

PESQUISA MÉTODOS ÁGEIS

Andrew Gabriel Gomes

Artigo 1 – Extreme Programming

Este artigo inicialmente faz um levantamento bibliográfico sobre os métodos ágeis, explicando historicamente como se deu tal linha de pesquisa, e então se aprofunda mais a respeito do método ágil XP (Extreme Programming) falando sobre seus valores, suas práticas e seus princípios, além de dizer também quando usar e quando não usar o método.

Mais adiante as autoras apresentam um exemplo prático de uma empresa que adotou este método, trata-se da empresa AccessPro, uma empresa de tecnologia que atua com desenvolvimento e consultoria em Microsoft Access MS, entre outros.

Em 2010 a empresa contava com uma boa gama de clientes, dentre eles, Banco Safra, Universidade São Camilo, Honda Trading, Carrefour, Medial Saúde, Itaú Seguros, Copenhagen, etc. Os produtos eram variados, de sistemas de gerenciamento de portarias a sistemas mais complexos de importação e exportação de dados. A empresa na época possuía 16 funcionários e uma equipe de XP com 10 pessoas.

A adoção do método XP se deu pela rapidez de desenvolvimento e pela aderência a ferramenta MS Access. Porém a empresa não utiliza apenas o XP, eles adotaram o método SCRUM para o gerenciamento e o método XP para o desenvolvimento;

Valores do XP presentes na empresa: feedback rápido, simplicidade presumida, mudanças incrementais, aceitação de mudanças, alta qualidade.

Quanto as práticas, algumas não foram adotadas, e outras foram parcialmente adotadas:

Quadro 5 – As Doze Práticas da XP na AccessPro

| Práticas da XP | Utilizada Sim/Parcial/ Não | Comentário |
|--|----------------------------------|--|
| 1. Cliente Presente | PARCIAL | O cliente esta presente apenas no inicio e final do projeto. O projeto geralmente é desenvolvido na AccessPro, e normalmente o cliente não tem disponibilidade para estar presente o tempo todo. |
| 2. Jogo do Planejamento | NÃO | Na estrutura da empresa, a divisão de trabalho é geralmente feita no escopo do projeto. |
| 3. Programação em Par | NÃO | Ainda não foi implementada na empresa, pois o ambiente ainda não permite esta prática, porém, deve ser adotada futuramente. |
| 4. Releases Curtos | PARCIAL | Não há versões intermediárias. A entrega é sempre a versão final. |
| 5. Desenvolvimento Guiado pelos Testes | PARCIAL | Como os Releases são Curtos, os teste são planejados ao final desses. |
| 6. Refactoring | SIM | Não é muito utilizado, pois, s códigos são simples e padronizados, e o refactoring não se faz necessário na maioria dos projetos. |
| 7. Código Coletivo | SIM | O código cpletivo é aceito e aplicado na empresa. Os desenvolvedores têm acesso a todas as partes do código e podem alterar aquilo que julgarem importante. |
| 8. Código Padronizado | SIM | A Padronização permite aos desenvolvedores possam manipular qualquer parte do software, de forma mais rápida. A equipe estabelece padrões de codificação, que servem para tornar o sistema |

| | | |
|-----------------------------|-----|--|
| | | mais homogêneo. |
| 9. Integração Contínua | SIM | A integração contínua é feita por meio dos releases, quando são unidos os códigos gerados por diversos programadores em um único. |
| 10. Ritmo Sustentável | SIM | A empresa trabalha respeitando os limites físicos e demonstrando respeito pela individualidade de cada membro da equipe. |
| 11. Metáfora | SIM | Uma "conversa franca" transmite as ideias ao grupo, evitando erros. |
| 12. <i>Stand Up Meeting</i> | NÃO | A divisão de trabalho segue o método ágil <i>Scrum</i> , no qual o projeto é dividido em ciclos (mensais ou semanais) chamados de <i>Sprints</i> . Ao final de cada <i>Sprint</i> a equipe faz uma retrospectiva que define o que de bom e ruim ocorreu e o que pode ser melhorado para os próximos <i>Sprints</i> . |

Por fim, o Diretor de TI da empresa estudada destacou que a coragem é essencial para a adoção deste método, e que se demanda bastante paciência, pois a implementação do XP não ocorre da noite pro dia, é um processo lento.

PONTOS INTERESSANTES:

→ A mesclagem de dois métodos ágeis me chamou bastante atenção, a adaptação que eles fizeram aparentemente foi uma jogada muito boa, utilizando do SCRUM para uma área e o XP para outra.

→ Talvez um ponto negativo, a adoção parcial do método, existe práticas que a empresa não adotou e outras parcialmente, porém, cada empresa tem sua cultura e hábitos, pode ser que esta forma de adoção parcial seja a forma mais produtiva encontrada por eles.

REFERÊNCIA:

<https://www.fatecsaocaetano.edu.br/fascitech/index.php/fascitech/article/view/35>

Artigo 2 – SCRUM

Este artigo apresenta a utilização do modelo SCRUM no grupo TAP, a TAP Air Portugal é uma companhia aérea portuguesa, e dentro do grupo temos a Megasis, uma sociedade de Engenharia Informática que opera na integração do grupo através da estratégia de TI e da gestão dos programas e recursos de TI.

Megasis trata-se de uma empresa de sucesso, sendo reconhecida pelo seu planeamento estratégico de sistema de informação, pela sua gestão e desenvolvimento de projetos, etc.

Para formar o artigo a autora havia estagiado na empresa, ela trabalhou na área de Gestão de Projetos, observando de perto o modelo de dados do Scrum (ferramenta que servia de suporte a metodologia Scrum do centro) para que depois criasse relatórios e dashboards de auxílio para o Scrum Master e os analistas de negócios.

O estágio tinha por objetivo em compreender melhor os conceitos da metodologia SCRUM para que posteriormente se pudesse colocar em prática com outras equipes. Os relatórios e dashboards produzidos pela equipe de gestão permitiam identificar os problemas e futuramente evita-los.

É relatado no artigo que a empresa viu a necessidade de fazer alterações no modelo, incorporando alguns conceitos:

- ➔ *Due date*: as datas combinadas com os clientes que precisavam ser cumpridas, conceito incluído no modelo de dados do Scrum.
- ➔ *Story points*: uma estimativa feita com pontos que mede a quantidade de trabalho que ainda deve ser feito.
- ➔ *Epic*: expresso como uma *user story*, porem mais complexa.

De restante o método Scrum foi seguido à risca.

A análise do sprint era feita através de ficheiros em Excel, o Scrum master tinha acesso a todos os ficheiros de todas as equipes, permitindo-o acompanhar o sprint e analisar o desempenho das equipes, seu progresso, quantas stories foram concluídas, quantas precisavam ser feitas ainda.

Os relatórios e dashboards eram formados a partir dos dados do Scrum, a partir deles tornou-se possível uma análise eficiente e precisa.

PONTOS INTERESSANTES:

- ➔ A adoção completa do método SCRUM e a implementação de conceitos auxiliares mostraram-se muito eficientes, obtendo um controle e uma visão geral excelente para o Scrum Master.
- ➔ Os relatórios e dashboards se mostraram ferramentas de grande ajuda para o método, apontando dados que muitas vezes não analisamos e que certamente fazem a diferença no final.

REFERÊNCIA:

<https://www.repository.utl.pt/bitstream/10400.5/20214/1/DM-FCGS-2018.pdf>