

Metodologias Ageis

RUP

Usa UML
é O.O

Iterativo adicionando detalhes depois de pronto

Incremental entregue em partes

Objetivo Alta Qualidade
 Produtividade no Desen
 Controle de Custo e Prazo

Características

Feito em Ciclos

Concepção Definição Projeto
Elaboração Planejamento Projeto
Construção Realização Produto
Transição Disponibilidade aos Usuarios

mini Projetos

Iterativo integração por passo
Incremental Evolução

Arquitetura

Fases

Iniciação I*
Elaboração E*
Construção C*
Transição T*

Disciplinas

Modelagem
Requisitos
Análise e Design
Implementação de Teste
Configuração e Mudança
Gerenciamento de Projeto
Ambientes

SCRUM

3 Pilar

Transparência
Inspeção
Adaptação

Práticas

Papéis

Scrum Master
Product Owner
Dev Team

Eventos

Sprint Planning Reunião Diaria
 Saber o que precisa para a Sprint
 3 perguntas O que fiz ontem
 O que vou fazer hoje
 O que imprede

Daily Scrum

Artefatos

Product Backlog
Sprint Backlog
Incremento/ Entrega

Visão do Produto

Saber o que cliente quer
Ver o que tem de funcionalidade