









































Modelo DT e Scrum - PT

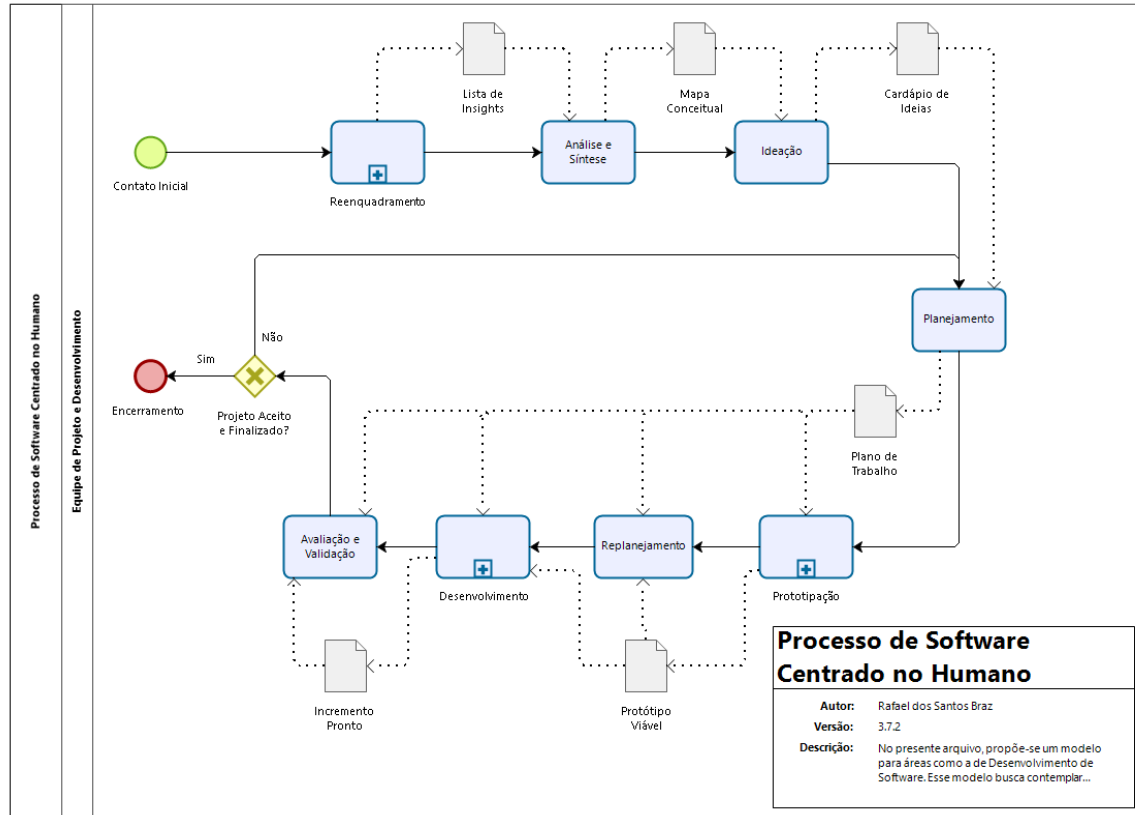
Bizagi Modeler

Índice

MODELO DT E SCRUM - PT	1
BIZAGI MODELER	1
1 PROCESSO DE SOFTWARE CENTRADO NO HUMANO	4
1.1 PROCESSO DE SOFTWARE CENTRADO NO HUMANO	6
1.1.1 Elementos do processo	6
1.1.1.1  Contato Inicial.....	6
1.1.1.2  Reenquadramento	6
1.1.1.3  Análise e Síntese	7
1.1.1.4  Ideação.....	7
1.1.1.5  Planejamento.....	8
1.1.1.6  Prototipação	8
1.1.1.7  Replanejamento	9
1.1.1.8  Desenvolvimento.....	9
1.1.1.9  Avaliação e Validação.....	9
1.1.1.10  Projeto Aceito e Finalizado?	10
1.1.1.11  Encerramento	10
1.1.1.12  Lista de Insights.....	10
1.1.1.13  Mapa Conceitual.....	11
1.1.1.14  Cardápio de Ideias.....	11
1.1.1.15  Plano de Trabalho.....	12
1.1.1.16  Protótipo Viável.....	12
1.1.1.17  Incremento Pronto	12
1.1.1.18  Equipe de Projeto e Desenvolvimento.....	12
1.1.1.19  Equipe de Projeto e Desenvolvimento.....	13
1.2 REENQUADRAMENTO	13
1.2.1 Elementos do processo	13
1.2.1.1  Início da Contextualização.....	13
1.2.1.2  Preparação dos Materiais	13
1.2.1.3  Gateway complexo.....	14
1.2.1.4  Entrevistas	14
1.2.1.5  Gateway exclusivo	14
1.2.1.6  Análise dos Dados.....	14
1.2.1.7  Problemática suficientemente compreendida?	15

1.2.1.8	 Pesquisa Exploratória	15
1.2.1.9	 Pesquisa Desk	15
1.2.1.10	 Encerramento	16
1.2.1.11	 Dinâmicas	16
1.3	PROTOTIPAÇÃO	17
1.3.1	Elementos do processo	17
1.3.1.1	 Contato inicial da Equipe de Desenvolvimento.....	17
1.3.1.2	 Prototipagem	17
1.3.1.3	 Validação.....	18
1.3.1.4	 Protótipos aceitos?	18
1.3.1.5	 Encerramento.....	19
1.4	DESENVOLVIMENTO	19
1.4.1	Elementos do processo	19
1.4.1.1	 Contato inicial da Equipe de Desenvolvimento.....	19
1.4.1.2	 Construção	20
1.4.1.3	 Validação.....	20
1.4.1.4	 Incremento aceito?	21
1.4.1.5	 Encerramento.....	21

1 PROCESSO DE SOFTWARE CENTRADO NO HUMANO



Versão:

3.7.2

Autor:

Rafael dos Santos Braz

Descrição

No presente arquivo, propõe-se um modelo para áreas como a de Desenvolvimento de Software. Esse modelo busca contemplar todo um projeto de soluções informatizadas, desde o momento do primeiro contato com o Cliente até a implantação do software completo e final.

É importante aqui relatar as bases para o que se propõe. Tais bases formam-se pelos conceitos revisados e/ou modificados de dois outros grandes modelos existentes: o *Design Thinking* e o *Scrum*. O primeiro modelo não pertence efetivamente à área de Engenharia de Software, pois foi criado para desenvolvimento de produtos e soluções inovadores e, portanto, é voltado aos negócios.

Contudo, seus pilares de inovação e contato intensificado com o Cliente, em busca de melhor delinear suas necessidades e barreiras em seu contexto de trabalho (sua problemática) a partir do foco no próprio ser humano, têm de fato uma utilidade para a área da Computação.

A segunda base, como dito, é o modelo Scrum. Tal modelo já é amplamente conhecido e utilizado no ramo da Engenharia de Software e fornece um processo ágil e bem definido para o desenvolvimento de soluções computacionais.

Da união desses dois modelos distintos, formou-se o modelo aqui proposto que busca ser bem definido, ágil e centrado nas necessidades humanas.

O produto dessa união, possui etapas e artefatos descritos em sequência, e seu "ciclo de vida" parte de 11 dias até o máximo de 18 semanas, 1 dias e 6 horas.

Para a execução do projeto, são necessárias um time composto por duas equipes com papéis distintos entre si: Equipe de Desenvolvimento; e Equipe de Projeto.

A Equipe de Desenvolvimento é, normalmente, formada por um número de pessoas entre 3 e 9. Todavia, pode ser alterada de acordo com a disponibilidade e necessidade (os mesmos número e regra aplicam-se à Equipe de Projeto). Essa equipe é a responsável pela implementação (codificação) das soluções. Sendo assim, deve conter profissionais familiarizados com a área de tecnologia do projeto.

A outra parcela do time é formada pelas pessoas que possuem conhecimento do modelo proposto e são capazes de guiar e direcionar o projeto e o time em si. Portanto, a Equipe de Projeto deve trabalhar diretamente com o Cliente e com a organização do projeto.

1.1 PROCESSO DE SOFTWARE CENTRADO NO HUMANO

Descrição

Todo o modelo proposto encontra-se descrito e detalhado em um único processo.

1.1.1 ELEMENTOS DO PROCESSO

1.1.1.1 Contato Inicial

Descrição

Momento inicial do projeto, na qual a equipe de desenvolvimento é acionada pelo cliente que necessita de auxílio para a resolução de um problema em seu contexto de trabalho.

1.1.1.2 Reenquadramento

[Ver detalhes](#)

Descrição

Primeira etapa do processo. Seu objetivo é aproximar a Equipe de Projeto do contexto do problema enfrentado pelo Cliente (ou pelo cliente do Cliente). Além disso, dedica-se à identificação das necessidades, oportunidades e barreiras que norteiam a problemática em questão.

Tal processo é realizado a partir do contato Equipe-Cliente-Contexto, normalmente realizado no próprio ambiente profissional do cliente, visando-se a melhor abordagem e compreensão das atividades e das dificuldades enfrentadas pelos agentes envolvidos em seu cotidiano.

Portanto, o Reenquadramento consiste em uma mescla de "Imersão Preliminar e em Profundidade" que busca diferentes perspectivas para compreensão do problema, além de definir as fronteiras do projeto.

Ao final dessa etapa, obtém-se a Lista de Insights, construída ao longo da aplicação das subetapas do Reenquadramento.

Tempo indicado para a realização dessa atividade:

- Ciclo mínimo: 4 dias e 19 horas à 1 semana e 5 dias; e
- Ciclo máximo: 1 semana, 4 dias e 17 horas à 4 semanas e 2 dias.

1.1.1.3 Análise e Síntese

Descrição

Nesta etapa, a meta é a revisão e organização da Lista de Insights construída e, se necessário, a refatoração da mesma. Com a análise desse artefato, visa-se o encontro de padrões, relações, conexões e desafios que envolvem a compreensão da problemática.

É inegável que a Equipe de Projeto possui autonomia para definir, a seu modo, como realizar essa atividade. Todavia, é uma sugestão comum que seja criado um artefato novo que facilite a visualização dos resultados. Tal documento é aqui chamado de Mapa Conceitual.

Tempo indicado para a realização dessa atividade: 6 horas à 1 dia.

1.1.1.4 Ideação

Descrição

A etapa de Ideação representa o momento do projeto onde o objetivo é a geração de ideias inovadoras para a resolução da problemática do Cliente - de forma criativa e que se enquadre no contexto do projeto.

Para a execução dessa atividade, as equipes de Projeto e Desenvolvimento precisam se reunir com as pessoas envolvidas no processo e os demais interessados que possam contribuir com a geração de ideias.

As ideias inovadoras podem ser obtidas aplicando-se, principalmente, sessões de Brainstorming com os já citados participantes, tendo por objetivo coletar uma grande quantidade de ideias possivelmente úteis para o projeto.

Outra forma de coletar ideias inovadoras é através dos Workshops de Cocriação, onde os grupos geram e modelam ideias e as apresentam aos demais participantes.

Ao fim das atividades, deve-se gerar um artefato chamado "Cardápio de Ideias" que atua como um documento norteador para as etapas de efetiva construção da solução.

Tempo indicado para a realização dessa atividade: Brainstorming de 20 à 30 minutos, e Workshops de Cocriação de 30 à 40 minutos; Totalizando 3 dias à 1 semana para aplicar todas os encontros previstos.

1.1.1.5 Planejamento

Descrição

Esta etapa situa-se no intermédio de dois momentos distintos do projeto: a contextualização e geração de ideias; e a construção da solução.

Nesse momento, as equipes de Projeto e Desenvolvimento se encarregam de analisar o Cardápio de Ideias e definir quais de seus itens serão contemplados nessa próxima etapa, ou seja, devem definir quais ideias serão implementadas no ciclo seguinte.

Posteriormente, a Equipe de Desenvolvimento assume o papel de elaborar o Plano de Trabalho de construção da solução (Protótipo Viável e Incremento Pronto).

É importante notar que o planejamento referente ao Incremento Pronto não necessita de grande detalhamento por agora, visto que o Protótipo Viável ainda não foi produzido.

Tempo indicado para a realização dessa atividade: 8 à 10 horas.

1.1.1.6 Prototipação

[Ver detalhes](#)

Descrição

Esta etapa é a precursora da construção da solução. Nesse momento, o foco deve ser a construção de protótipos que facilitem a demonstração visual e prática do que se pretende efetivamente construir como produto final para o Cliente. Além disso, o protótipo serve ao propósito de validar as ideias escolhidas em comparação ao que a Equipe de Desenvolvimento pretende aplicar.

É importante frisar que os protótipos, segundo os princípios originais do Design Thinking, podem ser elaborados de modos muito distintos e criativos. Contudo, pensando-se em áreas como a de Desenvolvimento de Software, é proposta a construção dos protótipos de tela, na qual são esboçadas as interfaces gráficas com os principais componentes para a (futura) utilização da solução desenvolvida.

Ao final dessa etapa, tem-se um Protótipo Viável que será o principal guia para o Desenvolvimento.

Tempo indicado para a realização dessa atividade:

- Ciclo mínimo: 1 dia; e
- Ciclo máximo: 28 dias.

1.1.1.7 Replanejamento

Descrição

Este estágio do projeto se assemelha ao próprio Planejamento, dado que se consiste em uma revisão e atualização do Plano de Trabalho já elaborado.

Essa etapa se faz necessária, pois somente nesse momento a Equipe de Desenvolvimento estabeleceu o Protótipo Viável. Sendo assim, só agora possui o "molde" para a construção da solução real e, conseqüentemente, as informações para elaborar um Plano de Trabalho da sessão de Desenvolvimento (no artefato original tinha-se apenas uma organização pouco detalhada desse período).

Tempo indicado para a realização dessa atividade: 8 à 10 horas.

1.1.1.8 Desenvolvimento

[Ver detalhes](#)

Descrição

O Desenvolvimento define-se por um agrupamento de atividades que têm por objetivo a construção da solução especificada. Para tanto, baseia-se no Protótipo Viável e segue-se o Plano de Trabalho.

Por conseguinte, ao final dessa etapa, será obtido um Incremento Pronto, isto é, uma aplicação real e concreta.

Tempo indicado para a realização dessa atividade:

- Ciclo mínimo: 1 dia; e
- Ciclo máximo: 60 dias.

1.1.1.9 Avaliação e Validação

Descrição

Esta é a tarefa final do ciclo do projeto, na qual o Incremento Pronto é disponibilizado ao Cliente, e ocorre uma revisão avaliativa do que foi realizado durante a fase atual. Nesse caso, o Cardápio de Ideias pode ser readaptado, se necessário.

Por fim, o próprio time (Equipes de Desenvolvimento e Projeto) deve autoavaliar-se para verificar quais acontecimentos e ações são úteis e benéficas para o aprimoramento da equipe e do projeto, e quais devem ser evitadas futuramente.

Tempo indicado para a realização dessa atividade: 7 à 10 horas.

1.1.1.10 Projeto Aceito e Finalizado?

Descrição

Para rumar o projeto, faz-se a pergunta: todo o Cardápio de Ideias foi aplicado e o projeto em si foi aceito e pode dar-se por concluído? Se sim, ocorre o Encerramento do projeto. Senão, inicia-se um novo ciclo, retornando-se ao Planejamento.

Observação: O número de ciclos que um projeto terá não é definido pelo modelo aqui apresentado, uma vez que sê-lo-á estabelecido pelo tamanho do projeto e a quantidade de opções do Cardápio de Ideias, além de diversas outras variáveis e interferências.

Portões

Sim

Não

1.1.1.11 Encerramento

Descrição

Nesse caso, o projeto foi considerado concluído e, portanto, o Cliente recebeu o Incremento Pronto final e os ciclos de desenvolvimento da solução chegam ao fim.

1.1.1.12 Lista de Insights

Descrição

A Lista de Insights é o primeiro artefato gerado durante a execução do projeto. Tal documento caracteriza-se, efetivamente, por uma lista/tabela que organiza e reúne os "Insights" - termo pode ser compreendido por ideias, conhecimento, intuições, observações, pensamentos, anotações, dentre outras descrições para informações colhidas/geradas através do processo de entendimento do problema.

O referido artefato deve apresentar: as necessidades do Cliente e usuários; as oportunidades observadas para resolução do problema; e as principais barreiras e empecilhos que impeçam atual e futuramente a resolução do problema.

Essa lista pode ser gerada de diversas formas (pode-se, contudo, adotar-se o modelo anexo), depende da preferência da Equipe de Projeto. Contudo, é válido ressaltar os elementos importantes que auxiliam a equipe no restante do processo e que devem constar na lista.

Tais elementos são: o tema (indica em que contexto o insight está inserido dentro da problemática); o próprio texto descritivo do Insight, isto é, o próprio fato que se deseja anotar; e a fonte da informação anotada (momento/etapa do projeto em que foi obtida/gerada).

Arquivo anexo

[Lista de Insights.xlsx](#)

Arquivo anexo

[Lista de Insights.xlsx](#)

1.1.1.13 Mapa Conceitual

Descrição

Este artefato é construído a partir da Lista de Insights e consiste em uma forma de visualização gráfica (simplificada, direta, organizada e representativa) das informações geradas e coletadas durante o Reenquadramento.

Para sua construção pode-se tomar como base um mapa mental, partindo-se da problemática central e ramificando as informações (Insights) pelos temas que as norteiam. Dessa forma, é comumente chamado de mapa de Ideias.

1.1.1.14 Cardápio de Ideias

Descrição

O Cardápio de Ideias pode ser entendido como um catálogo que contém todas as ideias geradas desde o início do processo e que serão realmente implementadas no restante do projeto. Desta forma, ele é o artefato responsável por nortear a construção da solução, além de guiar a sessão de planejamento.

Comumente, esse cardápio se assemelha à um menu de restaurante ou um conjunto de cartas de baralho.

1.1.1.15 Plano de Trabalho

Descrição

O Plano de Trabalho é o primeiro artefato elaborado pela Equipe de Desenvolvimento. Esse documento pode ser modelado de diversos modos e cabe aos responsáveis definirem o mais adequado à sua equipe de trabalho.

Esse material deve conter o resultado do planejamento, no sentido de apresentar o esquema de trabalho mensal e diário da Equipe de Desenvolvimento para implementar as ideias escolhidas do Cardápio de Ideias para aquele ciclo de desenvolvimento.

1.1.1.16 Protótipo Viável

Descrição

O Protótipo Viável é assim nomeado em razão de ainda ser, de fato, um protótipo. Entretanto, o é "viável" por ter sido validado e considerado possível de aplicação concreta, e reconhecido como capaz de atender as necessidades e expectativas dos agentes envolvidos no processo.

Tal artefato fundamentará o desenvolvimento do Incremento Pronto - a solução real.

1.1.1.17 Incremento Pronto

Descrição

O Incremento Pronto é assim nomeado por meramente representar um Incremento (solução real codificada e funcional) que realmente está pronto (testado e validado) para implantação no ambiente do Cliente.

1.1.1.18 Equipe de Projeto e Desenvolvimento

Descrição

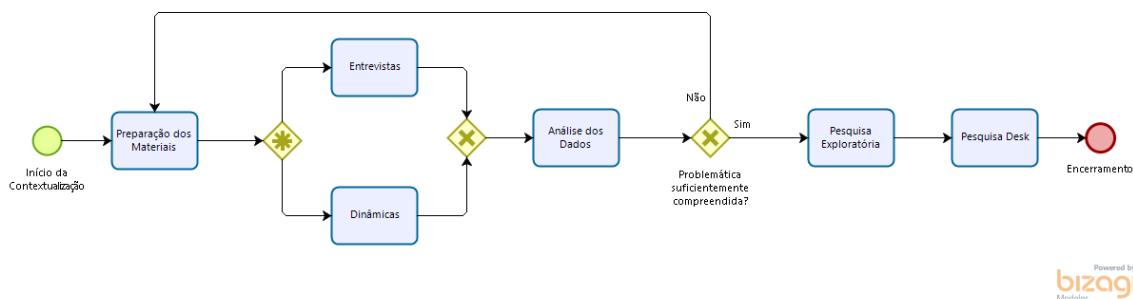
Todo o processo aqui proposto molda-se à perspectiva das duas equipes responsáveis pelo andamento dos ciclos do projeto: Equipe de Desenvolvimento e Equipe de Projeto.

1.1.1.19 Equipe de Projeto e Desenvolvimento

Descrição

Todo o processo aqui proposto molda-se à perspectiva das duas equipes responsáveis pelo andamento dos ciclos do projeto: Equipe de Desenvolvimento e Equipe de Projeto.

1.2 REENQUADRAMENTO



1.2.1 ELEMENTOS DO PROCESSO

1.2.1.1 Início da Contextualização

Descrição

Logo após o contato inicial pelo Cliente, inicia-se a etapa de contextualização do problema e, portanto, a Equipe de Projeto deve começar o planejamento do Reenquadramento.

1.2.1.2 Preparação dos Materiais

Descrição

Nesta etapa, é função da Equipe de Projeto analisar as possibilidades e definir quais serão as atividades de contextualização inicial a serem aplicadas com o Cliente. As atividades mais comumente utilizadas são as entrevistas e as dinâmicas, ambas individuais ou em grupo.

Uma vez definidas, deve-se elaborar os documentos necessários para que as atividades possam ser aplicadas corretamente.

Tempo indicado para a realização dessa atividade: 5 horas à 1 dia.

1.2.1.3 Gateway complexo

Descrição

Indica que as atividades Entrevistas e Dinâmicas podem (e/ou) ser executadas paralelamente.

Portões

Dinâmicas

Entrevistas

1.2.1.4 Entrevistas

Descrição

Neste momento, a Equipe de Projeto realiza a aplicação de questionários durante a entrevista com os agentes envolvidos no processo.

A escolha das agentes entrevistados e a elaboração dos questionários depende do contexto trabalhado, pois deve ser adequado a cada situação específica, e está sob encargo da Equipe de Projeto.

Tempo indicado para a realização dessa atividade: 10 à 20 minutos (por entrevista), e 3 dias à 1 semana para aplicar todas as previstas.

1.2.1.5 Gateway exclusivo

Descrição

Indica que atividade Análise dos Dados deve ser única, independentemente da aplicação de Entrevistas e/ou Dinâmicas.

Portões

Análise dos Dados

1.2.1.6 Análise dos Dados

Descrição

Após a efetiva aplicação das atividades de contextualização inicial, preparadas pela equipe, tem-se por inevitabilidade a etapa de análise dos dados coletados e registrados durante tais atividades. Nesse caso, é importante que a Equipe de Projeto reúna-se e extraia todas as informações úteis (Insights) de suas

anotações - úteis no sentido de contemplarem as necessidades, oportunidades e barreiras que norteiam a problemática do Cliente.

Após a extração das informações, constrói-se ou atualiza-se a Lista de Insights, preenchendo-a conforme o obtido.

Tempo indicado para a realização dessa atividade: 6 horas à 1 dia.

1.2.1.7 Problemática suficientemente compreendida?

Descrição

Após a Análise dos Dados, a equipe deve decidir se os Insights da lista bastam para compreender o contexto do Cliente e sua problemática. Além disso, é preciso verificar se as necessidades principais do Cliente foram encontradas e bem delineadas.

A resposta à esse questionamento direciona o fluxo do projeto. Contudo, a proposta ideal indica que o ciclo deve ser realizado em no máximo 3 repetições.

Portões

Não

Sim

1.2.1.8 Pesquisa Exploratória

Descrição

A Pesquisa Exploratória é uma etapa que busca o entendimento do contexto de trabalho do Cliente. Para tanto, realiza-se uma atividade comumente chamada "Observação Participante", na qual a Equipe de Projeto observa o cotidiano e interage com as pessoas-chave do processo.

É importante atentar-se à atualização da Lista de Insights com as novas informações coletadas pela observação.

Tempo indicado para a realização dessa atividade: 1 à 2 dias.

1.2.1.9 Pesquisa Desk

Descrição

A Pesquisa Desk (parcialmente traduzida, mantendo-se o sentido de uma pesquisa de mesa) abrange a aplicação de uma pesquisa secundária pela Equipe de Projeto. Tal pesquisa tem por objetivo ampliar as perspectivas e melhor delinear as fronteiras do projeto.

Durante sua aplicação, buscam-se informações sobre os temas norteadores do projeto em fontes diversas (do Brasil e do exterior).

É importante atentar-se à atualização da Lista de Insights com as novas informações coletadas durante a pesquisa.

Tempo indicado para a realização dessa atividade: 8 horas à 1 dia.

1.2.1.10 Encerramento

Descrição

A etapa de Reenquadramento chega ao fim, e continua-se o ciclo do projeto.

1.2.1.11 Dinâmicas

Descrição

Caso opte-se pela aplicação de Dinâmicas (em grupo ou individuais), a equipe possui total liberdade para a escolha e elaboração de atividades que sejam mais adequadas para seu público alvo e atingir seu objetivo (conhecimento das necessidades do Cliente).

A título de exemplificação, o material anexo contém uma dinâmica chamada de "O Perfil do Herói" que foi desenvolvida tomando por base o material do Workbook "*The Service Startup - Design Gets Lean*" distribuído e aplicado pelo SEBRAE em eventos de Design Thinking.

Tempo indicado para a realização dessa atividade: 20 à 40 minutos (por dinâmica), e 3 dias à 1 semana para aplicar todas as previstas.

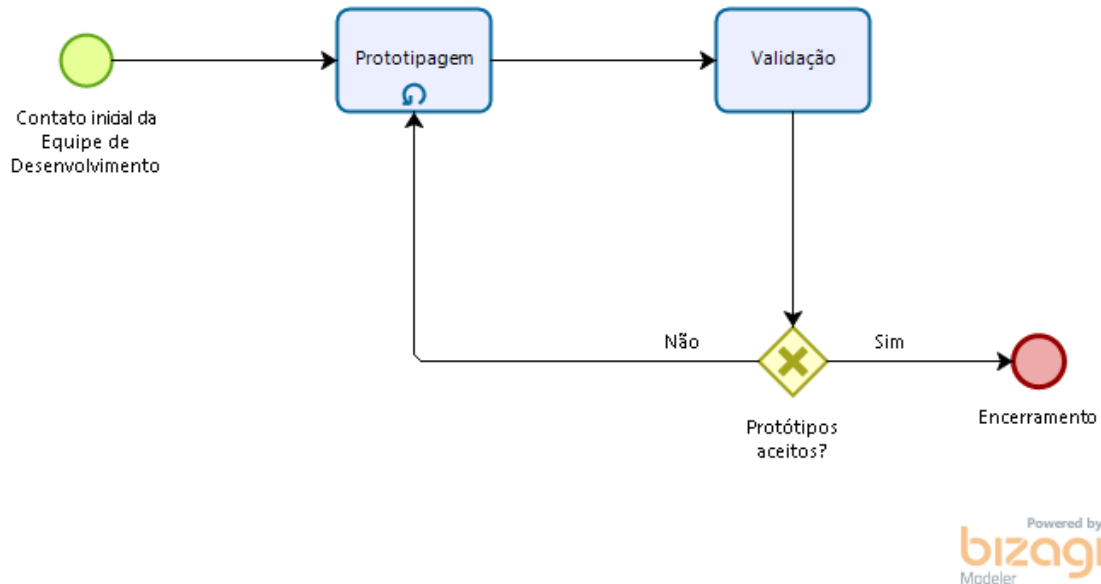
Arquivo anexo

[dinâmica.pdf](#)

Arquivo anexo

[dinâmica.pdf](#)

1.3 PROTOTIPAÇÃO



1.3.1 ELEMENTOS DO PROCESSO

1.3.1.1 Contato inicial da Equipe de Desenvolvimento

Descrição

Neste momento, a Equipe de Desenvolvimento já possui um Plano de Trabalho e, portanto, reúne-se para iniciar a construção dos protótipos.

1.3.1.2 Prototipagem

Descrição

Na Prototipagem, a Equipe de Desenvolvimento realiza a criação dos protótipos previstos para o dia corrente. Para tanto, deve-se seguir o planejamento previamente acertado. Esse momento sempre inicia-se com uma Reunião (breve encontro, de 15 à 20 minutos, entre os membros da Equipe de Desenvolvimento com objetivo de retomar as atividades programadas para o dia presente) e, após, inicia-se a construção dos protótipos.

Tempo indicado para a realização dessa atividade: 1 dia.

É importante ressaltar que essa atividade deve ser finalizada dentro do período de tempo especificado no planejamento. Assim sendo, a Prototipagem pode ser estendida por até 14 dias.

Tipo de loop

Padrão

Condição de ciclo

Limite de ciclos atingido?

Máximo ciclo

14

Tempo de teste

Depois

1.3.1.3 Validação

Descrição

A sessão de Validação nada mais é do que o momento reservado para os testes cabíveis e avaliação dos protótipos criados.

Nesse caso, não apenas a Equipe de Desenvolvimento está envolvida, mas a Equipe de Projeto e os demais agentes envolvidos no processo.

Tempo indicado para a realização dessa atividade: 4 à 7 horas.

1.3.1.4 Protótipos aceitos?

Descrição

Nesta ocasião, é preciso perguntar-se se o protótipo satisfaz as expectativas e necessidades dos agentes envolvidos, além de ser considerado como possível de ser construído e aplicado.

Se sim, encerra-se o ciclo de Prototipação. Senão, retoma-se o processo.

A proposta ideal indica que o ciclo deve ser realizado em no máximo 2 repetições.

Portões

Não

Sim

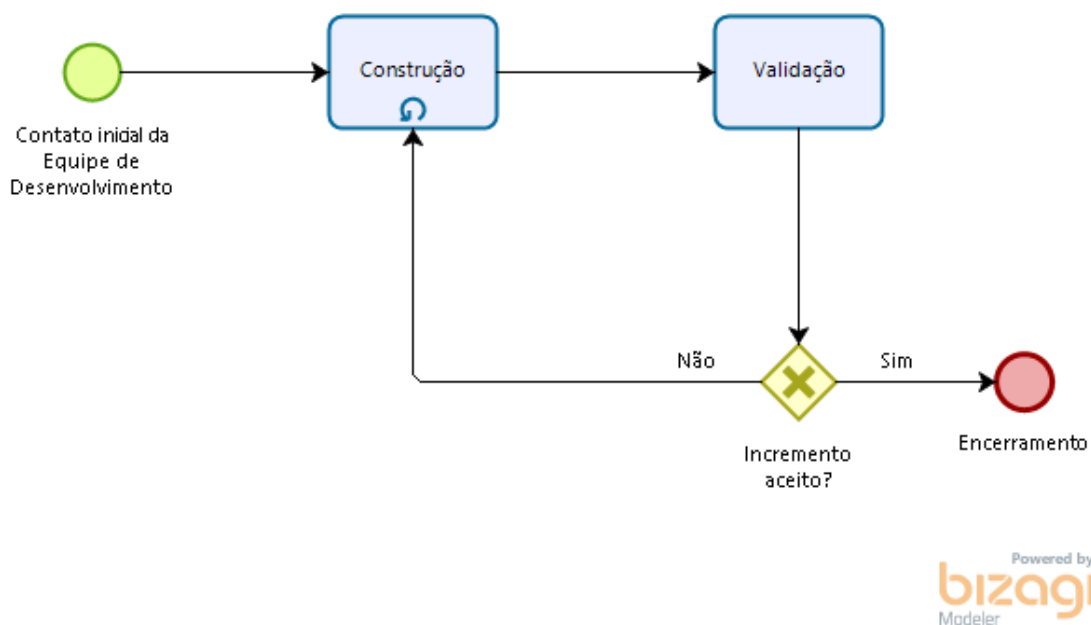
1.3.1.5 Encerramento

Descrição

A etapa de Prototipação chega ao fim, e continua-se o ciclo do projeto.

Nota adicional: todo o protótipo aceito torna-se, de certo, um Protótipo Viável.

1.4 DESENVOLVIMENTO



1.4.1 ELEMENTOS DO PROCESSO

1.4.1.1 Contato inicial da Equipe de Desenvolvimento

Descrição

Neste momento, a Equipe de Desenvolvimento já possui um Protótipo Viável e, portanto, reúne-se para iniciar a construção da solução real e funcional.

1.4.1.2 Construção

Descrição

A Construção equivale ao momento de codificação da solução real, isto é, o momento onde o Protótipo Viável deve se tornar totalmente funcional (chama-se Incremento). Para tanto, utiliza-se o Plano de Trabalho para guiar a Equipe de Desenvolvimento na realização dessa tarefa. Esse momento sempre inicia-se com uma Reunião (breve encontro, de 15 à 20 minutos, entre os membros da Equipe de Desenvolvimento com objetivo de retomar as atividades programadas para o dia presente) e, após, inicia-se a construção do incremento.

Tempo indicado para a realização dessa atividade: 1 dia.

É importante ressaltar que essa atividade deve ser finalizada dentro do período de tempo especificado no planejamento. Assim sendo, a Construção pode ser estendida por até 30 dias.

Tipo de loop

Padrão

Condição de ciclo

Limite de ciclos atingido?

Máximo ciclo

30

Tempo de teste

Depois

1.4.1.3 Validação

Descrição

A sessão de Validação nada mais é do que o instante de tempo reservado para os testes cabíveis e avaliação da solução gerada.

Nesse caso, não apenas a Equipe de Desenvolvimento está envolvida, mas a Equipe de Projeto e os demais agentes envolvidos no processo.

Tempo indicado para a realização dessa atividade: 4 à 7 horas.

1.4.1.4 Incremento aceito?

Descrição

Nesta ocasião, é preciso perguntar-se se o Incremento satisfaz as expectativas e necessidades dos agentes envolvidos.

Se sim, encerra-se o ciclo de Desenvolvimento. Senão, retoma-se o processo.

A proposta ideal indica que o ciclo deve ser realizado em no máximo 2 repetições.

Portões

Sim

Não

1.4.1.5 Encerramento

Descrição

A etapa de Desenvolvimento chega ao fim, e continua-se o ciclo do projeto.

Por fim, a solução gerada, que foi aceita na Validação, torna-se um Incremento Pronto.