

Revisão PS Qualidade

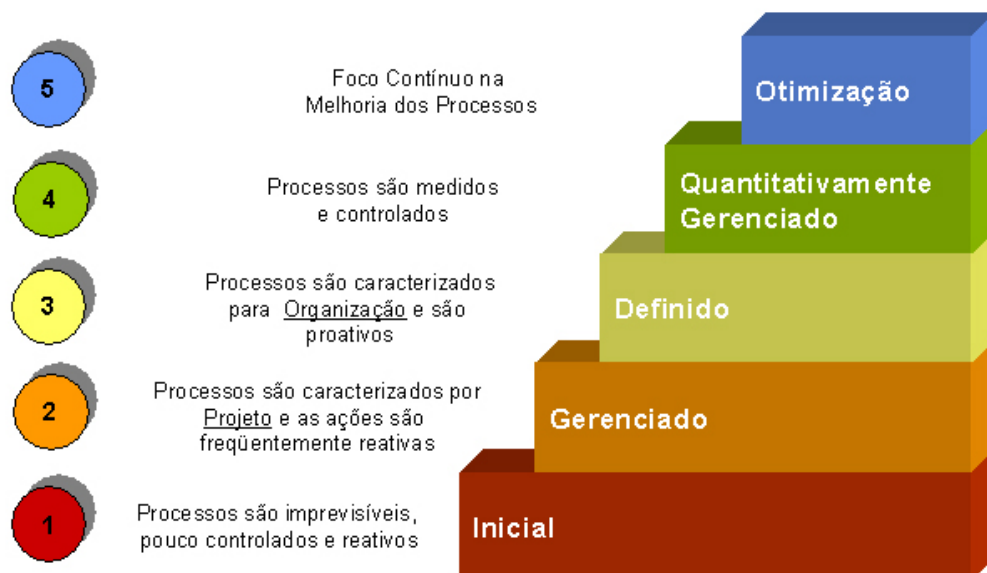
- **Conceito de Governança de TI**

A governança de TI é considerada a “Gestão da Gestão” e tem como objetivo auxiliar o governante de TI a avaliar os rumos a serem tomados para alcançar os objetivos da organização, reunindo o desenvolvimento de um conjunto de habilidades e estratégias, para os profissionais de TI, garantindo controles efetivos, ampliação da segurança, mitigação de riscos otimizar desempenho e utilização de recursos.

- **Capability Maturity Model® Integration” (CMMI)**

É utilizado para a melhoria de processos, sendo um guia de elementos essenciais para cada etapa de um processo, pode ser utilizado para a otimização de um processo de um projeto, divisão ou uma organização inteira. Visa melhorar a capacidade dos processos. Ele prevê a mudança desde a processos caóticos e desorganizados até a etapa em que estão disciplinados e definidos, visando a melhoria contínua

CMMI DEV: Documentar as melhores práticas em questão da qualidade de software.



Proposta: Ser guia de boas práticas, confirmar o alcance da maturidade na gestão da qualidade de produção de software.

- **Extreme Programming (XP)**

É uma metodologia de desenvolvimento de software, é conhecido por desenvolver em menos tempo, por menor preço e criar sistemas de melhor qualidade, é dinâmico e flexível, simplicidade desde a etapa de levantamento de requisitos até a codificação. Atende as reais necessidades do cliente, e permite modificações ao longo do desenvolvimento, implementa o aplicativo parcialmente aos poucos, e se baseia nas práticas de:

Jogo de planejamento, Versões pequenas, metáfora, projeto Simples, Desenvolvimento orientado por Testes, Testes dos clientes, Refatoração, Programação pareada, propriedade Coletiva do código, Integração Contínua e frequente, ritmo sustentável, Cliente com os desenvolvedores e padrão por código.

- **Time-box**

É o intervalo de tempo para realização de uma atividade na metodologia ágil SCRUM, utilizando o tempo disponível da melhor forma possível, é uma técnica simples porém efetiva, para assegurar que as partes importantes do projeto sejam executadas e com menor desperdício.

Por exemplo: Realização de reuniões de 15 minutos, o que torna a reunião simples, objetiva e produtiva. Porém só é aplicável a Sprints de 2 semanas ou 1 mês, e reuniões de planejamento, revisão e retrospectiva, conforme tabela abaixo:

Scrum Events	Timebox	
	2 weeks	1 month
Sprint Planning Meeting 1	2 hrs	4 hrs
Sprint Planning Meeting 2	2 hrs	4 hrs
Daily Scrum	15 min	15 min
Sprint Review	2 hrs	4 hrs
Sprint Retrospective	1,5 hrs	3 hrs

O tempo **DEVE** ser respeitado e não deve ser **ULTRAPASSADO!** Controlar o tempo é o segredo.

Vantagens:

- 1- Reuniões Focadas e Objetivas.
- 2- A equipe e os Gestores têm melhor noção do projeto.
- 3- Equipe mais focada nas entregas
- 4- Eliminação de Desperdício de Tempo
- 5-

- **Método clássico x método ágil**

Métodos tradicionais de gestão entendem que o produto só faz sentido se for entregue em sua totalidade, quando apenas o projeto está 100%.

A metodologia ágil visa a entrega em partes para o cliente, porém que já representam uma diferença valiosa para o cliente e já resolvem parte de seu problema.

Em relação a custos, a metodologia tradicional tem um valor final fechado e definido com o escopo, não prevendo alterações significativas, já a metodologia ágil não propõe um valor final ao cliente, já que é calculado com base nas entregas e mudanças podem alterar o preço. Alteração são mais fáceis em métodos ágeis.

A cultura da empresa influencia na escolha de metodologias, A principal diferença dos dois está e, que o tradicional fecha o escopo a partir do início do projeto, não prevendo alterações, já no ágil, alterações são realizadas frequentemente, ágil é melhor em questão de tempo, menos etapas de processo para realização do projeto.

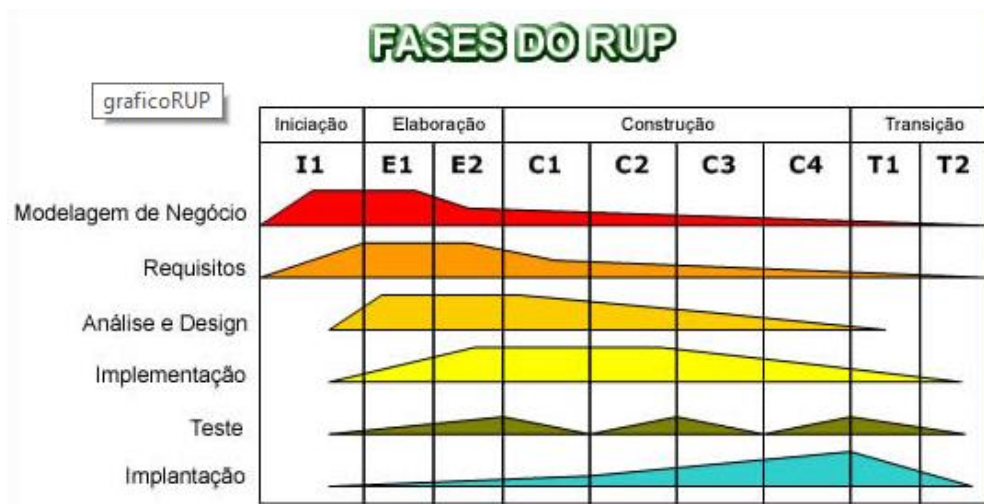
- **Control Objectives for Information and related Technology (COBIT)**

COBIT é um guia de boas práticas mundial apresentado como framework para a governança de TI. Possui vários modelos de referência para governança de TI e do negócio mantido pelo ISACA. E seus pontos fundamentais são: Planejar e organizar, adquirir e implementar, entregar e suportar, monitorar e avaliar. É focado no **NEGÓCIO DA EMPRESA**, porém sozinho o COBIT não é capaz de implementar a governança na empresa, necessita do engajamento dos funcionários, necessita de um estudo prévio

Vantagens: Otimiza Investimentos, cria uma linguagem Comum, Aumenta a Segurança da Informação, Maior Eficiência em TI,

- **RUP (*Rational Unified Process*)**

É um processo de engenharia de Software para apoio do desenvolvimento orientado a objetos, obtendo vantagens da UML, visa um software de qualidade que cumpra o cronograma e orçamento previsto, define quem é responsável por oque, como as coisas deverão ser feitas, e quando devem ser realizadas, e é dividido em 4 fases:



COMO CALCULAR O RUP

	<u>Inception</u>	<u>Elaboration</u>	<u>Construction</u>	<u>Transition</u>
Effort	~5 %	20 %	65 %	10 %
Schedule	10 %	30 %	50 %	10 %

- SPICE ISO 15504 – Avaliação da capacidade do processo de software**

Define um programa de desenvolvimento da qualidade, estabelecendo nível de capacidade. Ficou conhecida como...SPICE

Documento organizado em áreas de trabalho ou de processos de TI as quais são exploradas em termos das suas práticas (tarefas a serem cumpridas, métodos e técnicas), ferramentas de trabalho empregáveis, capacitação para o trabalho (mão-de-obra e fornecimentos) e objetos resultantes do trabalho.

Níveis de capacidades:

- 5 – Processo melhorado continuamente
- 4 – Processo gerenciado quantitativamente
- 3 – Processo definido, praticado e acompanhado
- 2 – Processos praticados informalmente
- 1 – Sem práticas padronizadas de processos

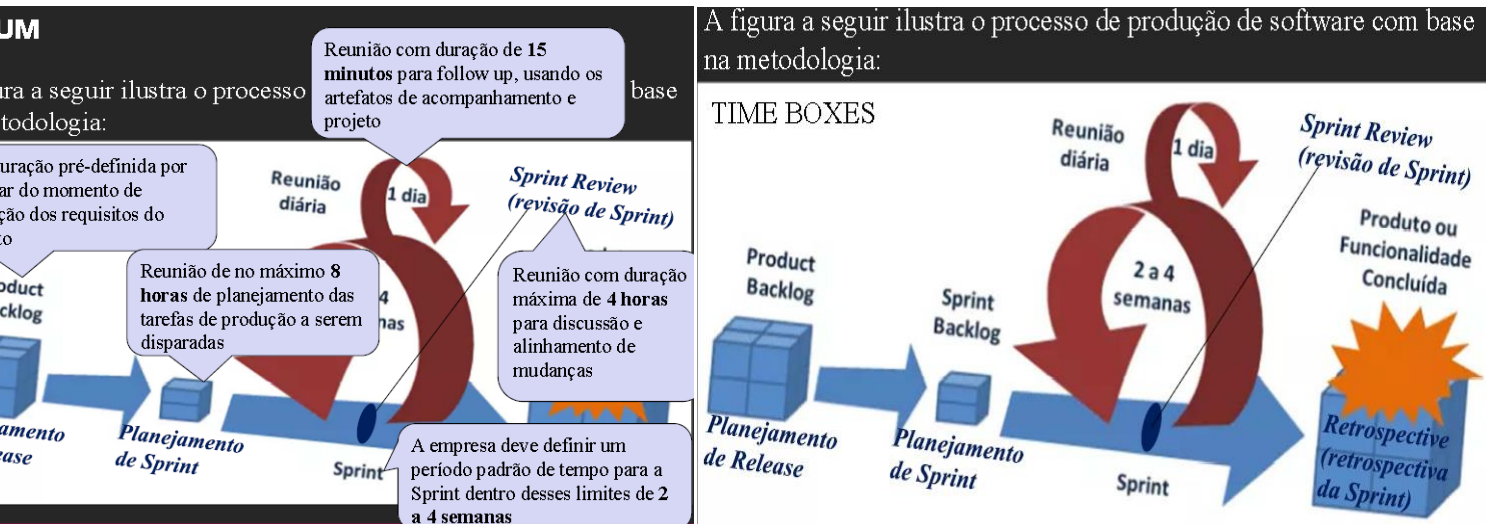
- MÉTODO ÁGIL SCRUM**

O SCRUM traz um conceito forte de trabalho em TIME para concretizar resultados rápidos, tendo clara definição de papéis e responsabilidades!

Ele é organizado em um processo definido em TIME BOXES, que são caixas de tempo pré-fixado, mantendo assim um ritmo de produção, tendo o compromisso de gerar frequentemente uma entrega útil para o cliente.

Ele inclui ainda, um conjunto de ARTEFATOS de gestão, que nada mais são que documentações gerenciais padronizadas a serem produzidas ao longo do ciclo de processo produtivo

PLANEJAMENTO DE RELEASE/ PRODUCT BACKLOG: Não tem tempo determinado. Gera o product backlog, lista de pendências a serem construídas p o soft; sem duração pré-definida por se tratar do momento de definição dos requisitos do produto. // Gera o plano de requisitos a serem entregues para que se tenha um produto/solução completo. OUTPUT (SAIDA): Product backlog



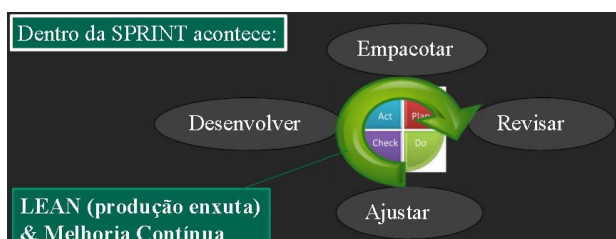
PLANEJ DE SPRINT: Reunião de no máximo **8 horas** de planejamento das tarefas de produção a serem disparadas // Gera um plano de tarefas com atribuição de cartões de trabalho para membro do time, com definição de prioridade e peso do trabalho. OUTPUT: Sprint backlog. No plan de Sprint eu desmembro em tarefas o que eu defini no “planejamento de release;” Exemplo: se no planejamento de release eu defini que teria q “cadastrar cliente”, neste item de planejamento da Sprint, eu defino as tarefas dentro de “cadastrar cliente”, como por ex: prototipar, modelar BD, modelar UC, codificar, Etc tc e atribuo tarefas as pessoas.

REUNIAO DIARIA: Reunião com duração de **15 minutos** para follow up, usando os artefatos de acompanhamento e projeto // observa e ajusta os artefatos de registro de evolução do projeto de forma ilustrada, simples e direta

SPRINT: A empresa deve definir um período padrão de tempo para a Sprint dentro desses limites de 2 a 4 sem // executa as tarefas planejadas mudando o status de realização dos cartões de trabalho.

SPRINT REVIEW: Reunião com duração máxima de **4 horas** para discussão e alinhamento de mudanças // ajusta plano em curso, redistribuindo, adicionando ou eliminando tarefas para que se acomode mudanças, mantendo o TimeBox

RESTROSPECTIVE: Reunião de até 3 horas para debate de lições aprendidas que serão úteis para as SPRINTS que se seguirão. // Guarda e versiona o pacote de produto liberado (fontes, documentos).



Dentro da SPRINT acontece:

Busca da *Eliminação ou Minimização de Perda*, que é tudo aquilo em um processo *que não agrega valor*.

Por exemplo, o tempo que um documento está na mesa de alguém aguardando alguma ação ou a própria construção de um documento que não será usado em tomadas de decisão).

SCRUM

A equipe de um projeto SCRUM tem a seguinte distribuição de papéis e responsabilidades:

Product Owner: Define a necessidade de negócio

Responsável por garantir o ROI (Retorno de Investimento)

Responsável por conhecer as necessidades do (s) cliente (s)

SCRUM Master: capacita e avalia a aplicação da metodologia SCRUM

Ensina a doutrina do scrum

Responsável por remover os impedimentos do time

Responsável por garantir o Uso de Scrum

Protege o time de interferências externas



Time de Desenvolvimento: Produz a solução e gerencia o projeto

Definir metas das iterações

Autogerenciamento

Produzir produto com qualidade e valor para o cliente

SCRUM Artefatos

A aplicação do SCRUM demanda os seguintes materiais para documentação de apoio ao gerenciamento:

- Product backlog
- Sprint backlog - (task cards – cartões de trabalho)
- Quadro de tarefas - (KANBAN Board e Sprint BurnDown Graph)
- Histórias de usuários

BOA SORTE SEUS LINDOS <3