Cap 1

Nocões basicas do processo agile

Modelo de processo definido e linear – abordagem linear, fases do projeto

Modelo de processo empirico e reiterative – requisitos, usando dados reais

Modelo incremental

Feedback de cada reiteração

Abordagem de gerenciamento do projeto agile é **INCREMENTAL**

-focar nos requisitos mais importantes

-os problems sao identificados no inicio do projeto

Cap 2

Valores e principios do Agile

De onde vem o agile?

Em q ele se baseia?

Manifesto agil

4 valores e 12 principios

Valores:

**Primário**

-Pessoas e interações

-Software operacional

-Colaboração com o cliente

-Responder à mudança

**Secundário**

**-**Processo e ferramentas

-Documentação abrangente

-Negociação do contrato

-Seguir um plano

12 principios

-deixar o cliente satisfeito – maior prioridade – trabalhar juntos

-aceitar mudancas

-entregar software com frequência

-Trabalhar juntos

-motivar as pessoas

-usar a comuniação presencial

-software operacional é igual a progresso

-ritmo constante

-excelencia tecnica

-Simplicidade

-auto-organização

-reflexão

Cap 3

Modelo de gerenciamento de projetos Agile

1.vislumbrar – imaginar como vai ser o produto

2.especular – como implementar funcionalidades

3.explorar – reiterações de aprendizado, desenvolvimento do codigo

4.adaptar

5.encerrar

Cap 4

Metodologias do Agile

Rigoroso

Parcial

Hibrido

1-Programação extrema ou XP

-plano de lançamento

-plano de reiteração

-teste de aceitação

-reunião me pé

-negociações entre pares

-teste de unidade

-programação em pares

-código

Principios e ferramentas do Lean

1.Identificar valor

2.Mapear o fluxo

3.criar o fluxo

4.estabelecer o pull

5.buscar perfeição

Subdivisoes

-eliminar desperdicio

-incorporar qualidade

-criar conhecimento

-adiar compromisso

-entregar rapido

-respeitar as pessoas

-otimizar o todo

KANBAN

Metodologi crystal

Desenvolvimento orientado por recursos ou FDD

-desenvolver um modelo geral

-compilar uma lista de recursos

-Planejar por recursos

-projetar por recursos

-compilar por recursos

Metodo de desenvolvimento de sistemas dinâmicos ou DSDM

1-Atividade pré-projeto

2-Atividades do projeto

3-Atividades pós-projeto

Desenvolvimento orientado por modelos ou MDD

Previsão de requisitos iniciais (dias)

Previsão arquitetônica inicial (dias)

Presumir simplicidade

Modelar com propósito

Valorizar o conteúdo acima da representação

Criar um trabalho de qualidade

Comunicar-se abertamente

Viajar com pouca bagagem

Entrega Agil e disciplinada DAD

Desenvolvimento orientado a teste ou TDD

-adicionar um teste

-executar o teste

-fazer uma pequena mudança

-executar o teste

-refatorar

Desenvolvimento guiado por comportamento ou BDD

Linguagem onipresente – linguagem comparilhada/

Estrutura Srum

Sprints - entregas

Inspecionar

Adaptar

4 eventos do Srum para inspecionar e adaptar

1-Planejamento de Sprint – reuião para conjunto de entregas

2-Scrum diário – stand up diário , conversa sobre oq fizeram (tres perguntas principais)

(1-que trabalho eu concluí desde e o ultimo scrum e pq?, 2- oq pretend concluir agora e o próximo? ,3 – existe algum obstáculo ou problema q a equip epode me ajuar?)

3-Revisão de sprint – analisar o produto, inspecionar as entregas e adptar se necesario

4-Retrospectiva de Sprint – reuinao sobre oq deu certo, oq n deu e oq podem melhorar

Cap 5

Como adotar uma abordagem agile

ADAPT

1-Sensibilizar

2-aumentar o desejo de apoiar mudanças

3-desencolver a capacidade

4-promover sucessos

5-reproduzir a mentalidade agil na empresa

Conscientização

Desejo

Capacidade

Promover

Transeferir

Cap 6

Como dar inicio a um projeto Agile

**Caso de negocios** – simplificar , entender , objetivos

-oportunidade

-metas

-estratégia

-visão do projeto

-marcos

-investimento

-retorno esperado

Cap 7

Como criar a visão do chater de um projeto

Visão do produto

-Decaração de visao – propósito da razão do pq o projeto existe

-objetivo

-cliente

-problema

-condições ou critérios

-prioridade e compromisso

-riscos e mitigação

-funções

Documentação só 1 página

Cap 8

Contratos Agile

Contrato de preço fixo

Cap 9

Documentação Agile

Software funcionando

Reiteração de backlog do projeto

Cartão de história de usuário do backlog de sprint

Grafico de burndown

Tipos de documentação

Declaração de visao

Visao geral – visão , tecnologias , processos operacionais

Documentação de requisitos

Documentos de teste de aceitação

Documentação de suporte

Documentação do usuario