Ágeis

[Equipes Ágeis 1](#_Toc121461199)

[Manifesto Ágil 1](#_Toc121461200)

[4- Valores do manifesto ágil 2](#_Toc121461201)

[12 – Princípios do Manifesto 2](#_Toc121461202)

[Características de um time Ágil 3](#_Toc121461203)

[Gerenciamento de Projetos e Gestão Ágil 3](#_Toc121461204)

[Processo 3](#_Toc121461205)

[Projeto 3](#_Toc121461206)

[Modelo Tradicional 4](#_Toc121461207)

[Modelo ágil 4](#_Toc121461208)

[Gestão Ágil 5](#_Toc121461209)

[Métodos Ágeis 5](#_Toc121461210)

[Scrum 5](#_Toc121461211)

# Equipes Ágeis

Ser Ágil é ter facilidade no aprendizado na melhoria contínua e principalmente na adaptação. Não quer dizer que ser ágil nem sempre é o mais rápido. Ser eficiente.

Rapidez não é a mesma coisa que ser ágil.

Diferença entre um trem bala e um guepardo - ou seja o trem bala é muito rápido mais não mais ágil que um guepardo já o guepardo é muito mais ágil que o trem bala além de ser veloz também.

## Manifesto Ágil

Texto

Descrição gerada automaticamente

## 4- Valores do manifesto ágil

Gráfico de pizza

Descrição gerada automaticamente com confiança média

## 12 – Princípios do Manifesto

1 – Nossa maior prioridade é satisfazer o cliente através da entrega continua e adiantada de software com valor agregado.

2 – Aceitar mudanças de requisitos, mesmo no fim do desenvolvimento. Processos ágeis se adequam a mudanças, para que o cliente possa tirar vantagens competitivas.

3 – Entregar frequentemente software funcionando, de poucas semanas a poucos meses, com preferência à menor escala de tempo.

4 – Pessoas de negócio e desenvolvedores devem trabalhar diariamente em conjunto por todo o projeto.

5 – Construir projetos em torno de indivíduos motivados, dando a eles o ambiente e o suporte necessário e confiando neles para fazer o trabalho.

6 – O Método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para e entre uma equipe de desenvolvimento é por meio de conversa face a face.

7 – Software funcionando é a medida primeira de progresso.

8 – Os processos ágeis promovem desenvolvimento sustentável. Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários devem ser capazes de manter um ritmo constante indefinidamente.

9 – Continua atenção a excelência técnica e bom design aumenta a agilidade.

10 – Simplicidade: a arte de maximizar a quantidade de trabalho não realizado é essencial.

11 – As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de times auto-organizáveis.

12 – Em intervalos reguladores. A equipe reflete sobre como se tornar mais eficaz e então refina e ajusta seu comportamento de acordo.

## Características de um time Ágil

* Alinhar com o cliente e stakeholders
* Auto-organizado e Responsável
* Multidisciplinar
* Entrega valor continuamente
* Está sempre aprendendo
* Melhoria Contínua
* Possui métricas e metas claras
* Unido

# Gerenciamento de Projetos e Gestão Ágil

## Ícone Descrição gerada automaticamenteProcesso

* É Recorrente e contínuo
* É replicável
* Geralmente é repetitivo e realizado regularmente

## Projeto

* Uma imagem contendo Ícone

  Descrição gerada automaticamenteUm esforço temporário para atingir um objetivo
* O resultado é exclusivo
* Tem início e fim bem definidos

## Modelo Tradicional

Interface gráfica do usuário, Aplicativo, Teams

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem contendo Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

## Modelo ágil

Uma imagem contendo Gráfico de dispersão

Descrição gerada automaticamente

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

# Gestão Ágil

* Logotipo

  Descrição gerada automaticamente com confiança baixaUma forma de gestão que seja ...
* Flexível e que se adapte as mudanças
* Colaborativa e que gere transparência
* Voltada ao aprendizado
* Entrega Contínua de valor

# Métodos Ágeis

## Scrum

Scrum é um **framework** leve que ajuda pessoas, times e organizações a gerar valor por meio de soluções **adaptativas** para **problemas complexos**.

### Pilares do Scrum

A **transparência** permite que todos os ângulos de qualquer processo Scrum sejam observados por qualquer pessoa. Isto promove um fluxo de informação fácil e transparente em toda a organização e cria uma cultura de trabalho aberta.

A **Inspeção** é a arte de pensar, no sentido de aplicar uma visão crítica sobre o que está acontecendo. É detectar variações ou problemas potencialmente indesejáveis.

* Olhando e medindo o progresso do time
* Feedback dos clientes e stakeholders
* Inspeção e aprovação das entregas

A **adaptação** acontece quando o time Scrum aprende através da transparência e da inspeção e, em seguida, adaptam o processo ao fazerem melhorias no trabalho que esta sendo realizado, evitando, também, novos desvios.

## Framework Scrum

O framework Scrum é propositalmente incompleto, apenas definido as partes necessárias para implementar a teoria Scrum.

Em vez de fornecer as pessoas instruções detalhadas, as regras do guia do Scrum orientam seus relacionamentos e interações.

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

## XP(Extreme Programming)

É um método ágil criado no final da década de 90 para desenvolvimento de software.

É uma metodologia que tem como objetivo criar sistemas com alta qualidade, com base em uma interação próxima com os clientes, testagem constante e ciclos de desenvolvimento curtos.

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

## Kanban

É um método para **definir, gerenciar e melhora**r serviços que entregam trabalho de conhecimento, como serviços profissionais, atividades criativas e o design de produtos físicos e de software.

Uma imagem contendo mulher, segurando, homem, placar

Descrição gerada automaticamente

## OKR (Objetives Key Resuts)

É um método de gestão ágil que foi criado pelo ex-CEO da intel Andrew Grove e tem como objetivo simplificar a forma de encarar os chamados os principais objetivos estratégicos de uma empresa.

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

Tela de celular com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

Gráfico, Gráfico de bolhas

Descrição gerada automaticamente