

SCRUM vs outras metodologias

GABRIEL SANTOS

Sumário

01

Metodologias tradicionais

02

Metodologias ágeis

03

eXtreme Programming (XP)

04

Kanban

05

Iterative Development

06

SCRUM

07

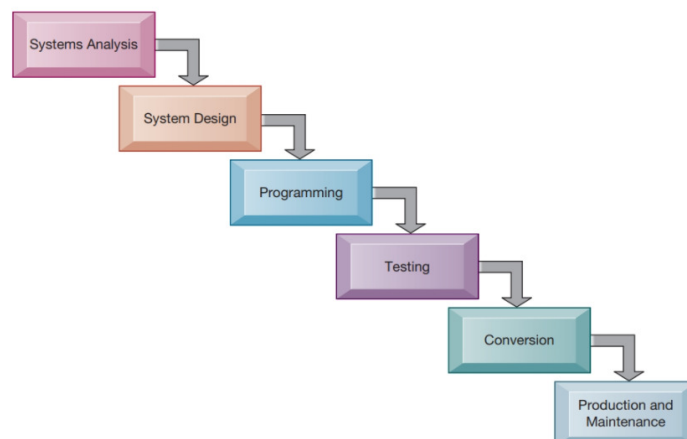
Conclusões



Metodologias tradicionais

Mestrado em Informática e Sistemas 2019/2020 - GABRIEL SANTOS

Waterfall model (cascata)




Mestrado em Informática e Sistemas 2019/2020 - GABRIEL SANTOS





Metodologias ágeis



Mestrado em Informática e Sistemas 2019/2020 - GABRIEL SANTOS




Metodologias ágeis



Manifesto ágil

- 1. Os indivíduos e suas interações** acima de procedimentos e ferramentas
- 2. O funcionamento do software** acima de documentação abrangente
- 3. A colaboração com o cliente** acima da negociação e contrato
- 4. A capacidade de resposta a mudanças** acima de um plano pré-estabelecido



Princípios ágeis

1. Garantir a satisfação do cliente, entregando rápida e continuamente software funcional
2. Até mesmo mudanças tardias de âmbito no projeto são bem-vindas
3. Software funcional é entregue frequentemente (semanal ou mensal - o menor intervalo possível)
4. Cooperação constante entre as pessoas que entendem do 'negócio' e os desenvolvedores
5. Projetos surgem por meio de indivíduos motivados, devendo existir uma relação de confiança
6. A melhor forma de transmissão de informação entre desenvolvedores é através da conversa 'cara a cara'
7. Software funcional é a principal medida de progresso do projeto
8. Novos recursos de software devem ser entregues constantemente. Clientes e desenvolvedores devem manter um ritmo até a conclusão do projeto
9. Design do software deve prezar pela excelência técnica
10. Simplicidade
11. As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de equipes auto-organizáveis
12. Em intervalos regulares, a equipe reflete sobre como se tornar mais eficaz e então refina e ajusta seu comportamento.

Mestrado em Informática e Sistemas 2019/2020 - GABRIEL SANTOS

eXtreme Programming

Agilidade de Equipes e Qualidade de Projetos



Coragem
para saber dizer **NÃO** quando
necessário



Feedback

é a pratica fundamentada em
devolver informações entre os
membros da equipe e também
na relação com o cliente



Simplicidade

é necessária desde a forma
como se levanta requisitos até a
codificação e os testes da
solução desenvolvida



Comunicação

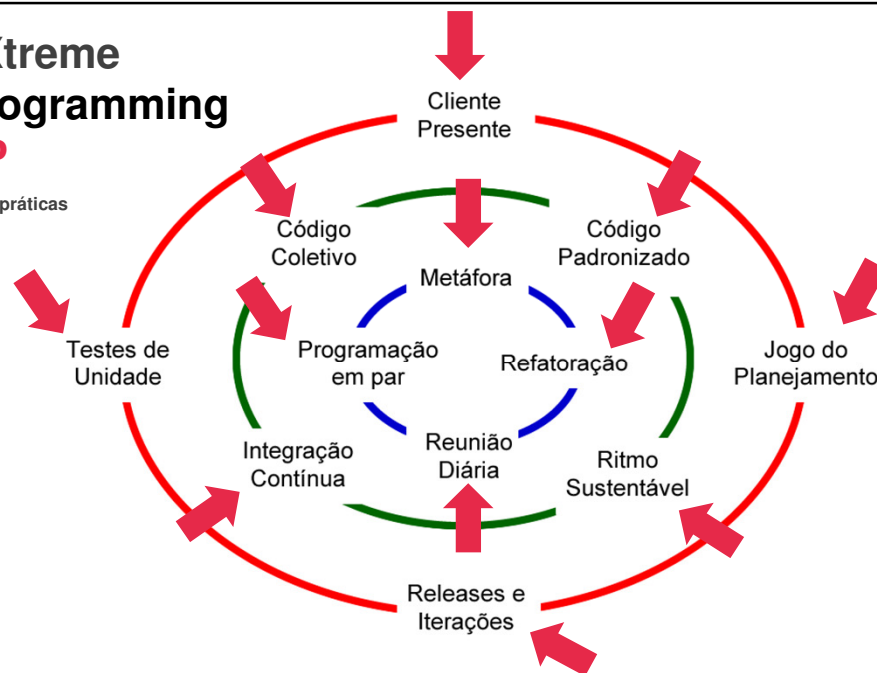
é obrigatória para que não haja lacunas em processos e problemas entre equipe, cliente e fornecedor



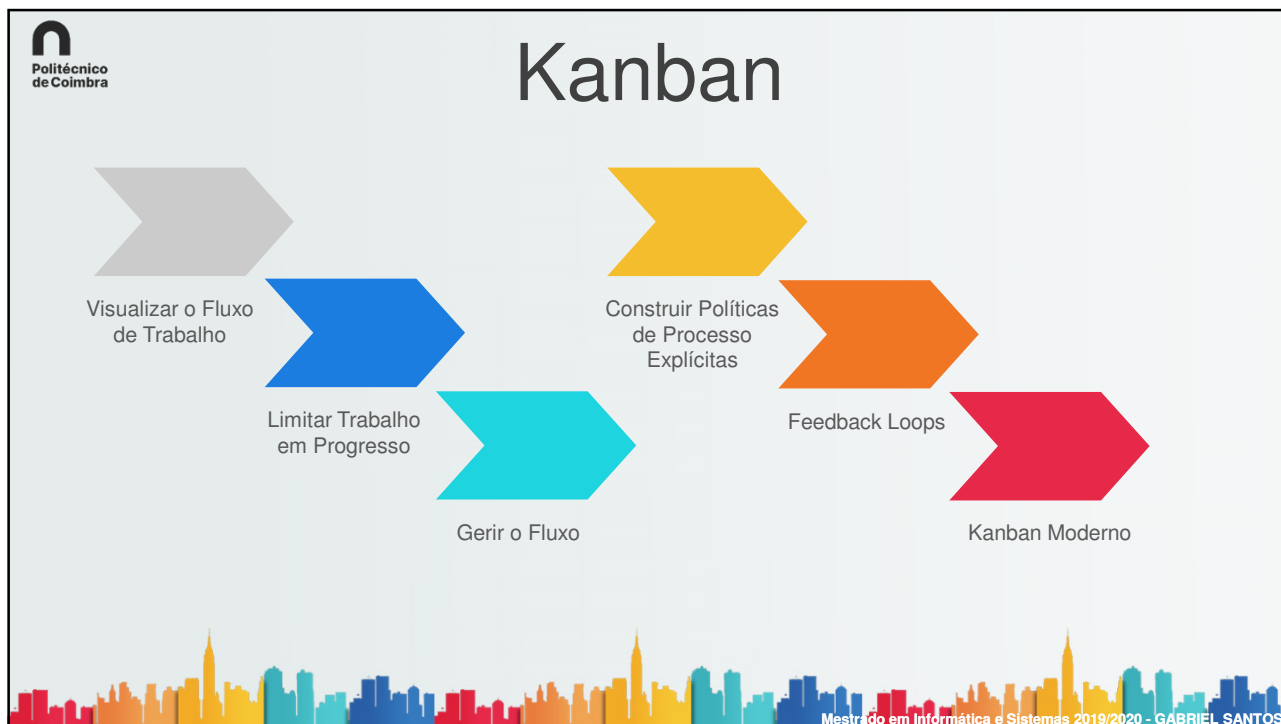
Mestrado em Informática e Sistemas 2019/2020 - GABRIEL SANTOS

eXtreme Programming

Boas práticas



Mestrado em Informática e Sistemas 2019/2020 - GABRIEL SANTOS



Kanban

Mestrado em Informática e Sistemas 2019/2020 - GABRIEL SANTOS

Iterative Development

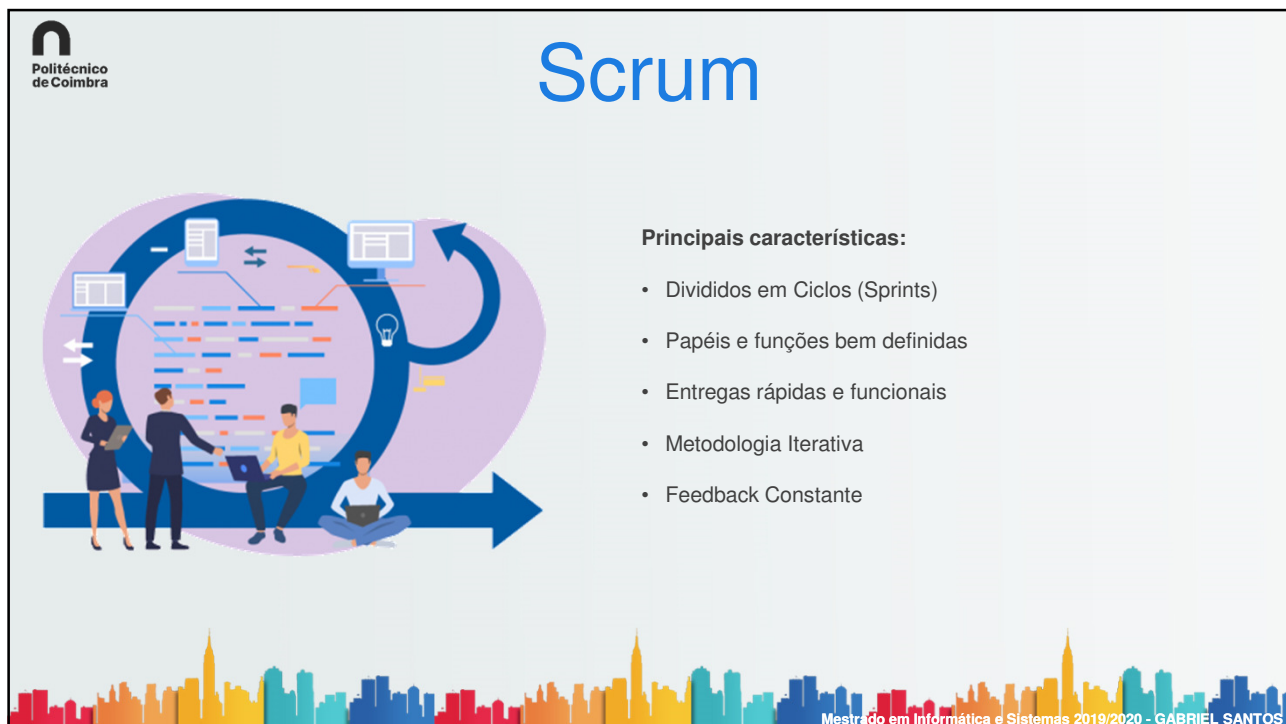
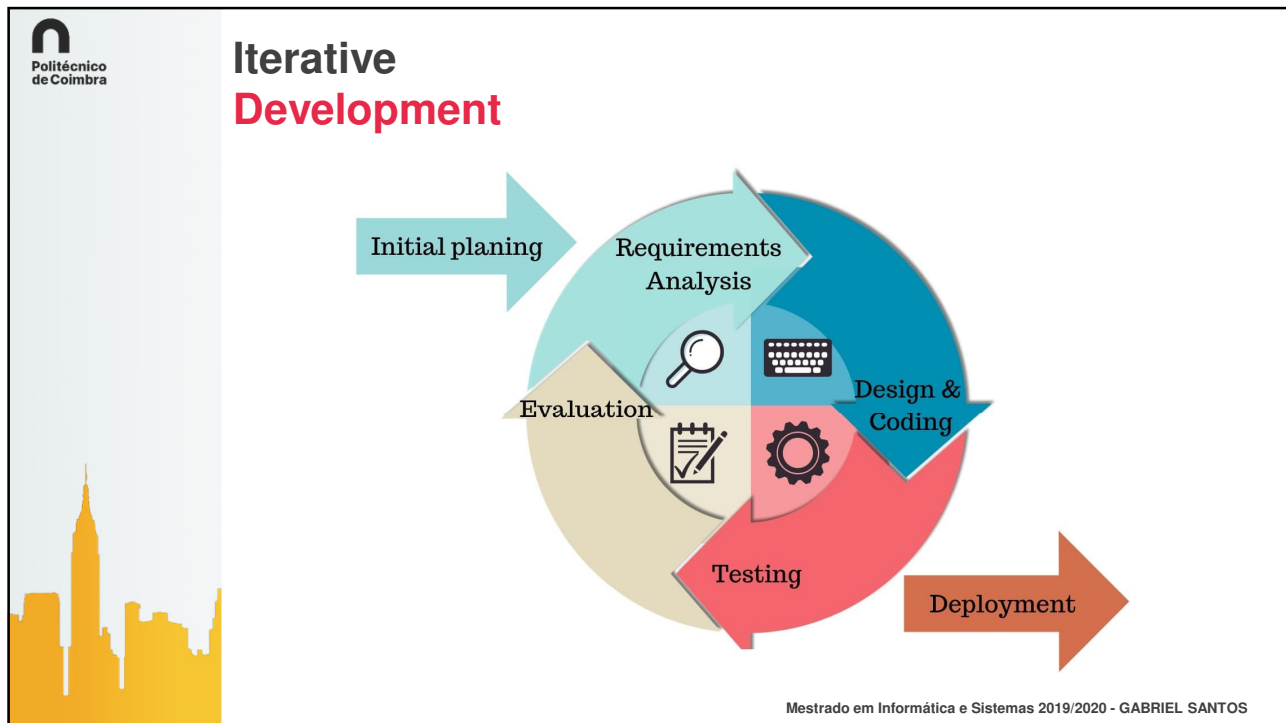
- A Prática de Iterative Development caracteriza um ciclo de vida do projeto de software abrangendo diversas iterações.
- Uma iteração consiste em um conjunto quase seqüencial de tarefas
- Evolução do Modelo Waterfall;

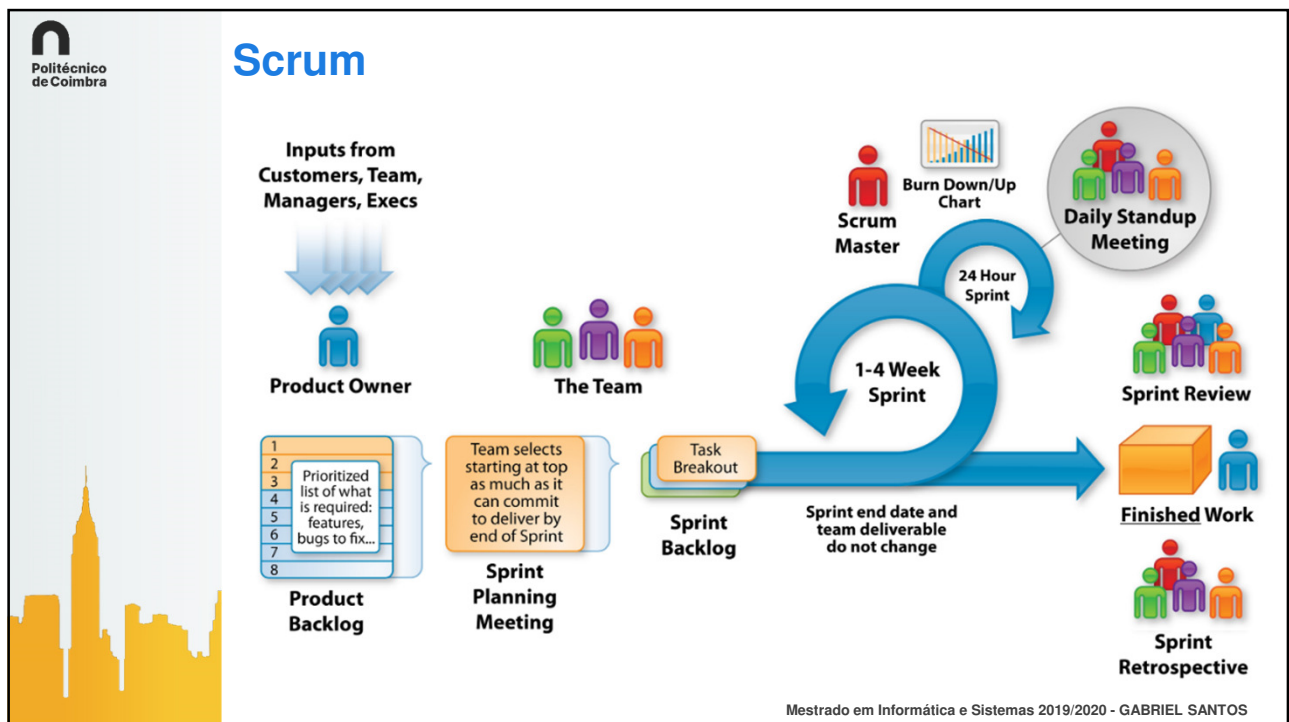
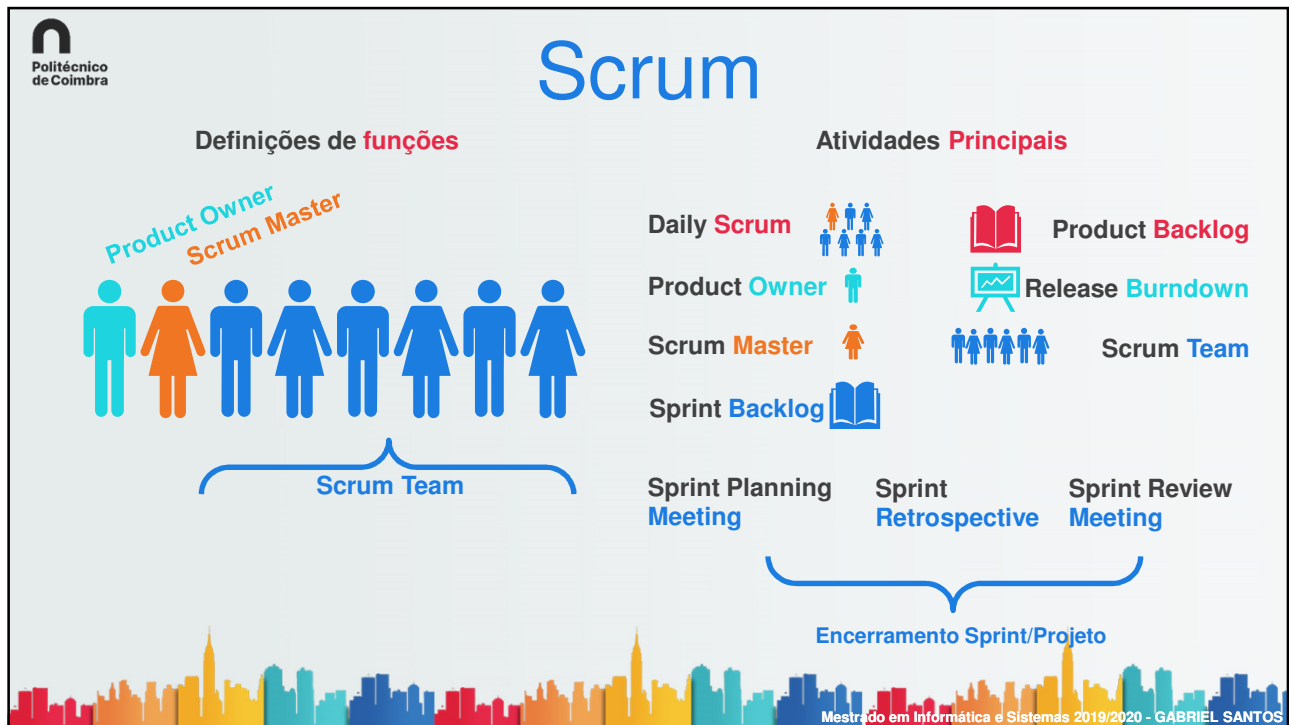
Como Funciona?

Benefícios

- Os riscos são reduzidos mais cedo
- Os requisitos e as táticas de alteração são acomodados
- A melhoria e o refinamento do produto são facilitados, resultando em um produto mais robusto
- As organizações podem aprender a partir dessa abordagem e aprimorar seus processos
- A capacidade de reutilização aumenta

Mestrado em Informática e Sistemas 2019/2020 - GABRIEL SANTOS



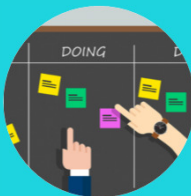


Conclusões



eXtreme Programming

- Simplicidade;
- Comunicação;
- Feedback;
- Coragem;
- Iteração (Sprints).



Kanban

- Controle de tarefas;
- Visualmente fácil;
- Implementação rápida.



Iterative Development

- Iteração (Sprints);
- Prototipagem;
- Comunicação;
- Redução de erros.



SCRUM

- Entregas Rápidas;
- Iteração (Sprints);
- Implementação Rápida;
- Comunicação.

Mestrado em Informática e Sistemas 2019/2020 - GABRIEL SANTOS

Scrum vs Outras

	Scrum	Iterative Development	Kanban	eXtreme Programming
Definição de Papéis/Funções	✓	✓	✓	✓
Iteração/Sprints	✓	✓	✗	✓
Entregas Constantes	✓	✓	✗	✓
Comunicação	✓	✓	✓	✓
Qualidade de entregas	✓	✓	✓	✓

Mestrado em Informática e Sistemas 2019/2020 - GABRIEL SANTOS

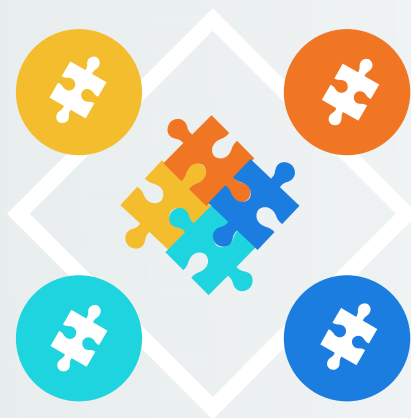
Scrum vs Outras

Maturidade da Equipe

Estar disposto a mudar, a conhecer novas metodologias e a dividir conhecimentos

Disponibilidade da Organização

A empresa deve estar estruturada para qualquer uma das escolhas, não adiante ter profissionais capacitados e vontade se a organização não estiver de acordo.



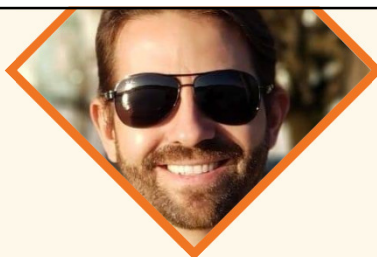
Proximidade ao Cliente

Novas metodologias surgem a todo momento e todas, aproximam e colocam o cliente sempre dentro dos processos.

Qual é a melhor?

A união de todas, com seus pontos fortes, podem ser adaptados e geridos perfeitamente, tornando cada empresa proprietária da sua metodologia ideal.

Mestrado em Informática e Sistemas 2019/2020 - GABRIEL SANTOS



SCRUM vs OUTRAS METODOLOGIAS

Obrigado!