**Métodos ágeis**

* Scrum
* Kanban
* Extreme Programming (XP)

Scrum

O Scrum é uma das formas de utilizar métodos ágeis em seus projetos e tem como principal objetivo auxiliar na gestão e no desenvolvimento de projetos que tenham um prazo curto de entrega. Ele é um dos métodos mais populares e é comumente confundido com o conceito da metodologia em si.

A Metodologia Scrum, que é dividida por etapas e tem como objetivo principal diminuir o tempo de entrega de projetos e aumentar a [flexibilidade](https://www.pontotel.com.br/flexibilidade-no-trabalho/) para a conclusão das atividades. Apesar de ser mais utilizada por engenheiros e desenvolvedores de softwares, pode ser adaptada para vários setores da economia.

Scrum: o que é e conceito

A Metodologia Scrum é considerada um método ágil. Trata-se de um [framework](https://www.pontotel.com.br/framework/) (conjunto de ações e estratégias para solucionar problemas) normalmente utilizado com projetos mais complexos.

O conceito principal é a ideia de finalizar um projeto mais rápido, com melhor qualidade, otimizando os [recursos humanos](https://www.pontotel.com.br/recursos-humanos/) e materiais. Além disso, potencializa o trabalho em equipe com foco no cumprimento dos prazos estipulados por meio do acompanhamento da evolução do projeto.

Vale destacar que as metodologias ágeis são alternativas de [gestão de projetos](https://www.pontotel.com.br/gestao-de-projetos/) com o objetivo de oferecer rapidez e adaptação dos processos e, por isso, o scrum está listado como um método Agile.

Kanban

O kanban é um método ágil que permite a melhor gestão de tarefas e conduz cada atividade por meio de um fluxo de trabalho estabelecido, de maneira visual. Assim, envolve a criação de cards, que explicam cada tarefa entre os estágios “a fazer”, “fazendo” e “feito”, visualizados por todos da equipe.

O kanban é um método ágil que, de maneira visual, permite uma melhor gestão de tarefas e conduz cada atividade por meio de um fluxo de trabalho estabelecido. Além disso, o kanban também faz com que o status do andamento de um projeto esteja sempre definido e seja visualizado facilmente por todos.

Com o sistema de controle e acompanhamento gerado pelo kanban, é possível registrar e acompanhar atividades dentro de 3 aspectos essenciais:

Tarefas a fazer, ou seja, tudo o que uma equipe deve produzir;

Fazendo, que são as atividades que estão em execução;

Feito, que são as tarefas já finalizadas.

Sxtreme programming (XP)

O XP é um método de desenvolvimento de software, leve, não é prescritivo, e procura fundamentar as suas práticas por um conjunto de valores que serão vistos posteriormente no artigo. O XP, diferentemente do que muito pensam, também pode ser adotar por desenvolvedores médios e não apenas por desenvolvedores experientes.

O objetivo principal do XP é levar ao extremo um conjunto de práticas que são ditas como boas na engenharia de software. Entre elas podemos citar o teste, visto que procurar defeitos é perda de tempo, nós temos que constantemente testar. Mas o XP possui mais práticas do que apenas testar, entre as práticas, o XP diz que:

Já que testar é bom, que todos testem o tempo todo;

Já que revisão é bom, que se revise o tempo todo;

Se projetar é bom, então refatorar o tempo todo;

Se teste de integração é bom, então que se integre o tempo todo;

Se simplicidade é bom, desenvolva uma solução não apenas que funcione, mas que seja a mais simples possível;

Se iterações curtas é bom, então mantenha-as realmente curtas;

Portanto, como podemos notar todas as coisas boas são levadas ao extremo no XP.