

Levantamento de Requisitos

Metodologias Agile

Prof.: Caio Malheiros

md.caio@yahoo.com.br

Roteiro

- Manifesto Ágil
- Métodos Ágeis
- Metodologia Scrum
- Atividades

Definição

- **Métodos Ágeis** surgem para suprir esta necessidade rápida de mudança;
- O software é desenvolvido como uma série de incrementos;
- Seguem uma filosofia diferente **focando principalmente nos resultados** (processo ainda é importante);
- Menos ênfase nas definições de atividades e mais na pragmática e nos fatores humanos



Definição

Ágil

é diferente de

Rápido!

Definição – Manifesto Ágil

- Documento assinado em 2001 por 17 pesquisadores da área;
- <http://www.manifestoagil.com.br>
- Pesquisadores:

Kent Beck	Ward Cunningham	Andrew Hunt	Robert C. Martin
Mike Beedle	Martin Fowler	Ron Jeffries	Steve Mellor
Arie van Bennekum	James Grenning	Jon Kern	Ken Schwaber
Alistair Cockburn Dave Thomas	Jim Highsmith	Brian Marick	Jeff Sutherland



Definição – Manifesto Ágil

- Documento formado por:
- **Valores e princípios**
- “Estamos descobrindo maneiras melhores de desenvolver software fazendo-o nós mesmos e ajudando outros a fazê-lo”.

Definição – Manifesto Ágil

- Valores



“Embora os itens à direita sejam importantes, valorizamos mais os que estão na esquerda”

Definição – Manifesto Ágil

- **Princípios**

Nossa maior prioridade é **satisfazer o cliente**, através da entrega adiantada e contínua de software de valor

Aceitar mudanças de requisitos, mesmo no fim do desenvolvimento. Processos ágeis se adequam a mudanças, para que o cliente possa tirar vantagens competitivas.

Entregar software funcionando com frequência, na escala de semanas até meses, com preferência aos períodos mais curtos.

Pessoas relacionadas a negócios e desenvolvedores devem **trabalhar em conjunto** e diariamente, durante todo o curso do projeto.

Definição – Manifesto Ágil

- **Princípios**

Construir projetos ao redor de **indivíduos motivados**. Dando a eles o ambiente e suporte necessário, e confiar que farão seu trabalho.

O Método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para, e por dentro de um time de desenvolvimento, é através de uma **conversa cara a cara**.

Software funcional é a medida primária de progresso.

Processos ágeis promovem um **ambiente sustentável**. Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários, devem ser capazes de manter indefinidamente, passos constantes.

Definição – Manifesto Ágil

- **Princípios**

Contínua atenção à **excelência técnica** e bom design, aumenta a agilidade.

Simplicidade: a arte de maximizar a quantidade de trabalho que não precisou ser feito.

As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de times **auto-organizáveis**.

Em intervalos regulares, o **time reflete** em como ficar mais efetivo, então, se **ajusta** e otimiza seu comportamento de acordo.

Definição – Métodos Ágeis

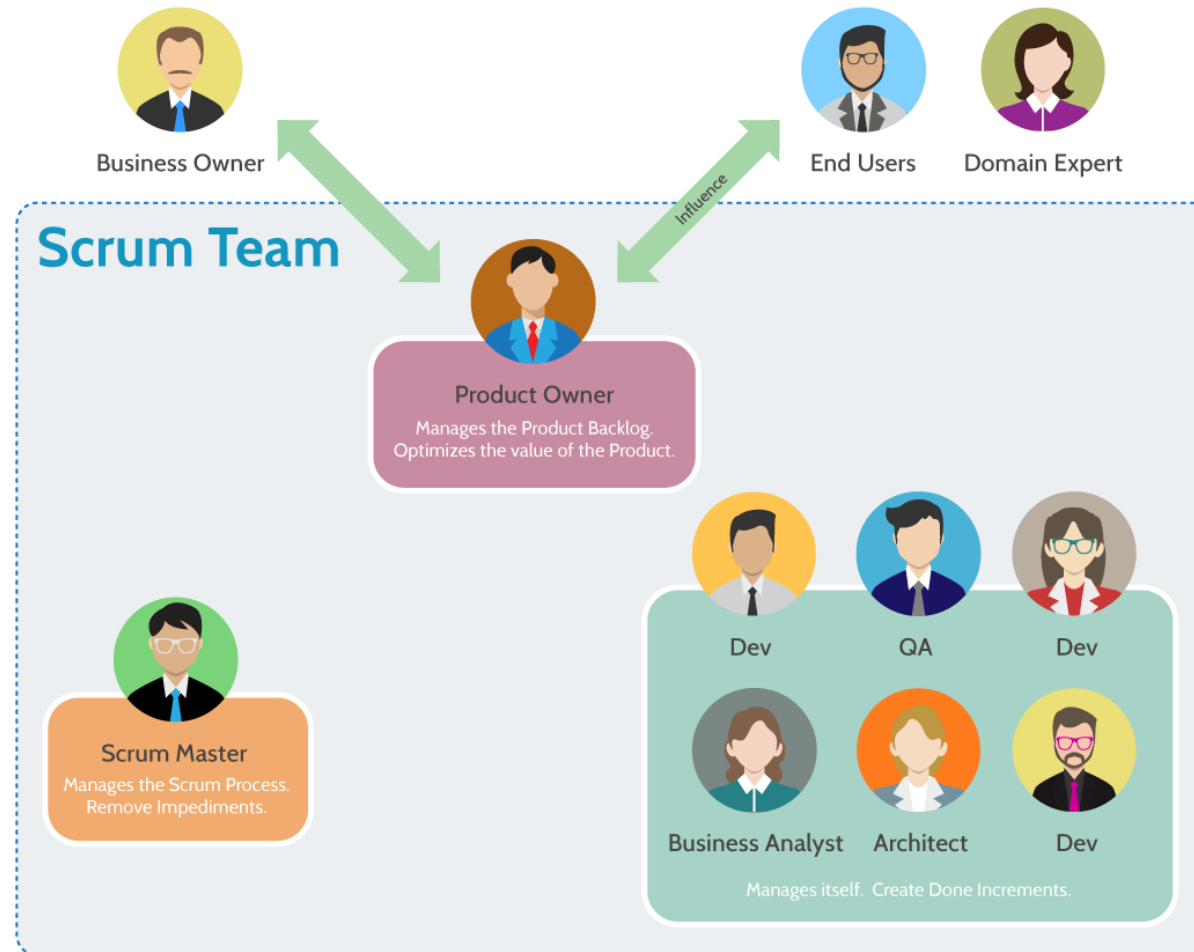
- Modelos de desenvolvimento de software considerados ágeis:
- Kanban
- Scrum
- XP
- Crystal Clear
- Feature-Driven Development (FDD)
- Dynamic Systems Development Method (DSDM)

Definição – Metodologia Scrum

- **Scrum é uma metodologia ágil** para o gerenciamento de projetos, especialmente em desenvolvimento de software.
- Ela se baseia em **iterações e incrementos**, permitindo que **equipes** entreguem **produtos** de forma **rápida e flexível**.
- O Scrum promove a **colaboração**, a **adaptação** às **mudanças** e a **entrega contínua** de valor ao cliente.



Definição – Metodologia Scrum



Papéis e Responsabilidades

- No Scrum, existem **três papéis principais**, cada um com responsabilidades específicas:
- **Scrum Master**
- **Product Owner**
- **Scrum Team**

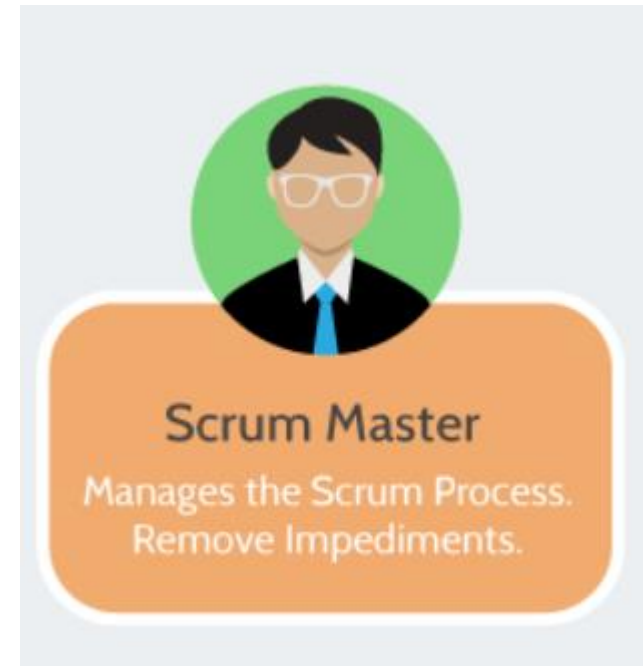
Características do Scrum

- **Product Owner**
- Responsável pelo projeto em si;
- Indicar quais requisitos são os mais importantes em cada ciclo;
- Responsável por conhecer e avaliar as necessidades do cliente;



Características do Scrum

- **Scrum Master**
- É um facilitador;
- Conhece bem o modelo;
- Solucionador de conflitos;
- Não é gerente
- Não é líder



Características do Scrum

- **Scrum Team**
- Equipe de desenvolvimento;
- Todos interagem para desenvolver o produto em conjunto;
- Recomendado equipes de 6 a 10 pessoas.



Características do Scrum

- **Product Backlog**
- Lista contendo as **funcionalidades** a serem implementadas em cada projeto
 - requisitos ou histórias de usuário
- Não precisa ser completo (do Manifesto Ágil, adaptação em vez de planejamento);
- Não precisa fazer um levantamento inicial excessivamente superficial;
- Tentar obter do cliente o maior número possível de informações sobre suas necessidades

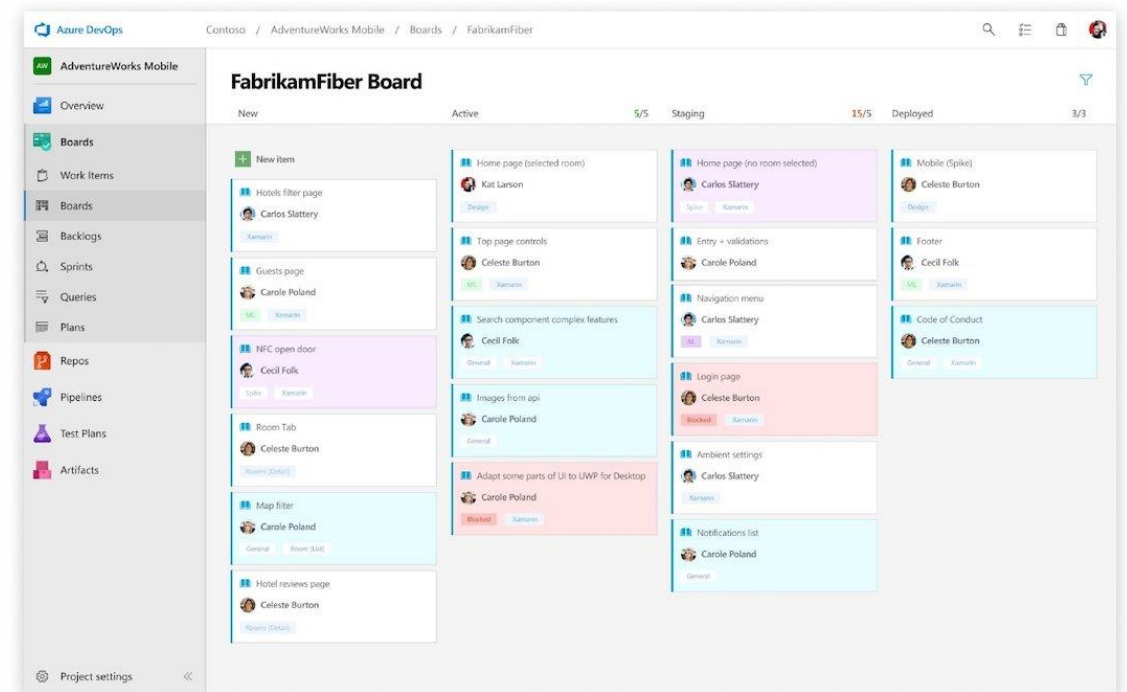
Características do Scrum

- **Sprints:**
- O trabalho é dividido em sprints, onde a equipe se concentra em um **conjunto específico de funcionalidades**.
- Isso facilita a entrega rápida e contínua de valor.



Características do Scrum

- Quadro de acompanhemos das tarefas:
- <https://www.youtube.com/watch?v=GQUJT4DwV9c>.



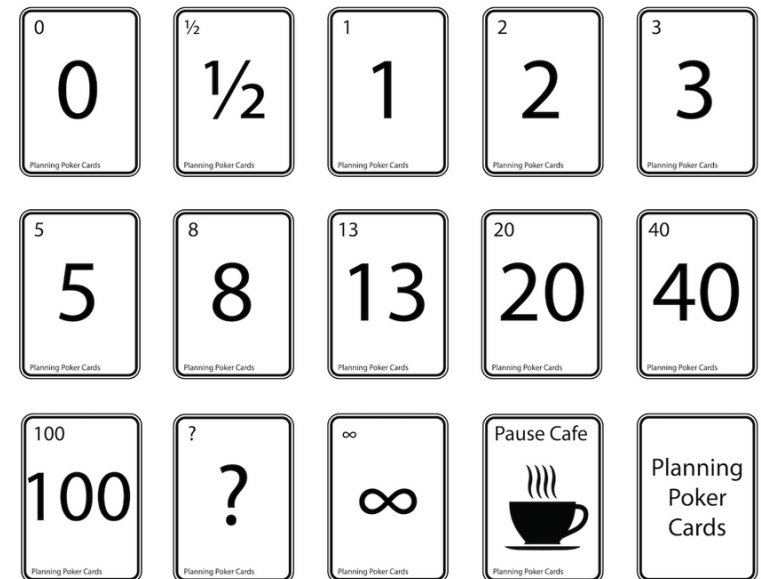
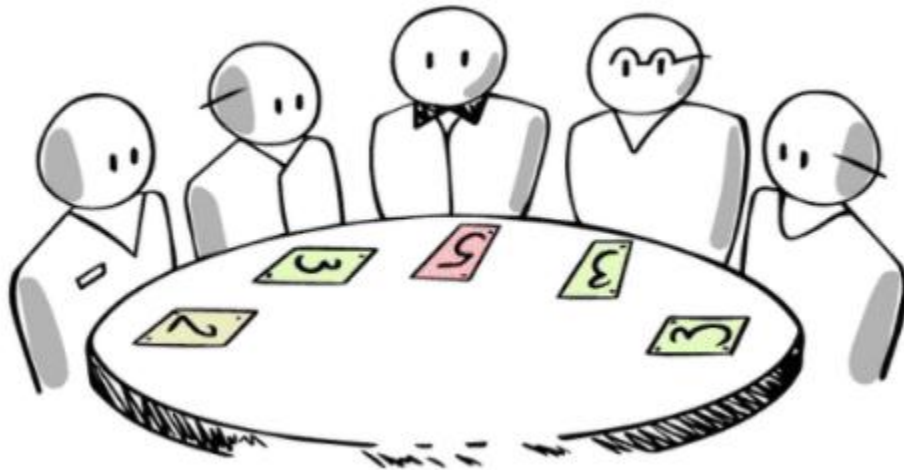
Características do Scrum

- Cerimônias (Reuniões):
- Planejamento de cada Sprint (**Planning Poker**)
- Reunião diária (**Daily**)
- Revisão da Sprint (**Sprint Review**)
- Retrospectiva (**Spring Retro**)



Características do Scrum

- Planejamento de cada Sprint (**Planning Poker**)
- Definir as tarefas que irão entrar na Sprint
- Estimar o prazo e esforço de cada tarefa



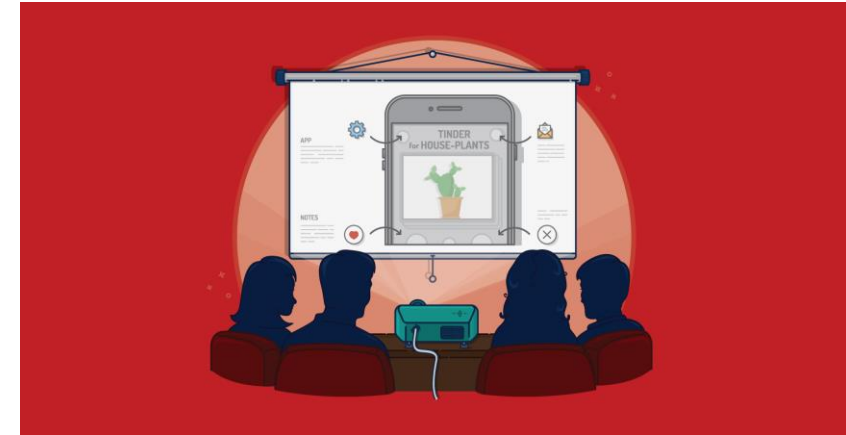
Características do Scrum

- Reunião diária (Daily)
- Atualizar o Board de Tarefas
- Falar o que fez no dia anterior;
- O que vai fazer no dia seguinte;
- Se possui algum impedimento



Características do Scrum

- Revisão da Sprint (**Sprint Review**)
- Verificar o que foi feito
- Reunião com os PO, Scrum Master e Stakeholders
- Geralmente o desenvolvedor apresenta o que foi feito
- Crie evidências das tarefas que você desenvolveu (prints, vídeos e etc)



Características do Scrum

- Retrospectiva (Spring Retro)
- Avaliar a equipe e os processos:
- Impedimentos,
- Problemas
- Dificuldades
- Ideias novas
- Agradecimentos.

The screenshot shows the EasyRetro interface for a retrospective titled "Retrospectiva - Obra Residencial". The user "Prime Directive" is logged in. The interface includes a search bar, a "Sort by order" dropdown, and buttons for "Add" and "Share". A notification states "Cards are hidden! Participants can only see their own cards." with a "Show cards only for me" button. The retrospective is organized into three columns: "O que foi bom?", "O que podemos melhorar?", and "Ações". Each column has a "+" button to add new cards. The "O que foi bom?" column contains two cards: "A solicitação de compra de materiais ocorreu de forma correta na última semana" and "Contratação de nova equipe de trabalho". The "O que podemos melhorar?" column contains two cards: "A comunicação entre a equipe de Construção e Engenharia." and "Adicionar item para contra-piso na lista de medição". The "Ações" column contains one card: "Melhorar sistema de medição do avanço físico da obra." Each card has a "Save" button and a close "x" icon.

EasyRetro Retrospectiva - Obra Residencial Prime Directive

Set the context of the retrospective here...

Search Sort by order Add Share

Cards are hidden! Participants can only see their own cards. Show cards only for me

O que foi bom? O que podemos melhorar? Ações

A solicitação de compra de materiais ocorreu de forma correta na última semana

Contratação de nova equipe de trabalho

A comunicação entre a equipe de Construção e Engenharia.

Adicionar item para contra-piso na lista de medição.

Melhorar sistema de medição do avanço físico da obra.

Conclusão

- A metodologia Scrum é uma abordagem poderosa para a gestão de projetos, especialmente em ambientes dinâmicos e incertos.
- Com papéis bem definidos e um foco na colaboração e entrega contínua, o Scrum permite que as equipes respondam rapidamente às mudanças e entreguem valor significativo aos clientes.

Dúvidas?
Ótimo dia para todos!