

DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS I:

AGENDA 09:

METODOLOGIA DE PROJETOS

- **METODOLOGIAS ÁGEIS:** tem objetivo de entregar projetos com eficiência, segurança, qualidade e celeridade. Essa metodologia é uma **forma de gerenciamento e desenvolvimento de software**.

Manifesto *Agile* para Desenvolvimento ágil de Software: <https://manifestoagil.com.br/>

Passa valorizar mais indivíduos do que processos e ferramentas, mais softwares em funcionamento do que documentação, mais colaboração com cliente do que manobras de negociação e contratos, e responder mais a mudanças do que seguir um plano engessado.

Por que usar metodologias ágeis?

1. Mais independência e produtividade para a equipe
2. Melhorias de comunicação (desenvolvedor x cliente) e *feedback*
3. Melhor definição do objetivo (soluções rápidas e bom preparo para imprevistos)
4. Melhor atendimento ao cliente

4 valores da metodologia ágil:

Indivíduo e interações: mais que processos e ferramentas, indicando que devemos utilizar mais interação entre os indivíduos do que processos engessados como vimos no modelo cascata.

Software em funcionamento: mais que documentação abrangente: clientes querem resultados vendo o software em funcionamento.

Colaboração com o cliente: responder a mudanças mais que seguir um plano.

Responder a mudanças: um bom desenvolvimento deve contemplar possíveis mudanças.



O **Product Owner** é o representante dos stakeholders no projeto, ou seja, a parte interessada, este é responsável pelo retorno financeiro e define com os desenvolvedores qual ação deve ser executada primeiro e a cada sprint (conjunto de atividades) é feita uma nova redefinição.



Team é a equipe que irá desenvolver o projeto, com auxílio do Product Owner. A equipe deve conter no mínimo 6 pessoas e no máximo 10, organizadas, autogerenciáveis e multifuncionais. É a equipe que irá definir o que irão realizar em cada sprint, definindo a melhor estratégia para atingir o sucesso do projeto.



Scrum Master é responsável pelo processo Scrum. Auxilia o Team e assegura que a equipe não se comprometa excessivamente com relação àquilo que é capaz de realizar durante um Sprint.

→ <https://www.opservices.com.br/beneficios-das-metodologias-ageis/> (Blog – metodologias ágeis)

→ <https://metodoagil.com/manifesto-agil/> (Metodologia ágil)

Sprints: são os ciclos do projeto (geralmente mensais). São interações de um ciclo de desenvolvimento em Scrum. Cada uma recebe um incremento do produto, conforme as entregas da equipe. Cada sprint deve ocorrer entre **uma semana** e no máximo **um mês** e dentro desse período terá de implementar as funções (Sprint Backlog).

Sprint Backlog: lista de atividades relacionadas pelo time Scrum e devem ser concluídas no período de cada sprint.

Sprint Planning: Reunião de planejamento. Reuniões diárias (daylis) de 15 minutos para coletar informações sobre cada sprint e se todos do team compreendem o status de cada etapa. Toda reunião de sprint planning é assistida pelo product Owner (que listará a prioridade para cada equipe).

A grande ideia por trás dos sprints, product owner, sprint planning e Sprint backlog é entregar **um produto parcial, porém funcional** para o cliente e a partir do feedback de todos, decidir qual será a tarefa a ser realizada na próxima semana (por ordem de prioridade).

- https://www.youtube.com/watch?v=XfvQWnRgxG0&ab_channel=MindMaster (Scrum – Youtube)
- https://www.youtube.com/watch?v=3aCww_1RnL0&ab_channel=C%C3%B3digoFonteTV (Scrum – Código fonte Youtube)
- https://www.youtube.com/watch?v=ZURpplzNEh4&ab_channel=C%C3%B3digoFonteTV (Scrum Código Fonte Youtube).