## MÉTODOS ÁGEIS?



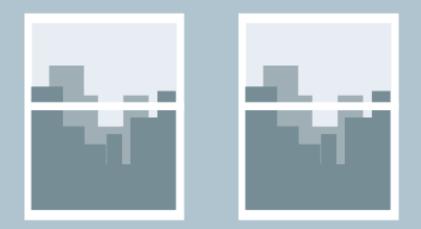
Trabalhar com entregas constantes, alinhando as atividades da empresa com as necessidades dos clientes

# O que seriam as ? entregas constantes?

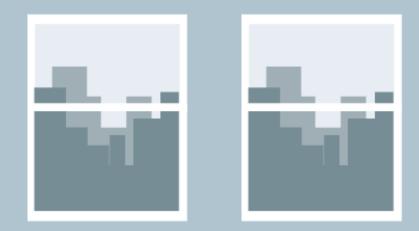
### Imagine as atividades de uma empresa como a entrega de uma casa



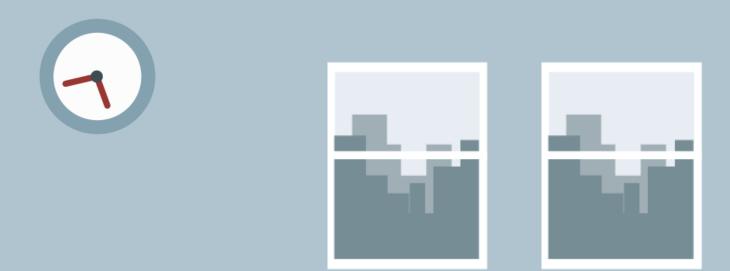
## As pessoas que morarem nessa casa farão melhorias constantes na casa.



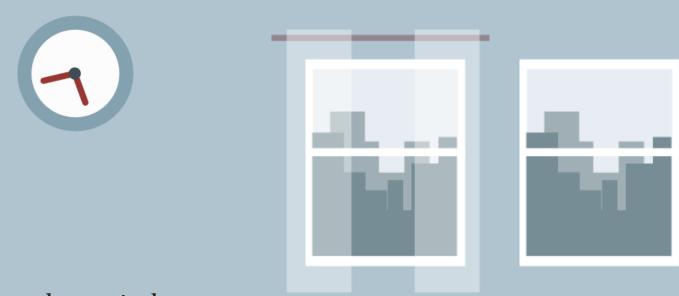




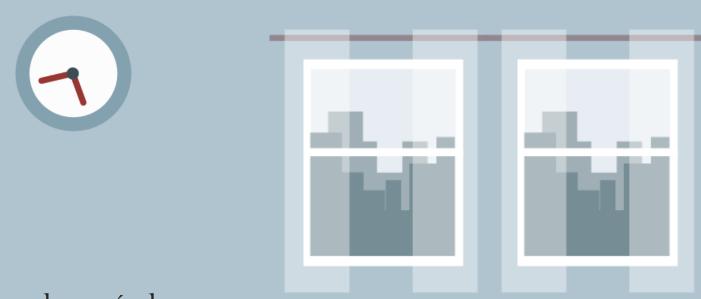














Não é necessário fazer todas as melhorias para somente depois realizar a mudança.

#### METODOLOGIAS ÁGEIS INCENTIVAM:

- 1. a organização
- 2. a comunicação
- o foco no resultado final
- 4. um maior trabalho em equipe
- 5. a inspeção e adaptação frequente



#### Os 12 princípios do desenvolvimento ágil

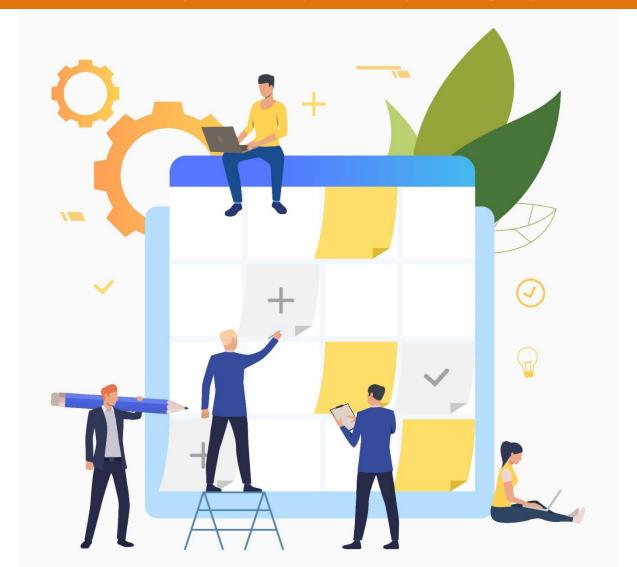
- 1. Garantir a satisfação do cliente, entregando rápida e continuamente software funcional
- 2. Até mesmo mudanças tardias de escopo no projeto são bemvindas
- 3. Software funcional é entregue frequentemente (semanal ou mensal o menor intervalo possível)
- 4. Cooperação constante entre as pessoas que 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'

#### Os 12 princípios do desenvolvimento ágil

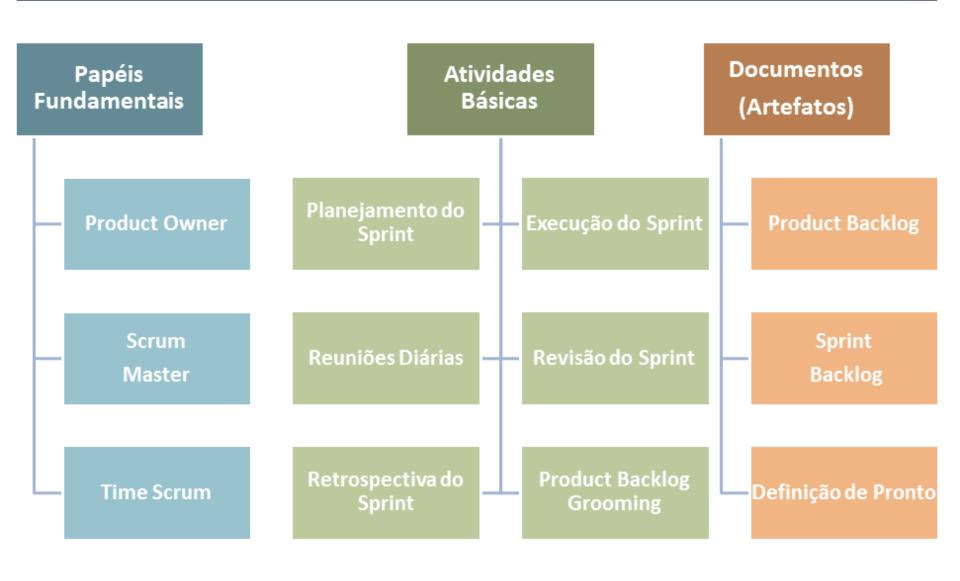
- 7. Software funcional é a principal medida de progresso do projeto
- 8. Novos recursos de software devem ser entregues constantemente. Clientes e desenvolvedores devem manter um ritmo até a conclusão do projeto
- 09. Design do software deve prezar pela excelência técnica
- 10. Simplicidade
- 11. As 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

#### Scrum

Baseia-se na divisão de tarefas em intervalos de tempo (sprints) e na interação constante entre as pessoas que compõe o grupo de trabalho.



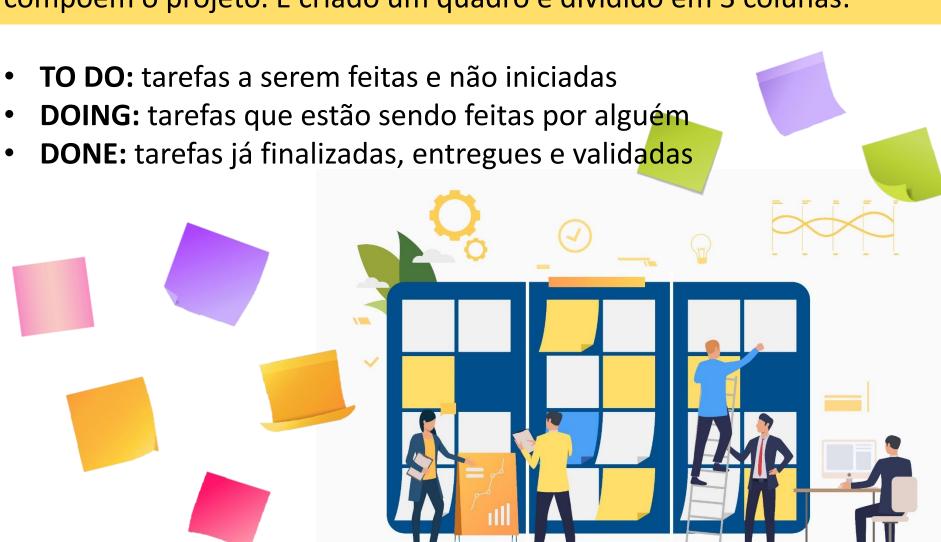
#### Práticas do Scrum

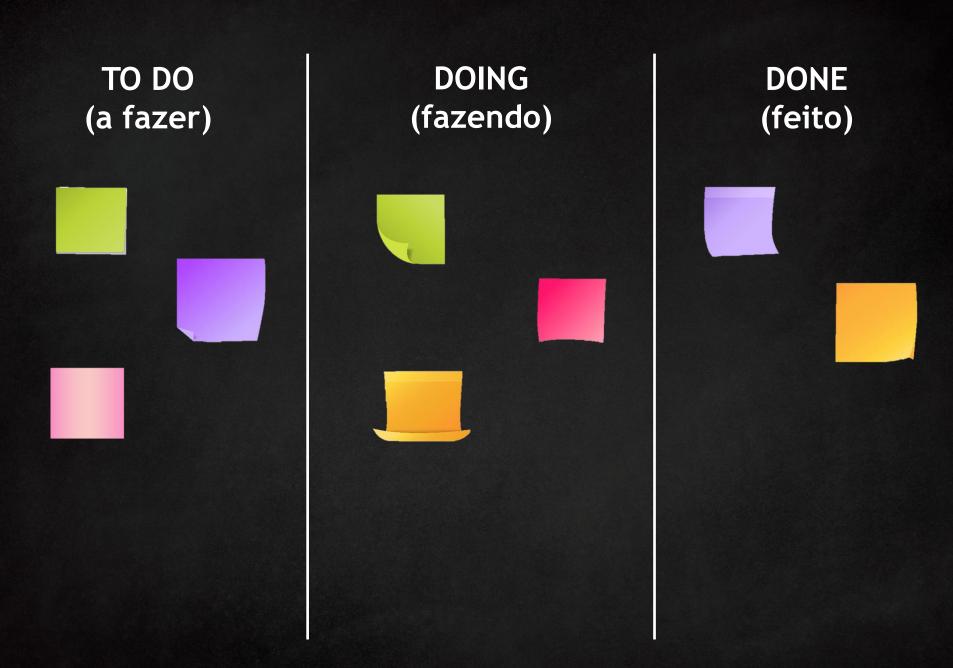


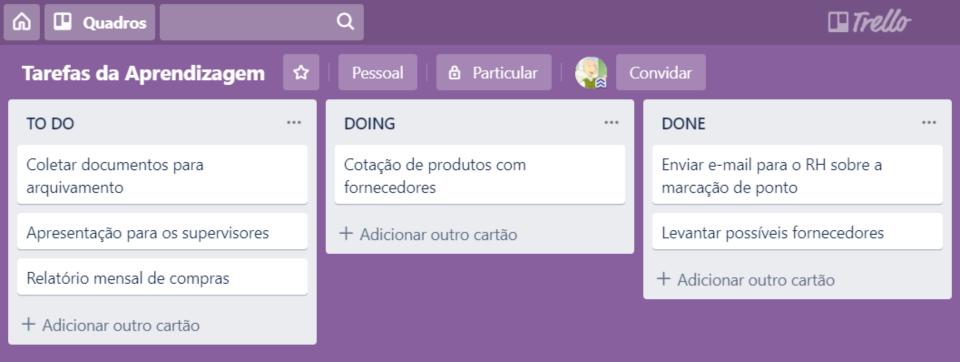
- Scrum master: garante os valores e práticas do Scrum no dia a dia, cobrando do time o melhor trabalho possível
- **Product Owner:** representa interesses do usuário/cliente final. Determina o que deve fazer parte do projeto
- Product Blacklog: lista com as funcionalidades a serem implementadas em um projeto
- Scrum Team: grupo que trabalham juntos para realizar as tarefas necessárias para o próximo "sprint"
- **Sprints:** intervalos de tempo no qual o grupo deve fazer as tarefas do Sprint Backlog
- Sprint backlog: lista de tarefas que o Scrum Team se compromete a fazer durante o Sprint

#### Kanban

Baseia-se em checklists e em uma estrutura visual das tarefas que compõem o projeto. É criado um quadro e dividido em 3 colunas:







O Trello é uma ferramenta digital e online na qual é possível construir diversos quadros que facilitam e ajudam a utilização do Kanban para o gerenciamento de tarefas e projetos

#### **5W2H**

Ferramenta que permite analisar detalhadamente cada passo do planejamento. Consiste, basicamente, em completar um quadro respondendo a 7 questões sobre a cada tarefa do projeto:



- 1) O que será feito
- 2) Por que será feito
- 3) Onde será feito
- 4) Quando será feito
- 5) Por quem será feito
- 6) Como será feito
- 7) Quanto custará



5W					2H	
What	Why	Where	When	Who	How	How Much
O que será feito?	Por que será feito?	Onde será feito?	Quando será feito	Por quem será feito?	Como será feito?	Quanto custará?