



Metodologia Ágil

Desenvolvimento adaptativo de software (DAS)

Objetivo!

Esta apresentação aborda a metodologia ágil de Desenvolvimento Adaptativo de Software (DAS), para auxiliar no desenvolvimento de sistemas e softwares complexos. Apresentaremos suas aplicações, onde e como é utilizado, conceitos e especificações desse método.

DEFINIÇÃO

Criada por Jem Highsmith em 2000 o Desenvolvimento de Software Adaptativo foi criado com o princípio colaborativo e auto-organização das equipes em busca do sucesso no desenvolvimento de softwares de alta qualidade e com alto nível de complexabilidade.

Jem Highsmith argumenta que uma abordagem de desenvolvimento ágil, adaptativa, baseada em colaboração é "tanto uma fonte de ordem em nossas interações complexas quanto a disciplina e a engenharia".

O Adaptativo define um ciclo de vida para o modelo baseando-se em três itens: especulação, colaboração e aprendizagem.

Na fase de especulação o projeto é iniciado e tem-se o planejamento de ciclos adaptáveis. Esse planejamento de ciclos adaptáveis usa as informações contidas no início do projeto como: a missão do cliente, restrições do projeto e os requisitos básicos. Os requisitos básicos serão utilizados para definir o conjunto de ciclos da versão, ou seja, os incrementos de software operacional.

A colaboração envolve confiança, críticas sem animosidade, auxílio, trabalho árduo, comunicação dos problemas ou preocupações de forma a conduzir ações efetivas, entre outros itens. Colaboração ajuda bastante no levantamento de necessidades e especificações.

A aprendizagem é um elemento-chave para que se possa conseguir uma equipe auto-organizada. Tendo em mente que nesta fase todos os envolvidos no projeto estão focados em como são desenvolvidos os documentos técnicos, foco nos feedbacks e nos clientes buscando melhorar o ciclo e o funcionamento do projeto.

ESPECULAÇÃO

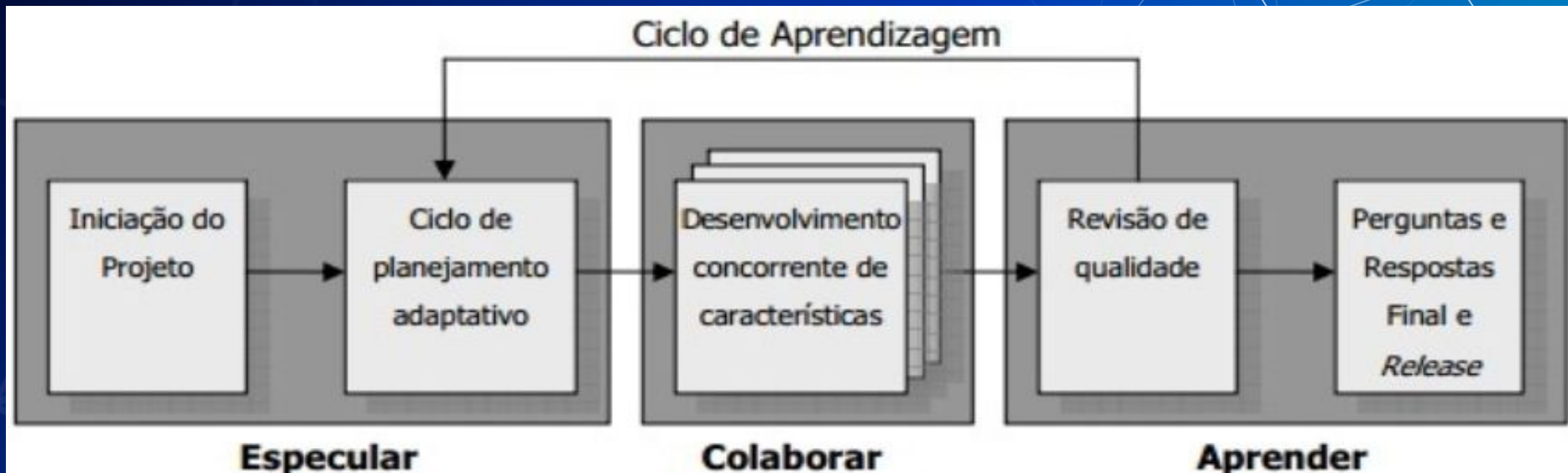
- ❑ O projeto é iniciado e o planejamento do ciclo adaptativo é conduzido;
- ❑ Declaração de missão, restrições de projeto, requisitos básicos, plano de entrega limitado a tempo;
- ❑ As etapas são separadas em sessões de JAD (forme de elicitar requisitos)

COLABORAÇÃO

- ❑ Fluxo de informação que possibilita ser resolvidos rapidamente os problemas técnicos e de requisitos de negócios;
- ❑ Envolve confiança, críticas, auxílio, trabalho árduo, comunicação de forma a conduzir ações efetivas;
- ❑ Engloba a equipe de desenvolvimento, clientes, consultores externos e fornecedores

APRENDIZAGEM

- ❑ Foco no grupo: o cliente/usuário fornecem feedback;
- ❑ Revisões de qualidade pela gerência. A equipe DAS revisam os componentes de software que são desenvolvidos;
- ❑ Pós-conclusão: A equipe DAS analisa seu desempenho e processo para aprender e aperfeiçoar



BENEFÍCIOS

Produzir resultados com rapidez;

Pode ser utilizado em projetos que necessitem de avaliação constante dos clientes; □

O planejamento pode ser adaptado em qualquer fase do projeto;

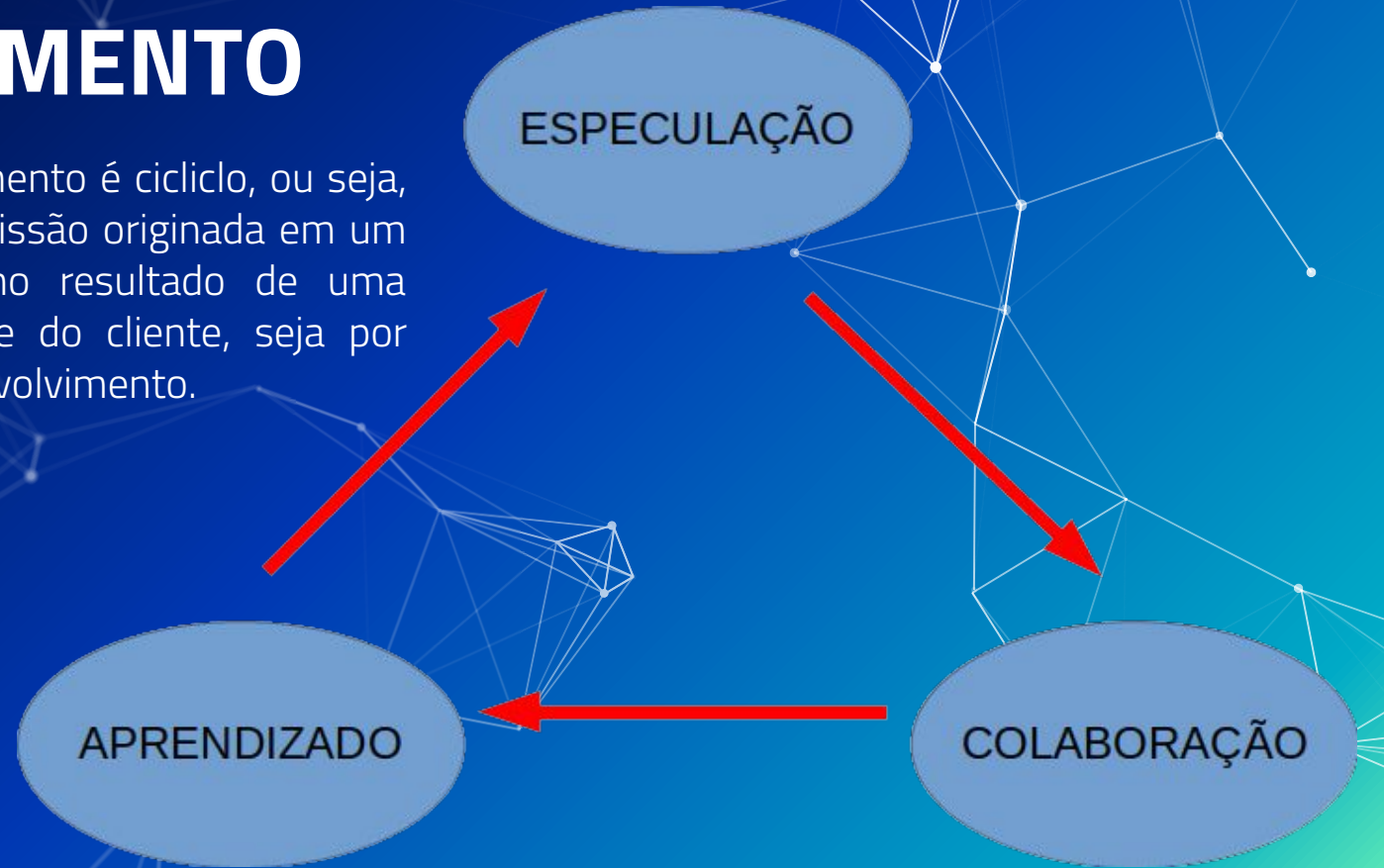
DAS proporciona descrições mais fáceis das funcionalidades por parte do usuário, uma melhor compreensão de como elas se relacionam entre si e uma melhor revisão das ambiguidades, erros ou omissões. Isso ocorre porque elas são pequenas, formadas em pequenos blocos.

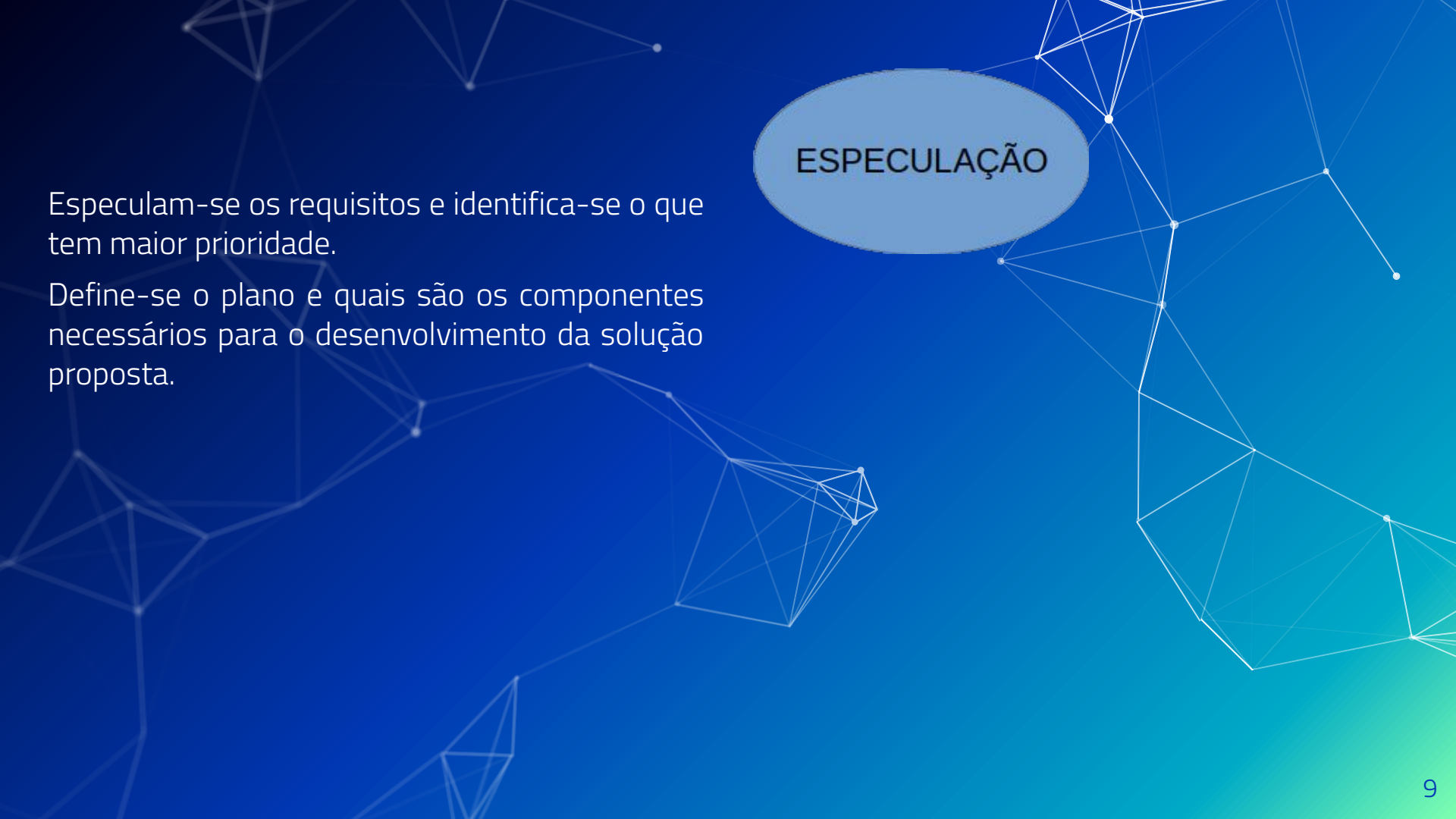
Outro benefício é que as funcionalidades podem ser organizadas em um agrupamento hierárquico relacionadas com o negócio, podendo serem entregues a cada duas semanas.

O projeto e o código são mais facilmente inspecionados, e o planejamento, cronograma e acompanhamento do projeto são guiados pela hierarquia de funcionalidades ao invés de tarefas de engenharia de software.

FUNCIONAMENTO

O processo de funcionamento é ciclico, ou seja, se repete a cada nova missão originada em um aprendizado novo ou no resultado de uma avaliação, seja por parte do cliente, seja por parte da equipe de desenvolvimento.





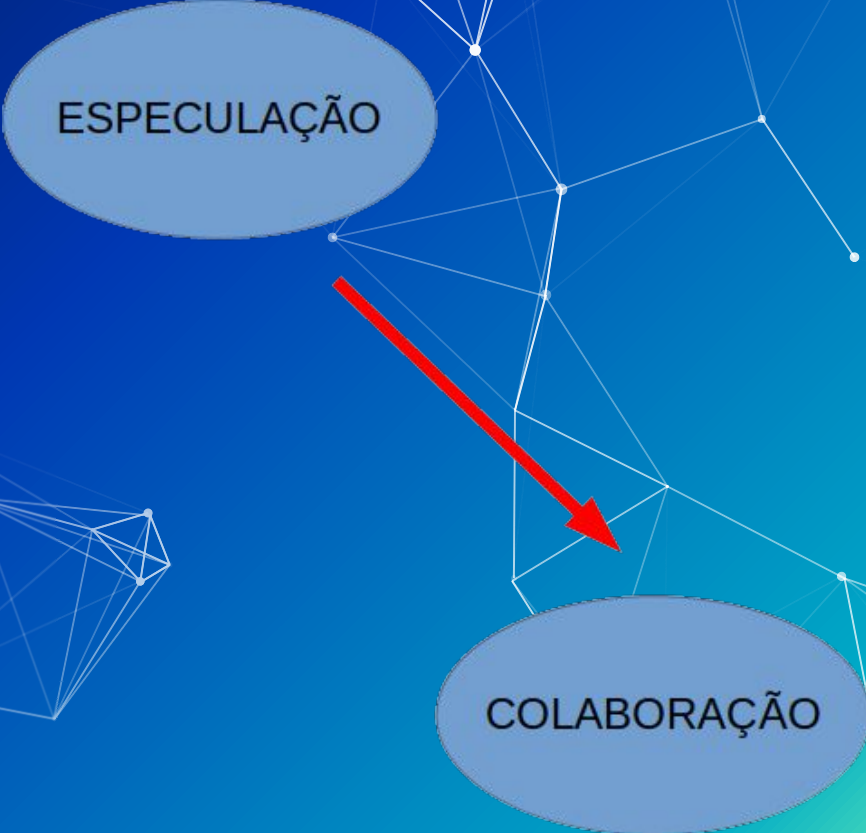
ESPECULAÇÃO

Especulam-se os requisitos e identifica-se o que tem maior prioridade.

Define-se o plano e quais são os componentes necessários para o desenvolvimento da solução proposta.

Inicia-se o desenvolvimento, com prazos curtos pré-fixados (time-boxes) e distribuem-se as tarefas para os desenvolvedores

Durante o desenvolvimento, podem surgir novos requisitos ou manutenção de partes do software que já estejam implementados e em funcionamento, identificadas pela equipe de desenvolvimento ou pelo cliente.

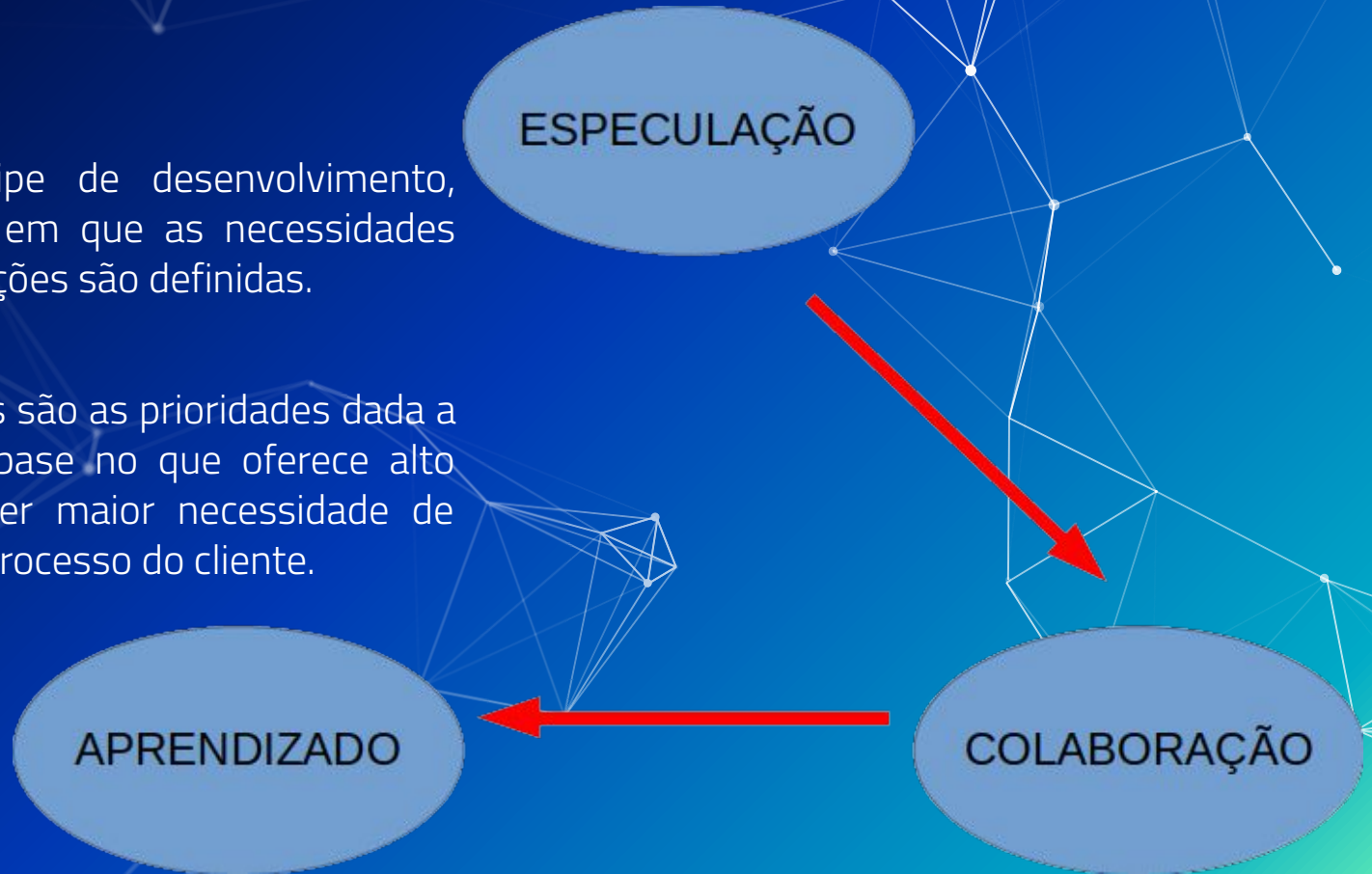


ESPECULAÇÃO

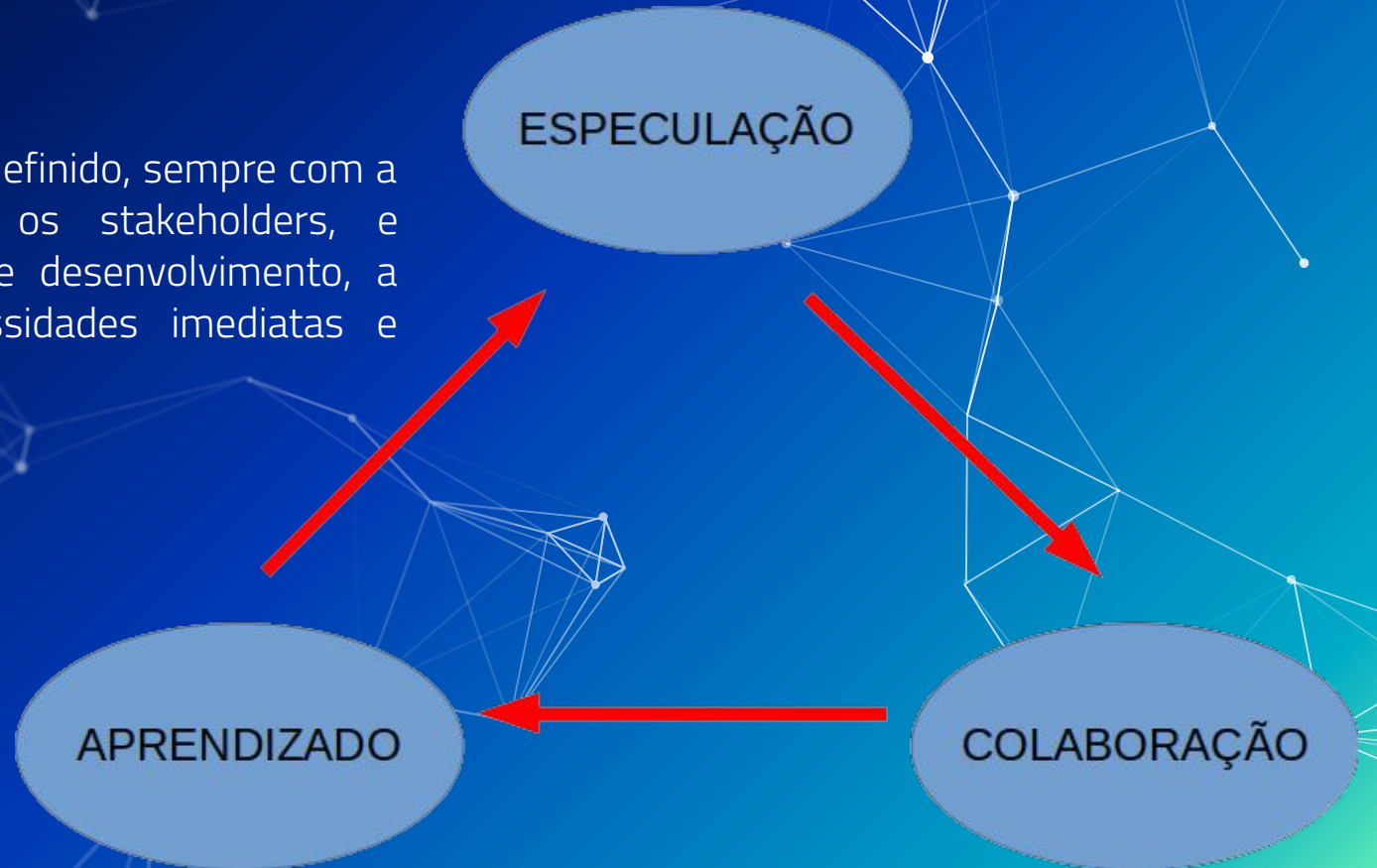
COLABORAÇÃO

O cliente e a equipe de desenvolvimento, aprendem à medida em que as necessidades aparecem e suas soluções são definidas.

Decide-se então quais são as prioridades dada a situação atual, com base no que oferece alto risco e/ou o que tiver maior necessidade de desenvolvimento no processo do cliente.

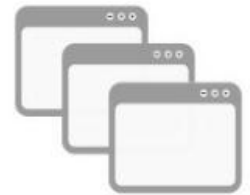


Um novo plano parcial é definido, sempre com a participação de todos os stakeholders, e inicia-se o novo ciclo de desenvolvimento, a partir das novas necessidades imediatas e prioritárias.



Exemplo Prático

Concepção Planejamento Desenvolvimento Entrega



Documentação
de Abertura
do projeto

Plano de Desenvolvimento
+ Documentação Inicial

Sistema Executável
e Estável

Teste

Sistema Executável
e Estável

Manual, Help...



Proprietário
do produto

Gestor

Equipe



Gestor

Equipe



Equipe

Gestor

Proprietário
do produto

CRÉDITOS

Anisberto Reis

Calebe Cabral da Costa

Jhonathan dos Reis

Marcos Paulo Pereira da Paixão

Vinicius Araujo Lopes

Agradecimento a todos do grupo que fizeram um excelente trabalho, fizeram os resumos, estiveram ativos em desenvolver este trabalho em equipe. Alunos SENAI Fatesg – Goiânia – GO. 05/novembro/2019.