***=======================================================***

***Modelo de Processos***

***=======================================================***

**Modelo tradicional** ---> Utilizado em gestão de projetos;

* Mais indicado a projetos grandes;
* tempo-custo -documentação-teste- entrega;
* segue linear, sem ocorrer mudanças até sua entrega;
* Cliente apenas participa do levantamento de requisitos(parte inicial);
* Extremamente detalhado e bem definidos;

**Modelo Ágil** ---> Utilizado na gestão de software;

* Mais indicado em projetos que podem ter alteração;
* É um “futuro incerto” pois ele pode ter mudanças no decorrer do projeto;
* O cliente é praticamente um integrante do projeto (beta) , pois ele acompanha o desenvolvimento e testando o APP;
* Atuação colaborativa dos envolvidos no projeto;

***=======================================================***

***Metodologias Ágeis***

***=======================================================***

**Scrum** ---> É um framework simples para gerenciar projetos complexos, quando conhecemos menos os requisitos e temos uma tecnologia mais complexa o cenário é caótico e aqui usamos o scrum.

Temos 3 pilares fundamentais: transparência, inspeção, adaptação.

**Transparência:** o Guia Scrum ressalta a importância de que os aspectos significativos do projeto estejam visíveis aos responsáveis para que todos compartilhem um entendimento comum.

**Inspeção:** usuários do Scrum devem inspecionar frequentemente o progresso em direção a uma Meta do Sprint.

**Adaptação:** é realizar os ajustes. Quanto antes for feito, mais rapidamente novos desvios serão minimizados.

* Papéis importantes: Scrum Master, product Owner, Dev team;
* Eventos: Sprint planning, Execução, Daily Scrum, Revisão Sprint, retrospective Sprint;
* Product Owner, o único responsável sobre a prioridade dos projetos;
* Scrum master, Age como coach ajudando a todos e facilitando;
* dev team, eles que decidem como vai ser e desenvolvem o projeto
* Tudo começa com a visão do projeto, o Product Owner tem essa função
* Product backlog -> as funções que vão ser definidas de forma prioritária;
* Sprints -> onde o projeto vai ser planejado com duração fixa de 2 a 4 semanas;

Antes de cada sprint é feita uma reunião para definir o que vai ser feito;

cada sprint vai ser feita de acordo com a prioridade para realizar a entrega do produto final

* Sprint Review: verificar necessidades de adaptação do produto;
* Retrospectiva: Necessidades de adaptação no projeto (melhoria para realizar as sprints).

O Stand-up Scrum é uma reunião rápida, que não deve ultrapassar mais do que 15 minutos. Nessa reunião, cada membro expõe o progresso desde o último Daily Scrum, a atividade que está planejada antes do próximo encontro e qualquer barreira ou problema que possa impedir o progresso de sua tarefa.

Durante a reunião cada membro deverá responder 3 perguntas, O que fiz ontem para ajudar a equipe, o que farei hoje e se há alguma barreira para interferir na conclusão da minha meta.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Para Fazer** | **Em Execução** | **Feito/Pronto** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Kanban** ---> Kanban é uma metodologia criada pela grande montadora Toyota, com o intuito de facilitar a produção de carros, com o auxílio de post its e um quadro, a montadora conseguiu gerenciar seu fluxo de estoque e produção, isso na informática, ajuda praticamente aos integrantes a saberem o que já foi feito, o que está sendo feito e o que falta a ser feito, assim orientando os mesmos.

**XP** ---> Usa o mínimo de documentação e o máximo de interação pessoal;

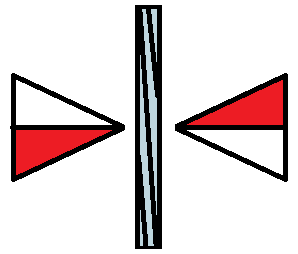
* Foca principalmente na comunicação dos integrantes (gerentes, desenvolvedores e clientes);
* A principal característica é a simplicidade, tudo aquilo que agrega valor ao cliente e coragem para informar tudo que será deixado para o próximo release (sprint);
* Feedback teste dos desenvolvedores, para verificar melhorias para as estórias do projeto;
* Tudo no XP é feito ao extremo, principalmente na fase de teste para estressar o aplicativo ao máximo.

**Crystal** ---> Família crystal segue o conceito básico da metodologia Ágil que é sempre manter o cliente informado de tudo e entregar módulos do aplicativo, a única diferença é seu sistema de cores onde quanto mais escura a cor mais complexo e difícil será seu projeto.

***=======================================================***

***Modelo de Processos***

***=======================================================***



Existem dois modelos de processos mais utilizados atualmente, o **Modelo Ágil** e o **Modelo Tradicional (Cascata)**.

**Modelo Tradicional (Cascata):**

* Todo o ciclo do projeto é planejado desde a etapa inicial (Ex: levantamento de requisitos) ao final (Ex: prazo de entrega ao público);
* Somente irá avançar de etapa de criação se a etapa atual estiver pronta;
* O projetista irá cumprir somente a uma etapa do projeto;
* “No Modelo de Processo Tradicional, entende-se que o produto só faz sentido quando é entregue em sua totalidade ao cliente, ou seja, apenas com 100% do projeto cumprido é que o software será implantado para uso do cliente.”;
* O cliente somente vai receber o projeto quando ele estiver totalmente concluído.

**Modelo Ágil:**

* O projeto é criado em partes;
* O projetista poderá cumprir mais de uma etapa de criação do projeto;
* O projeto está altamente interligado com o feedback do cliente, ou seja, a empresa oferece Betas do programa e aguarda as sugestões, comentários deles.

***=======================================================***

***Metodologias Ágeis***

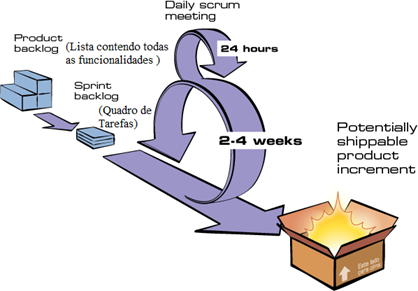
***=======================================================***

Diante dos desafios do mundo corporativo, marcado pela alta tecnologia e competitividade, o desenvolvimento de produtos e serviços de software precisou acompanhar esse ritmo. Para isso, surgiram os métodos ágeis. Como o próprio nome diz, eles envolvem um conjunto de metodologias que servem para acelerar o ritmo dos processos de desenvolvimento de software.

Algumas metodologias ágeis são: Scrum, Feature Driven-Development (FDD), Scaled Agile Framework (SAFe), Adaptative Software Development (ASD), Dynamic System Development Method (DSDM), dentre outros.

**Scrum:**

* No Scrum, os projetos são divididos em ciclos (tipicamente mensais) chamados de Sprints. O Sprint representa um Time Box dentro do qual um conjunto de atividades deve ser executado.
* A cada dia de uma Sprint, a equipe faz uma breve reunião (normalmente de manhã), chamada Daily Scrum. O objetivo é disseminar conhecimento sobre o que foi feito no dia anterior, identificar impedimentos e priorizar o trabalho do dia que se inicia.
* Ao final de um Sprint, a equipe apresenta as funcionalidades implementadas em uma Sprint Review Meeting. Finalmente, faz-se uma Sprint Retrospective e a equipe parte para o planejamento do próximo Sprint. Assim reinicia-se o ciclo.



**Kanban:**

* Ele é dividido em 3 Partes Principais, Cartão, Colunas e Quadro:
* Cartão: Trata-se de uma tarefa ou ação que precisa ser tomada para que o resultado final seja entregue;
* Colunas: As colunas representam os status dos cartões;
* Quadro: O quadro nada mais é do que o kanban como um todo, organizado em colunas e cartões.