

Semana 28 - Aula 1

Tópico Principal da Aula: Aplicação do Mindset Ágil em um Projeto Real Simples

Subtítulo/Tema Específico: Mindset Ágil vs. Mindset Cascata e Contratos Ágeis

Código da aula: [SIS]ANO1C3B4S28A1²

Objetivos da Aula:

- Compreender a aplicação do **mindset ágil** na elaboração de um contrato com o cliente.
- Conhecer frameworks de desenvolvimento ágeis (como **Scrum, Kanban, Lean e XP**) e tecnologias de **CI/CD** (Continuous Integration e Continuous Delivery) para entregas incrementais que agregam valor ao negócio de forma rápida.
- Trabalhar a resolução de problemas, a criatividade e a curiosidade com resiliência, desenvolvendo **competências socioemocionais**.

Recursos Adicionais (Sugestão):

- Caderno e lápis para anotações;
- Recurso audiovisual para exibição de vídeos e imagens;
- Acesso ao laboratório de informática e/ou internet.

Duração da aula: 50 minutos.

Exposição do Conteúdo:

Mindset Ágil: Definição e Aplicações

Referência do Slide: Slide 10 - Mindset Ágil

- **Definição:** O **mindset ágil** é uma abordagem mental que valoriza a **flexibilidade**, a **colaboração**, a **adaptação** e a **entrega contínua de valor** em um ambiente de trabalho.
- **Aprofundamento/Complemento:** O mindset ágil é a mentalidade por trás das metodologias ágeis. Ele se baseia nos quatro valores e doze princípios do **Manifesto Ágil**, que priorizam: indivíduos e interações sobre processos e ferramentas; software funcionando sobre documentação abrangente; colaboração com o cliente sobre negociação de contratos; e responder a mudanças sobre seguir um plano. Essa abordagem permite que equipes e organizações se adaptem rapidamente a novas informações e requisitos do cliente, focando no resultado de maior valor.
- **Exemplo Prático:** Em vez de planejar um projeto de desenvolvimento de software inteiro em detalhes por meses (abordagem tradicional/cascata), uma equipe com mindset ágil começa a construir as funcionalidades mais importantes rapidamente. Elas entregam uma versão inicial (MVP - Minimum Viable Product) em semanas,

colhem *feedback* do cliente, e adaptam o plano para o próximo ciclo de desenvolvimento (iteração) para garantir que o produto final realmente atenda às necessidades atuais do mercado e do usuário.

- **Desenvolvimento de Software:** Aplica metodologias como **Scrum**, **Kanban**, **Lean** e **XP**, enfatizando a entrega incremental, iteração, *feedback* contínuo e colaboração.
- **Gestão de Projetos:** Garante adaptação rápida e eficaz a mudanças nos requisitos do projeto.
- **Liderança Ágil:** Líderes apoiam e capacitam suas equipes, removendo obstáculos e promovendo inovação.
- **Vídeo Sugerido:** EDUCAÇÃO PROFISSIONAL PAULISTA. Aplicação do mindset ágil.

Contratos Ágeis

Referência do Slide: Slide 11 - Contratos Ágeis

- **Definição:** Contratos ágeis são contratos bem estruturados que são cruciais para o sucesso de projetos com metodologias ágeis (como **Scrum** e **Kanban**). Eles promovem a **flexibilidade**, a **colaboração** e o **alinhamento de interesses**, garantindo que o foco principal esteja na entrega de valor para o cliente e na maximização do Retorno sobre o Investimento (**ROI**).
- **Aprofundamento/Complemento:** Ao contrário dos contratos tradicionais (cascata), que tentam fixar o escopo, o prazo e o custo desde o início, os contratos ágeis reconhecem que os requisitos do cliente e do mercado mudam. Eles são projetados para acomodar a mudança, focando em resultados e valor entregue, em vez de um escopo fixo e rígido. Uma estratégia importante é o **Money for Nothing and Changes for Free**, que minimiza o risco para o cliente, permitindo o cancelamento (com recompensa ao fornecedor pelo trabalho já feito) ou a mudança de escopo sem custo adicional (trocando uma funcionalidade de menor valor por uma nova de mesmo esforço).
- **Exemplo Prático:** Em um contrato ágil, pode-se acordar um escopo inicial de 6 meses de trabalho, mas em vez de listar todas as funcionalidades (que podem mudar), o contrato estabelece que o objetivo é entregar o **Mínimo Produto Viável (MVP)** do sistema de vendas, priorizando o módulo de cadastro de clientes e o *checkout* básico. O cliente participa das revisões a cada 2-4 semanas (iteração), e se na metade do projeto ele perceber que a funcionalidade *checkout* não é mais a prioridade e sim a integração com o estoque, o contrato permite essa mudança, desde que o esforço seja equivalente ao que foi removido.