

Métodos Ágeis

Prof.^a Ma. Jessica Oliveira



“Nós somos quem escolhemos ser.”



"Nenhuma quantia de dinheiro jamais comprou um segundo de tempo."



“Faça seus medos terem medo de você.”



“Sua vontade determina seus limites.”

Apresentação da Docente

beacons.ai/oijessicaoliveira

Apresentação da Disciplina

Plano de ensino disponível no AVA.

Avaliações

Composição das notas bimestrais.

- Os dois bimestres seguirão a seguinte divisão de pontos:
 - Exercícios pré e pós-aula e práticas realizadas em sala: **1,0 ponto**;
 - Prova individual teórica: **1,5 ponto**;
 - Projetos, em equipes, com apresentação: **2,0 pontos**.
- Além disso, há o ponto do Programa Protagonismo Discente (PPD), que soma mais **1,0 ponto** na nota do semestre.

Metodologia de Ensino

Proposta para o semestre.

Fábrica Ágil de Aviões

- **Objetivo:** simular um time ágil desenvolvendo um produto (aviões de papel), aplicando práticas do Scrum e XP.

Observações da Docente

- A matemática é uma ciência EXATA! 6,99 É DIFERENTE DE 7,00! Assim, a nota a ser lançada será **aquela oriunda do resultados obtidos pelo discente** em suas atividades pontuadas em sala, ou fora desta, e na avaliação bimestral.
- Resultados maiores ou iguais a 6,50 serão avaliados individualmente com base nos seguintes critérios:
 - Interesse do aluno, mensurado pela quantidade de atividades executadas;
 - Conhecimento a ser revisto, reavaliando possíveis lacunas de notas obtidas em atividades em sala, ou fora desta, e;
 - Frequência.

- Resultados abaixo de 6,50 serão lançados *ipsis litteris*.
- Não existe “ajuda” (dar nota), isso é fora da ética de qualquer profissão!
- Entrega de trabalhos fora de prazo, só em casos especiais e acordados entre docente e aluno, além de serem justificados.
- No dia das avaliações:
 - Celular **DESLIGADO OU EM MODO SILENCIOSO**;
 - Saída da sala: **UM** discente por vez, **SEM** o celular;
 - Ao término da prova, favor não ficar no corredor.

Sugestões

- Não quer assistir a aula? Não atrapalhe quem quer aprender!
- Você paga pela sua graduação por que? Já se perguntou isso?
- Sair de casa todas as manhãs, de ônibus, van ou carro, se furtar da segurança e do aconchego do seu lar e da sua família para ficar no WhatsApp e/ou batendo papo em sala?
- Não culpe os outros pelo seu descaso! Lembre-se:

“O plantio é livre, mas a colheita é obrigatória!”

Aula 01 – 21/02/2025

Introdução ao Desenvolvimento Ágil de *Software.*

Evolução do desenvolvimento de *software*

- Inicialmente, a criação de sistemas era um processo desestruturado, onde os programadores trabalhavam sem métodos formais de planejamento ou controle de qualidade.
- À medida que a complexidade dos sistemas aumentou, tornou-se necessário estruturar o processo de desenvolvimento para garantir previsibilidade, qualidade e eficiência.

Década de 1950-1960: desenvolvimento sem metodologias estruturadas

- Programação direta, sem processos padronizados.
- *Softwares* escritos para hardwares específicos, sem portabilidade.
- Equipes pequenas, sem separação clara de funções.

Década de 1970-1980: surgimento dos primeiros modelos formais

- Crescimento da complexidade dos sistemas exige metodologias estruturadas.
- Modelos preditivos são adotados para permitir controle e previsibilidade.
- O modelo Cascata surge como um dos primeiros métodos estruturados.

Década de 1990-2000: necessidade de maior flexibilidade

- Modelos tradicionais enfrentam dificuldades em lidar com mudanças rápidas.
- O mercado de software exige entregas mais frequentes e adaptáveis.
- Movimentos como o *Agile Manifesto* surgem em resposta a essas dificuldades.

Anos 2000 até hoje: expansão das metodologias ágeis

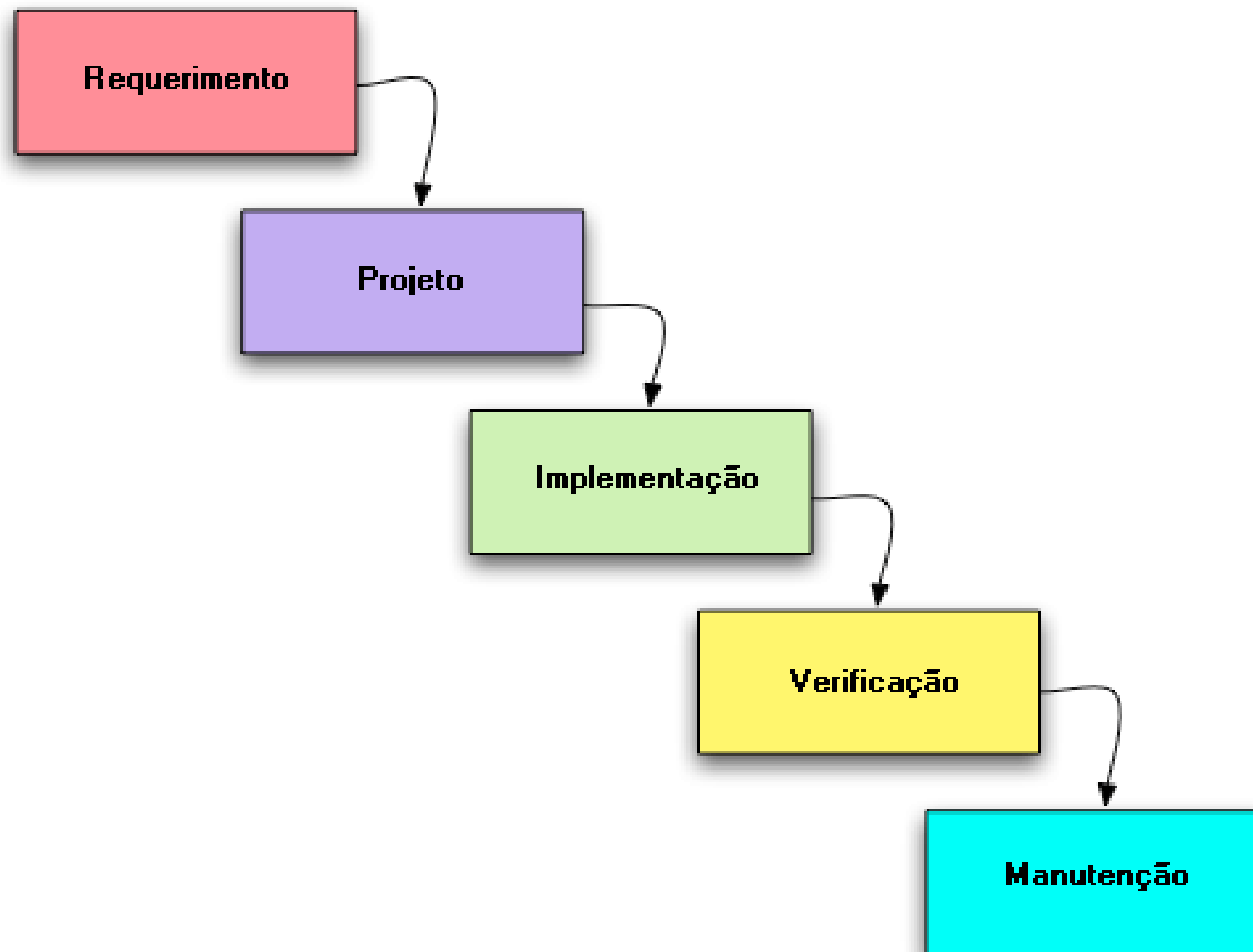
- Empresas passam a adotar abordagens ágeis para aumentar eficiência.
- O desenvolvimento de software se torna mais colaborativo e interativo.
- Ferramentas de automação e DevOps ampliam a agilidade dos projetos.

Limitações dos modelos tradicionais

- Foram criados para garantir previsibilidade e controle sobre o processo de desenvolvimento.
- Com o avanço da tecnologia e a demanda por entregas mais rápidas, esses modelos começaram a mostrar suas limitações.

Modelo Cascata (*Waterfall*)

- Foi um dos primeiros a formalizar um processo estruturado para o desenvolvimento de software.
- Ele se baseia em uma abordagem sequencial, onde cada fase depende da conclusão da anterior.



Modelo Espiral

- Tenta resolver alguns problemas do Cascata ao introduzir ciclos iterativos de desenvolvimento.
- Ele combina elementos do modelo Cascata com um processo de revisão contínua dos riscos.

Definição
de Objetivos

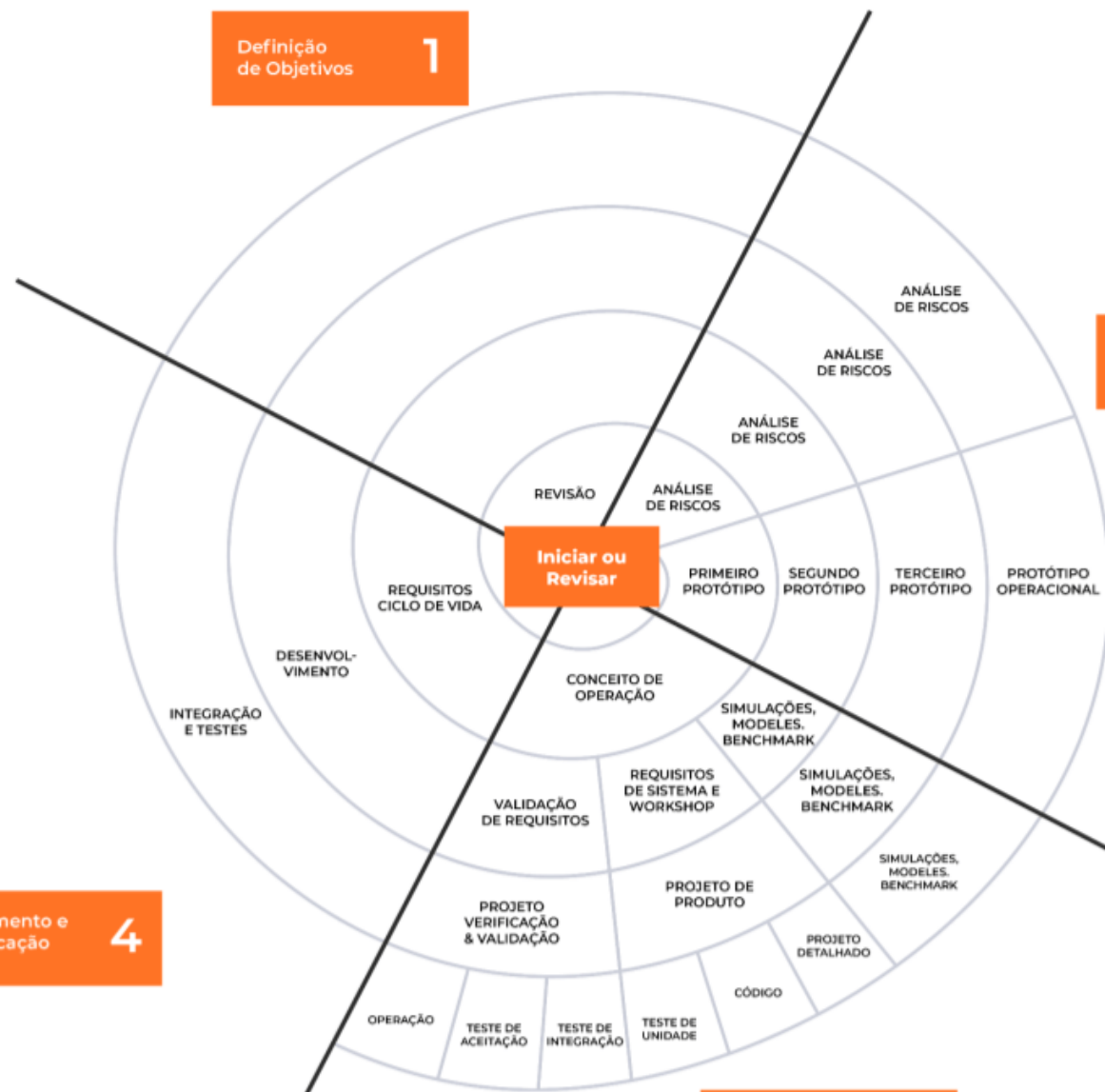
1

2 Avaliação e
Redução de Risco

3 Implementação
e Validação

Planejamento e
Especificação

4



Características do desenvolvimento ágil

- **Iteratividade e incrementalismo:** o *software* é desenvolvido em pequenas partes funcionais, permitindo ajustes contínuos.
- **Adaptação às mudanças:** os requisitos podem ser alterados conforme o projeto avança, garantindo um produto mais alinhado às necessidades do cliente.
- **Feedback contínuo:** a validação constante reduz riscos e melhora a qualidade do produto final.
- **Colaboração ativa:** o desenvolvimento ágil incentiva a participação do cliente e da equipe ao longo do processo.
- **Entrega de valor constante:** as entregas são feitas de forma contínua, garantindo que o cliente receba funcionalidades úteis rapidamente.

Para o pós-aula...

- Elaborar um texto (mínimo de 600 e máximo de 1000 palavras) no qual irão analisar a aplicação dos modelos preditivos e adaptativos no desenvolvimento de software.
- A atividade estará detalhada no AVA.

Na próxima aula...

Aula 02 (28/02/2025) - Manifesto Ágil e Princípios Fundamentais.

Dúvidas?

jessica.oliveira@p.ucb.br