

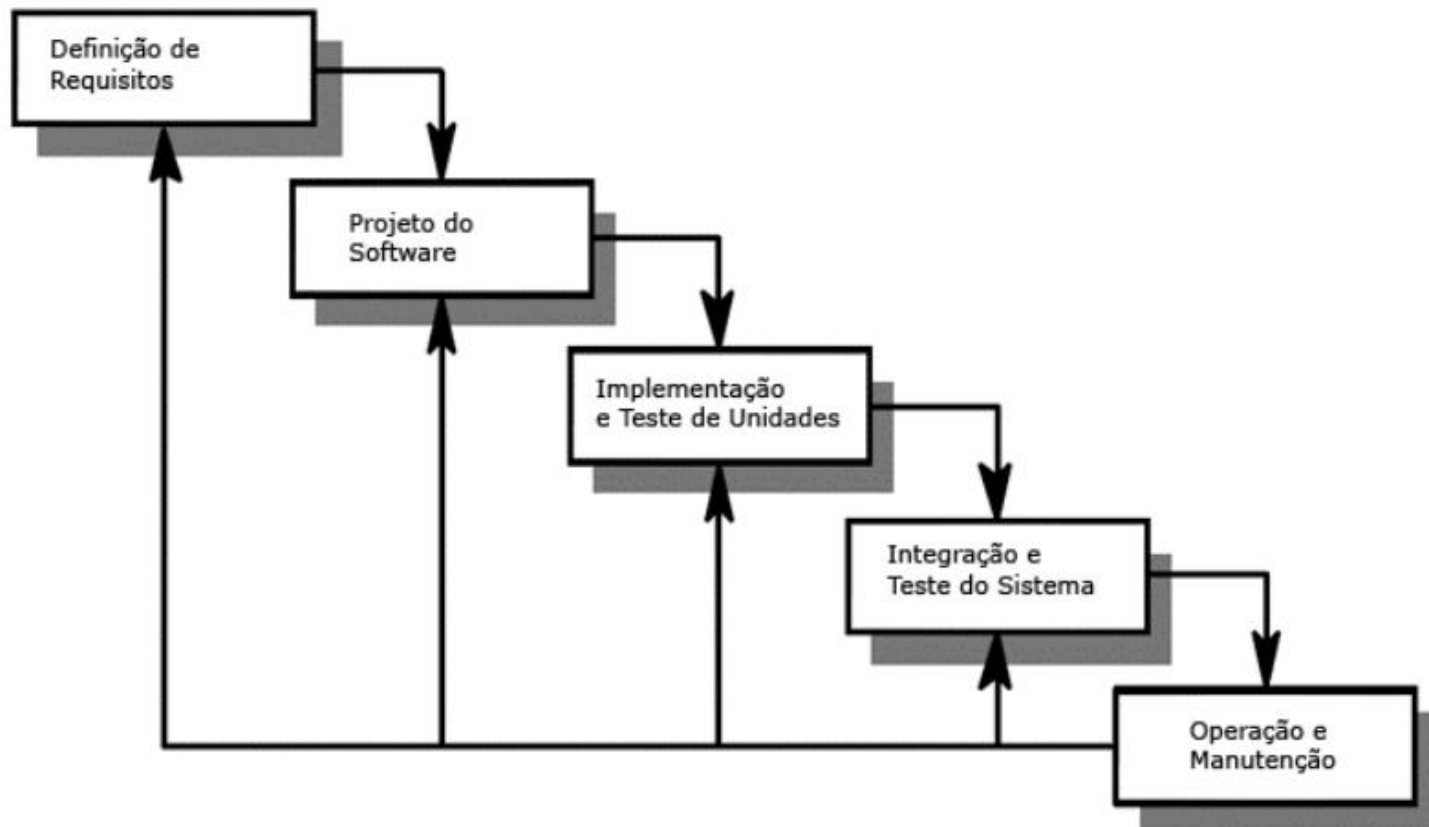


UniCesumar

EDUCAÇÃO PRESENCIAL E A DISTÂNCIA

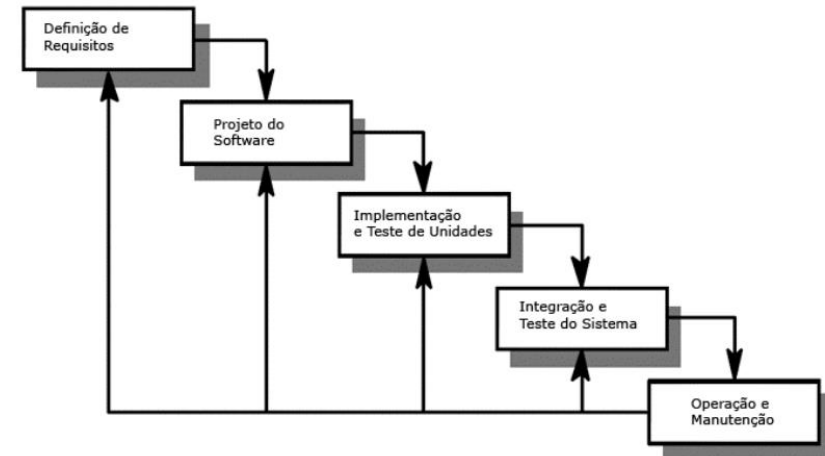
Engenharia de Software

Modelo de Desenvolvimento de Software

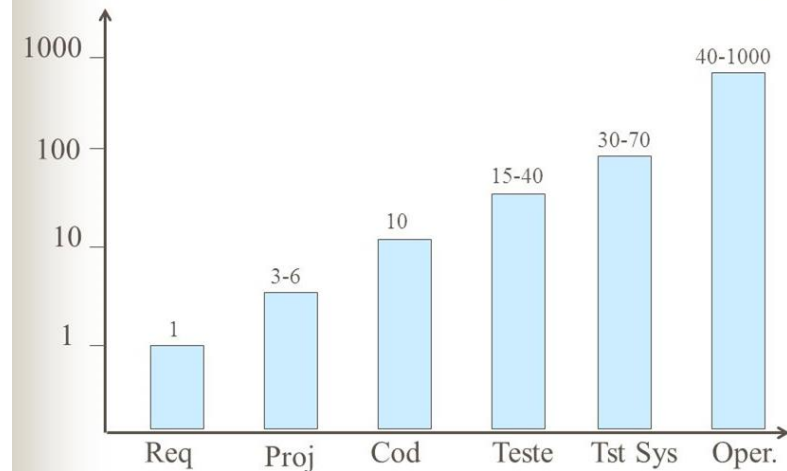


Modelo em cascata

- Demora na entrega do produto.
- Acúmulo de riscos.
- Inflexível a mudanças nos requisitos.
- Porém, muito usado em outros modelos. Interessante para requisitos estáveis.

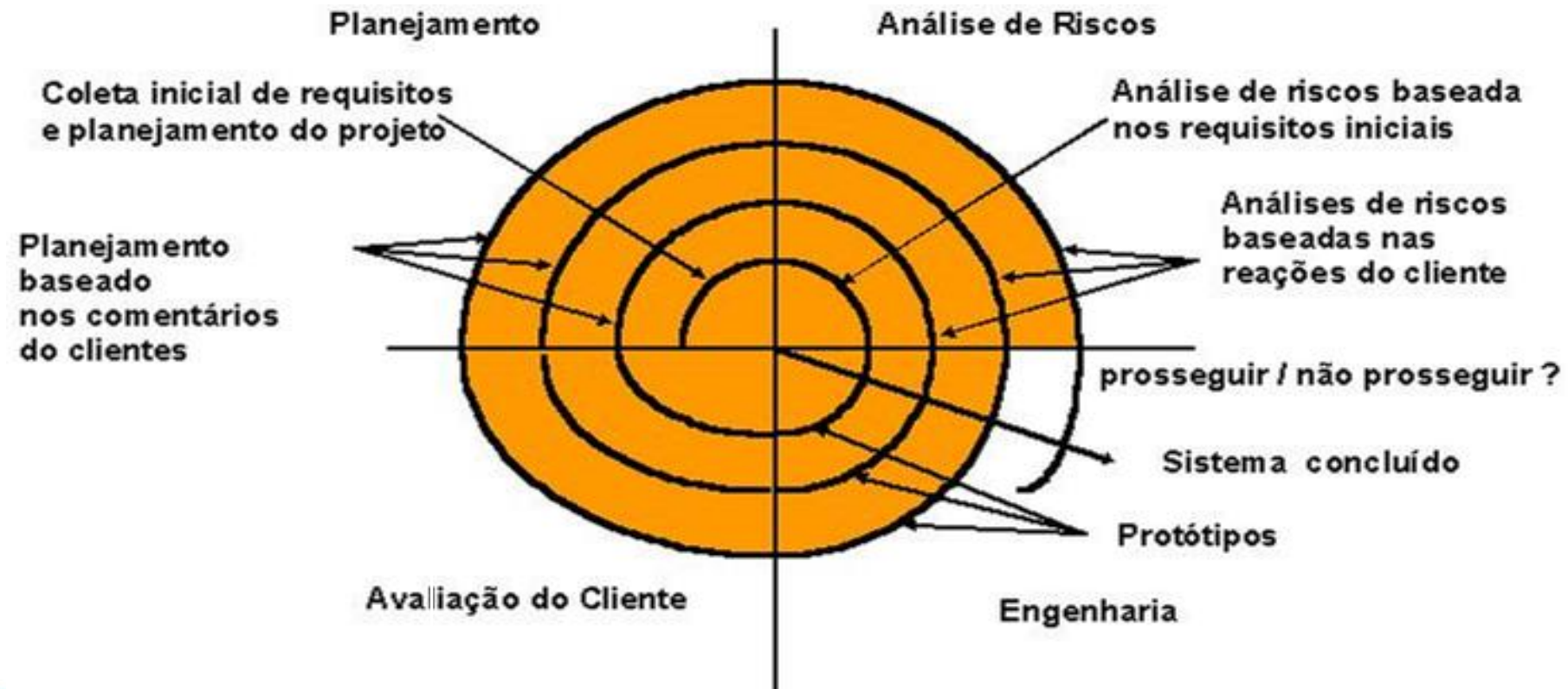


Custo da Correção [Boehm 81]



Modelo de Desenvolvimento de Software

- Espiral

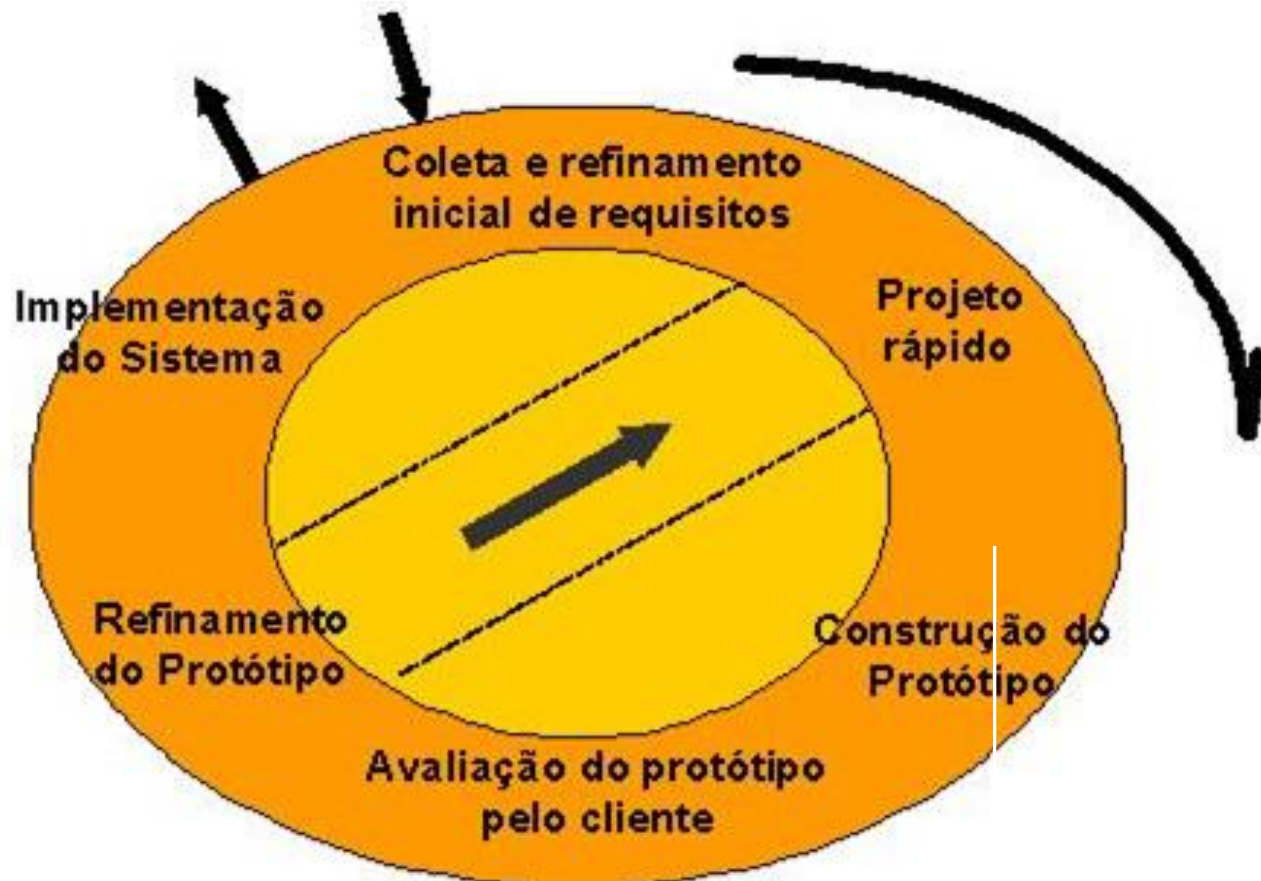


Modelo espiral



Modelo de Desenvolvimento de Software

- Prototipagem



Prototipagem

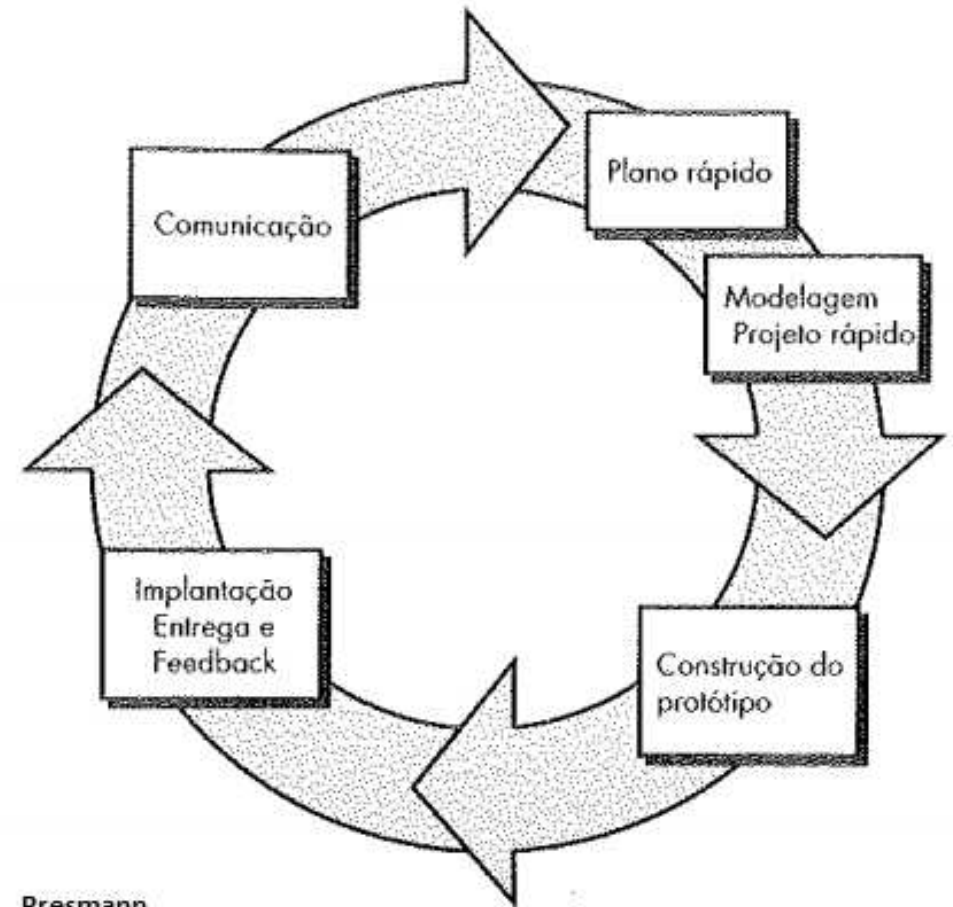
- Usuários sentem o sabor do sistema
- Facilita validação de requisitos
- Pode gerar arquiteturas precárias

Evolucionária

- Para sistemas pequenos
- Requisitos bem compreendidos

Descartável

- Para sistemas maiores
- Requisitos vagos

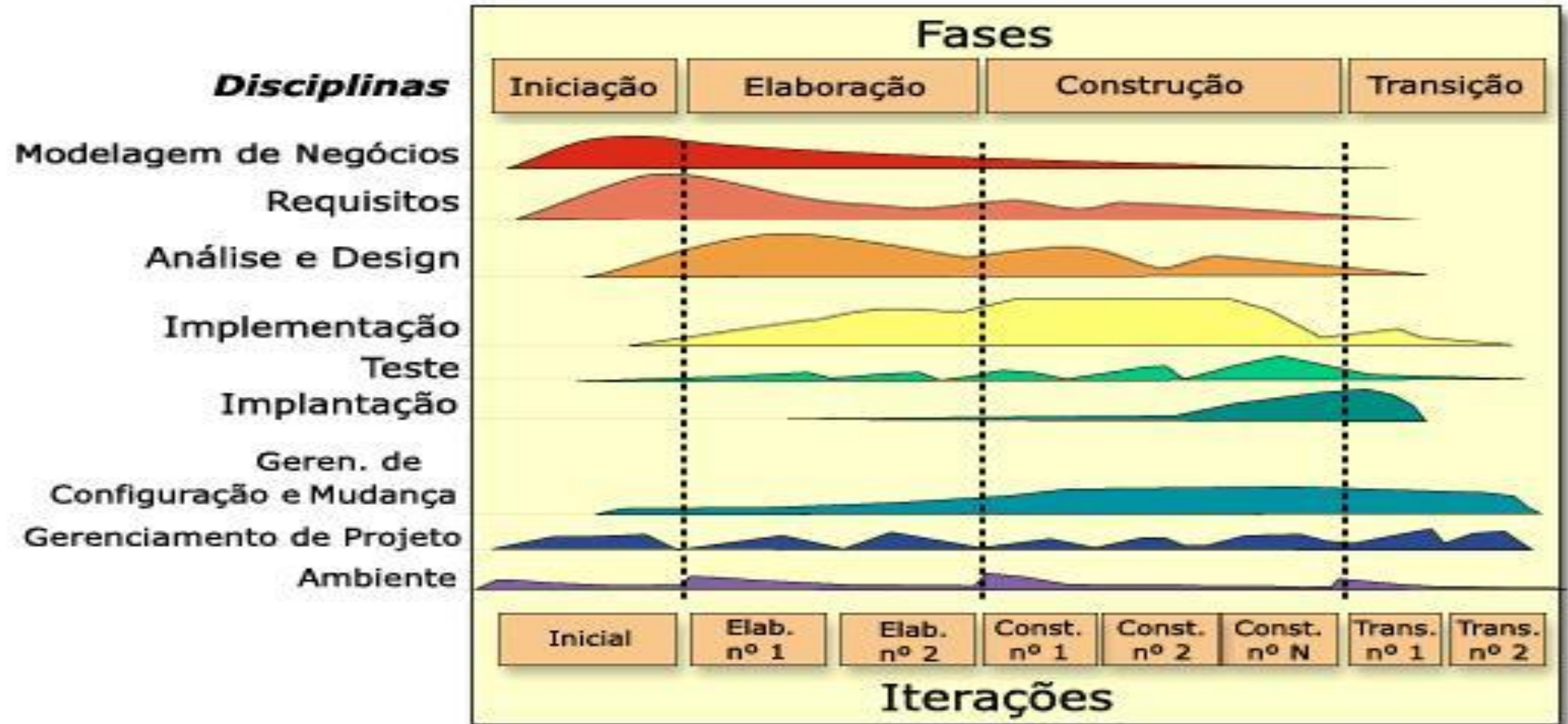


Presmann



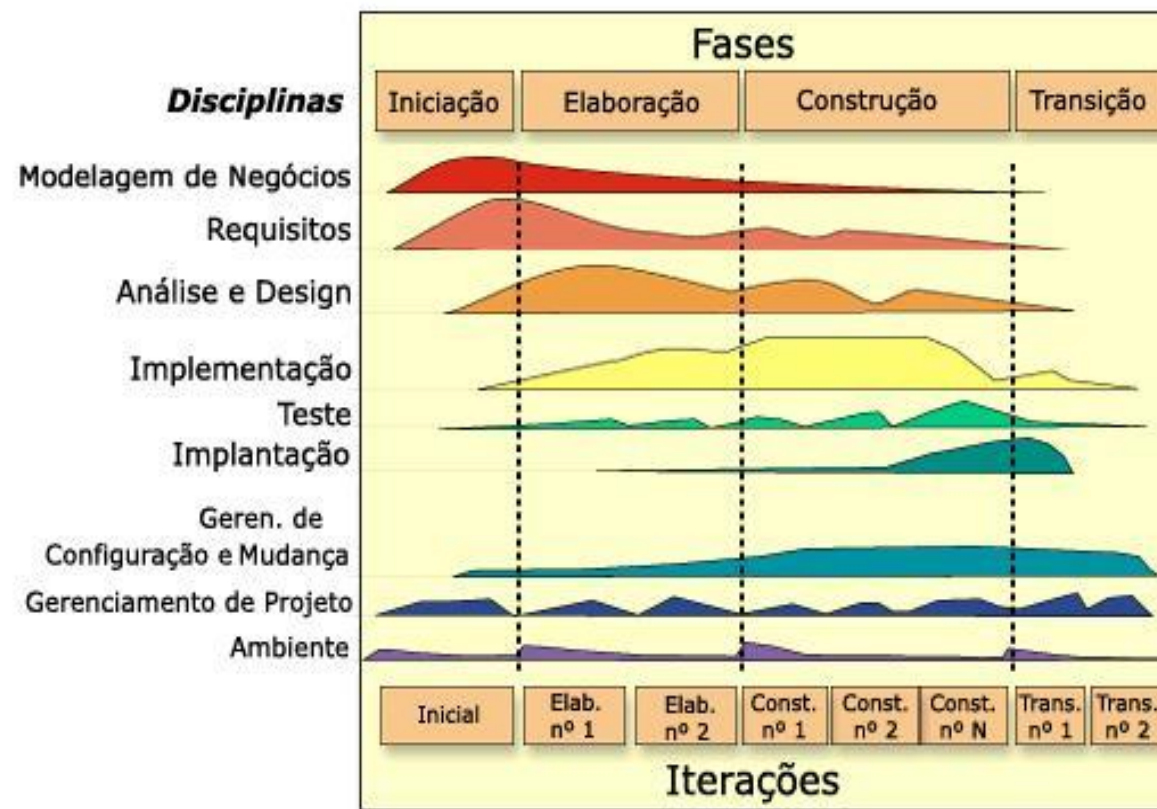
Modelo de Desenvolvimento de Software

- RUP



Modelos iterativos - RUP

- Fases com atividades sobrepostas.
- Forte integração com a UML.
- A implantação passa a fazer parte do processo.



RUP – boas práticas

- Desenvolver software iterativamente
- Gerenciar requisitos
- Usar arquitetura baseada em componentes
- Modelar software visualmente
- Verificar a qualidade do software
- Controlar as mudanças do software

Manifesto para Desenvolvimento Ágil de Software

Estamos descobrindo maneiras melhores de desenvolver software, fazendo-o nós mesmos e ajudando outros a fazerem o mesmo. Através deste trabalho, passamos a valorizar:

Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas
Software em funcionamento mais que documentação abrangente
Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos
Responder a mudanças mais que seguir um plano

Ou seja, mesmo havendo valor nos itens à direita, valorizamos mais os itens à esquerda.

Kent Beck
Mike Beedle
Arie van Bennekum
Alistair Cockburn
Ward Cunningham
Martin Fowler

James Grenning
Jim Highsmith
Andrew Hunt
Ron Jeffries
Jon Kern
Brian Marick

Robert C. Martin
Steve Mellor
Ken Schwaber
Jeff Sutherland
Dave Thomas

<https://agilemanifesto.org/iso/ptbr/manifesto.html>

Os 12 princípios ágeis



1. Priorize o Cliente



2. Mudanças são bem-vindas



3. Entregas que geram valor



4. Cooperação entre squads e stakeholders



5. Confie e apoie



6. Conversa face a face



7. Priorize o que funciona



8. Desenvolvimento incremental



9. Exelência técnica



10. Mantenha a simplicidade



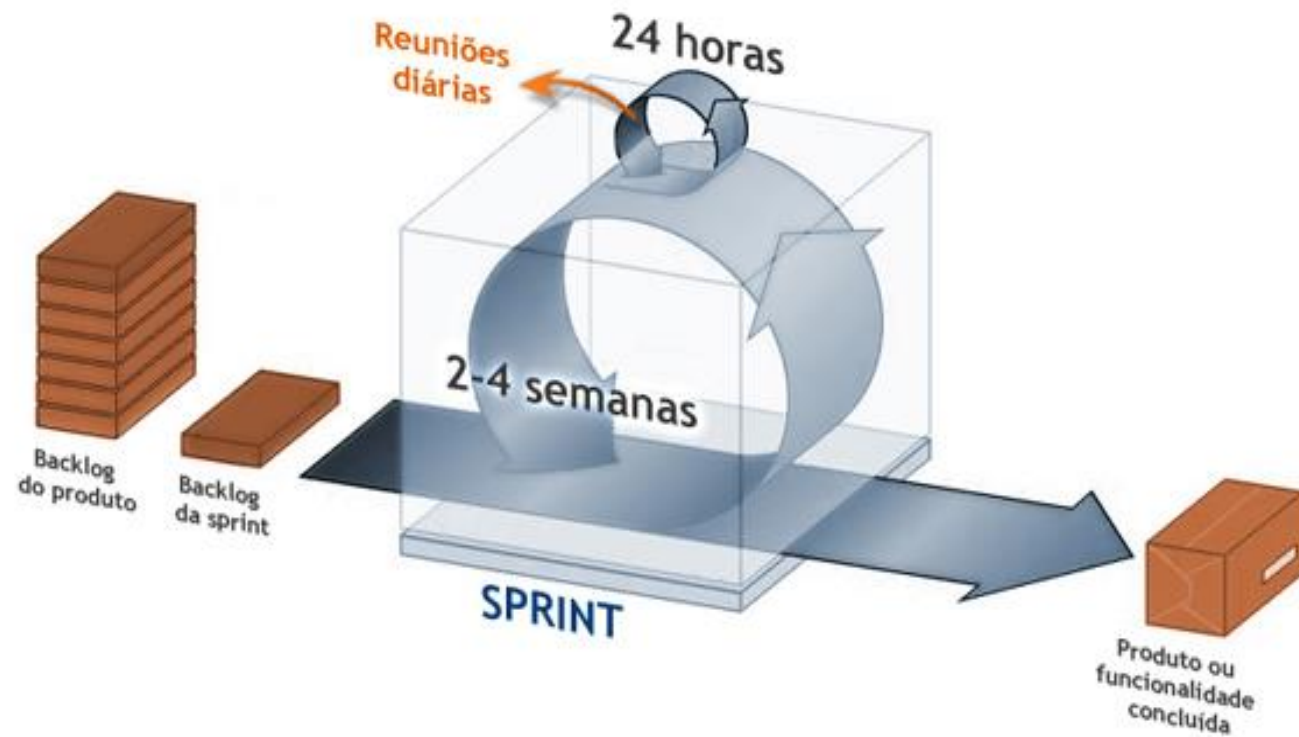
11. Times autônomos e auto-gerenciáveis



12. Retrospectiva e planejamento



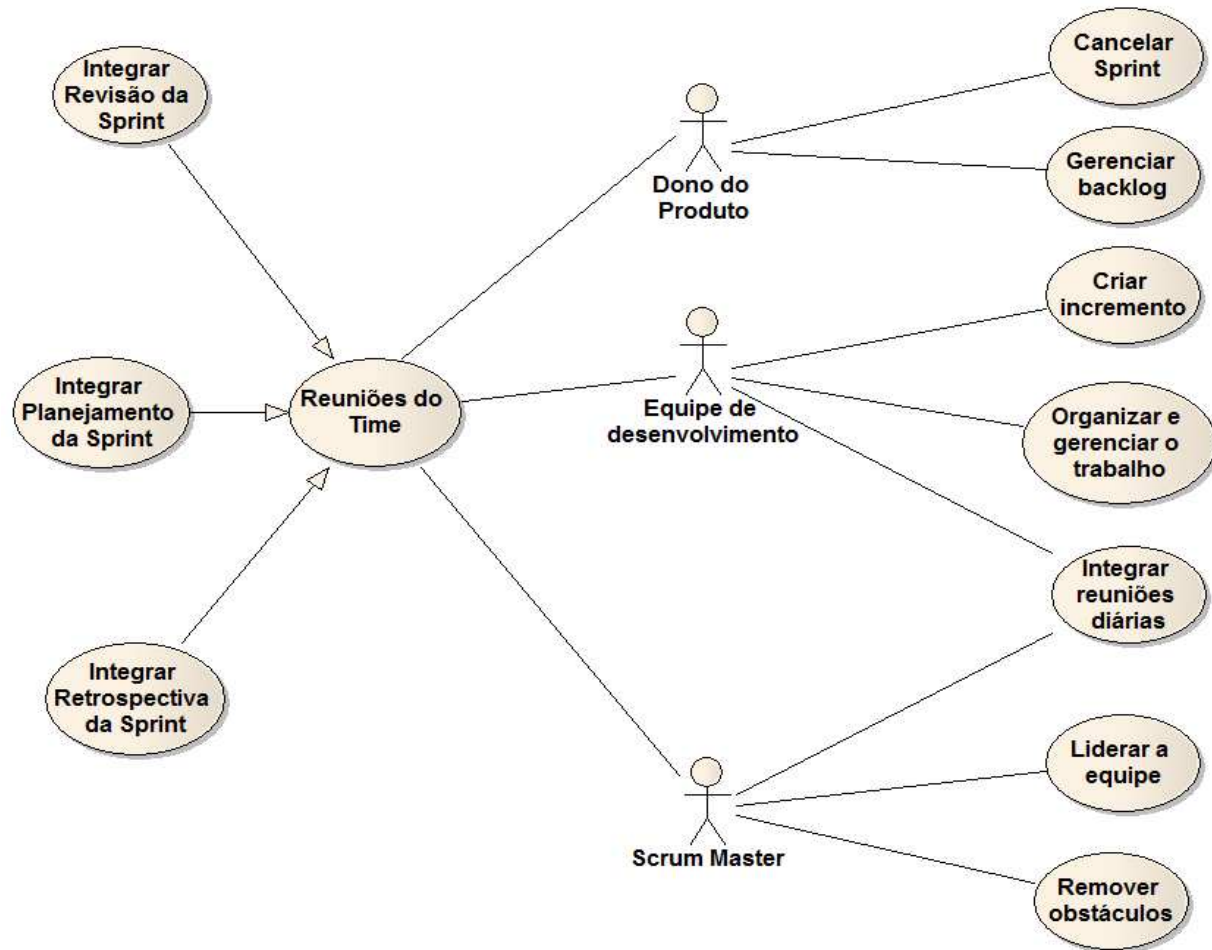
Scrum



Scrum

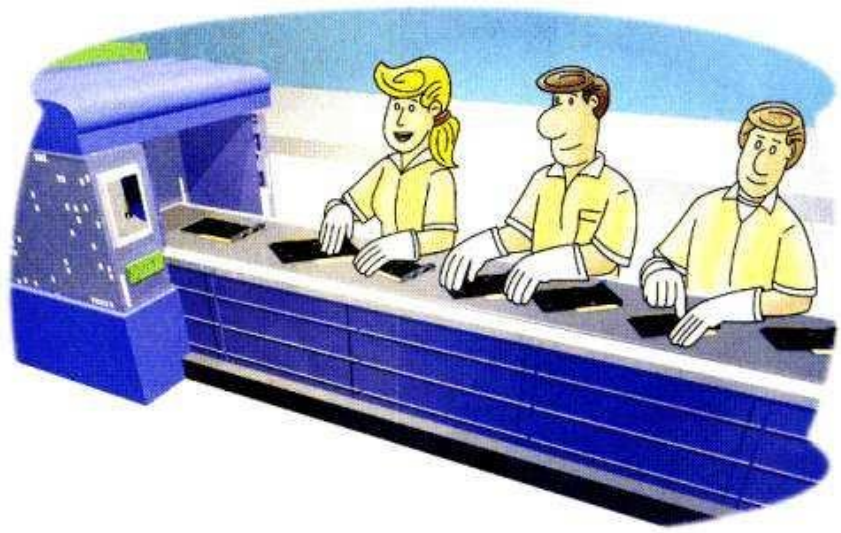
- Framework de processo ágil
- Para gerenciamento de **equipes**
- Equipes de no máximo 9 pessoas
- Equipes multifuncionais e autogerenciáveis
- Iterações de no máximo 1 mês
- Entrega de incrementos funcionais

Scrum

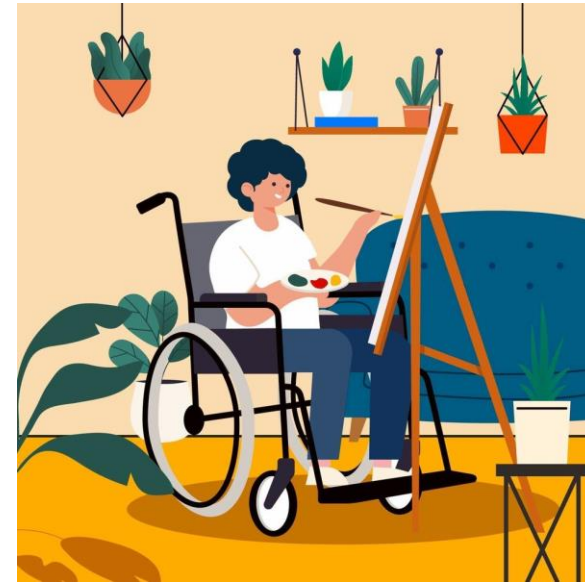


Trabalho Repetitivo VS Trabalho Criativo

- Trabalho Linear
- Trabalho medido em horas



- Não Linearidade
- Motivação intrínseca



Trabalho Repetitivo VS Trabalho Criativo

- Time multidisciplinares
- Capacidade de entrega ponta-a-ponta
- Autonomia do time
- Inteligência coletiva
- Colaboração tem impacto quadrático



Rodrigo Toledo
K21

Método Ágil dicas

- Trabalha nas certezas
- Faça apenas o que já tenha certeza que é necessário
- Utilize ferramentas que auxiliem essa decisão
 - Matriz CSD

Matriz CSD - Certeza Suposição Dúvida

C	S	D
Uma pessoa tem nome e cpf	Todas as pessoas residem no Brasil	É necessário registrar os dados dos dependentes?
Pessoa possui nenhum ou vários filhos		



Alinhamento com time

- Importante é o time estar alinhado com o mesmo objetivo
- Time é responsável pelo produto
- Quem possui a visão do produto tem a responsabilidade sensibilizar as necessidades e objetivos do projeto

Alinhamento com time - Pitch

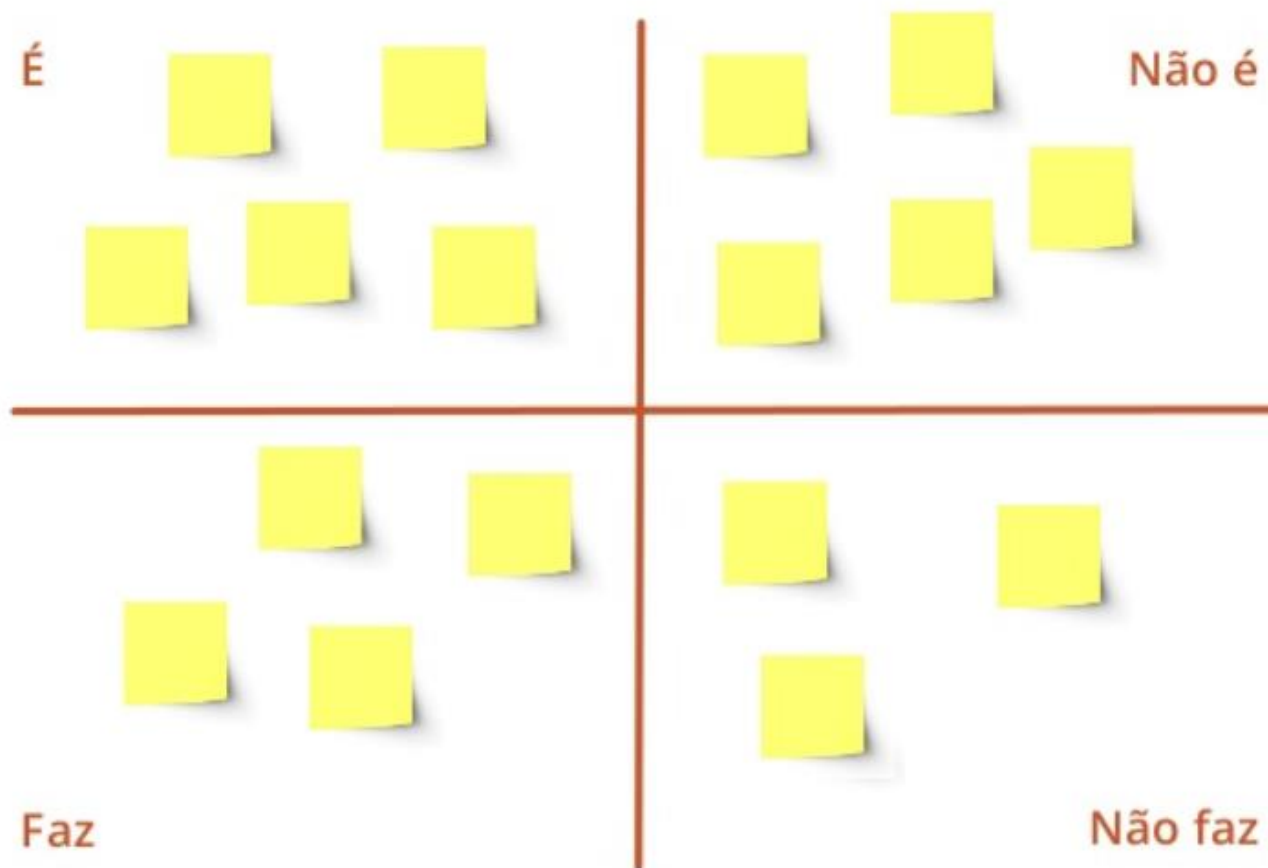
- Habilidade de explicar o produto para qualquer pessoa em dois minutos, na forma:
- Para <cliente-alvo>
- Que <problema>
- O <nome do produto> é um <categoria do produto>
- Que <benefício-chave, razão para comprar>
- Ao contrário de <alternativa primária>
- Nosso produto <diferenciação primária>

Alinhamento com time - Pitch

- Para os donos de pets
- Que precisam deixar seus pets sozinhos durante curtos ou longos períodos
- O Pet Sleeping é um aplicativos que conecta o segundo lar dos seus pets
- Que os amantes de pets que possuem tempo e espaço para acomodar de forma amável os pets como um membro da família
- Ao contrário de tradicionais Pet Hotel que apenas abrigam os animais
- Nosso produto conecta as pessoas apaixonadas por pets para que possam oferecer momentos ótimos para eles



É /Não é/ Faz/ Não faz



Caixa do produto

- Se o produto fosse vendido em uma caixa, como deveria ser a caixa para se destacar na prateleira?
- Frente: Atração
 - Nome do produto
 - Desenho
 - 3 a 4 pontos para vender o produto
- Trás: Decisão de compra
 - Perfis de usuários
 - Descrição de atributos
 - Requisitos de operação



Bill Shackelford





**Se a única ferramenta
que você tem é um
martelo, tudo começa
a se parecer com um
prego.**

Abraham Maslow

Aonde você quer chegar?
Vai com a



UniCesumar

EDUCAÇÃO PRESENCIAL E A DISTÂNCIA