

Pesquisa sobre Metodologias Ágeis

Equipe Prime Language: Kevin da Silva Lima, Lucas Daniel de Araujo Pereira, Lukas Rodrigues Bariani, Matheus Mendonça de Lima, Nicollas Lopes Costa

Scrum

O Scrum é uma maneira de organizar o trabalho em etapas curtas, chamadas Sprints. Basicamente, a equipe decide o que vai fazer naquele período e tenta entregar essa parte pronta no final. Ele tem três funções principais: o Product Owner, que diz o que é mais importante; o Scrum Master, que ajuda o time a não se perder no processo; e o time que realmente faz o trabalho. No dia a dia, o Scrum usa reuniões rápidas, planejamentos simples e conversas sobre o que pode melhorar. Entre as coisas boas, o Scrum ajuda bastante na comunicação, deixa tudo mais organizado e permite ajustes no meio do caminho sem bagunçar tudo. Por outro lado, precisa de disciplina, e algumas equipes podem ter dificuldade de seguir todas as reuniões certinhas. Um exemplo comum é quando uma equipe cria um aplicativo e, a cada duas semanas, entrega alguma parte funcionando para o cliente ver.

Kanban

O Kanban é uma forma mais visual de organizar as tarefas. A ideia é usar um quadro com colunas como “A Fazer”, “Fazendo” e “Feito”. Cada tarefa fica em um cartão e vai andando pelo quadro conforme progride. É simples e direto. Uma das regras mais importantes é evitar fazer várias coisas ao mesmo tempo, para não travar o fluxo. Entre os pontos positivos, o Kanban é super flexível, fácil de entender e muito útil para enxergar rapidamente como está o trabalho. Mas, se a equipe não tomar cuidado, vira bagunça, porque não tem tantas regras como o Scrum. Ele é muito usado em equipes de suporte, onde as tarefas chegam o tempo todo e não dá para planejar um ciclo certinho.

Extreme Programming (XP)

O XP é uma metodologia bem focada na parte técnica, no código mesmo. Ele incentiva práticas como programar em dupla, escrever testes antes do código e melhorar o código o tempo todo para deixá-lo mais limpo. Isso ajuda bastante a evitar erros e a manter tudo funcionando mesmo quando o projeto exige muitas mudanças. A vantagem é que a qualidade do software fica muito boa, com menos falhas. A desvantagem é que nem todas as equipes conseguem aplicar essas práticas, porque exigem experiência e bastante disciplina. Um exemplo de uso do XP é quando uma empresa desenvolve um sistema muito complexo e que muda sempre, então eles precisam testar tudo o tempo todo.

Comparação

As três metodologias são ágeis, ou seja, todas tentam deixar o trabalho mais rápido, flexível e organizado. Mas cada uma faz isso de um jeito. O Scrum divide tudo em ciclos e funciona bem com equipes que gostam de rotina e reuniões rápidas. O Kanban é mais livre e visual, ótimo para trabalhos contínuos. Já o XP é mais técnico e foca na qualidade do código. Scrum organiza melhor, Kanban dá mais liberdade e XP ajuda a entregar um software mais limpo e confiável.

Conclusão

Depois de analisar as três metodologias, a que mais se destaca para a maioria dos projetos é o Scrum. Ele é organizado, fácil de entender e funciona bem para equipes pequenas, como grupos de escola ou projetos acadêmicos. Além disso, ele permite que tudo seja adaptado durante o caminho. Mesmo assim, dependendo do tipo de projeto, o Kanban pode ser mais prático e o XP pode ser a melhor escolha para quem precisa de muita qualidade no código.