

# SEMINÁRIO – ERICK

## TEMA INDIVIDUAL: METODOLOGIA ÁGIL

### Tópicos:

1. Manifesto ágil
  - a. Valores
  - b. Princípios
  - c. Conceitos de agilidade
2. Framework Scrum
  - a. Pilares
  - b. Papéis e Responsabilidades
  - c. Sprint
  - d. Processos, Reuniões e artefatos do scrum

### Conteúdo:

#### 1. Manifesto Ágil

Foi um documento criado em 2001 por um grupo de 17 desenvolvedores e especialistas em software, que buscavam uma abordagem mais flexível, colaborativa e eficiente para o desenvolvimento de software.

Ele surgiu como uma resposta aos métodos tradicionais de desenvolvimento, como por exemplo o modelo em cascata (Análise, Projeto, Codificação, Testes e Implatação), que eram vistos como rígidos, lentos e pouco adaptáveis às mudanças frequentes nas necessidades dos clientes e do mercado.

##### a. Valores

1- Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas.

→ Foco nas pessoas, em vez de depender rigidamente de ferramentas ou procedimentos.

2- Software em funcionamento mais que documentação abrangente.

→ Priorizar a entrega contínua de software que funcione, sem sobrecarregar o processo com muita documentação.

3- Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos.

→ Envolver o cliente no processo, colaborando continuamente para garantir que o produto atenda às suas necessidades reais.

4- Responder a mudanças mais que seguir um plano.

→ Ser flexível e adaptar-se rapidamente às mudanças em vez de se prender a um plano fixo e imutável.

b. Princípios

- Satisfazer o cliente
- Aceitar mudanças de requisitos
- Entregar software funcional com frequência (INCREMENTOS DA SPRINT)
- Colaboração constante entre desenvolvedores e usuários
- Construir projetos ao redor de indivíduos motivados
- Preferir comunicação cara a cara
- Software em funcionamento é a medida primária
- Promover um ritmo sustentável
- Atenção contínua à excelência técnica
- Simplicidade
- As melhores arquiteturas, requisitos e designs
- Revisar regularmente a eficiência da equipe

c. Conceitos de agilidade

SER ágil é um **mindset**, estabelecido por 4 valores e fundamentado por 12 princípios.

FAZER ágil é a **manifestação desse mindset**, através de diversas práticas como: **Scrum, Kanban, Xp, Crystal, etc.**

2. Framework Scrum

Scrum é uma Metodologia Ágil que promove **entregas frequentes, feedback constante e adaptação rápida a mudanças.**

a. Pilares

1- Transparência: **Todos os aspectos** do processo de trabalho devem ser **visíveis para todos os envolvidos**, incluindo progresso, obstáculos e metas. Isso permite que todos tenham uma compreensão clara do estado atual do projeto.

2- Inspeção: Frequentemente, **o trabalho e os processos são revisados para identificar problemas ou áreas que precisam de ajustes.** Essa inspeção ocorre nas reuniões regulares (**como a Daily Scrum e Sprint Review**).

3- Adaptação: **Com base nas inspeções**, a equipe faz **ajustes rápidos para melhorar o processo e o produto.** Isso permite uma resposta ágil a

mudanças ou novos desafios, garantindo que o projeto continue no caminho certo.

**b. Papéis e Responsabilidades**

- Scrum master: possui amplo conhecimento do framework Scrum, por isso é responsável por “liderar” o time scrum. Deve, entre outras coisas, auxiliar a organização, o time de desenvolvimento e o product owner, ser motivador de mudanças no processo scrum e incentivar que todos sigam à risca esse método ágil.

- Product owner: deve possuir uma ampla visão de negócio, já que é responsável por ser um elo entre o time scrum e os clientes/usuários. Seu papel é traduzir a necessidade das regras de negócios em itens chamados de user stories que compõem o backlog do produto e transmitir isso ao time de desenvolvimento. Define também as metas das sprints e gerencia os planos de entrega.

- Time de desenvolvimento: devem conhecer o scrum e serem motivados, proativos e técnicos. Tem que cumprir o objetivo da sprint, identificando também riscos e oportunidades sempre que possível. No final da sprint, devem entregar um incremento ao produto do cliente.

**c. Sprint**

Uma sprint é um ciclo de trabalho curto e fixo, geralmente de 1 a 4 semanas, no qual uma equipe Scrum desenvolve um incremento funcional de um produto, focando em metas claras e entregáveis.

**d. Processos, Reuniões e artefatos do scrum**

**(ARTEFATO)** Backlog do produto: é onde o product owner coloca e organiza os itens em formato user stories.

**(REUNIÃO)** Sprint planning: time box de 8 horas para uma sprint de 1 mês feita no início de cada sprint. O product owner apresenta o backlog para a equipe e tira dúvidas. Nessa reunião é definida a meta da sprint, criada tarefas que serão processados no quadro de tarefas e é criado sprint backlog.

**(ARTEFATO)** Sprint backlog: é onde ficam os itens que foram escolhidos na sprint planning. A finalização desses itens ao final da sprint irá gerar um novo incremento ao produto.

**(ARTEFATO)** Quadro de tarefas: como o nome já diz, é um quadro que possui tarefas dispostas em colunas, nomeadas como, por exemplo: “Não

iniciada”, “Iniciada” e “Finalizada”. É semelhante a metodologia ágil Kanban.

(REUNIÃO) Daily scrum: reunião diária com time box de 15 minutos. Os integrantes do time de desenvolvimento explicam aos demais rapidamente: o que fizeram desde a última reunião, o que pretendem fazer no resto do dia e se estão tendo algum impedimento.

(REUNIÃO) Sprint review: time box de 4 horas focada no produto ao fim de cada sprint. Momento de entrega do incremento e verificação do que foi feito em relação ao que deveria ter sido.

(REUNIÃO) Sprint retrospective: time box de 3 horas focada no processo Scrum ao fim de cada sprint. O time irá analisar que aspectos precisam ser mudados para o próximo ciclo, o que não deve se repetir o que foi bem realizado para dar continuidade.