

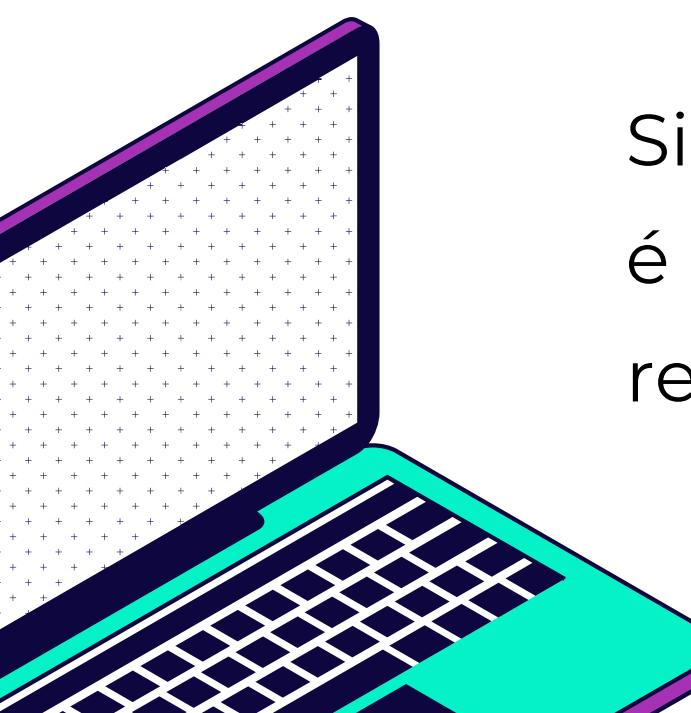
Metodología Ágil



Modelo Clássico de Desenvolvimento

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

Método Cascata.

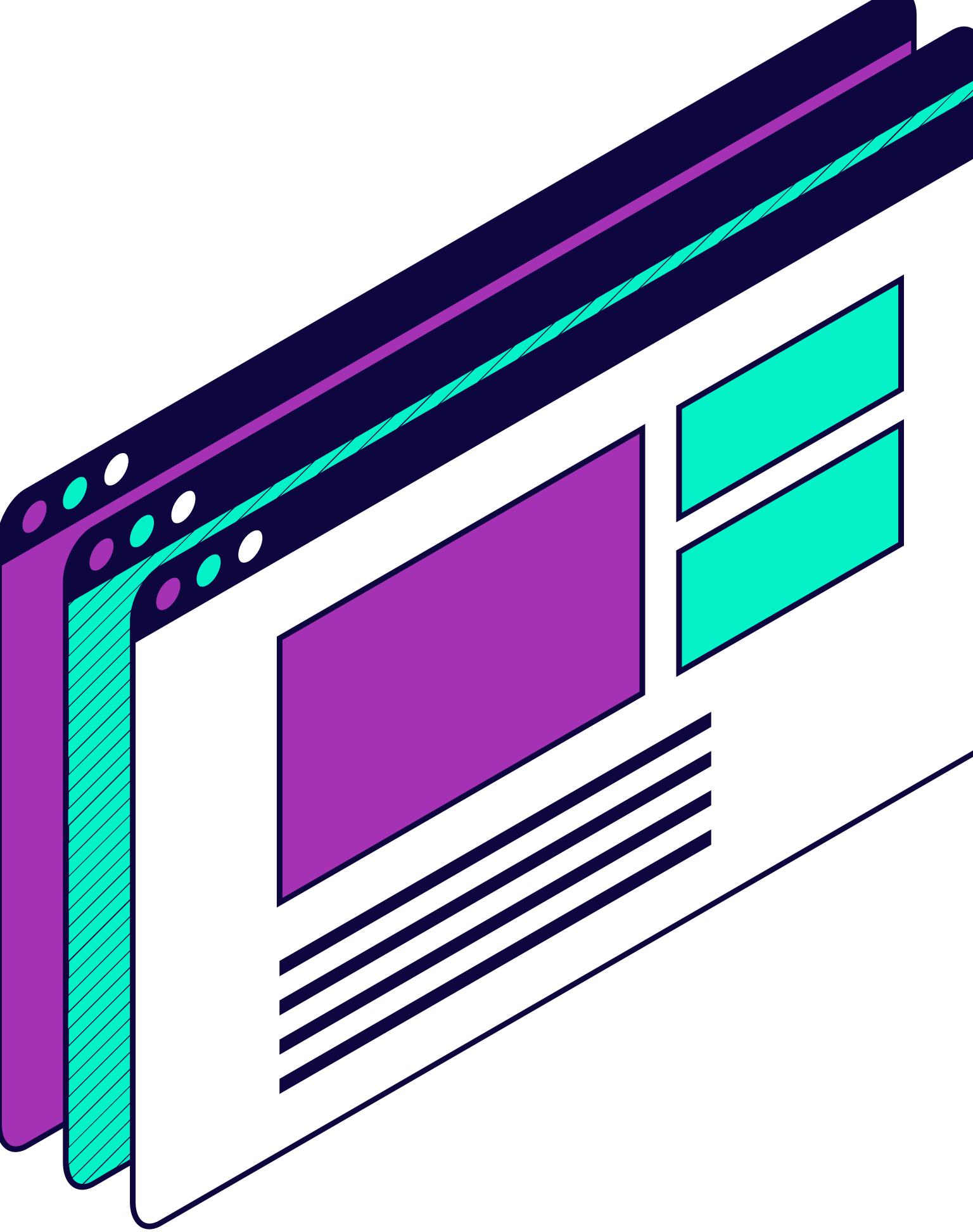


Significa que o processo é realizado por meio de fases, e uma delas só é iniciada quando a anterior termina e, assim, não é necessário retornar a um trabalho, já que ele já foi completamente finalizado.

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.

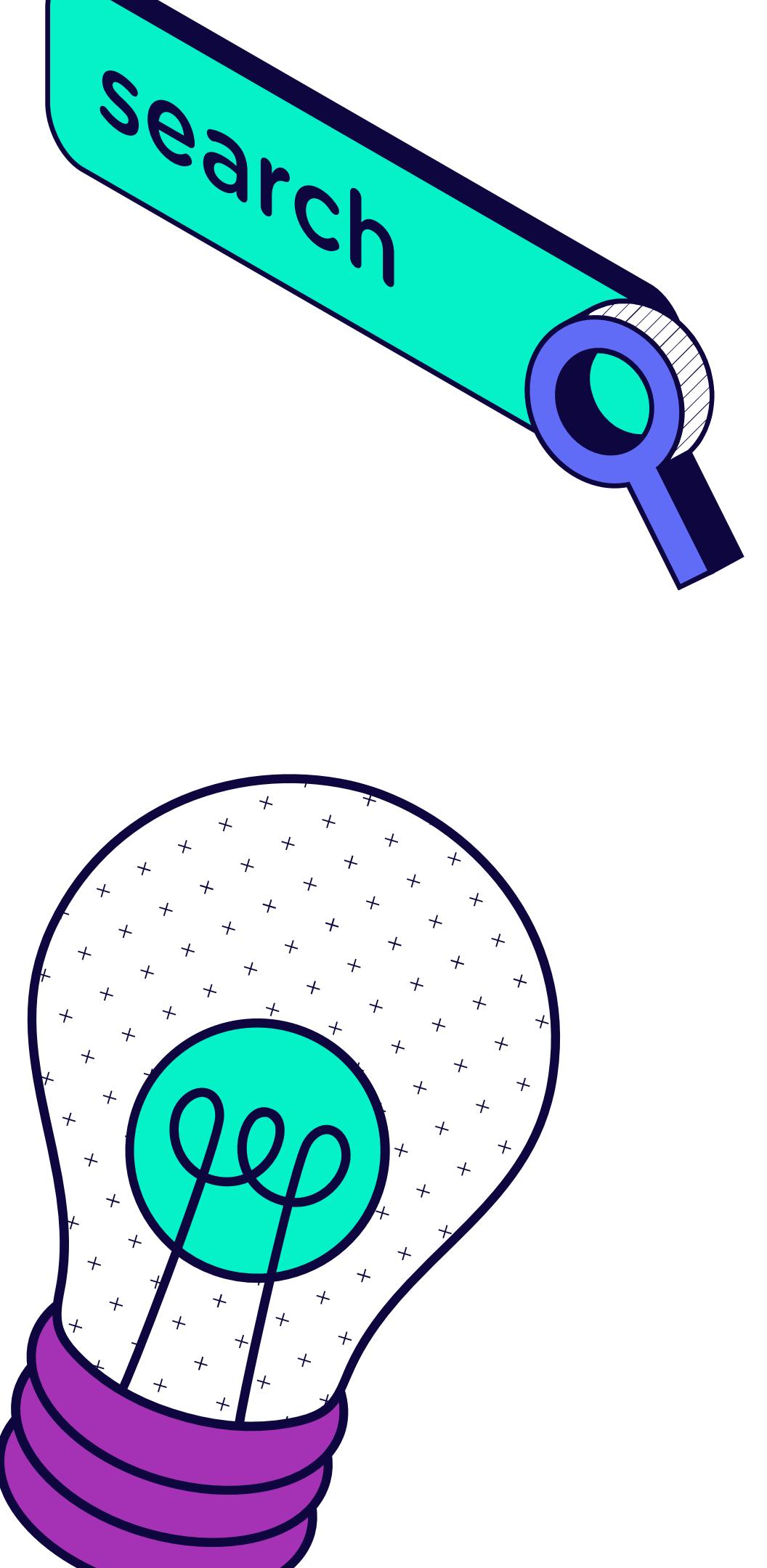
Esses conceitos iam pelo caminho contrário ao método em cascata, ou seja, rígido, em que as regras e as etapas devem ser seguidas. **A metodologia ágil fica no meio-termo entre o rígido e o livre.**



O que é Metodologia Ágil

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

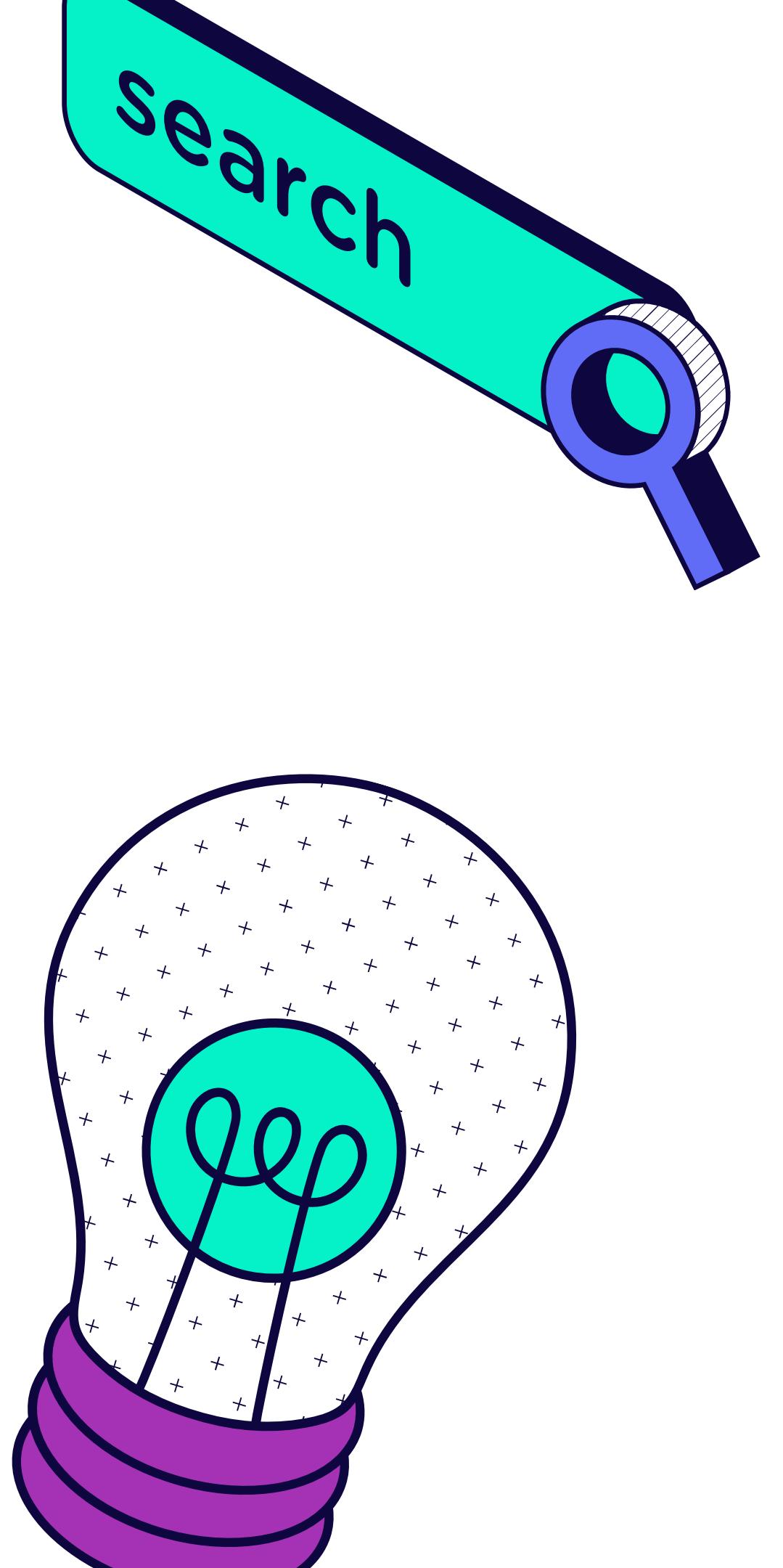
O foco não é seguir processos rígidos, mas responder bem a mudanças e entregar resultados contínuos ao cliente.

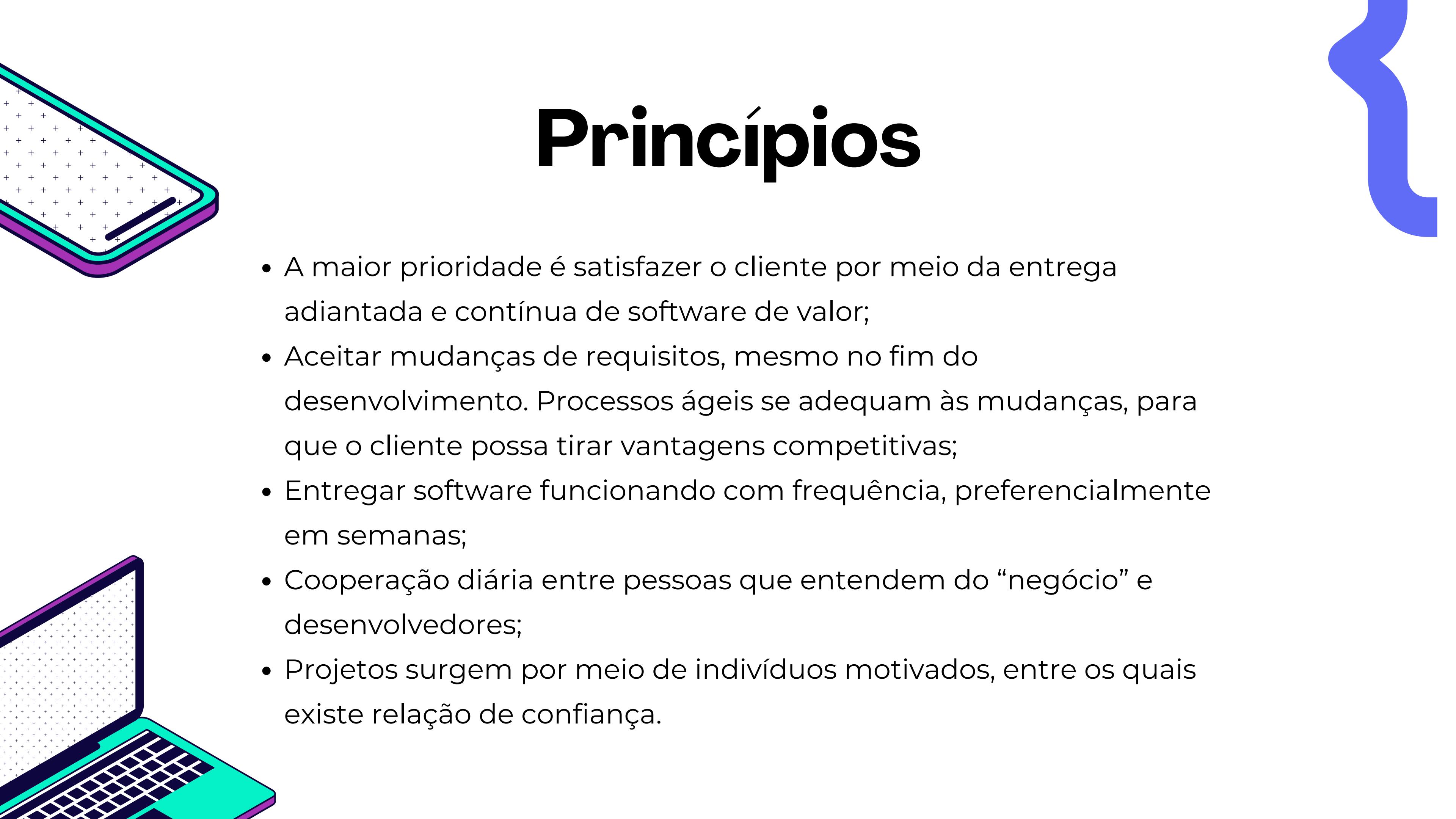


O que é Metodologia Ágil

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

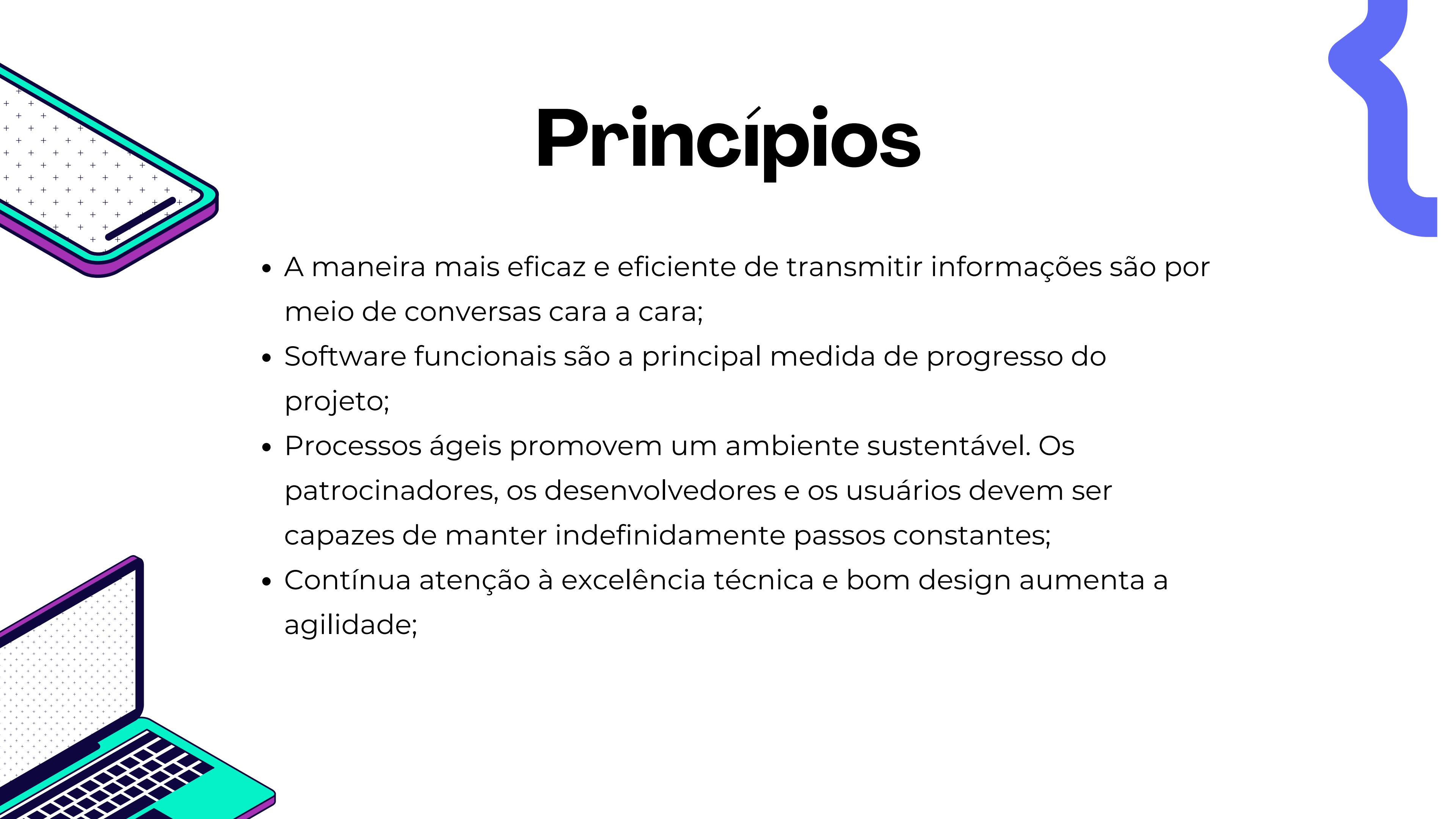
- Os indivíduos e a interação entre eles mais do que os processos e as ferramentas;
- Software funcionando mais do que documentação completa e abrangente;
- Colaboração com o cliente mais do que negociação de contratos;
- Contratos e resposta às mudanças mais do que seguir o plano inicial.





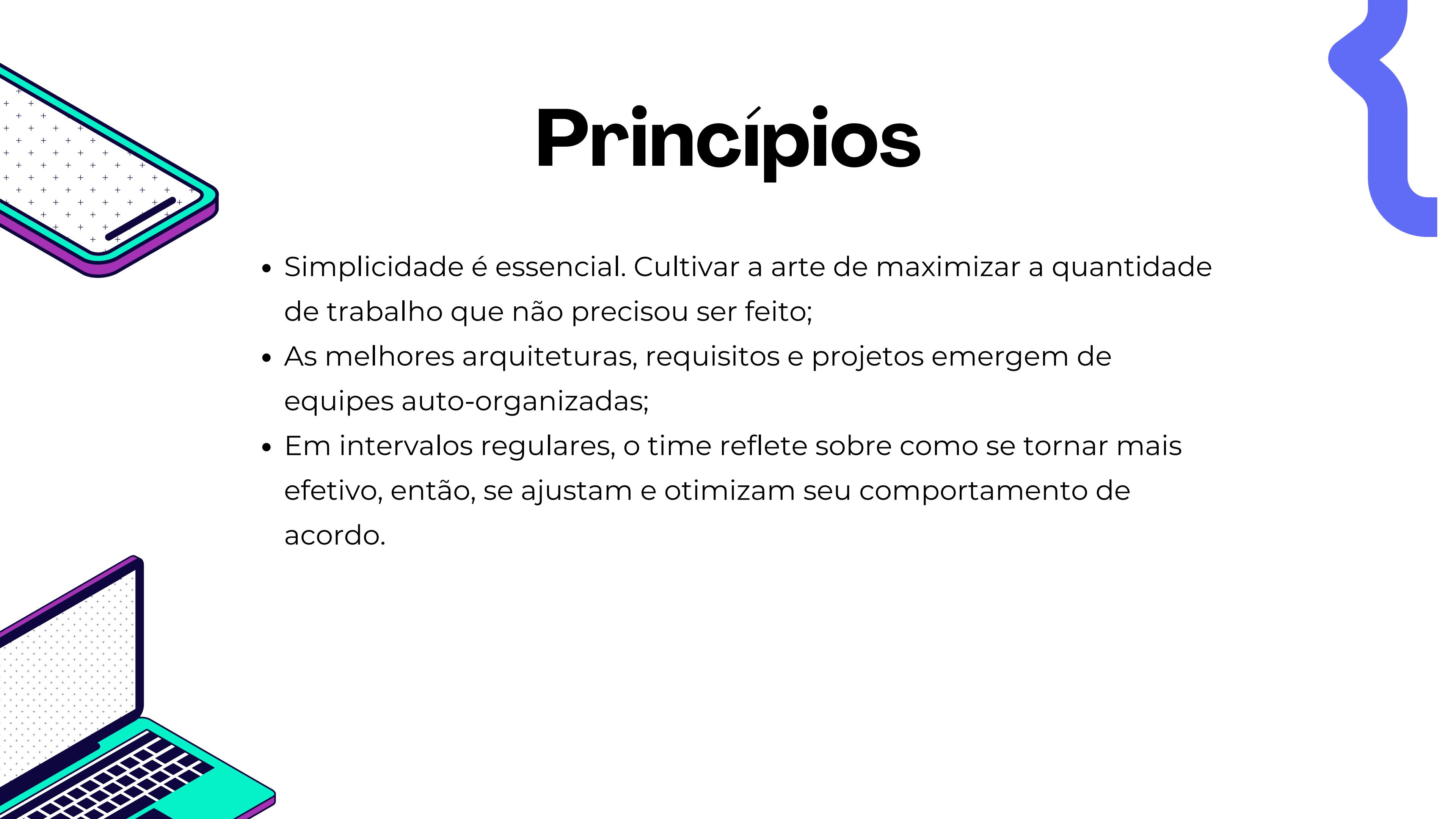
Princípios

- 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;

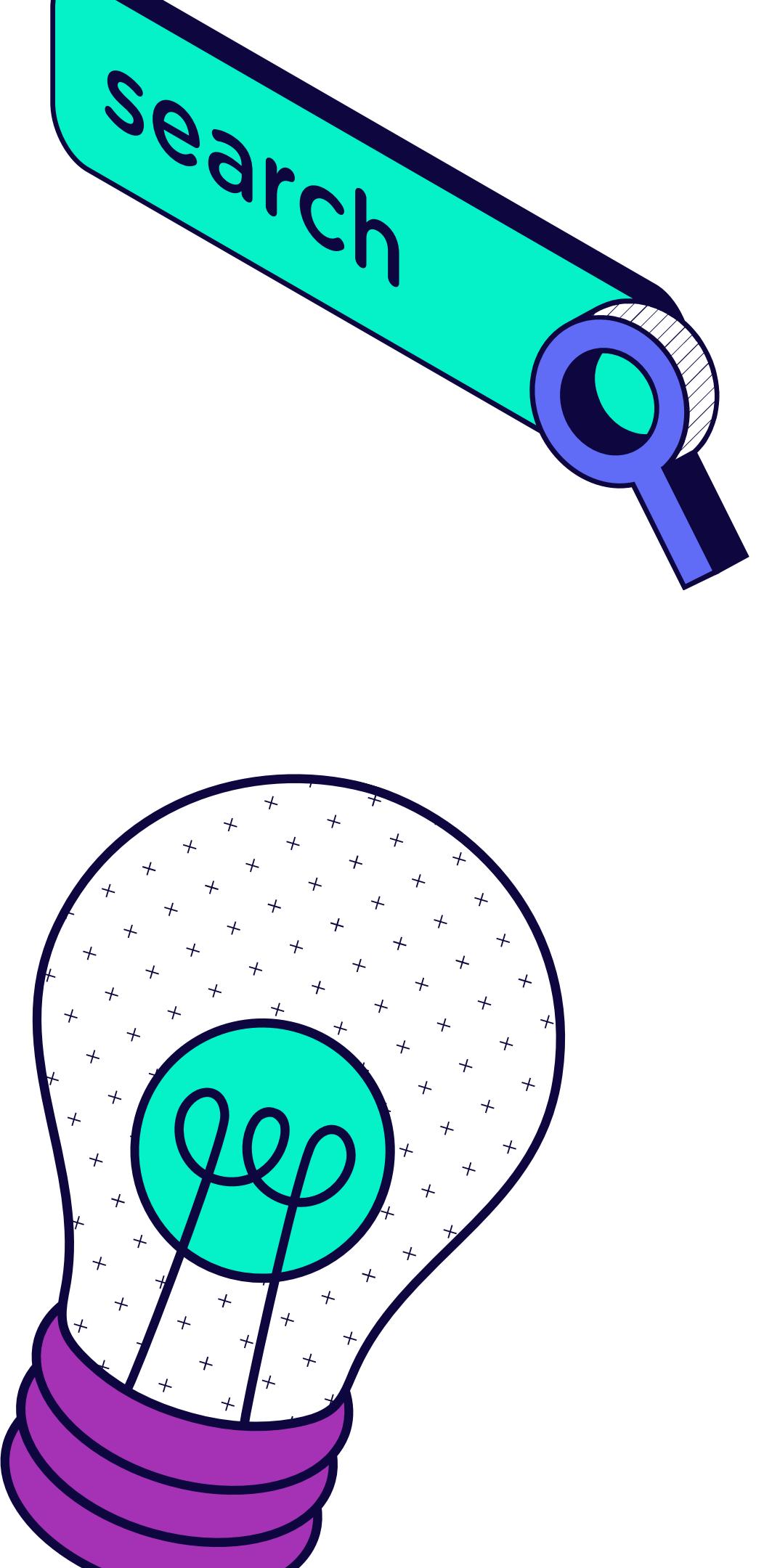


Princípios

- 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

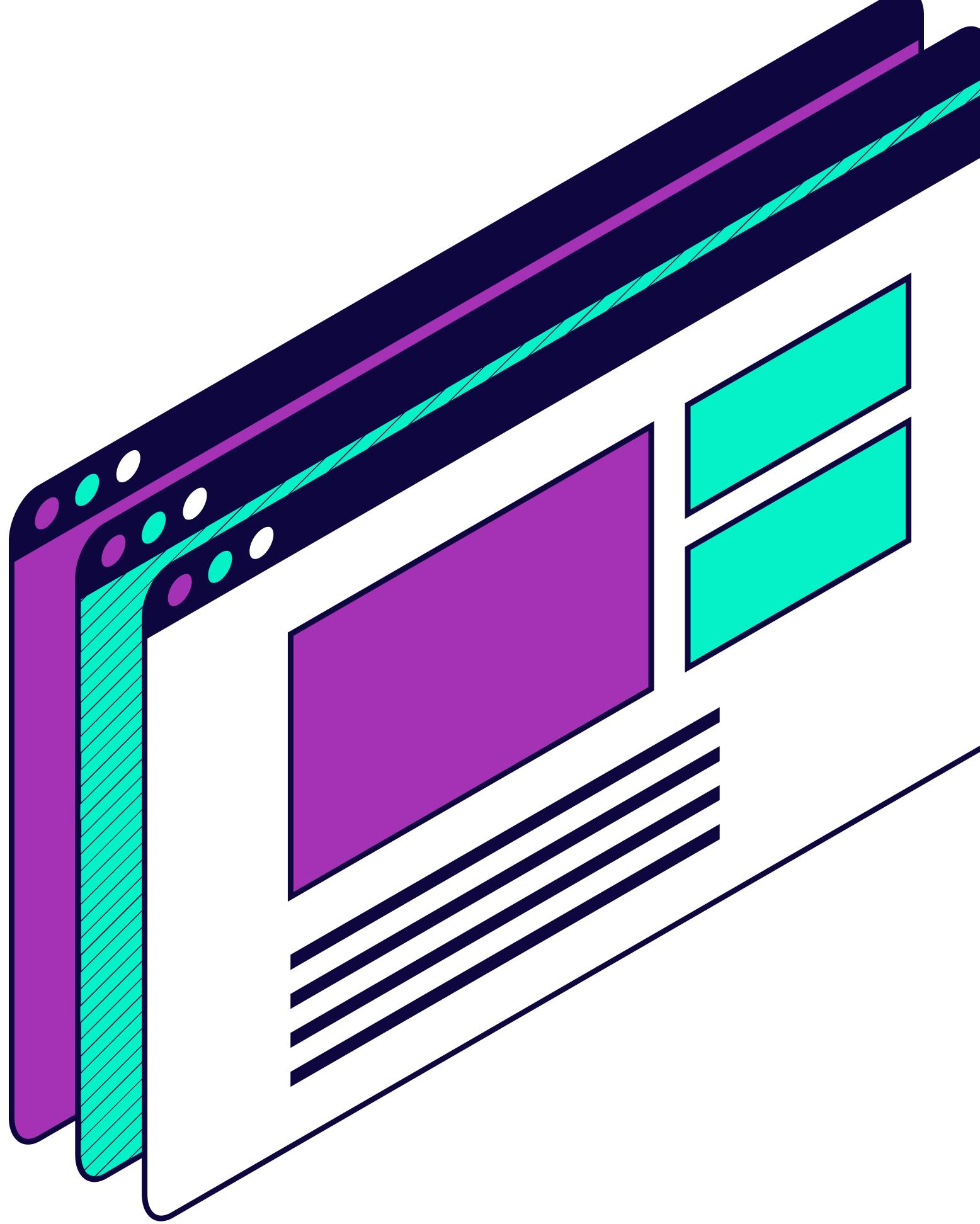
O manifesto ágil é como se fosse o embasamento filosófico para as metodologias ágeis. Baseado nesses valores e princípios, muitas foram criadas. Entre elas, o **Scrum**, o **Kanban** e o **EXtreme Programming (XP)**, **Lean**, **Design Thinking**.



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

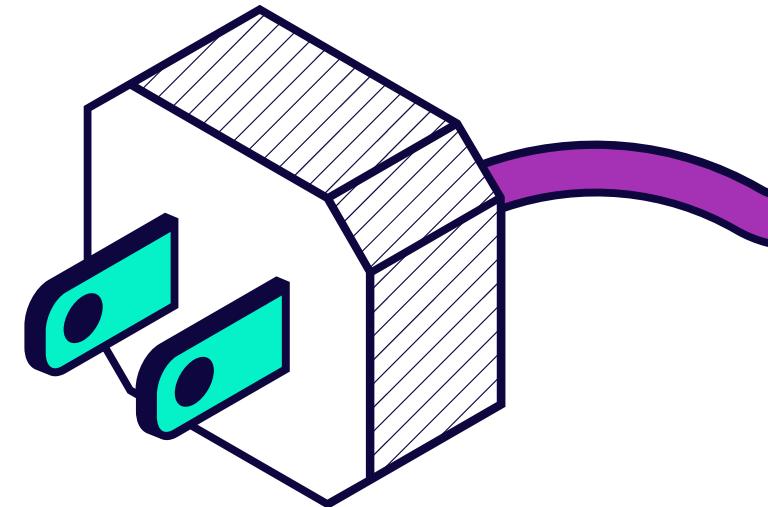


Scrum

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



Product Owner (PO)

Responsável por maximizar o valor do produto.

<head>
<title>

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.



Time de Desenvolvimento

<head>
<title>

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

O time é auto gerenciado, colaborativo e multifuncional.

Principais responsabilidades:

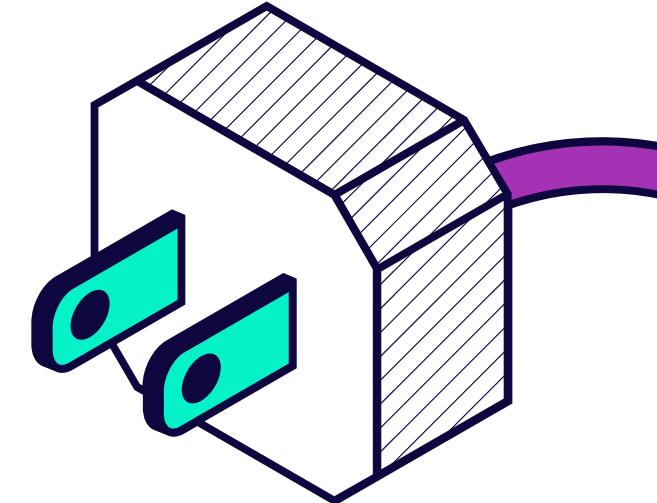
- Planejar como as tarefas serão feitas dentro da sprint
- Desenvolver, testar e revisar as funcionalidades
- Garantir que o produto esteja pronto ao fim de cada ciclo

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.



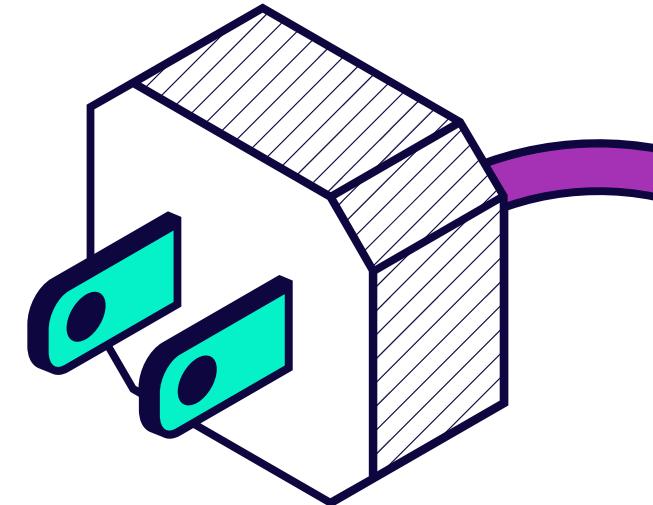
Eventos do Scrum

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.

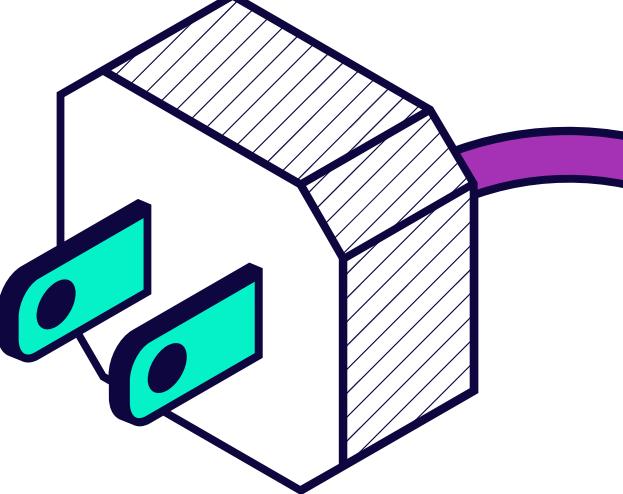
O foco é demonstrar o que foi feito e coletar feedback.

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.



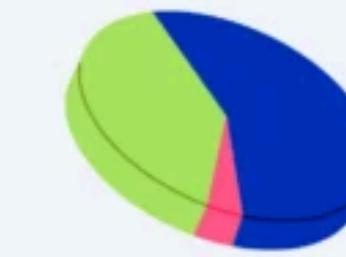
Artefatos do Scrum

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

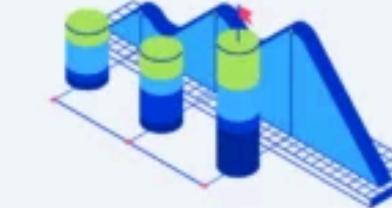
ETAPAS DO **SCRUM**



Product
Backlog



Sprint
Planning



Sprint
Backlog



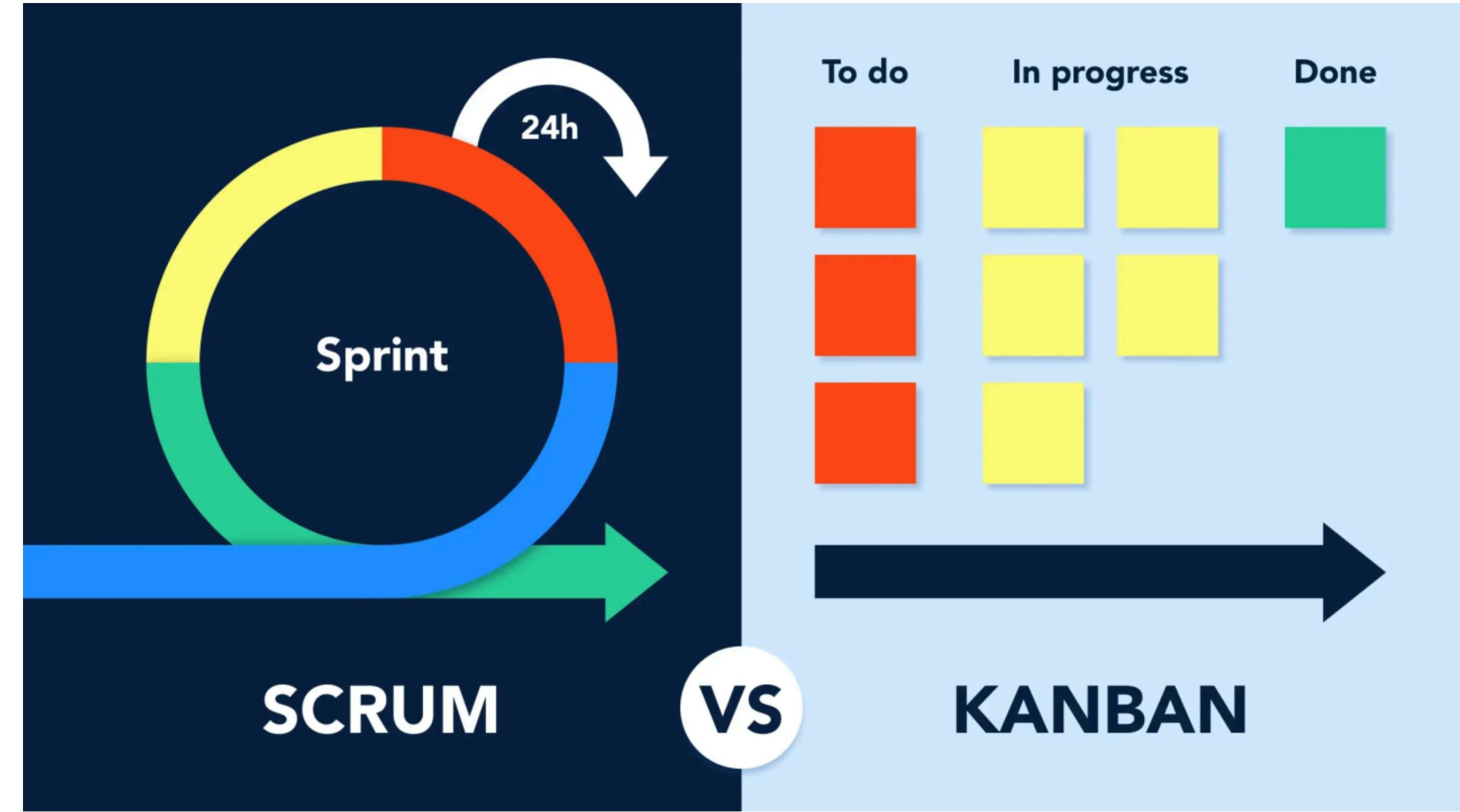
Daily
Scrum
(de 1 a 4 semanas)



Produto ou
funcionalidade
desenvolvida



Sprint review
Sprint
retrospective



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
Funções	Sem funções pré-definidas, mas muitas equipes ainda têm um gerente de projeto	Proprietário do produto, equipe de desenvolvimento, scrum master opcional
Cadênciacronograma	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)
Metodologia de lançamento	Entrega contínua	Nova funcionalidade/valor entregue ao final de cada sprint
Métricas primárias	Tempo de ciclo, lead time, quantidade de trabalho em andamento	Velocidade e valor criado
Modificações e alterações	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.” 



