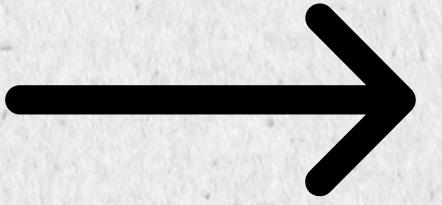


ADAPTATIVE SOFTWARE DEVELOPMENT



O que é?

O Adaptive Software Development (Desenvolvimento de Software Adaptativo), é uma metodologia de desenvolvimento de software com base em um ciclo de aprendizado colaborativo, sendo uma das primeiras metodologias ágeis.

Esse modelo de desenvolvimento é focado na construção de sistemas complexos, estimulando a colaboração humana e a auto-organização dos times para a solução de problemas, através de ciclos curtos e na constante prototipação.

VISÃO GERAL

Sendo baseado em um ciclo iterativo composto por três fases: especulação, colaboração e aprendizagem, traz uma ideia de que o aprendizado e a adaptação é o principal objetivo do projeto, até mesmo contando com práticas ágeis que já vimos em outros frameworks e métodos ágeis.

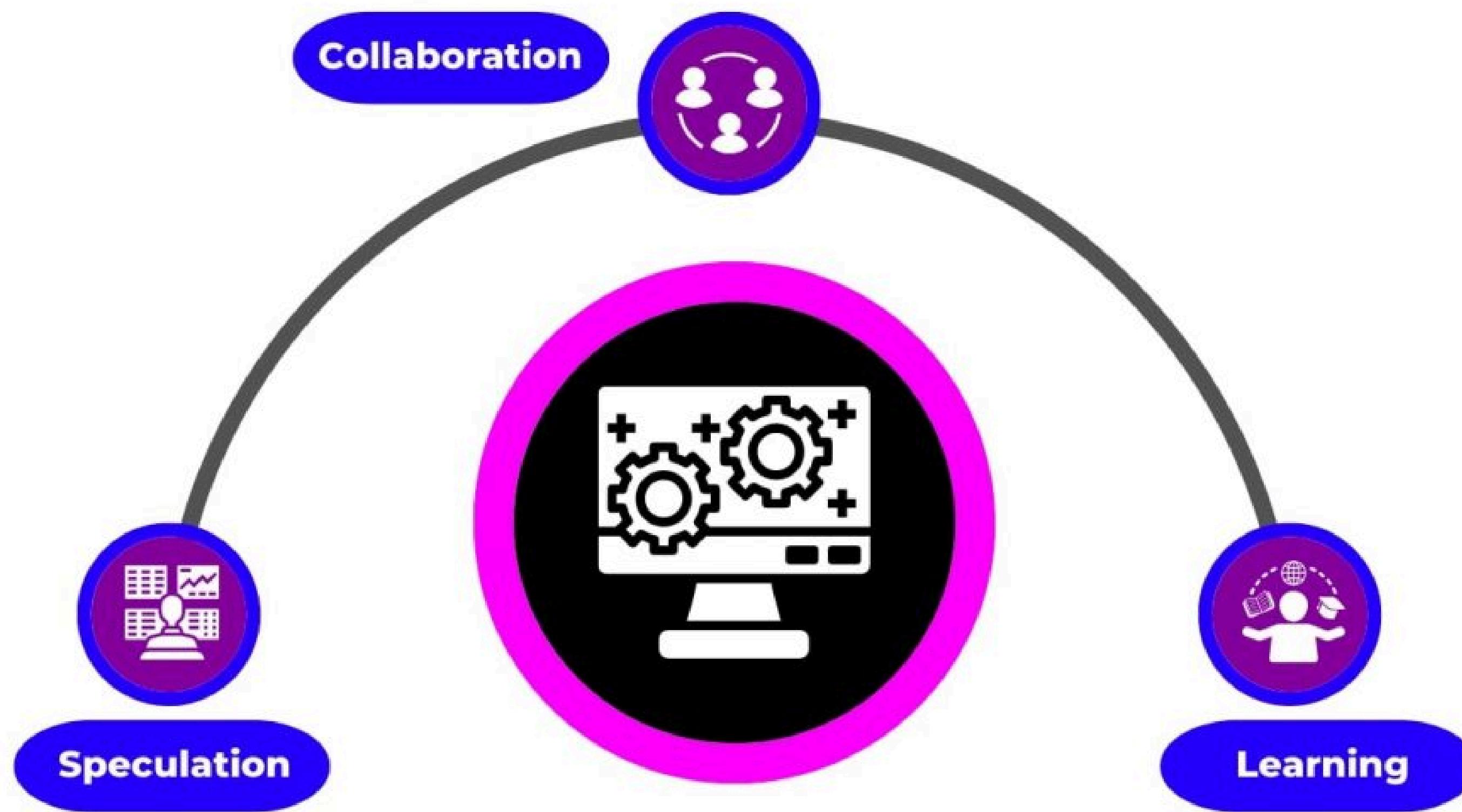
Apesar de se definir como uma estrutura de conceitos, práticas e diretrizes, o ASD defende alguns papéis: o Patrocinador Executivo, que é o principal ponto focal de negócios e é basicamente um Product Owner, a Equipe Principal com as pessoas que possuem as habilidades necessárias para o desenvolvimento e o Gestor de Projetos, que será o ponto focal para todas as atividades que serão realizadas e pela liderança do time.

Ciclo de Vida do Modelo

Um projeto de ASD é composto por um ciclo de três fases:

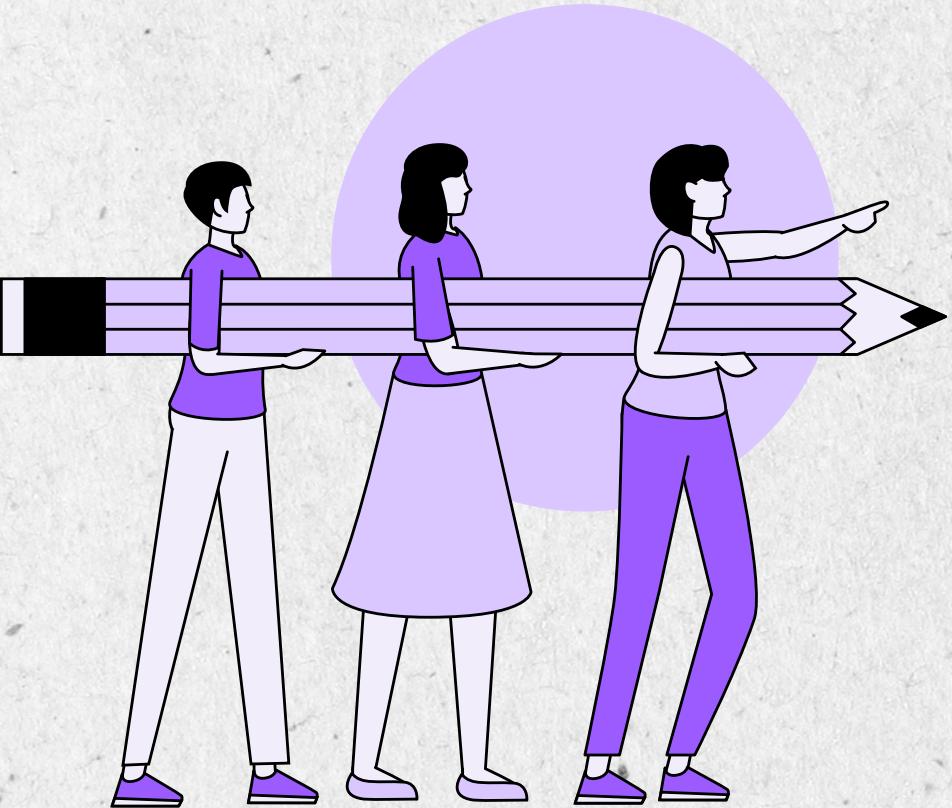
- **Especulação:** Nessa fase o projeto é iniciado e se estabelecem os principais objetivos e metas do projeto, requisitos básicos que serão necessários e as limitações com as quais você trabalhará. Após completar cada ciclo tudo é revisto e ajustado, podendo sofrer mudanças. Tudo isso para que o projeto esteja na realidade que a equipe está trabalhando.
- **Colaboração:** A colaboração ajuda bastante no levantamento de necessidades, especificações, etc. Por isso, deve-se existir confiança, ter críticas construtivas, trabalho árduo e promover a comunicação dos problemas e em atitudes que contribuem para o trabalho em equipe.
- **Aprendizado:** consiste na compilação de tudo o que foi aprendido do início até o final, o que foi bom e o que foi ruim para que possamos melhorar no futuro.

ASD Life- Cycle



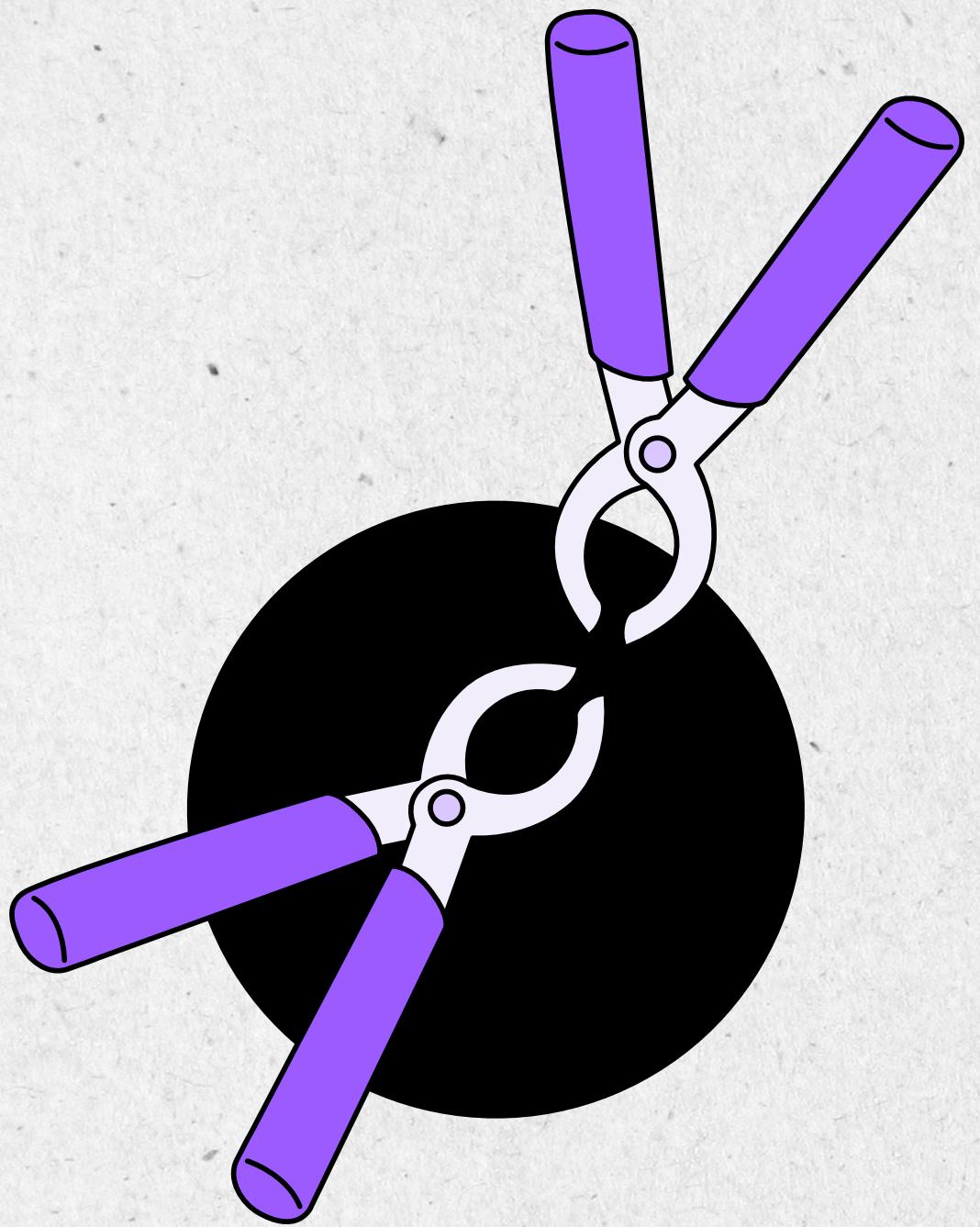
PONTOS BONS E RUINS

pontos positivos



- Promove o trabalho em equipe buscando engajamento e colaboração.
- Projetado para o desenvolvimento de softwares complexos.
- O modelo de ciclos curtos de ajuda a evitar e aprender com os erros.
- Incentiva a transparência entre o time de desenvolvimento e o cliente.
- É orientado a resultados, durante todos os ciclos os usuários finais aplicam feedbacks sobre as entregas.

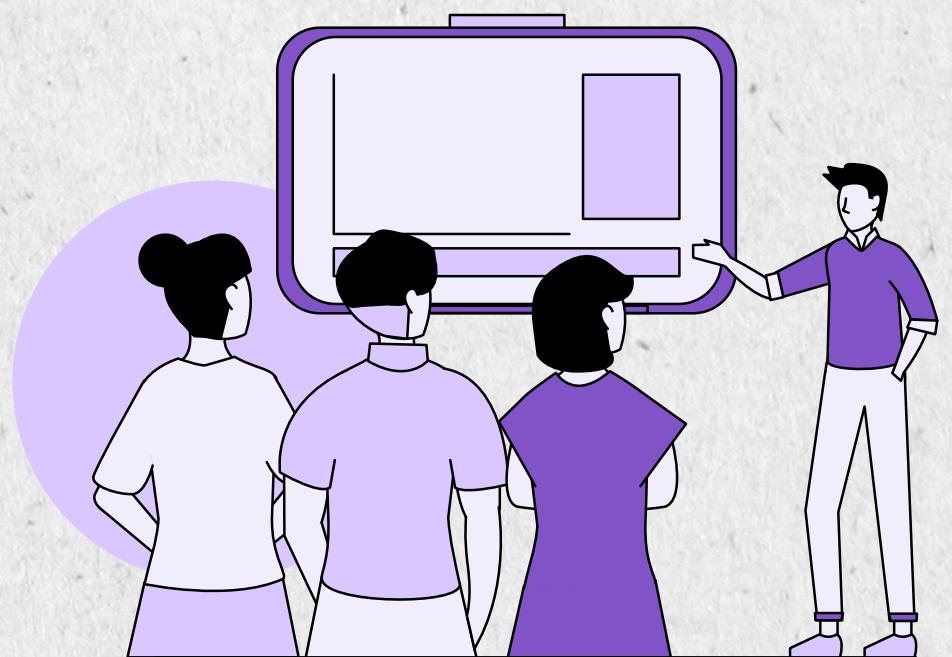
Pontos Negativos



- Não é tão simples ter um alto envolvimento do usuário final em todos os ciclos.
- A alta quantidade de testes aumentam os custos do produto.
- As diversas mudanças no projeto resultam em um baixo nível de documentação.
- A missão de uma iteração nem sempre irá entregar valor como planejado.
- Este modelo de desenvolvimento exige uma equipe experiente e com uma mentalidade adaptativa.

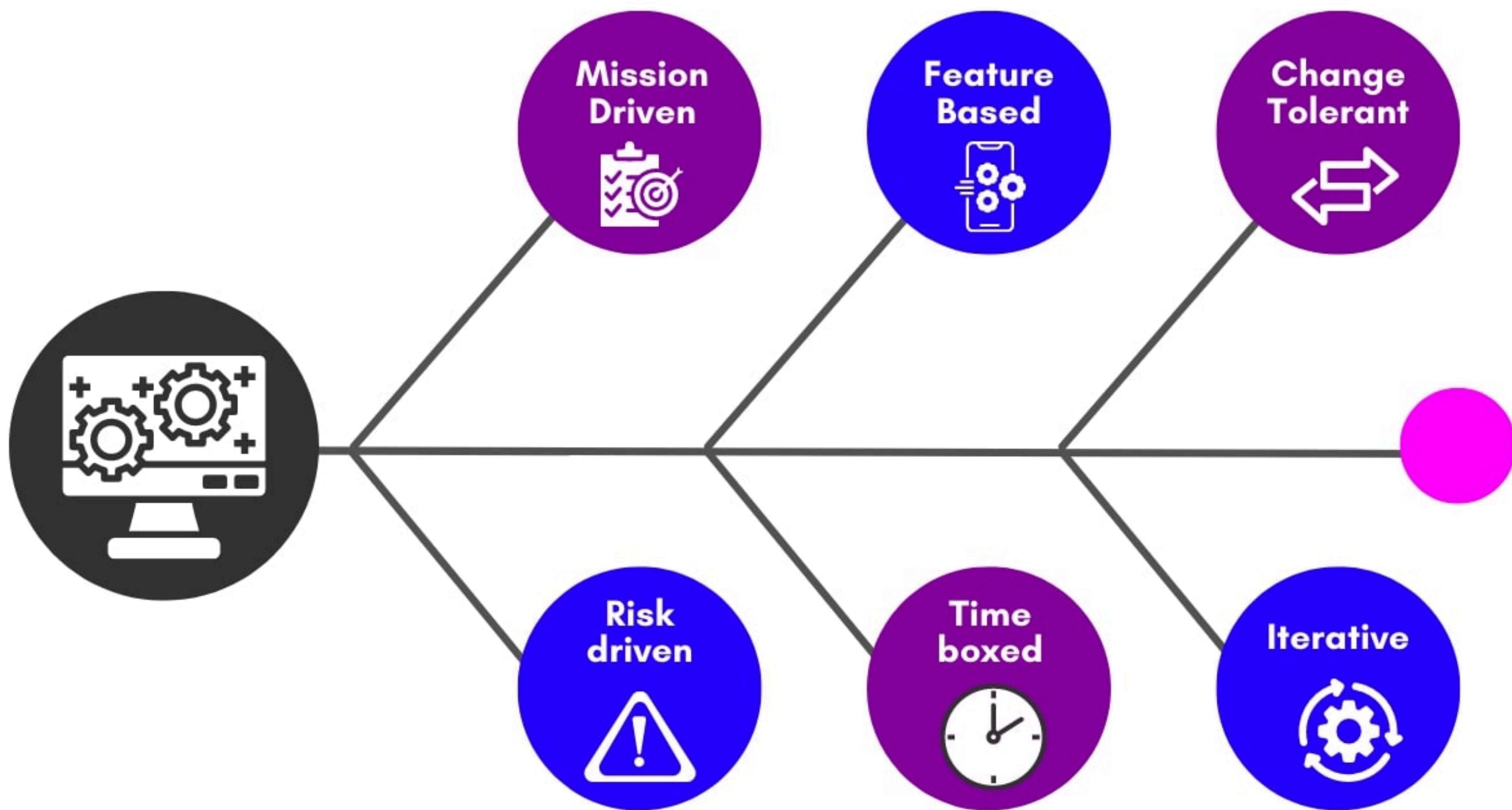
Caracterizado por seis propriedades

- Mission Driven: Para cada iteração do ciclo de desenvolvimento é necessário que a equipe tenha um objetivo definido para que as decisões sejam tomadas de acordo, podendo mudar ao longo do projeto.
- Component-Based: Em vez de desenvolver um sistema completo, a equipe irá desenvolver e entregar pequenas partes, de forma que o cliente receba mais valor no curto prazo e ofereça feedbacks sobre a qualidade do produto.
- Iterative: As equipes trabalham com pequenos ciclos, ou iterações, de desenvolvimento, no qual irão trabalhar com o foco na evolução do produto a curto prazo.



- Time Boxed: Todas as atividades, sejam elas de execução ou de cerimônias, possuem um time boxed definido pelos times antes mesmo do início do projeto, ou seja, existe um prazo máximo que as entregas devem ser realizadas.
- Risk Driven: Todos os itens que são considerados como alto risco possuem o seu desenvolvimento priorizado pela equipe, os seus membros sempre estão analisando e avaliando os riscos de todas as tarefas.
- Change Tolerant: As mudanças são frequentes e as equipes sempre estão buscando e avaliando os melhores pontos as serem mudados e melhorados, é sempre bom estar pronto para se adaptar do que controlar o que está sendo feito.

CHARACTERISTICS OF ADAPTIVE SOFTWARE DEVELOPMENT



Origem

Foi no início de 1990 que Jim Highsmith e Sam Bayer, uma dupla de gerentes de projetos, iniciaram o desenvolvimento e a utilização deste modelo, mas foi só em 2000 que Highsmith publicou o livro “Adaptive Software Development: A Collaborative Approach to Manage Complex Systems”, no qual apresenta a metodologia ASD em detalhes, além de abordar a filosofia e a teoria por trás dela.

Inclusive, os dois gerentes de projetos estiveram presentes em 2001 durante a criação do Manifesto Ágil, e foram muito importantes para o documento e para os demais processos de desenvolvimento de software ágil que surgiram após isso.



Considerações Finais

ASD é um modelo que traz excelentes resultados em grupos de trabalho, pois incentiva a comunicação de todos os envolvidos. É bastante indicado para projetos com constante mudança e em ambientes que necessitam implementar projetos que são críticos para o negócio, além de ser uma boa ferramenta para equipes que atuam com projetos de alto risco.



Incluir Video

PLAY

