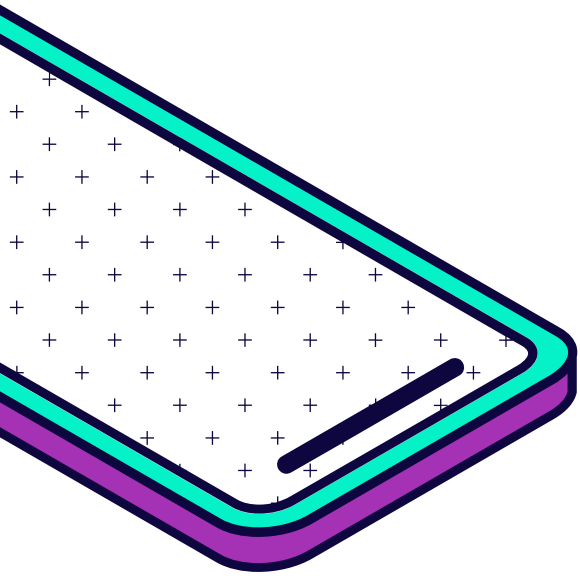


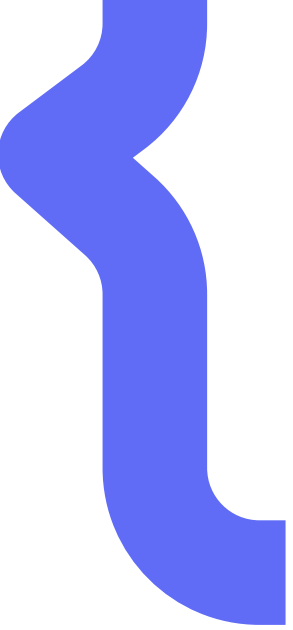


# Metodologia Ágil





# Modelo Clássico de Desenvolvimento



**Planejamento, análise, design, documentação, codificação, realizar testes, implementar e, caso necessário, fazer a manutenção do aplicativo.**

Método Cascata.

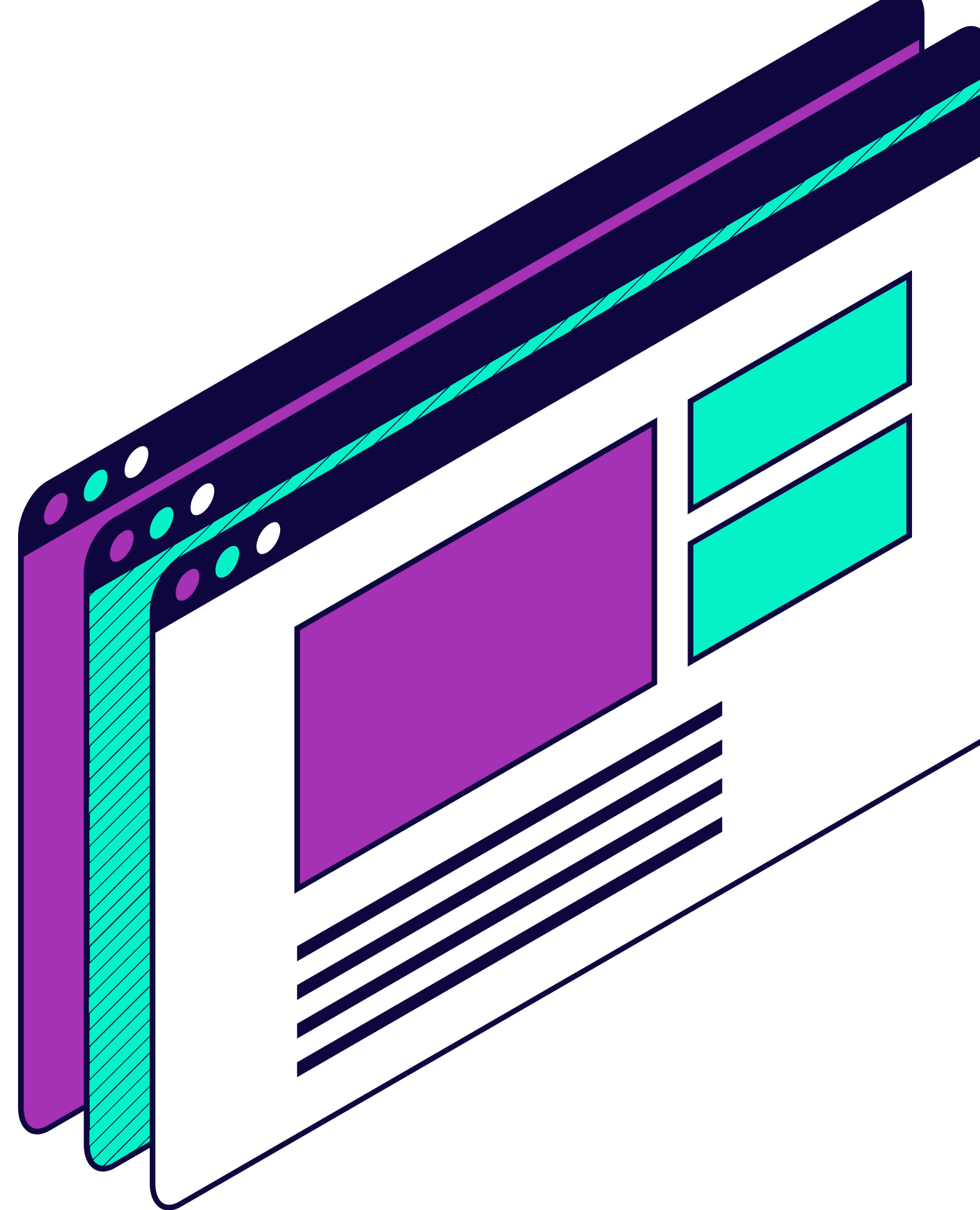
Significa que o processo é realizado por meio de fases, e uma delas só é iniciada quando a anterior termina e, assim, não é necessário retornar a um trabalho, já que ele já foi completamente finalizado.



# Manifesto Ágil

O **Manifesto para o Desenvolvimento Ágil de Software** foi escrito em 2001 por um grupo de 17 pessoas desenvolvedoras. Elas agruparam e aprimoraram diversos conceitos de metodologia de desenvolvimento ágil no manifesto.

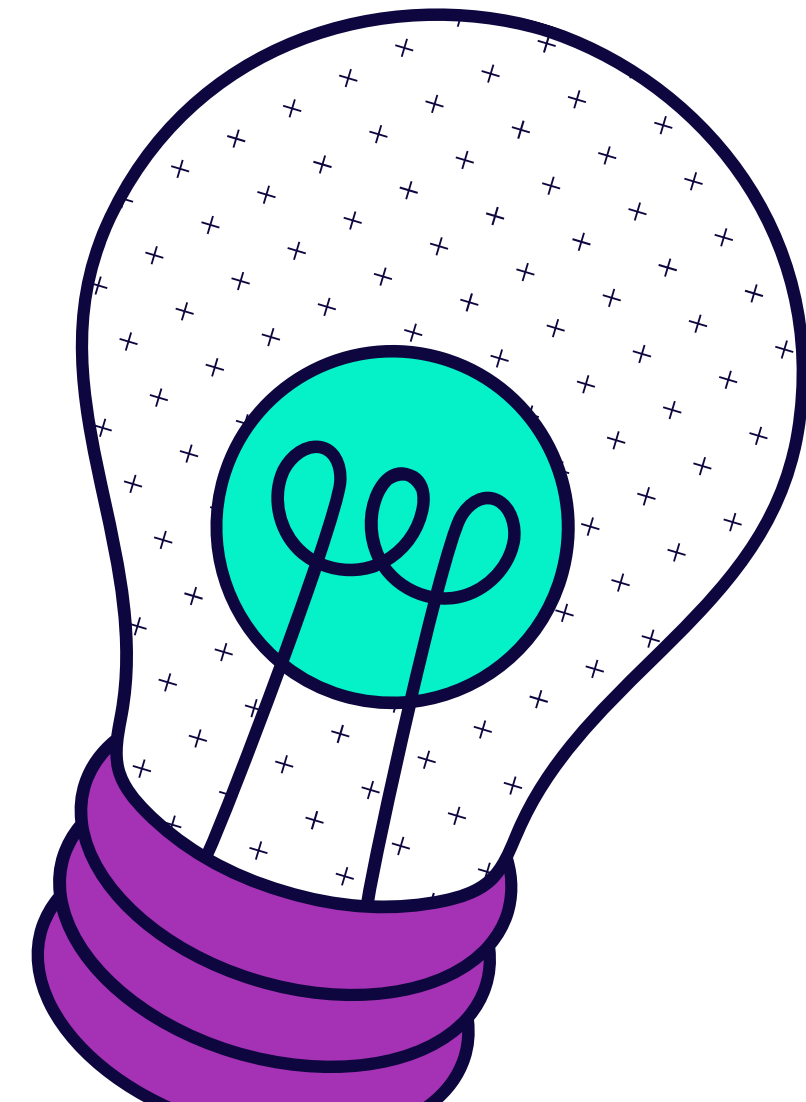
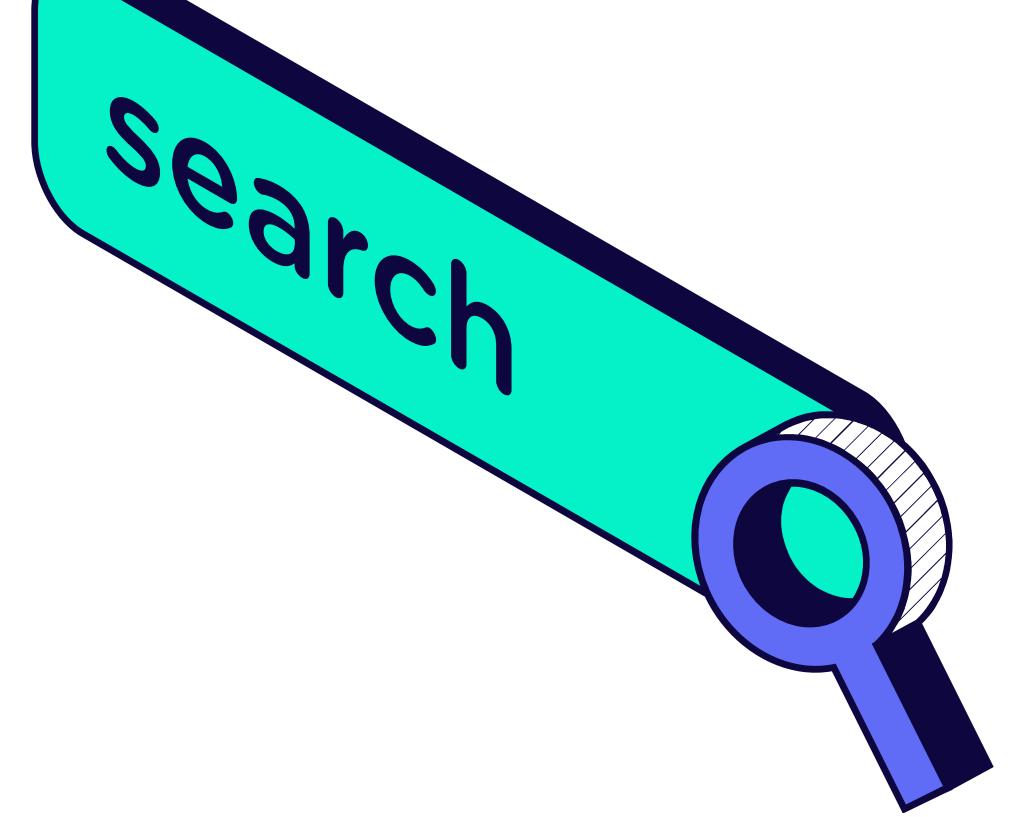
Esses conceitos iam pelo caminho contrário ao método em cascata, ou seja, rígido, em que as regras e as etapas devem ser seguidas. **A metodologia ágil fica no meio-termo entre o rígido e o livre.**



# O que é Metodologia Ágil

Conjunto de práticas e valores que prioriza colaboração, adaptação e entregas rápidas de valor.

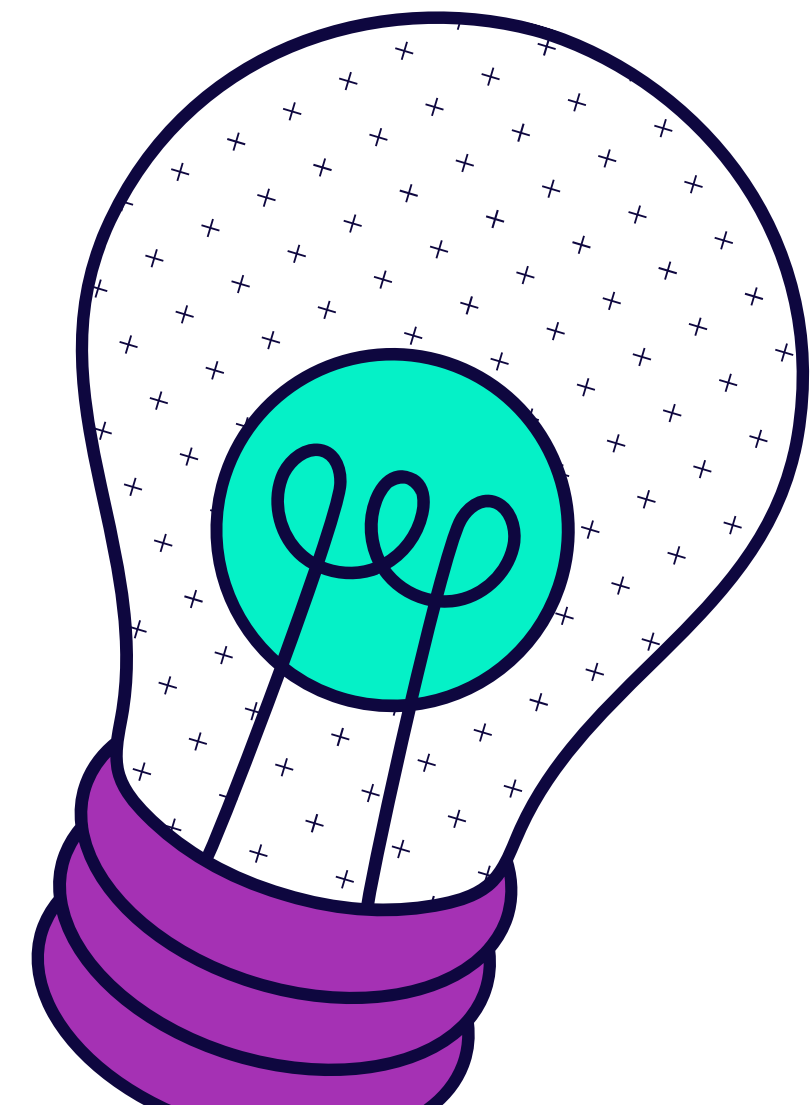
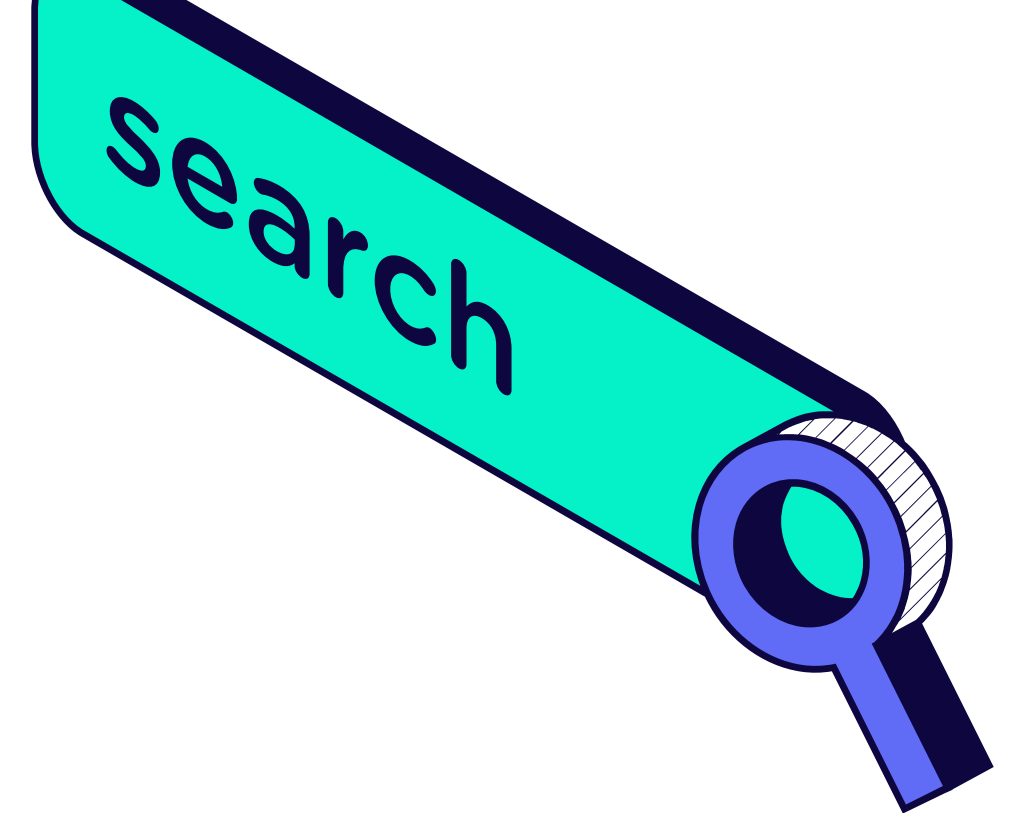
O foco não é seguir processos rígidos, mas responder bem a mudanças e entregar resultados contínuos ao cliente.



# O que é Metodologia Ágil

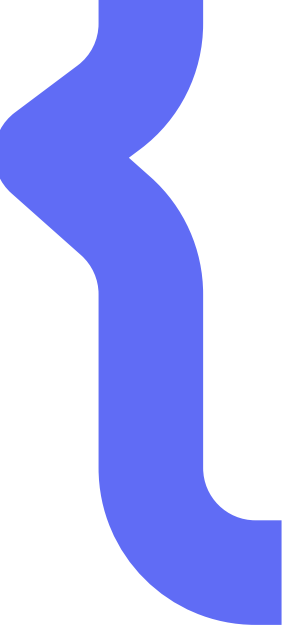
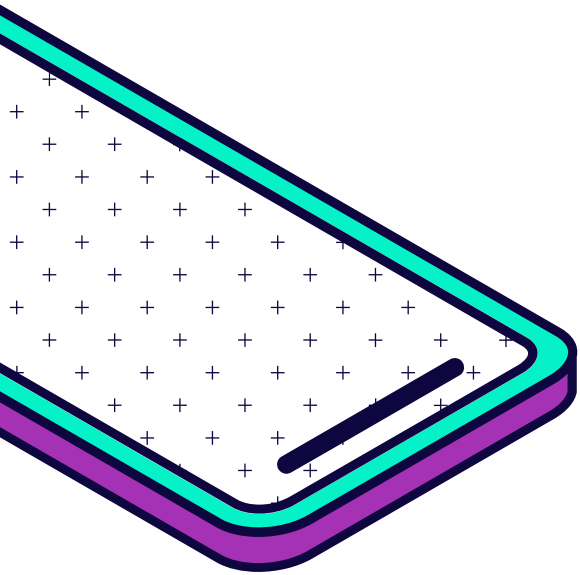
Além da flexibilidade e da adaptação às mudanças, os quatro valores dos métodos ágeis são:

- Os indivíduos e a interação entre eles mais do que os processos e as ferramentas;
- Software funcionando mais do que documentação completa e abrangente;
- Colaboração com o cliente mais do que negociação de contratos;
- Contratos e resposta às mudanças mais do que seguir o plano inicial.



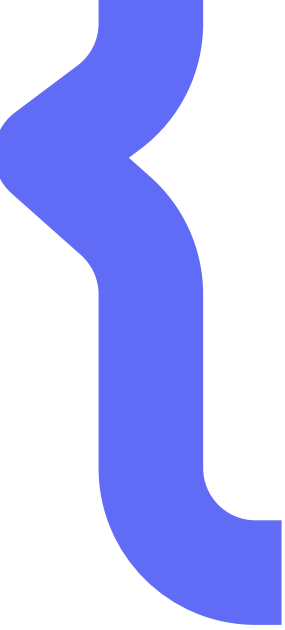
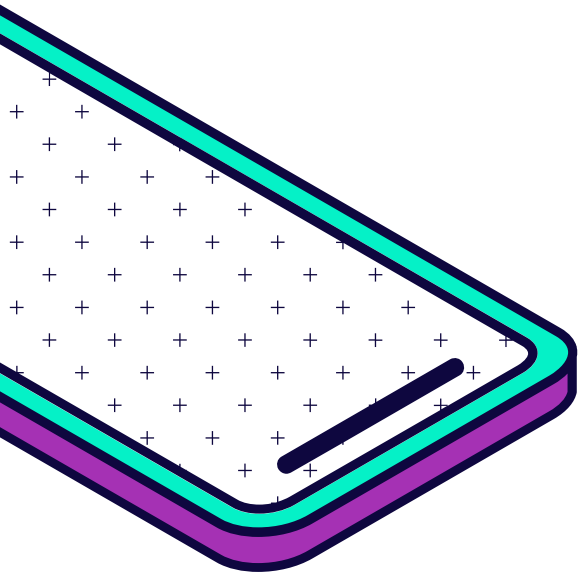
# Princípios

- A maior prioridade é satisfazer o cliente por meio da entrega adiantada e contínua de software de valor;
- Aceitar mudanças de requisitos, mesmo no fim do desenvolvimento. Processos ágeis se adequam às mudanças, para que o cliente possa tirar vantagens competitivas;
- Entregar software funcionando com frequência, preferencialmente em semanas;
- Cooperação diária entre pessoas que entendem do “negócio” e desenvolvedores;
- Projetos surgem por meio de indivíduos motivados, entre os quais existe relação de confiança.



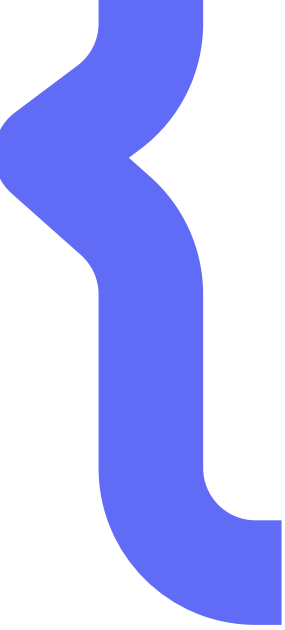
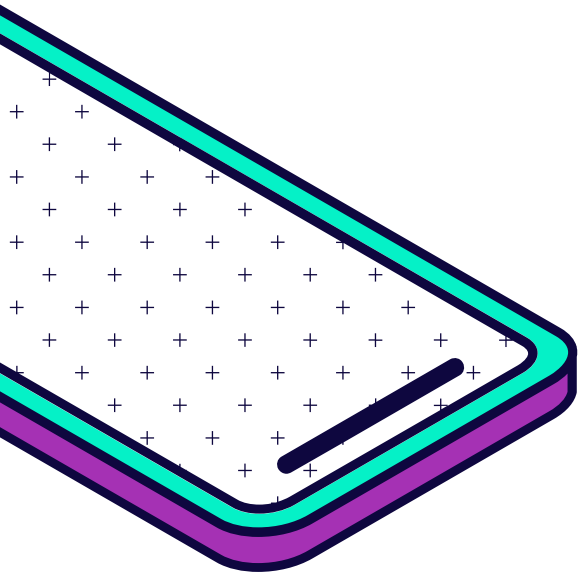
# Princípios

- A maneira mais eficaz e eficiente de transmitir informações são por meio de conversas cara a cara;
- Software funcionais são a principal medida de progresso do projeto;
- Processos ágeis promovem um ambiente sustentável. Os patrocinadores, os desenvolvedores e os usuários devem ser capazes de manter indefinidamente passos constantes;
- Contínua atenção à excelência técnica e bom design aumenta a agilidade;



# Princípios

- Simplicidade é essencial. Cultivar a arte de maximizar a quantidade de trabalho que não precisou ser feito;
- As melhores arquiteturas, requisitos e projetos emergem de equipes auto-organizadas;
- Em intervalos regulares, o time reflete sobre como se tornar mais efetivo, então, se ajustam e otimizam seu comportamento de acordo.

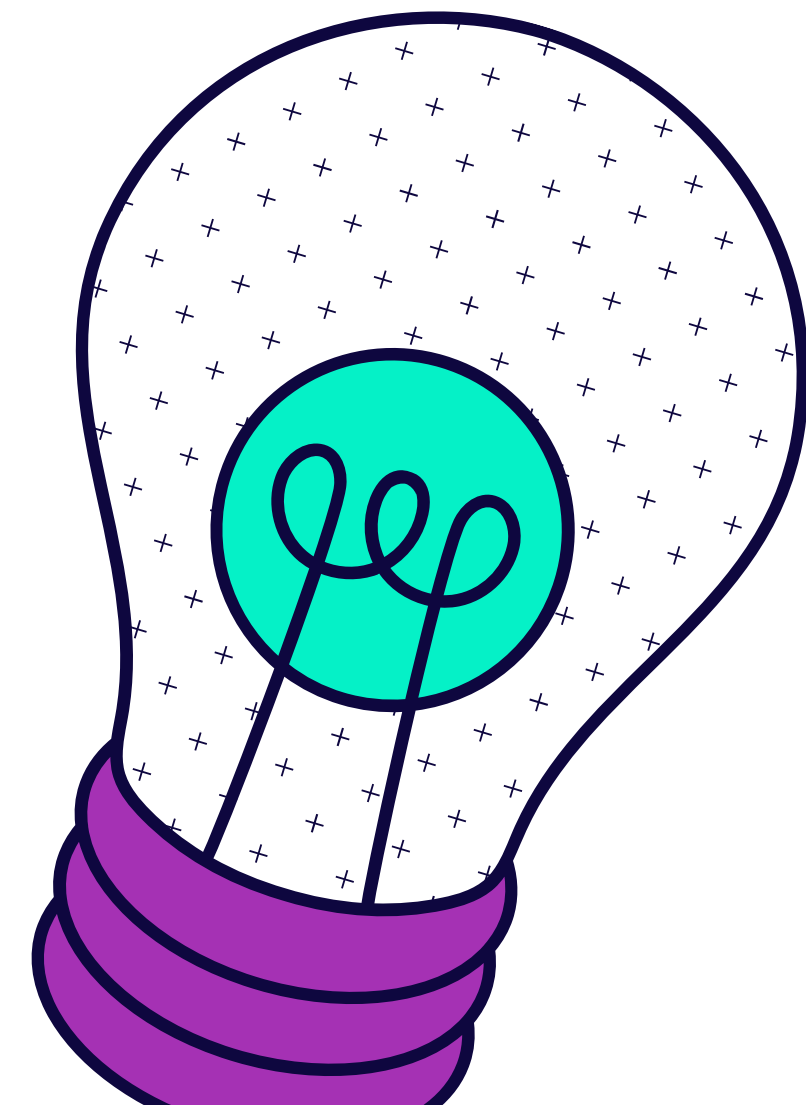
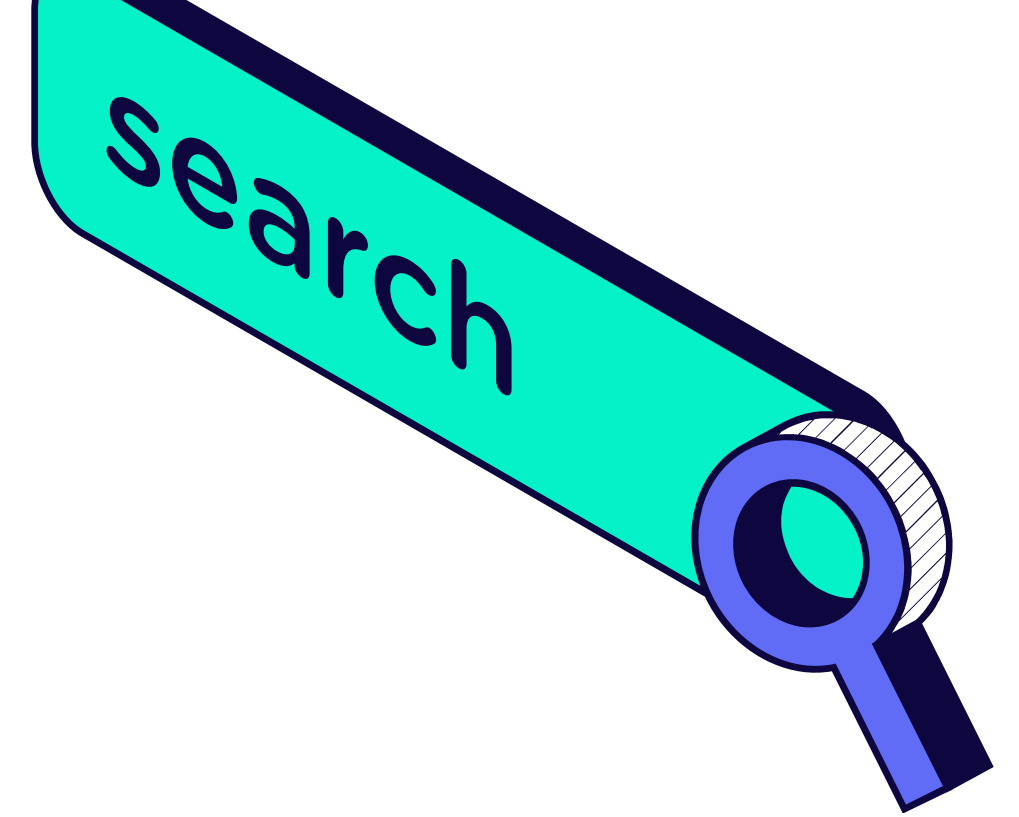




# Exemplos

O manifesto ágil é como se fosse o embasamento filosófico para as metodologias ágeis. Baseado nesses valores e princípios, muitas foram criadas. Entre elas, o **Scrum**, o **Kanban** e o **EXtreme Programming (XP)**, **Lean**, **Design Thinking**.

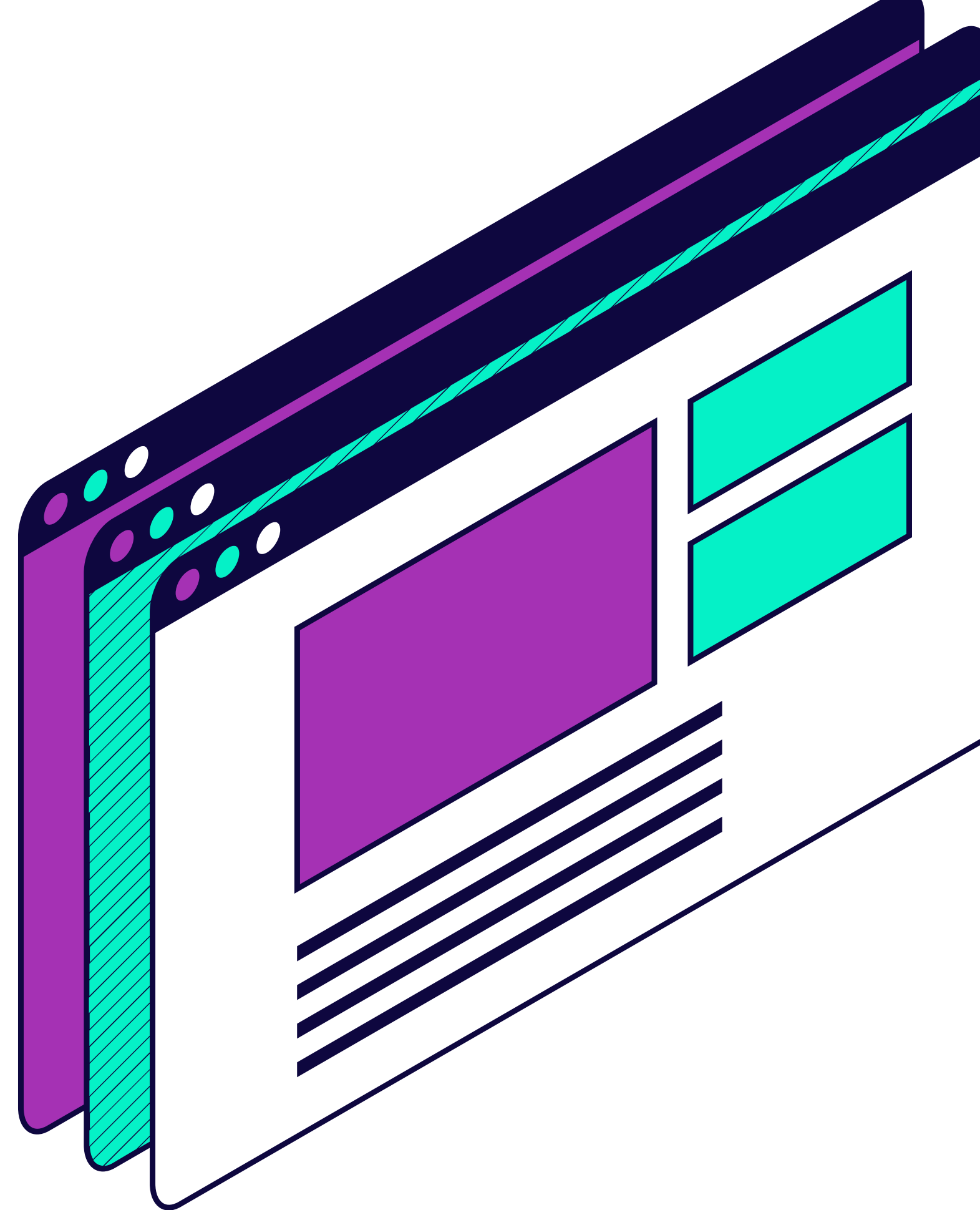
---



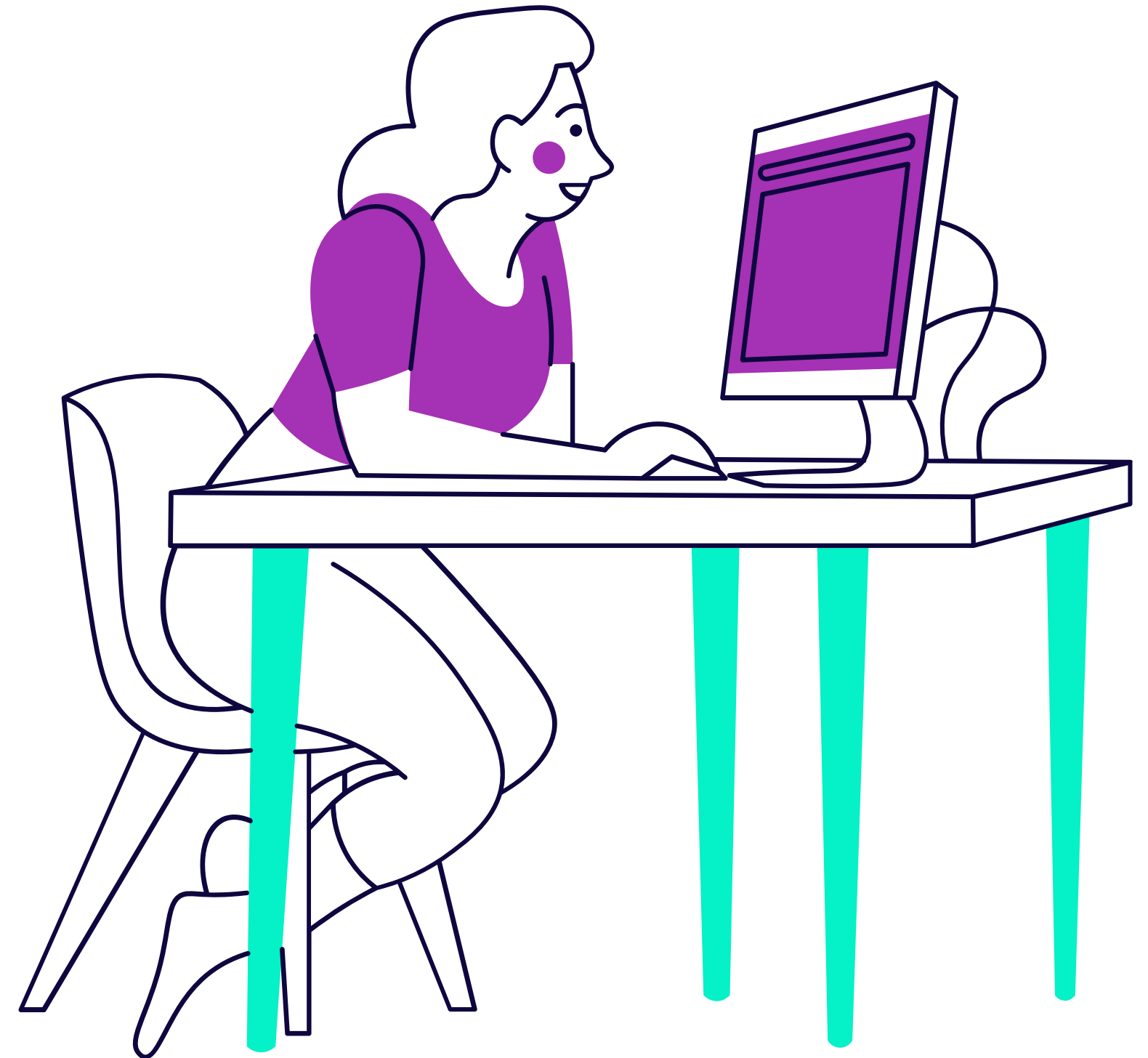
# Objetivos

Os principais objetivos da metodologia ágil são:

- Reduzir os desperdícios, pois procuram identificar e minimizar desperdícios de recursos, tempo e esforços, visando à eficiência e à otimização dos processos de trabalho;
- Melhoria contínua, já que buscam constantemente melhorar a eficiência, a qualidade e a produtividade por meio de ciclos de inspeção e adaptação, promovendo a identificação e a resolução de problemas, bem como a busca por melhores práticas e processos;



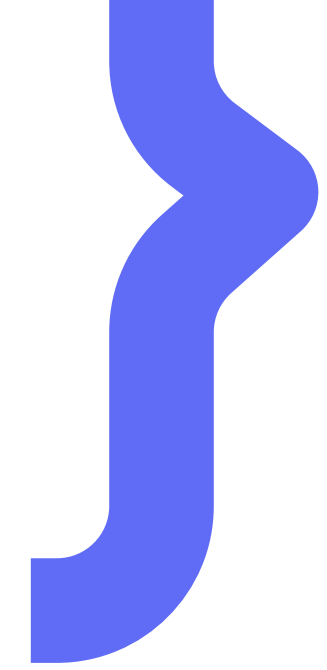
- Foco na qualidade, porque priorizam a qualidade do produto ou serviço, incentivando práticas de desenvolvimento de software de alta qualidade, testes frequentes, revisões e melhorias contínuas;
- Entrega contínua de valor, uma vez que o foco principal é fornecer produtos ou serviços de alta qualidade e valor, de forma constante e iterativa, priorizando o feedback e a satisfação de clientes.



# Scrum

---





# Scrum

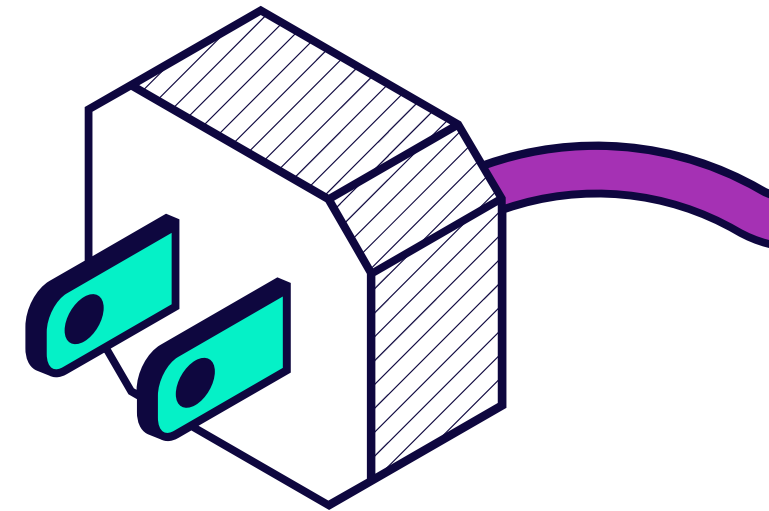
É um dos métodos ágeis mais utilizados.

Baseia-se em entregas curtas chamadas **Sprints** (geralmente de 1 a 4 semanas).

A cada sprint, o time planeja, desenvolve, entrega e revisa o que foi feito.

Elementos principais do Scrum:

- **Papéis:** Product Owner, Scrum Master e Time de Desenvolvimento
- **Eventos:** Sprint, Planning, Daily, Review e Retrospective
- **Artefatos:** Product Backlog, Sprint Backlog e Incremento



<head>  
<title>  
<img>

## Product Owner (PO)

Responsável por maximizar o valor do produto.

É a ponte entre o cliente e o time de desenvolvimento.

### Principais responsabilidades:

- Define o que será desenvolvido (prioridades do backlog)
- Escreve as histórias de usuário
- Garante que o time entenda o valor e objetivo de cada entrega
- Representa o cliente dentro da equipe

**Resumo: o PO diz “o que e por que” algo deve ser feito.**

# Scrum Master

Atua como facilitador da equipe, ajudando o time a seguir os princípios ágeis e a resolver impedimentos.

Principais responsabilidades:

- Garantir que o time compreenda e aplique o Scrum corretamente
- Remover obstáculos (técnicos, comunicacionais, etc.)
- Proteger o time de pressões externas e interrupções
- Incentivar a melhoria contínua

**Resumo: o Scrum Master não manda, ele ajuda o time a funcionar bem.**



<head>  
<title>  
<img>

# Time de Desenvolvimento

É o grupo que transforma o backlog em **entregas** funcionais.

O time é auto gerenciado, colaborativo e multifuncional.

Principais responsabilidades:

- Planejar como as tarefas serão feitas dentro da sprint
- Desenvolver, testar e revisar as funcionalidades
- Garantir que o produto esteja pronto ao fim de cada ciclo

**Resumo: o time é quem realmente faz acontecer.**







# Eventos do Scrum

## Sprint

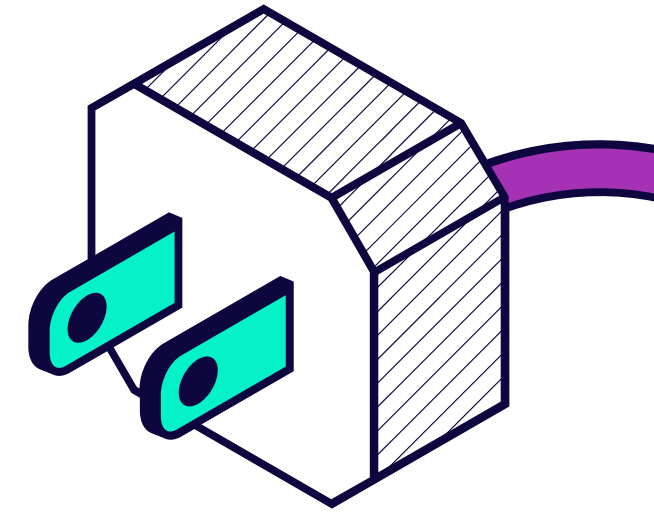
Ciclo de trabalho **(1 a 4 semanas)** no qual o time planeja e entrega algo funcional.

Cada sprint tem um objetivo claro e deve resultar em algo entregável.

## Sprint Planning

Reunião de planejamento da sprint.

O time e o PO definem quais itens do backlog serão desenvolvidos e como o trabalho será feito.



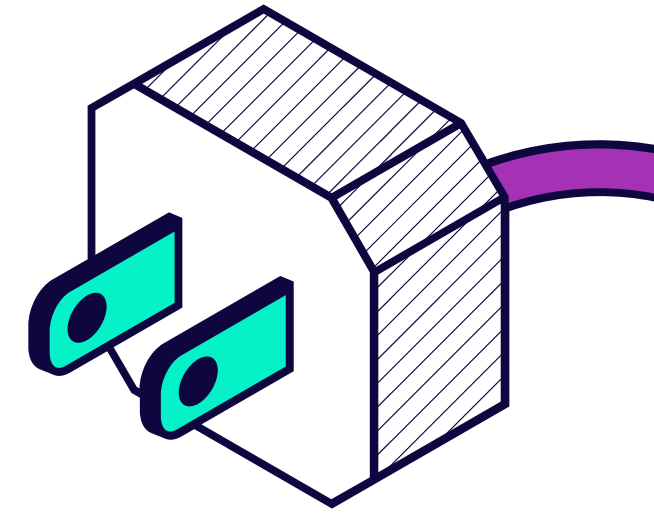
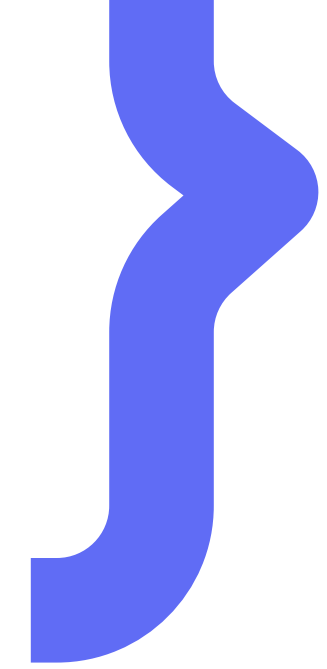
# Eventos do Scrum

## Daily Scrum (ou Daily Meeting)

Reunião diária de no máximo 15 minutos, em pé ou rápida, onde cada membro responde:

1. O que fiz ontem?
2. O que farei hoje?
3. Existe algo me bloqueando?

Objetivo: manter todos alinhados e identificar problemas cedo.



# Eventos do Scrum

## Sprint Review

Reunião ao fim da sprint para apresentar as entregas ao PO e, se possível, ao cliente.

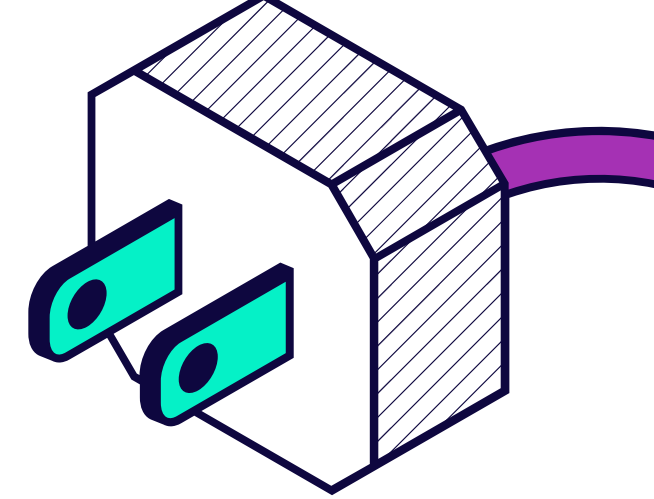
O foco é demonstrar o que foi feito e coletar feedback.

## Sprint Retrospective

Encontro interno da equipe para refletir sobre o processo:

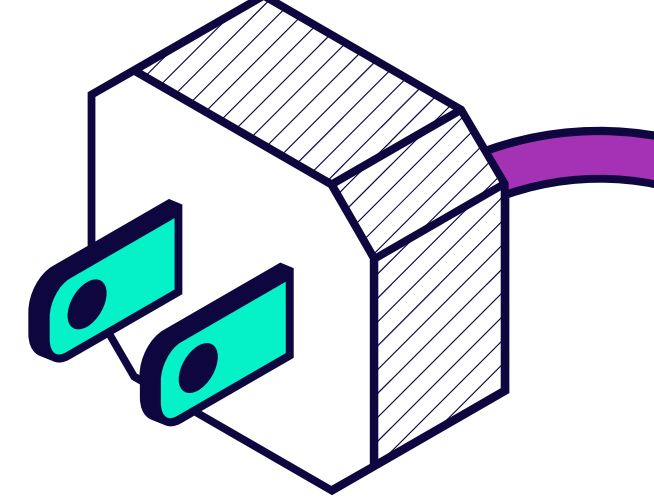
- O que funcionou bem?
- O que podemos melhorar?
- O que faremos diferente na próxima sprint?

Objetivo: promover a melhoria contínua.





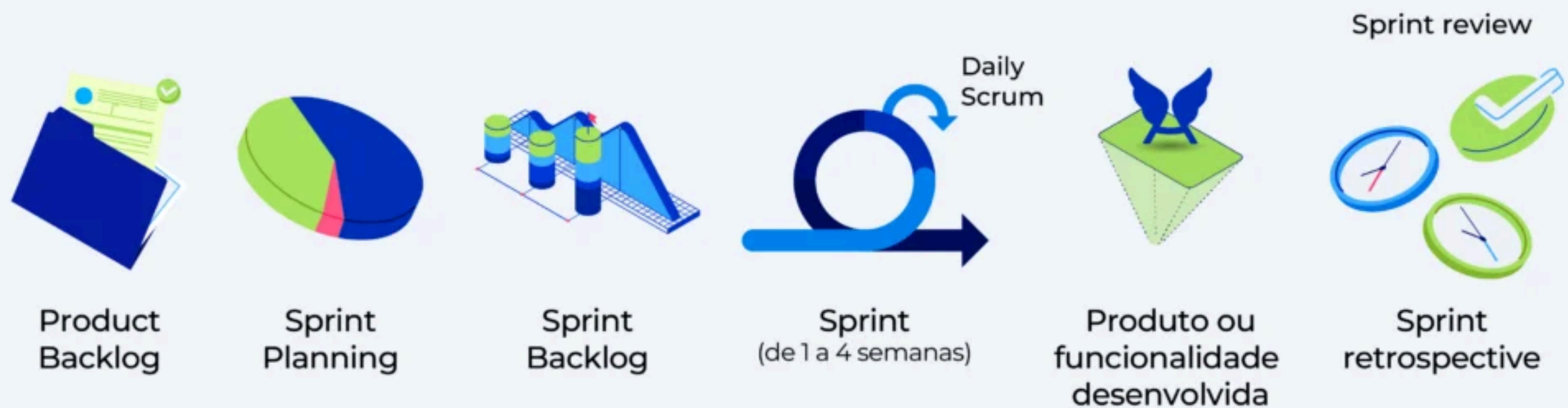
# Artefatos do Scrum

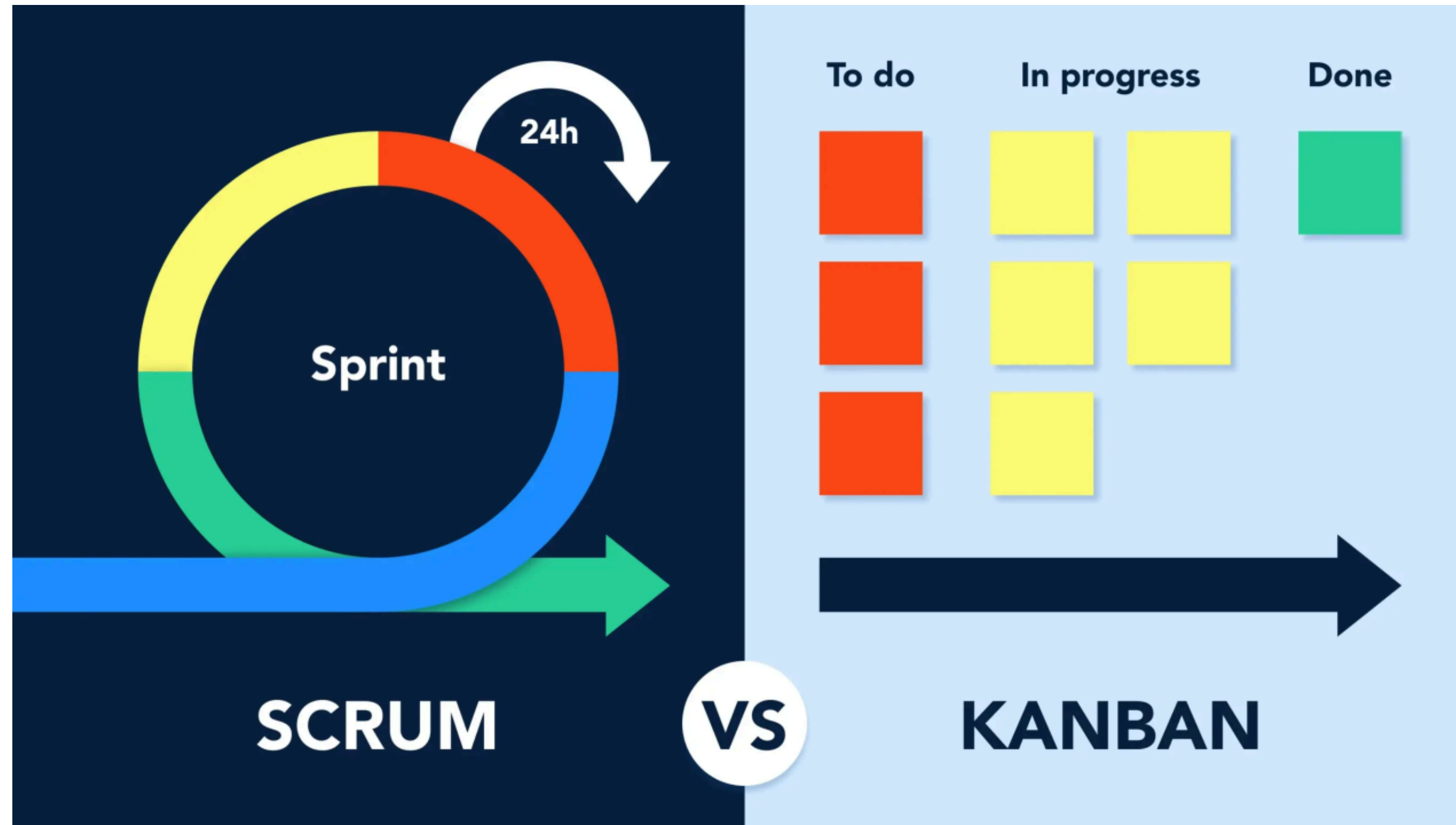


Artefato	O que é	Responsável
<b>Product Backlog</b>	Lista de tudo o que precisa ser desenvolvido	Product Owner
<b>Sprint Backlog</b>	Itens do backlog selecionados para a sprint atual	Time de Desenvolvimento
<b>Incremento</b>	Resultado funcional da sprint (entregável)	Time de Desenvolvimento

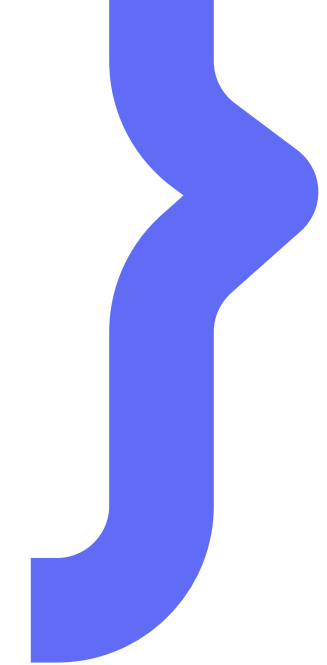


# ETAPAS DO SCRUM





**Kanban:** não possui papéis formais, não trabalha com sprints e permite alterações a qualquer momento. O foco está no fluxo contínuo de trabalho, com um quadro visual e limites para tarefas em andamento.



	Kanban	Scrum
<b>Funções</b>	Sem funções pré-definidas, mas muitas equipes ainda têm um gerente de projeto	Proprietário do produto, equipe de desenvolvimento, scrum master opcional
<b>Cadência/cronograma</b>	Trabalho flui continuamente de acordo com as necessidades até que o fim do projeto	Depende da duração dos sprints (geralmente em torno de duas semanas)
<b>Metodologia de lançamento</b>	Entrega contínua	Nova funcionalidade/valor entregue ao final de cada sprint
<b>Métricas primárias</b>	Tempo de ciclo, lead time, quantidade de trabalho em andamento	Velocidade e valor criado
<b>Modificações e alterações</b>	Mudanças podem ser feitas a qualquer momento	Mudanças determinadas e implementadas entre os sprints com base na revisão retroativa. É fortemente desencorajado implementar mudanças no meio de um sprint





# Verdadeiro x Falso

“Metodologia ágil é o oposto de planejamento.” ❌

“O time pode mudar a forma de trabalhar a cada sprint.” ✅

“O Manifesto Ágil foi criado para substituir totalmente o modelo tradicional.” ❌

“O foco está em entregar valor, não documentação.” ✅

“Ser ágil significa trabalhar mais rápido e com menos pausa.” ❌

“A comunicação é mais importante do que seguir processos.” ✅





