



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO TECNOLÓGICO, DE CIÊNCIAS EXATAS E EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ENG. DE CONTROLE, AUTOMAÇÃO E COMPUTAÇÃO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ENGENHARIA DE CONTROLE E AUTOMAÇÃO

Nome completo do autor(a)

Título do trabalho: subtítulo (se houver)

Blumenau
ano

Nome completo do autor(a)

Título do trabalho: subtítulo (se houver)

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Engenharia de Controle e Automação do Centro Tecnológico, de Ciências Exatas e Educação da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para a obtenção do título de Engenheiro de Controle e Automação.

Orientador: Prof. Orientador, Dr.

Coorientador: Prof. Coorientador, Dr.

Blumenau

ano

Ficha de identificação da obra

A ficha de identificação é elaborada pelo próprio autor.

Orientações em:

<http://portalbu.ufsc.br/ficha>

Nome completo do autor(a)

Título do trabalho: subtítulo (se houver)

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de “Engenheiro de Controle e Automação” e aprovado em sua forma final pelo Curso de Graduação em Engenharia de Controle e Automação.

Blumenau, dia de mês de ano.

Banca Examinadora:

Prof. Primeiro, Dr.
Instituição xxxx

Prof. Segundo, Dr.
Instituição xxxx

Prof. Terceiro, Dr.
Instituição xxxx

Este trabalho é dedicado aos meus colegas de classe e aos
meus queridos pais.

AGRADECIMENTOS

Inserir os agradecimentos aos colaboradores à execução do trabalho.

Texto da Epígrafe. Citação relativa ao tema do trabalho. É opcional. A epígrafe pode também aparecer na abertura de cada seção ou capítulo. Deve ser elaborada de acordo com a NBR 10520. (SOBRENOME do autor da epígrafe, ano)

RESUMO

No resumo são ressaltados o objetivo da pesquisa, o método utilizado, as discussões e os resultados com destaque apenas para os pontos principais. O resumo deve ser significativo, composto de uma sequência de frases concisas, afirmativas, e não de uma enumeração de tópicos. Não deve conter citações. Deve usar o verbo na voz ativa e na terceira pessoa do singular. O texto do resumo deve ser digitado, em um único bloco, sem espaço de parágrafo. O espaçamento entre linhas é simples e o tamanho da fonte é 12. Abaixo do resumo, informar as palavras-chave (palavras ou expressões significativas retiradas do texto) ou, termos retirados de thesaurus da área. Deve conter de 150 a 500 palavras. O resumo é elaborado de acordo com a NBR 6028.

Palavras-chave: palavra-chave 1; palavra-chave 2; palavra-chave 3.

ABSTRACT

Resumo traduzido para outros idiomas, neste caso, inglês. Segue o formato do resumo feito na língua vernácula. As palavras-chave traduzidas, versão em língua estrangeira, são colocadas abaixo do texto precedidas pela expressão “Keywords”, separadas por ponto e vírgula.

Keywords: keyword 1; keyword 2; keyword 3.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Modelo Cascata (Waterfall).	18
--	----

LISTA DE QUADROS

LISTA DE TABELAS

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
------	--

LISTA DE SÍMBOLOS

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	15
1.1	RECOMENDAÇÕES DE USO	15
1.2	OBJETIVOS	16
1.2.1	Objetivo Geral	16
1.2.2	Objetivos Específicos	16
2	REFERENCIAL TEÓRICO	17
2.1	METODOLOGIAS TRADICIONAIS	17
2.2	METODOLOGIAS ÁGEIS	19
2.2.1	Manifesto Ágil	20
2.2.2	Metodologia Scrum	21
2.2.3	Metodologia XP – Extreme Programming	23
2.2.4	Metodologia Lean Software Development	26
2.2.5	Metodologia Adaptative Software Development (ASD ou Desenvolvimento de Software Adaptativo)	27
2.2.6	Metodologia Feature Driven Development (FDD)	28
3	SEÇÃO	29
4	CONCLUSÃO	30
	REFERÊNCIAS	31
	APÊNDICE A – Descrição	32
	ANEXO A – Descrição	33

1 INTRODUÇÃO

As orientações aqui apresentadas são baseadas em um conjunto de normas elaboradas pela ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas). Além das normas técnicas, a Biblioteca também elaborou uma série de tutoriais, guias, *templates* os quais estão disponíveis em seu site, no endereço <http://portal.bu.ufsc.br/normalizacao/>.

Paralelamente ao uso deste *template* recomenda-se que seja utilizado o **Tutorial de Trabalhos Acadêmicos** (disponível neste link <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/180829>) e/ou que o discente **participe das capacitações oferecidas da Biblioteca Universitária da UFSC**.

Este *template* está configurado apenas para a impressão utilizando o anverso das folhas, caso você queira imprimir usando a frente e o verso, acrescente a opção *openright* e mude de *oneside* para *twoside* nas configurações da classe *abntex2* no início do arquivo principal *main.tex* (ARAÚJO, 2015).

Os trabalhos de conclusão de curso (TCC) de graduação e de especialização não são entregues em formato impresso na Biblioteca Universitária. Porém, sua versão PDF deve ser disponibilizada no Repositório Institucional. Consulte as orientações disponibilizadas no Moodle da disciplina de TCC sobre os procedimentos adotados para a entrega.

1.1 RECOMENDAÇÕES DE USO

Este *template* foi elaborado em L^AT_EX. O sumário é gerado automaticamente de acordo com a norma NBR 6027/2012 utilizando a sequência abaixo para diferenciação gráfica nas divisões de seção e subseção.

1 SEÇÃO PRIMÁRIA

1.1 SEÇÃO SECUNDÁRIA

1.1.1 Seção terciária

1.1.1.1 Seção quartenária

1.1.1.1.1 Seção quinária

- a) Seção primária, use o comando `\section{}`.
- b) Seção secundária, use o comando `\subsection{}`.
- c) Seção terciária, use o comando `\subsubsection{}`.
- d) Seção quartenária, use o comando `\subsubsubsection{}`.
- e) Seção quinária, use o comando `\subsubsubsubsection{}`.
- f) Título das seções de referências, apêndice e anexo são gerados automaticamente pelo *template*.
- g) Para citação com mais de três linhas use o comando `\begin{citacao}`.

h) Nota de rodapé, use o comando `\footnote{}`¹

1.2 OBJETIVOS

Nas seções abaixo estão descritos o objetivo geral e os objetivos específicos deste TCC.

1.2.1 Objetivo Geral

Descrição...

1.2.2 Objetivos Específicos

Descrição...

¹ A nota de rodapé é automaticamente formatada pelo *template*.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 METODOLOGIAS TRADICIONAIS

As metodologias tradicionais, também conhecidas como pesadas ou orientadas a documentação, foram desenvolvidas em um contexto de desenvolvimento de software que era significativamente diferente do ambiente atual (ROYCE, 1970). Dentro desse contexto, podemos destacar as metodologias de desenvolvimento em cascata (waterfall) e outros processos de desenvolvimento que se baseiam nesse modelo (TELES, 2004) como exemplos de abordagens tradicionais no desenvolvimento de software.

As metodologias clássicas desenvolvidas para apoiar os processos de Engenharia de Software, assim como as definições de papéis e estruturas organizacionais estabelecidas desde as primeiras Fábricas de Software na década de 70 (CUSUMANO, 1991), compartilham semelhanças significativas com as estruturas organizacionais baseadas no Taylorismo, que envolvem a divisão de tarefas e a atribuição a profissionais especializados. Essas semelhanças persistem em muitas equipes de desenvolvimento de software em diversos ambientes empresariais até hoje (SENAI - 2004).

O termo "tradicional" é utilizado para descrever metodologias ou processos baseados no modelo clássico, como o Modelo em Cascata. Essas abordagens são caracterizadas por uma separação rígida das fases do projeto, que incluem Levantamento de Requisitos, Análise, Desenho, Implementação, Testes e Implantação. Cada fase possui suas próprias peculiaridades e depende da conclusão da fase anterior. Essas metodologias também seguem algumas premissas, como linearidade, determinismo, especialização, foco na execução e aumento exponencial dos custos de alteração.

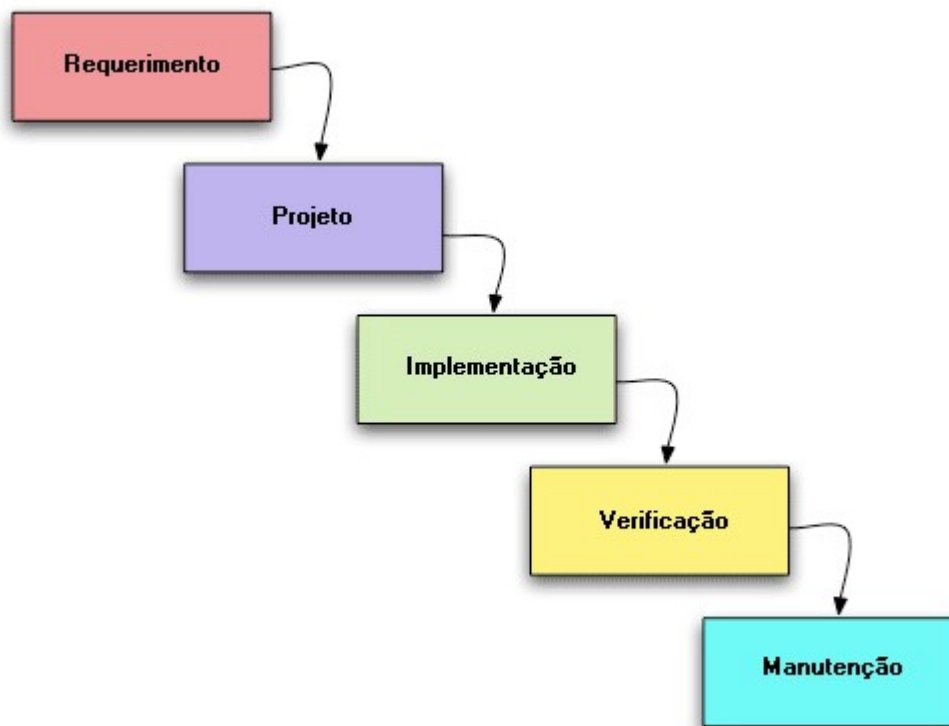
Ao examinarmos o paradigma clássico do ciclo de desenvolvimento de software, representado pelo modelo cascata (figura 1), podemos observá-lo como um processo linear e sequencial, semelhante às linhas de montagem industrial. Ele estabelece etapas distintas e progressivas, desde a identificação dos requisitos até os testes e a entrega final do software pronto.

Nas metodologias tradicionais, o processo de desenvolvimento é dividido em duas etapas principais: concepção e construção. Na fase de concepção, há uma interação intensa com o cliente e um grande esforço é dedicado à identificação precisa das necessidades, a fim de evitar surpresas ou mudanças durante a fase de construção. Essa fase de concepção é considerada crucial para o sucesso do projeto, pois sua qualidade e abrangência influenciam diretamente nos resultados finais (PONTES, 2018).

Embora tenham sido adaptadas ao longo do tempo para se adequarem às necessidades de otimização do processo e permitirem entregas parciais e iterativas, as metodologias tradicionais ainda mantêm as etapas básicas do Modelo Cascata em grande parte dos processos metodológicos atuais. Essas metodologias enfatizam a documentação e dedicam um esforço significativo ao levantamento, análise e especificação formal dos requisitos do

sistema nas etapas iniciais do

Figura 1 – Modelo Cascata (Waterfall).



Fonte: <https://www.ivoryit.com.br/2022/05/06/metodologias-de-desenvolvimento-de-software-conheca-as-principais/>

desenvolvimento, com a expectativa de que esses requisitos possam ser mantidos estáveis e imutáveis (CORDEIRO, 2014).

Nas metodologias tradicionais, se surgirem imprevistos durante a fase de construção, isso pode resultar em retrabalho e atrasos no projeto, impactando o preço, prazo e qualidade do produto final. Isso pode gerar conflitos com o cliente, que pode se sentir insatisfeito e o sistema pode não atender plenamente às suas necessidades. Além disso, a falta de interação com o cliente durante a fase de construção impede que correções ou modificações no escopo do projeto sejam feitas. As metodologias tradicionais são mais adequadas quando os requisitos são estáveis e previsíveis, o que geralmente não ocorre no desenvolvimento de software, onde os requisitos tendem a ser altamente mutáveis (PONTES, 2018).

De acordo com Caetano (2010), em alguns projetos as metodologias tradicionais podem limitar os desenvolvedores, mantendo-os presos a requisitos desatualizados que não atendem às necessidades reais dos clientes. Por isso, muitas empresas de desenvolvimento de software estão buscando métodos alternativos que sejam mais adequados para lidar com mudanças e necessidades dos clientes. A combinação de agilidade, adaptabilidade e

qualidade do produto final é essencial para garantir a satisfação do cliente. Ao adotar abordagens mais ágeis, as empresas podem responder de forma mais eficiente às mudanças e entregar produtos que atendam melhor às expectativas dos clientes.

2.2 METODOLOGIAS ÁGEIS

As metodologias ágeis surgiram como uma resposta às metodologias tradicionais mais pesadas e ao modelo em cascata, buscando oferecer abordagens mais flexíveis e adaptáveis ao desenvolvimento de software (ABRAHAMSSON, 2003). Ludvig e Reinert (2007) citam que elas surgiram como alternativas ao Modelo Tradicional em Cascata, que apresentava limitações em lidar com mudanças e necessidades do mercado. Essas metodologias representam uma nova classe de abordagens que enfatizam a colaboração, a comunicação e a entrega incremental, permitindo uma maior capacidade de resposta a mudanças e uma maior satisfação do cliente (FOWLER, 2005; HILMAN, 2004).

Uma característica fundamental das metodologias ágeis é sua abordagem adaptativa em vez de preditiva. Essas metodologias reconhecem a dificuldade e o alto custo de tentar prever e planejar todos os aspectos do desenvolvimento de um projeto de software. Em vez disso, elas valorizam a capacidade de se adaptar a novos fatores e mudanças ao longo do processo. O foco está em receber, avaliar e responder às mudanças de forma ágil e eficiente. Ao trabalhar com feedback constante, as metodologias ágeis permitem uma rápida adaptação aos requisitos em constante evolução. Isso contrasta com as metodologias tradicionais, que tendem a enfrentar dificuldades para lidar com mudanças significativas. Além disso, as metodologias ágeis destacam-se por suas entregas iterativas e frequentes de partes funcionais do software. Essa abordagem permite que o cliente acompanhe o progresso do projeto de forma contínua, evitando surpresas desagradáveis ao final do desenvolvimento (SOARES, 2004).

A utilização dos métodos ágeis permite a elaboração de planos flexíveis, nos quais é possível realizar alterações no produto em qualquer fase, inclusive após a finalização, conforme apontado por Gustavsson e Rönnlund (2013). Além disso, esses métodos empregam ciclos iterativos de curta duração, com entregas ao final de cada ciclo. Gustavsson e Rönnlund (2013) também destacam que o foco está na eficiência de equipes pequenas, independentemente do tamanho do projeto, sugerindo um número ideal de 10 pessoas. No entanto, é importante ressaltar que relatos de projetos bem-sucedidos com mais de 250 pessoas também foram registrados (Boehm & Turner, 2004), mostrando que os métodos ágeis podem ser adaptados e aplicados com sucesso em diferentes contextos organizacionais.

De fato, os métodos ágeis têm encontrado aplicação em diversos campos, indo além do desenvolvimento de software. Estudos como o de Gustavsson e Rönnlund (2013) destacam sua utilização na indústria, enquanto Stettina et al. (2015) observaram uma mudança significativa de interesse, com o termo "gestão de carteiras ágeis" ultrapassando o termo "desenvolvimento ágil de software" no Google Trends. Isso evidencia a crescente

relevância dos métodos ágeis em outras áreas, demonstrando sua adaptabilidade e valor além do contexto do software.

2.2.1 Manifesto Ágil

A popularidade do termo "Metodologias Ágeis" ganhou destaque em 2001, quando um grupo de especialistas em processos de software, representando diferentes métodos ágeis, se reuniu para discutir maneiras de melhorar o desempenho de seus projetos. Durante essa reunião, eles identificaram um conjunto comum de princípios que, quando seguidos, levavam ao sucesso dos projetos. Essa reunião resultou na criação da Agile Alliance e na elaboração do Manifesto Ágil, que apresenta filosofias, valores e princípios fundamentais para os métodos ágeis.

Entre as diversas definições existentes para os métodos ágeis, a mais aceita é aquela que os descreve como um conjunto de práticas alinhadas aos princípios do Manifesto Ágil (Beck et al., 2001). Essas práticas enfatizam a interação colaborativa com o cliente, a entrega contínua de valor, a adaptação a mudanças, a autogestão da equipe e a busca pela excelência técnica.

Ao seguir os princípios do Manifesto Ágil, as metodologias ágeis promovem uma abordagem flexível, adaptativa e colaborativa no desenvolvimento de software, visando entregar produtos de qualidade que atendam às necessidades dos clientes de forma eficiente e eficaz.

Os princípios fundamentais das metodologias ágeis abrangem a honestidade em relação ao trabalho, a eficácia das pessoas que colaboram em equipe e o foco no trabalho em conjunto. Isso implica que o grupo de desenvolvimento, composto por desenvolvedores e representantes do cliente, esteja bem-informado, seja competente e tenha autoridade para considerar possíveis ajustes às necessidades emergentes ao longo do ciclo de vida do desenvolvimento. Isso significa que os participantes estão preparados para realizar mudanças, e que os contratos existentes são estabelecidos com ferramentas que suportam e permitem tais melhorias (LEITÃO, 2010).

De acordo com Ludvig e Reinert (2007), o Manifesto Ágil não se contrapõe aos modelos utilizados na abordagem tradicional. Os métodos ágeis se baseiam no conceito de desenvolvimento incremental (SOMMERVILLE, 2003) e incorporam técnicas provenientes da Engenharia de Software. No entanto, eles não seguem o padrão proposto pelas metodologias tradicionais (HIGHSMITH, 2000).

Assim sendo, os métodos ágeis não rejeitam processos e ferramentas, a documentação, a negociação de contratos ou o planejamento. No entanto, eles destacam que esses elementos possuem importância secundária quando comparados aos indivíduos e às iterações. A ênfase recai na entrega de software executável, na colaboração e na capacidade de resposta rápida a mudanças e alterações.

2.2.2 Metodologia Scrum

O Scrum, uma metodologia ágil de desenvolvimento de software criada por Jeff Sutherland na década de 1990, tem suas bases em conceitos tradicionais da engenharia de produção, como Lean e a Teoria das Restrições, explorados por Takeuchi e Nonaka (1986) no artigo "The new product development game". Nesse artigo, é destacada a eficácia de equipes pequenas, multidisciplinares e autogerenciáveis no desenvolvimento de produtos.

O principal objetivo do Scrum é entregar software de alta qualidade por meio de uma série de intervalos de tempo fixos, chamados Sprints, que geralmente têm duração inferior a um mês (SUTHERLAND et al., 2000). Dessa forma, o foco do Sprint é maximizar o valor de negócio entregue dentro do menor prazo possível.

De acordo com Schwaber e Sutherland (2011), o Scrum é fundamentado nas teorias empíricas de controle de processo, também conhecido como empirismo. Essa abordagem reconhece que o conhecimento é adquirido por meio da experiência e da tomada de decisões baseada no que é conhecido. O Scrum se apoia em três pilares principais:

- **Transparência:** Os aspectos relevantes do processo devem ser visíveis e compreensíveis para todos os envolvidos, garantindo a clareza e a compreensão dos resultados esperados.
- **Inspecção:** Os praticantes do Scrum devem realizar inspeções frequentes nos artefatos e no progresso do projeto, a fim de identificar quaisquer desvios indesejáveis. Essas inspeções devem ocorrer sem interferir na execução das atividades.
- **Adaptação:** Caso seja identificado que o processo está se desviando dos limites aceitáveis e que o produto final não atenderá às expectativas, é necessário realizar ajustes no processo o mais rápido possível para garantir que o resultado final seja alcançado. A adaptação contínua é essencial para minimizar desvios e maximizar a qualidade do produto.

Esses pilares do empirismo no Scrum permitem uma abordagem flexível e iterativa, na qual o processo pode ser ajustado de acordo com as necessidades e as mudanças identificadas, garantindo um maior controle e adaptabilidade ao longo do desenvolvimento do projeto.

No Scrum, existem quatro eventos principais nos quais a inspeção e a adaptação são realizadas: a Reunião de Planejamento da Sprint, o Daily Scrum (ou Reunião Diária), a Reunião de Revisão da Sprint e a Retrospectiva da Sprint. Esses eventos permitem que a equipe revise o progresso, faça ajustes e planeje as próximas etapas do projeto.

Além disso, os valores aplicados no Scrum estão diretamente alinhados com os princípios descritos no Manifesto Ágil. Sliger e Broderick (2008) descrevem esses valores em seu livro da seguinte maneira:

- a) **Compromisso:** Esteja disposto a se comprometer com uma meta. No Scrum, cada pessoa tem a autoridade necessária para cumprir os compromissos assumidos.

- b) Foco: Concentre-se em fazer seu trabalho. Direcione todos os esforços e habilidades para a realização das tarefas atribuídas, sem se preocupar com distrações ou demandas externas.
- c) Transparência: O Scrum mantém todos os aspectos de um projeto visíveis para todos os envolvidos. A transparência promove a confiança e permite que todos tenham uma compreensão clara do progresso e dos desafios.
- d) Respeito: Reconheça e respeite as diferenças individuais. As pessoas têm experiências e perspectivas únicas, e é importante valorizar e respeitar a diversidade dentro de uma equipe.
- e) Coragem: Tenha coragem para se comprometer, agir, ser aberto e buscar respeito. No Scrum, é encorajado assumir riscos, enfrentar desafios e buscar constantemente melhorias.

Esses valores são fundamentais para o sucesso do Scrum, pois promovem a colaboração, a transparência e a responsabilidade individual, criando um ambiente propício para a entrega de valor contínuo e o alcance dos objetivos do projeto.

Baseado em Vieira (2014), existem 3 papéis bem definidos para o Scrum, são eles:

1. Scrum Master: O Scrum Master desempenha um papel crucial na equipe ágil. Ele é responsável por garantir o cumprimento das práticas e valores do Scrum, bem como o progresso adequado do projeto. Sua função é eliminar ou mitigar quaisquer impedimentos que possam surgir e afetar a produtividade da equipe. O Scrum Master atua como um facilitador, ajudando a equipe a se auto-organizar e a melhorar continuamente seu desempenho.
2. Product Owner: O Product Owner é o responsável pelo gerenciamento das atividades a serem desenvolvidas, que são registradas no Product Backlog. Ele desempenha um papel crucial na definição das prioridades das atividades e na tomada de decisões relacionadas ao produto. O Product Owner trabalha em colaboração com a equipe Scrum, participando da estimativa do esforço de desenvolvimento e garantindo que o produto atenda às necessidades do cliente e agregue valor ao negócio.
3. Scrum Team: A equipe Scrum é o grupo de desenvolvimento responsável por implementar as atividades do projeto. Essa equipe é multidisciplinar e auto-organizada, o que significa que possui todas as habilidades necessárias para realizar o trabalho e é capaz de se planejar e gerenciar internamente. A equipe é autônoma e colaborativa, trabalhando em conjunto para atingir os objetivos estabelecidos para cada Sprint.

Ainda baseando em Vieira (2014), a metodologia adota uma série de práticas de gestão para lidar com a imprevisibilidade e complexidade inerentes aos processos. Como:

1. Product Backlog: É uma lista dinâmica e prioritária de todas as funcionalidades, requisitos e melhorias desejadas para o produto. É constantemente atualizada e refinada pelo Product Owner, com base no conhecimento atual e nas necessidades do cliente.
2. Effort Estimation: É o processo de avaliar o tempo e o esforço necessário para concluir cada item do Product Backlog. O time, juntamente com o Product Owner e o Scrum Master, realiza essa estimativa, levando em consideração a complexidade, o risco e a dependência de outros itens.
3. Sprint: É um período de tempo fixo, geralmente de duas a quatro semanas, durante o qual a equipe trabalha para entregar um conjunto de funcionalidades priorizadas do Product Backlog. É uma unidade de trabalho e entrega dentro do projeto Scrum.
4. Sprint Planning Meeting: É uma reunião realizada no início de cada Sprint, na qual o time, o Scrum Master e o Product Owner se reúnem para definir quais itens do Product Backlog serão incluídos na Sprint e como eles serão implementados. O resultado dessa reunião é o Sprint Backlog.
5. Sprint Backlog: É uma lista de tarefas ou atividades específicas que foram selecionadas para serem concluídas durante a Sprint. É uma visão mais detalhada do trabalho a ser realizado, derivado do Product Backlog. O Scrum Master é responsável por garantir que o Sprint Backlog seja mantido intacto durante o Sprint.
6. Daily Scrum: É uma reunião diária realizada pela equipe, facilitada pelo Scrum Master, na qual cada membro compartilha o que foi feito desde a última reunião, o que será feito até a próxima e quaisquer obstáculos ou impedimentos que estão enfrentando. O objetivo é manter todos alinhados e identificar rapidamente quaisquer problemas que possam afetar o progresso do trabalho.
7. Sprint Review Meeting: É uma reunião realizada no final de cada Sprint, na qual a equipe apresenta os resultados alcançados ao Product Owner, aos gerentes e aos clientes. É uma oportunidade de demonstrar as funcionalidades concluídas e receber feedback. Como resultado dessa reunião, o Product Backlog pode ser ajustado e atualizado com base no aprendizado adquirido durante o Sprint.

2.2.3 Metodologia XP – Extreme Programming

Extreme Programming (XP) é uma abordagem ágil de desenvolvimento de software que busca combinar rapidez, produtividade e qualidade de forma simples, atendendo às necessidades do cliente. Essa metodologia é especialmente adequada para projetos em que os requisitos estão sujeitos a mudanças constantes (PONTES, 2018).

Também segundo Pontes (2018), a metodologia XP é especialmente adequada para projetos em que os requisitos estão sujeitos a mudanças constantes. Seu principal objetivo é gerar o máximo valor possível para o cliente em um curto espaço de tempo. Durante esse período, o cliente tem a oportunidade de analisar o produto recebido e verificar se atende às suas expectativas após o seu uso.

De acordo com Beck (2004), o criador da Extreme Programming (XP), essa metodologia ágil é especialmente adequada para equipes de desenvolvimento de software de tamanho médio e pequeno. Ela se destina a lidar com situações em que os requisitos para o projeto são vagos e sujeitos a mudanças constantes.

Extreme Programming é uma metodologia que se baseia em valores e práticas visando garantir a versatilidade e a satisfação do cliente com o produto final. Os valores fundamentais do XP são:

1. Comunicação: A comunicação clara e objetiva entre o cliente e a equipe é essencial para o sucesso do projeto utilizando XP. Uma comunicação eficiente permite compreender as necessidades e expectativas do cliente, além de facilitar o alinhamento e a tomada de decisões ao longo do processo de desenvolvimento.
2. Simplicidade: O XP promove a busca pela simplicidade em todas as etapas do desenvolvimento. A ideia é fazer as coisas da forma mais simples possível, priorizando soluções funcionais e evitando a complexidade desnecessária. Dessa forma, o cliente pode obter rapidamente as funcionalidades desejadas, sem excesso de complicação.
3. Feedback: O cliente desempenha um papel ativo no XP, aprendendo continuamente com o produto em desenvolvimento. O feedback constante proporciona a oportunidade de tomar decisões informadas sobre a priorização de atividades e ajustes nos requisitos. Isso permite que o cliente verifique se o produto está atendendo às suas expectativas e necessidades.
4. Coragem: A coragem é encorajada no XP para enfrentar desafios e promover melhorias. Práticas como testes unitários, integração contínua e programação em par aumentam a confiança da equipe. Isso permite que se tenha coragem para refatorar o código existente, investir tempo em desenvolvimento de testes, realizar modificações no design em estágios avançados, buscar ajuda de especialistas e abandonar processos formais em favor de uma abordagem mais ágil e focada na entrega de valor.

Baseando em Beck (2014), essa metodologia é caracterizada por suas 12 práticas que promovem uma abordagem mais próxima do cliente e impulsionam a equipe a avançar rapidamente na resolução dos problemas. Essas práticas são:

1. Planning Game: Reunião realizada no início de um ciclo entre o cliente e os desenvolvedores para priorizar as atividades. O cliente está presente no dia a

dia do projeto, fornecendo uma compreensão mais clara das funcionalidades a serem desenvolvidas.

2. Peer Programming (Programação em Duplas): Desenvolvimento das atividades realizado em duplas, o que otimiza a produção de código com qualidade. O código produzido por qualquer dupla pertence à equipe como um todo, permitindo modificações e melhorias por outras duplas.
3. Código Coletivo: Todo o código produzido por qualquer dupla pertence à equipe, possibilitando que outras duplas o modifiquem.
4. Metáfora: Utilização de analogias para facilitar a comunicação com o cliente, buscando uma compreensão mais ampla do contexto e das funcionalidades.
5. Projeto Simples: O sistema deve ser projetado de forma simples em todos os momentos, removendo qualquer complexidade desnecessária assim que for identificada. A equipe busca eliminar o que é supérfluo, priorizando a simplicidade no desenvolvimento.
6. Releases Curtos: Entrega ao cliente de conjuntos de funcionalidades que geram valor. Os releases devem ser o mais curtos possível, a fim de proporcionar ao cliente o máximo valor com o mínimo de tempo e esforço.
7. Refactoring: Prática de modificar o código que está funcionando para torná-lo mais simples, eficiente e melhorar o design do projeto, entre outras melhorias.
8. Integração Contínua: Realização de integração e testes entre as partes do sistema várias vezes ao longo do dia, garantindo uma integração fluida e detectando problemas de forma rápida.
9. Padrão de Desenvolvimento: Adoção de padrões de código para facilitar a comunicação entre os membros da equipe.
10. Desenvolvimento Guiado por Testes: Criação de testes automatizados para verificar o funcionamento do código, garantindo a qualidade e a funcionalidade do produto final.
11. Cliente Presente: Incluir um cliente real no time de desenvolvimento, tornando-o disponível em tempo integral para responder a quaisquer questões relacionadas ao projeto em desenvolvimento.
12. Semana de 40 horas: É sugerido que a equipe limite sua carga horária a no máximo 40 horas por semana e evite realizar horas extras por mais de duas semanas consecutivas. Essa abordagem visa garantir que a equipe esteja trabalhando de maneira sustentável e saudável, sem se sobrecarregar.

2.2.4 Metodologia Lean Software Development

O Lean Software Development é uma abordagem que utiliza os princípios e práticas do Lean aplicados ao desenvolvimento de software.

O conceito de desperdício no Lean abrange qualquer uso de recursos que não contribua diretamente para a criação de valor para o cliente. Portanto, o foco do Lean Software Development é maximizar o valor entregue ao cliente, minimizando atividades que não agregam valor e buscando eficiência em todo o ciclo de desenvolvimento.

Em seu texto “O que é Lean?”, Pantalião (2009) traz algumas definições claras. Allan Shalloway destaca a importância de entregar valor rapidamente ao cliente, focando na melhoria do fluxo de trabalho e na redução de atrasos. Mary Poppendieck, ao citar John Shook, ressalta a aplicação do ciclo P-D-C-A (Plan-Do-Check-Act) em todas as atividades como parte essencial do Lean. Kent Beck enfatiza a eliminação de tempo e esforço desperdiçados, resultando em maior produtividade e a importância contínua de identificar e melhorar os pontos de desperdício. Mary Poppendieck, novamente, complementa que o Lean é sobre melhorar constantemente por meio de testes e métricas, nunca se contentando com o status quo e utilizando o método científico para aprender e aprimorar.

De acordo com Mary e Tom Poppendieck (2003), a integridade de um sistema de software é percebida pelos clientes quando ele resolve seus problemas de forma fácil de usar e rentável. Independentemente de desafios como compreensão inadequada dos problemas, mudanças ao longo do tempo ou dependência de fatores externos, um sistema com integridade é aquele que efetivamente soluciona os problemas do cliente. A percepção da integridade ocorre quando o sistema é eficaz em atender às necessidades do usuário, oferecendo uma experiência satisfatória e agregando valor.

A implementação do Lean requer uma mudança de cultura na organização. Simplesmente impor um conjunto de regras não garante que a organização se torne enxuta automaticamente. O maior desafio está em promover uma mudança na forma de pensar e agir da equipe. É necessário um esforço conjunto para adotar os princípios do Lean e incorporá-los de forma integral às práticas organizacionais.

Os princípios do Lean aplicados ao desenvolvimento de software são:

1. Elimine os desperdícios: O princípio fundamental do Lean é eliminar tudo que não agrega valor ao cliente. Isso inclui funcionalidades extras, documentação desnecessária e funcionalidades com defeitos. É importante identificar as necessidades do cliente e entregar de forma rápida e com qualidade.
2. Amplifique o aprendizado: O desenvolvimento de software é um processo de constante aprendizado. Os desenvolvedores devem experimentar, aprender com os erros e melhorar continuamente. O conhecimento adquirido deve ser compartilhado e utilizado para aprimorar o ambiente de desenvolvimento.
3. Decida o mais tarde possível: Adiar decisões é uma prática importante no Lean.

Isso permite que as decisões sejam tomadas em momentos de maior clareza e maturidade, evitando decisões precipitadas em momentos de incerteza.

4. Entregue o mais rápido possível: A velocidade de entrega é essencial no Lean. O objetivo é entregar o software o mais rápido possível, de forma que os clientes não tenham tempo de mudar de ideia. Isso requer eficiência e redução do tempo de entrega.
5. Dê autonomia à equipe: É importante construir equipes autônomas e motivadas. Os indivíduos devem ter o ambiente e o suporte necessário para realizar seu trabalho, tomando decisões, assumindo compromissos e buscando seus objetivos.
6. Construa com integridade: A qualidade é essencial e não deve ser comprometida. É necessário entregar um produto de qualidade, que atenda às expectativas do cliente. A integridade percebida e a integridade conceitual são importantes, garantindo um equilíbrio entre funcionalidades, usabilidade, confiabilidade e economia.
7. Visualize o todo: É fundamental ter uma visão ampla do sistema em desenvolvimento. Isso evita problemas de integridade e permite um melhor aproveitamento das particularidades do sistema. Não se deve tratar as partes de forma isolada, mas sim manter o equilíbrio entre todas elas.

2.2.5 Metodologia Adaptative Software Development (ASD ou Desenvolvimento de Software Adaptativo)

O ASD foi desenvolvido por James Highsmith em 1992, incorporando conceitos da teoria de sistemas adaptativos complexos. Highsmith, juntamente com Sam Bayer, obteve sucesso ao aplicar esse método em vários projetos (BAYER & HIGHSMITH, 1994). O método RAD (Rapid Application Development) serviu como uma das influências para a criação do ASD, fornecendo insights e experiências para o desenvolvimento de uma abordagem adaptativa e flexível para o desenvolvimento de software.

De acordo com Highsmith, o ASD oferece uma abordagem alternativa para a gestão de métodos tradicionais de desenvolvimento de software, centrando-se nas pessoas, na entrega de resultados e na colaboração máxima. É especialmente adequado para projetos de e-business, que exigem adaptação rápida e velocidade. O ASD possui um ciclo de vida composto por três fases: especulação, colaboração e aprendizagem, como descrito por Pressman (2006):

1. Especulação: O projeto é iniciado, substituindo o planejamento tradicional. Durante essa fase, são utilizadas informações iniciais do projeto para conduzir o planejamento do ciclo adaptativo. Alguns elementos essenciais nesse processo incluem o calendário do projeto (data de entrega ou descrições dos usuários),

a declaração da missão (feita pelo cliente), a definição dos objetivos de cada iteração e a atribuição das funcionalidades para cada iteração.

2. Colaboração: Uma equipe de trabalho motivada cria um ambiente estável para se comunicar e colaborar eficientemente na resolução de problemas técnicos e requisitos de negócios. No entanto, a colaboração nem sempre é fácil de ser alcançada, pois a comunicação entre os membros da equipe pode ser desafiadora. Uma boa comunicação é fundamental para garantir uma colaboração efetiva.
3. Aprendizagem: À medida que o ciclo adaptativo avança, há uma ênfase tanto na aprendizagem quanto na direção para a conclusão do ciclo. Durante todo o processo, a equipe busca aprender com as iterações anteriores e direcionar seus esforços para alcançar a conclusão bem-sucedida do ciclo adaptativo.

Highsmith, um dos metodologistas envolvidos na criação do Manifesto Ágil, destaca o princípio do humanismo no ASD. Esse princípio enfatiza a importância da comunicação, um dos valores fundamentais da metodologia. No ASD, a comunicação é preferencialmente realizada por meio de interações pessoais, preferencialmente cara a cara, em vez de depender de documentações pesadas e complexas (BAYER & HIGHSMITH, 1994).

2.2.6 Metodologia Feature Driven Development (FDD)

O Feature Driven Development (FDD) é um método ágil de gestão e desenvolvimento de software que combina as melhores práticas da gestão ágil de projetos com uma abordagem completa de engenharia de software orientada a objetos. Focado em atender às necessidades dos clientes, gestores e desenvolvedores, o FDD teve origem em um projeto liderado inicialmente por Jeff De Luca, que posteriormente contou com a colaboração de Peter Coad. A união dos conhecimentos de De Luca em metodologias lineares e frameworks leves com a experiência de Coad em modelos orientados a objetos resultou na criação do Feature Driven Development, uma nova metodologia ágil (HEPTAGON). O FDD foi criado em 1997 como resultado de uma experiência de análise, modelagem orientada a objetos e gestão de projetos (COAD, 1999). A metodologia tem como lema "Resultados frequentes, tangíveis e funcionais". Segundo Highsmith (2002), o FDD possui algumas características distintas, tais como:

3 SEÇÃO

Este *template* contém algumas seções criadas na tentativa de facilitar seu uso. No entanto, não há um limite máximo ou mínimo de seção a ser utilizado no trabalho. Cabe a cada autor definir a quantidade que melhor atenda à sua necessidade.

4 CONCLUSÃO

As conclusões devem responder às questões da pesquisa, em relação aos objetivos e às hipóteses. Devem ser breves, podendo apresentar recomendações e sugestões para trabalhos futuros.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Lauro César. **A classe `abntex2`**: Modelo canônico de trabalhos acadêmicos brasileiros compatível com as normas ABNT NBR 14724:2011, ABNT NBR 6024:2012 e outras. [S.l.], 2015. Disponível em: <http://www.abntex.net.br/>. Acesso em: 16 ago. 2019.

APÊNDICE A – Descrição

Textos elaborados pelo autor, a fim de completar a sua argumentação. Deve ser precedido da palavra APÊNDICE, identificada por letras maiúsculas consecutivas, travessão e pelo respectivo título. Utilizam-se letras maiúsculas dobradas quando esgotadas as letras do alfabeto.

ANEXO A – Descrição

São documentos não elaborados pelo autor que servem como fundamentação (mapas, leis, estatutos). Deve ser precedido da palavra ANEXO, identificada por letras maiúsculas consecutivas, travessão e pelo respectivo título. Utilizam-se letras maiúsculas dobradas quando esgotadas as letras do alfabeto.