



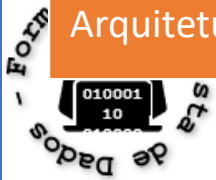
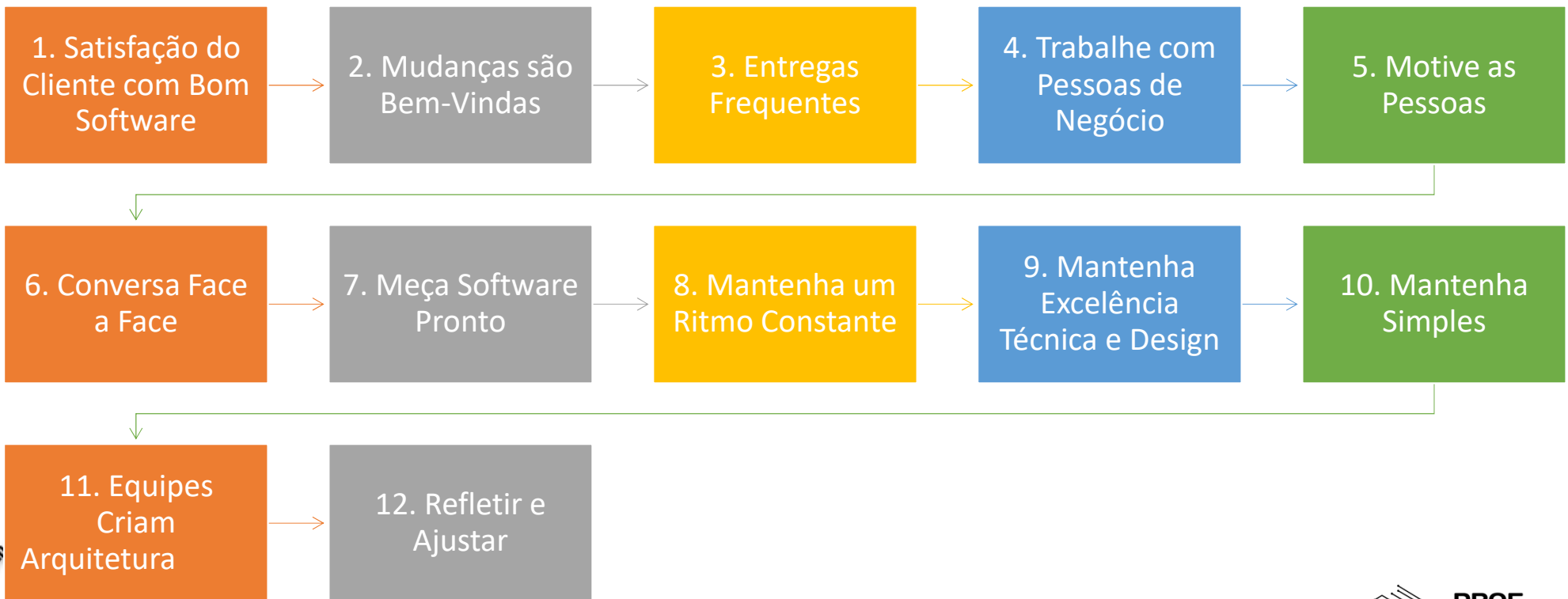
# Formação Cientista de Dados



Mentalidade e Princípios Ágeis



# Doze Princípios





# 1. Satisfação do Cliente com Bom Software

1. Nossa maior prioridade é satisfazer o cliente através da entrega contínua e adiantada de software com valor agregado.

- Satisfazer o cliente
  - Entregar cedo
  - Entregar continuamente
  - Entrega software de valor mais do que documentos
-

## 2. Mudanças são Bem-Vindas



2. Mudanças nos requisitos são bem-vindas, mesmo tardiamente no desenvolvimento. Processos ágeis tiram vantagem das mudanças visando vantagem competitiva para o cliente.



Mudança é bem vinda



Desde o início o projeto deve ser adaptado para a mudança



Não é considerada quebra de escopo



Em vez de processos engessados de mudanças, elas são priorizadas no backlog do produto

## 3. Entregas Frequentes

3. Entregar frequentemente software funcionando, de poucas semanas a poucos meses, com preferência à menor escala de tempo.

Entregas frequentes, para obter feedback: seguir com o plano ou altera-lo?

Entregas tardias podem ser “tarde demais”



## 4. Trabalhe com Pessoas de Negócio

4 . Pessoas de negócio e desenvolvedores devem trabalhar diariamente em conjunto por todo o projeto.

- Envolvimento maior
  - Maior entendimento do produto
  - Chance de propor soluções ou alternativas
  - Se não for possível diariamente, a interação deve ser regulares
-

# 5. Motive as Pessoas



5. Construa projetos em torno de indivíduos motivados. Dê a eles o ambiente e o suporte necessário



Pessoas motivadas podem fazer a diferença no projeto



Autonomia



Colaboração





## 6. Conversa Face a Face

6. O método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para e entre uma equipe de desenvolvimento é através de conversa face a face.

- Documentação escrita requer tempo e não prove interatividade
  - Comunicação face a face permite linguagem não verbal
  - Não substitui a comunicação escrita
-





## 7. Meça Software Pronto

7. Software funcionando é a medida primária de progresso.

- Criar software é atividade principal
  - Criação de documentos é atividade de suporte
  - Aceitação e funcionamento em vez de desenvolvimento completo
  - Além de prazo, custo e tempo, software de valor e funcionando
-

A thick yellow vertical bar on the left side of the slide, with a horizontal extension at the top.

## 8. Mantenha um Ritmo Constante

8. Os processos ágeis promovem desenvolvimento sustentável. Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários devem ser capazes de manter um ritmo constante indefinidamente.

- Equilíbrio entre trabalho e vida pessoal
- Em vez de longos períodos de desenvolvimento, manter um ritmo constante



## 9. Mantenha Excelência Técnica e de Design

9. Contínua atenção à excelência técnica e bom design aumenta a agilidade.

- Design claro e aberto a mudanças
  - Refatoração
-



# 10. Mantenha Simples

10. Simplicidade - a arte de maximizar a quantidade de trabalho não realizado - é essencial.

- 64% das funcionalidades de um software são raramente ou nunca usadas\*
- Construir o que é essencial primeiro

\*<http://esj.com/articles/2009/02/10/agile-and-the-fine-art-of-gathering-application-requirements.aspx>



# 11. Equipes Criam Arquitetura

11. As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de equipes auto organizáveis.

- Para obter o melhor da equipe, deve-se dar oportunidade para que elas se organizem
  - Autonomia
-

A thick yellow vertical bar on the left side of the slide, with a horizontal extension at the top.

# 12. Refletir e Ajustar

12. Em intervalos regulares, a equipe reflete sobre como se tornar mais eficaz e então refina e ajusta seu comportamento de acordo.

- Coletar lições aprendidas ao final do projeto é tarde demais
- Coletar e agir ao longo do projeto
- Retrospectivas: ao final de cada iteração