		<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="background-color: #ffcdd2; padding: 5px;">Ainda escreve código sem testes</div> <div style="background-color: #ffcdd2; padding: 5px;">Não compreende os requisitos antes de codificar</div> <div style="background-color: #ffcdd2; padding: 5px;">Não participa das discussões sobre arquitetura</div> </div>			<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="background-color: #fff9c4; padding: 5px;">Fazer curso sobre testes automatizados</div> <div style="background-color: #fff9c4; padding: 5px;">Pedir ajuda para entender os requisitos</div> <div style="background-color: #fff9c4; padding: 5px;">Estudar a nossa arquitetura de software</div> </div> <div style="background-color: #fff9c4; padding: 5px; margin-top: 10px;">Participar de eventos sobre arquitetura de software</div>			

Resultados da sessão de feedback da Fátima

- ✓ A Fátima recebeu reconhecimento e valorização de seus colegas.
- ✓ Sugestões de melhoria foram vistas como oportunidades reais de crescimento.
- ✓ Ambiente seguro favoreceu reflexão e aprendizado mútuo.
- ✓ Feedbacks dados a Fátima também ajudaram outros participantes.
- ✓ A Fátima saiu motivada e com clareza sobre onde focar para evoluir como Desenvolvedora de Software.



O Trabalho do Conhecimento é coletivo e complexo.

Não é possível dividir o trabalho do conhecimento em partes ou funções sem que exista uma perda significativa de comunicação, eficiência e eficácia.

Por isso, é mais adequado **dar feedback** sobre a atuação de uma pessoa e **avaliar o desempenho** de uma equipe ou área.

Avaliação de desempenho

Foco no passado e em resultados já obtidos

Baseada em notas, rankings e critérios fixos

Geralmente individual e hierárquica

Pode gerar medo e ansiedade

Periodicidade fixa (anual/semestral)

Ênfase na medição e no julgamento

Feedback

Foco no presente e no futuro, com oportunidades de melhoria

Baseado em percepções, fatos e exemplos concretos

Coletivo, horizontal e colaborativo

Estimula aprendizado e desenvolvimento

Contínuo e adaptado à necessidade

Ênfase no diálogo e na melhoria contínua

Passo a passo de uma sessão de feedback




1. Pedido voluntário de feedback
2. Escolha da versão do Feedback Canvas
3. Escolha do Facilitador
4. Convite das pessoas Participantes
5. Agendamento da sessão de feedback
6. Alinhamento da percepção x realidade
7. Pontos Positivos
8. Pontos Negativos
9. Ações de Melhoria
10. Encerramento da sessão



Feedback Canvas

Participantes: Maurício, Herbertt, Patrícia e Guilherme
Facilitador(a): Matheus

Solicitante: Fátima
Data: 01/04/2023

CARGO / PAPEL	ATIVIDADES	1	2	3	4	5	6	7
		Novato	Aprendiz	Praticante	Profissional	Professor	Líder	Mestre
Desenvolvedora de Software	<p>Codificar</p> <p>Escrever testes automatizados</p> <p>Refatorar código</p>			●				
	<p>Fazer publicação software</p> <p>Definir arquitetura software</p> <p>Colaborar no planejamento dos projetos</p>		●	●	● ●			
 <p>Rapidez na aprendizagem de novas tecnologias</p> <p>Capacidade de resolver problemas de forma autônoma</p> <p>Boa comunicação e disposição para ajudar a equipe</p> <p>Código bem estruturado e organizado</p>		 <p>Ainda escreve código sem testes</p> <p>Não compreende os requisitos antes de codificar</p> <p>Não participa das discussões sobre arquitetura</p>			 <p>Fazer curso sobre testes automatizados</p> <p>Pedir ajuda para entender os requisitos</p> <p>Estudar a nossa arquitetura de software</p> <p>Participar de eventos sobre arquitetura de software</p>			

Feedback Canvas

Participantes: Maurício, Herbertt, Patrícia e Guilherme
Facilitador(a): Matheus

Solicitante: Fátima
Data: 01/04/2023

PAPEL	ATIVIDADES	RESULTADOS ESPERADOS	Aprendiz	Praticante	Profissional	Mestre
Desenvolvedora de Software	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%;">Codificar</div> <div style="width: 50%;">Escrever testes automatizados</div> <div style="width: 50%;">Refatorar código</div> <div style="width: 50%;">Fazer publicação software</div> <div style="width: 50%;">Definir arquitetura software</div> <div style="width: 50%;">Colaborar no planejamento dos projetos</div> </div>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%;">Software funcionando sem bugs</div> <div style="width: 50%;">Usuários satisfeitos</div> <div style="width: 50%;">Gerar valor para o negócio</div> <div style="width: 50%;">ROI para o cliente</div> </div>				



Rapidez na aprendizagem de novas tecnologias

Capacidade de resolver problemas de forma autônoma

Boa comunicação e disposição para ajudar a equipe

Código bem estruturado e organizado



Ainda escreve código sem testes

Não compreende os requisitos antes de codificar

Não participa das discussões sobre arquitetura



Fazer curso sobre testes automatizados

Pedir ajuda para entender os requisitos

Estudar a nossa arquitetura de software

Participar de eventos sobre arquitetura de software



Fátima, você é muito boa, aprende rápido!

Seus primeiros meses no Ateliê foram ótimos!

É muito bom contar com você em nosso time!

Continue estudando e praticando!

Feedback Canvas

Participantes: Maurício, Herbertt, Patrícia e Guilherme
Facilitador(a): Matheus

Solicitante: Fátima
Data: 01/04/2023

Quanto o meu trabalho, minhas atitudes e comportamentos contribuem para o sucesso do time?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							●		
						●	●	● ●	



Rapidez na aprendizagem de novas tecnologias

Capacidade de resolver problemas de forma autônoma

Boa comunicação e disposição para ajudar a equipe

Código bem estruturado e organizado



Ainda escreve código sem testes

Não compreende os requisitos antes de codificar

Não participa das discussões sobre arquitetura



Fazer curso sobre testes automatizados

Pedir ajuda para entender os requisitos

Estudar a nossa arquitetura de software

Participar de eventos sobre arquitetura de software

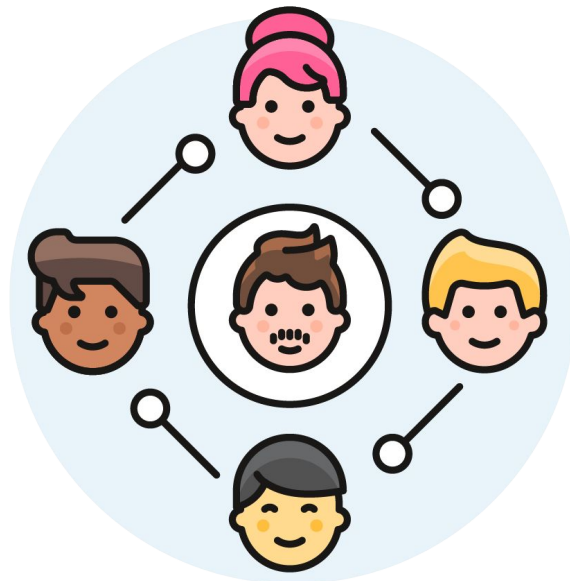
Criando uma cultura de feedback

1. Dê o exemplo: peça feedback primeiro

- Líderes e referências da organização devem iniciar o movimento.
- Demonstra vulnerabilidade, abertura e compromisso com o aprendizado.
- Ajuda a experimentar a ferramenta e mostrar seu valor na prática.

2. Crie espaços e oportunidades para feedback

- Defina horários fixos para sessões de Feedback Canvas (ex.: toda última quinta-feira do mês).
- Reserve ambientes adequados (salas, quadros, plataformas digitais).
- Integre o feedback em rituais existentes (ex.: retrospectivas ágeis).



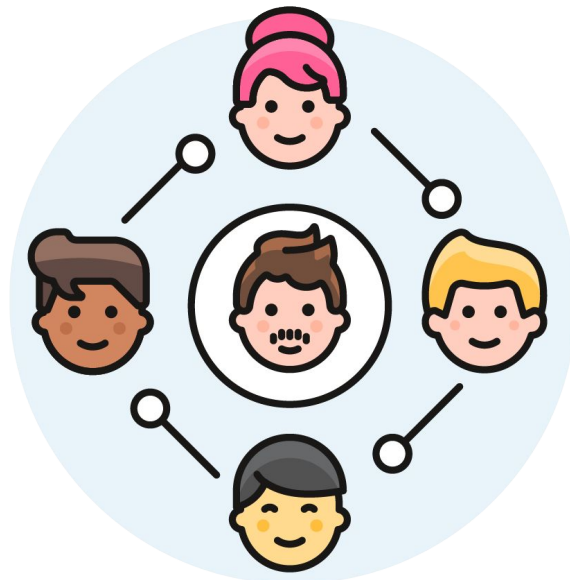
Criando uma cultura de feedback

3. Feedback como troca, não como avaliação

- Separar feedback de promoções, salários ou punições.
- Criar um ambiente de confiança para que todos possam falar e ouvir.
- Basear feedbacks em fatos concretos, não em julgamentos.

4. Adapte a ferramenta à cultura da equipe

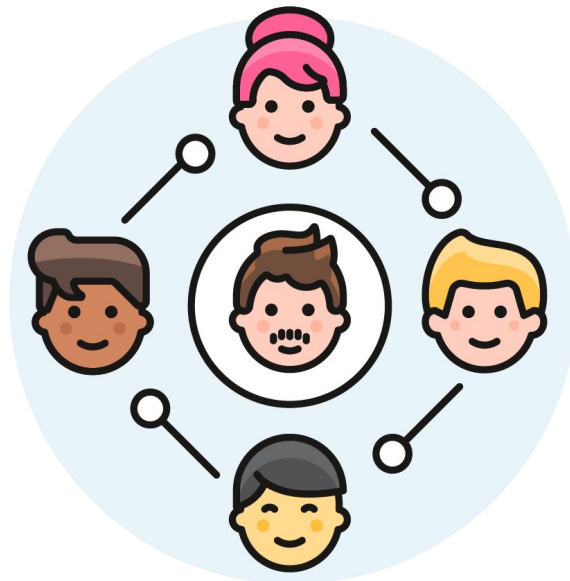
- Personalizar o Feedback Canvas conforme o contexto (por competência, papel, projeto, etc.).
- Ajustar frequência, formato e linguagem de acordo com a maturidade do time.
- Fazer retrospectivas sobre o próprio processo de feedback.

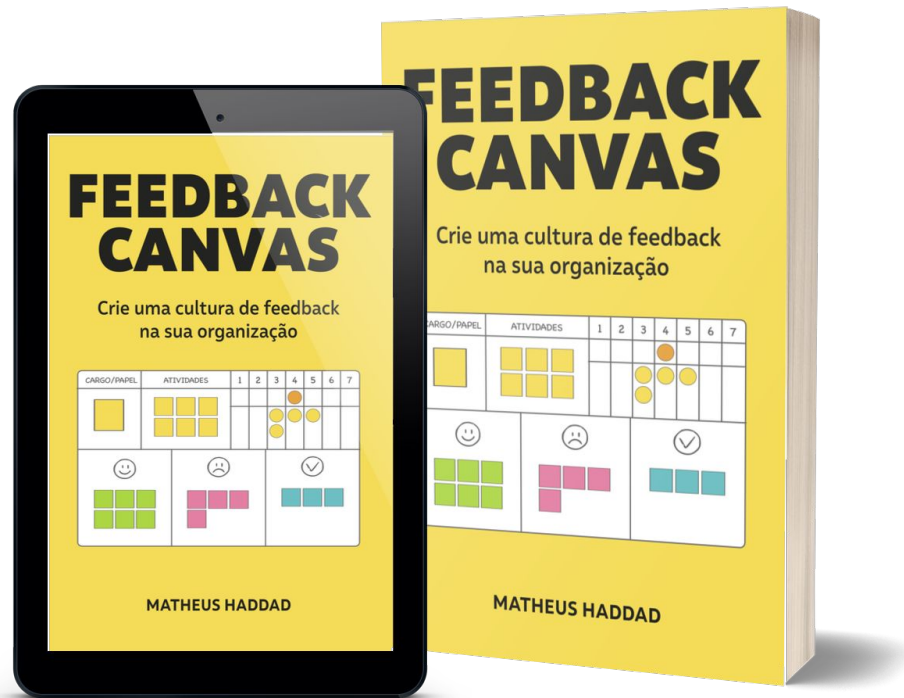


Criando uma cultura de feedback

5. Evite armadilhas comuns

- Não impor sessões: devem ser sempre solicitadas voluntariamente.
- Não usar feedback como ferramenta de controle ou manipulação.
- Não atrelar feedback a promoções ou salários
- Não calcular “médias” de avaliações (o foco é qualitativo, não quantitativo).
- Não transformar o Feedback Canvas em formalidade vazia ou “muleta” eterna.
- Não excluir o profissional do processo ou esconder informações e resultados do feedback.
- Não usar feedback para críticas destrutivas ou para resolver problemas estruturais graves sem tratar a causa antes.





disponível na **amazon**