



CENTRO UNIVERSITÁRIO

INSTITUTO DE EDUCAÇÃO SUPERIOR DE BRASÍLIA - IESB

XP FeedBack

Engenharia de Software e Métodos Ágeis

Aluno(s): Brendo William de Souza Faria /

Daniel Alves Gonçalves Pires da Silva/

Victor Manoel de Jesus/

Gustavo Alves Costa

Matrícula(s): 20114290065/

20114290133/

20114290053/

20114290092

Professor: Dr. Max E. Vizcarra Melgar

Brasília – DF

2021

I. Introdução

Feedback é a base de praticamente todos os métodos ágeis de desenvolvimento e é como a filosofia indispensável do XP, pois é ele que permite que tenha uma maior produtividade, uma vez que as tarefas da equipe de desenvolvimento são direcionados e influenciados de acordo com a determinada resposta do cliente sobre as atividades. De acordo com Teles, o feedback não é exclusividade (restrição) do XP ou das metodologias ágeis, ela também está presente em processos tradicionais. O que é diferencial está nos tempos de execução, pois nos processos tradicionais há uma defasagem enorme no tempo da troca de informação entre cliente e seus desenvolvedores, e isso é bastante ruim tanto para a equipe que precisa encontrar uma solução rapidamente que atenda às necessidades de ambas as partes como para o cliente



II. Desenvolvimento

Do mesmo modo que os desenvolvedores irão se beneficiar com o constante feedback do cliente, o contrário também irá acontecer quando os desenvolvedores forem fornecer ao cliente o seu feedback. Segundo Teles, isso acontece quando eles apresentam suas estimativas, alternativas de design, riscos técnicos, entre outras coisas. A partir desse ponto de informações e da mudança constante de um protótipo funcional, o cliente vai aprendendo mais sobre aquilo que seria conveniente para se produzir no software. Para Teles, perceber que o cliente aprende na medida em que utiliza o software e se envolve em discussões sobre o mesmo, é essencial para compreender os desafios e dificuldades que existem para se desenvolver um software.

O contato diário entre o cliente e a equipe de desenvolvimento é o que devemos chamar de um feedback constante. Desta forma, o cliente pode regularmente ter uma parte do software funcional para poder avaliar e com isso, poderá sugerir novas características (funcionalidades) ao mesmo tempo em que pode identificar casos de não conformidades com os requisitos. E assim, os desenvolvedores poderão implementar de forma rápida novas características e corrigir eventuais erros e problemas já nas próximas versões a serem entregues ao cliente. Levando este conceito para a realidade de desenvolvimento de software, feedback é o processo de troca de informações que decorre entre cliente e a equipe de desenvolvimento durante o desenvolvimento de um software



III. Exemplo de caso de uso

Em questão aos feedbacks, é de extrema exigência a atenção de tal método em qualquer empresa, mesmo as que não utilizam da metodologia XP, precisam ter o empenho de agradar a o cliente, observando e sendo atencioso aos detalhes levantados nos **requisitos**.

Empresas costumam variar em missões de projetos, algumas recebem projetos variados, alterando muito o foco deles por conta da variedade, mas sempre usando o mesmo roteiro de construção, apenas mudando os temas.

Outras usam empresas já estabelecidas dentro do mercado, que desenvolvem os próprios projetos, analisam o feedback dos usuários de tal empresa, solicitando sempre um opinião de tals, para aí sim se reorganiza seu planos no mercado e otimizar o seu estilo de venda de produto ou mudança de plataforma para alcançar mais usuários. Utilizando de algoritmos, BIG DATA para analisar o seu cliente, que no caso é o público, sabendo e construindo o público realmente quer, e precisa

Criando sempre uma base de dados, temos exemplos claros de empresas assim como a :

Instagram: Uma das, se não a forma de comunicação que mais está em alta hoje em dia, entregando para o público o que eles realmente querem ver e linkando eles a outros semelhantes. Com múltiplas ferramentas na plataforma, trazendo feedback não só para a empresa, até mesmo para os usuários, sabendo de quem viu o que ou porcentagem de quiz.

GOOGLE: Que utilizam de algoritmos para organizar os sites que estão em alta para pesquisa, adquirindo um feedback indiretamente de seus usuários, deixando sempre o melhor em alta.

GOOGLE PLAY: Uma empresa que vende o produto de terceiros, e puxa seu feedback dos usuários, que experimentam os produtos e tem a possibilidade de votarem ou comentarem, trazendo o usuário para mais perto ainda da empresa, fazendo assim o gráfico de desenvolvimento de desempenho estarem de forma bem clara.

IV. Conclusão

Com as devidas informações concluímos que o feedback é uma das bases mais importantes de qualquer método ágil, e assim o mesmo possui pontos e características que são importantes e precisam ser levados em consideração pelos gestores ou colaboradores. Pois o feedback não é simplesmente falar o que pensa, se faz necessário refletir na comunicação e ser estratégico, melhorando e identificando os pontos o mais rápido possível.

V. Referências

- FEEDBACK: guia completo. impulse, Asa norte Brasília DF, 18 de maio de 2020. Disponível em: <https://impulse.net.br/feedback-guia-completo/> . Acesso em: 10 de maio de 2021.
- PAULILLO, Gustavo. Você sabe como fazer feedback? aprenda com 10 dicas práticas. Agendor. Disponível em: <https://www.agendor.com.br/blog/como-fazer-feedback/> . Acesso em: 7 de maio de 2021.
- 3 FORMAS DE COLETAR FEEDBACK, Turbine seu perfil, São Paulo. Disponível, em: <https://turbineseuperfil.com/3-formas-de-coletar-feedback-no-instagram/> . Acesso em: 6 de maio de 2021.
- Higor. introdução ao eXtreme programming. Devmedia, 2013. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/introducao-ao-extreme-programming-xp/29249> . Acesso em: 8 de maio de 2021.
- PROGRAMAÇÃO EXTREMA. Boas práticas xp. Disponível em: https://www.cin.ufpe.br/~synergy/epf/karua_process/guidances/supportingmaterials/boas_praticas_xp_B1D9CC77.html. Acesso em: 8 de maio 2021
- ROBERTO, José. Extreme programming (xp): origem e principais características da metodologia. Ibc, 29 de julho de 2016. Disponível em: <https://www.ibccoaching.com.br/portal/extreme-programming-xp-origem-e-principais-caracteristicas-da-metodologia/#:~:text=Seus%20principais%20valores%20s%C3%A3o%3A%20simplicidade,garantem%20a%20confian%C3%A7a%20do%20programador>. Acesso em: 8 de maio de 2021.
- FEEDBACK: guia completo. impulse, Asa norte Brasília DF, 18 de maio de 2020. Disponível em: <https://impulse.net.br/feedback-guia-completo/>. Acesso em: 10 de maio de 2021.