



O que Esperar da Disciplina

Métodos de Desenvolvimento de Software

carlarocha.org

Quem sou eu



Carla Rocha

Engenheira Mecatrônica de Formação

Apixonada por Software Livre e DevOps

Organizadora da BOSS

**Professora pesquisadora em
Engenharia de Software - UnB**

Coordena o laboratório LAPPIS

<http://software.unb.br/carla>

O que não tem no meu lattes



Tenho o artigo mais citado de profs de Software

Já via o quadro da Monalisa sem proteção no Louvre

Tenho um podcast de cultura nerd

O LAPPIS foi selecionado para o Google Summer of Code 2024 (GSoC) - só tem 2 orgs brasileiras (que eu saiba)

Adoro arte! (qq tipo)

Já jantei com o Brad Pitt (o ator)

Quem sou eu



boss

 **LAPPIS**
Laboratório Avançado de Produção
Pesquisa e Inovação em Software





Lição #4:

**Escolha um time com
motivação intrínseca**

<https://dulce-work-schedule.github.io/index.html>



Objetivo

- Apresentar os conceitos relacionados aos Métodos de Desenvolvimento de Software, com foco nos métodos ágeis
- Apresentar conceitos relacionados ao ciclo de projeto de software
- Apresentar conceitos sobre processo e modelos de processo em Software

Metodologia

- Aprendizagem Orientado a Experiência (Aprendizagem ativa)
- Desenvolvimento de Projeto de Software Livre
- Mentoría/Onboarding

Aulas

Apresentação dos Conceitos
Teóricos
Treinamentos Técnicos
Mentoria
Estudos de Casos

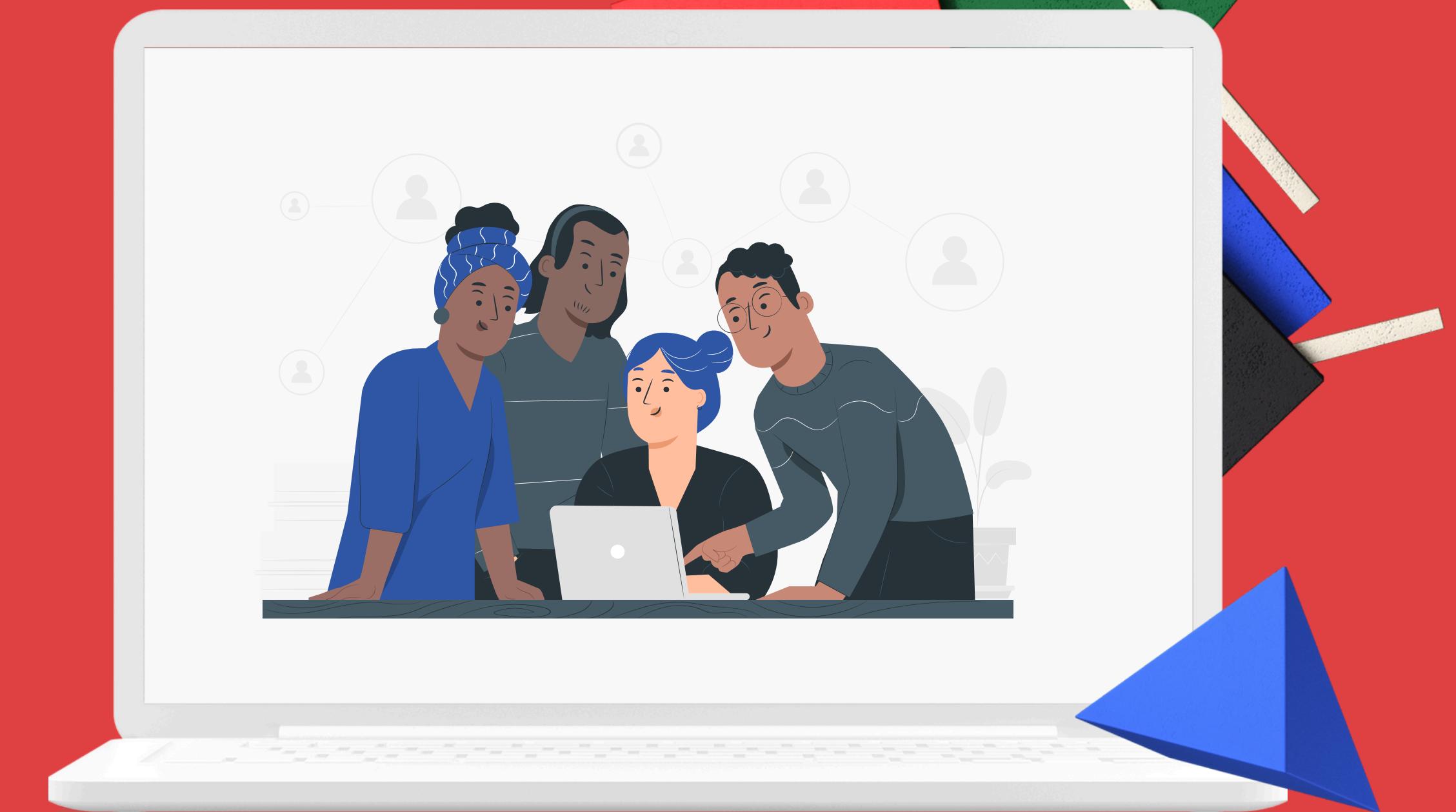


Projeto

Espera-se dedicação individual
de 4-6 horas semanais no
Projeto

As equipes devem se auto organizar para
trabalhar colaborativamente no
desenvolvimento do projeto.

Cada membro do time deve entregar,
pelo menos, 1 tarefa de projeto por
semana



A equipe

Até 6 pessoas por equipe

Scrum master - Responsável por organizar e garantir as reuniões de planejamento e revisão

Arquiteto - responsável por estudar propor arquitetura e tecnologias

Product Owner - Responsável por estudar o tema do projeto e propor um escopo

Dev - todos devem estudar as tecnologias escolhidas



A dark gray background featuring various 3D geometric shapes in red, yellow, blue, green, and white, some with metallic highlights, scattered across the surface.

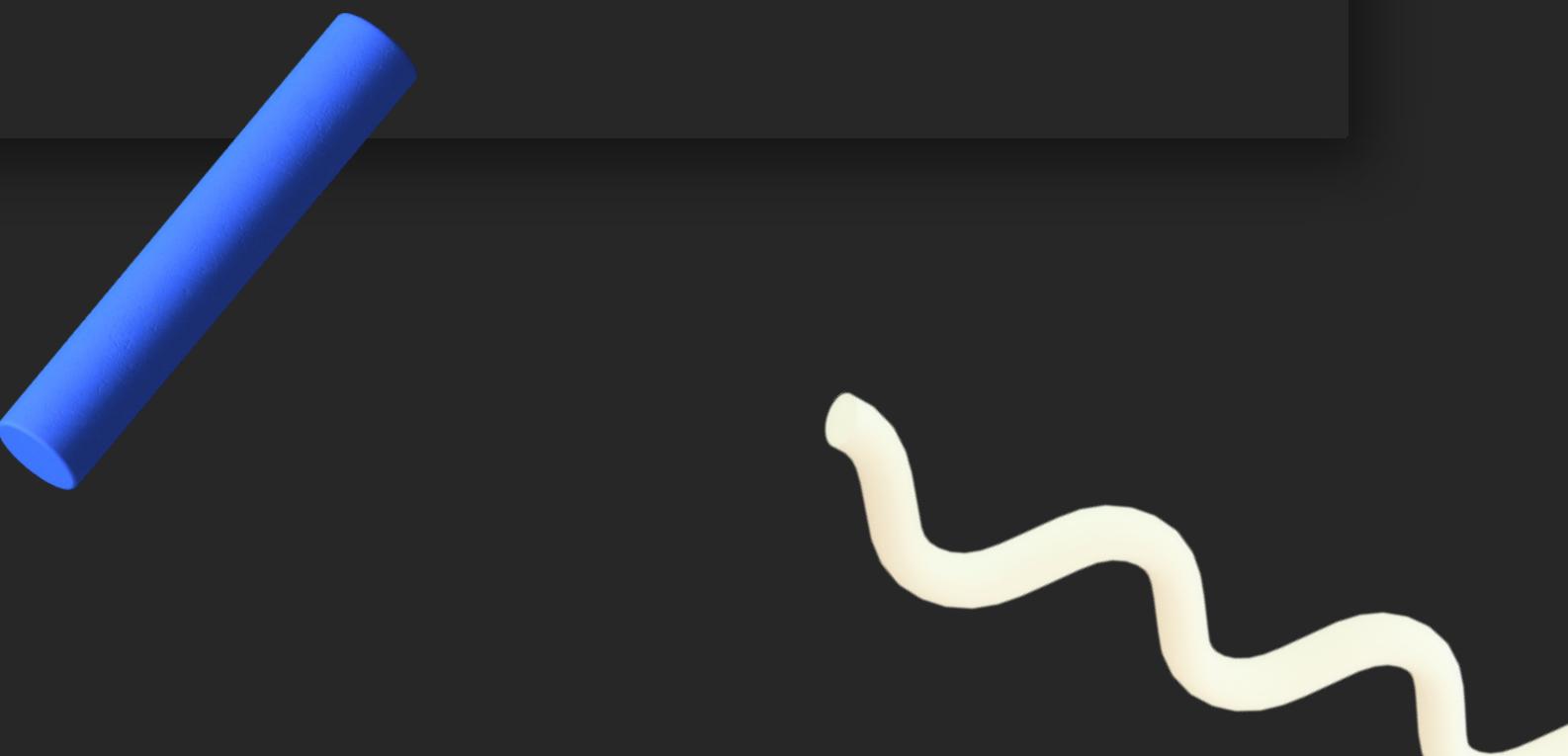
Técnica do Coelho

Para cada novo conhecimento a ser adquirido pelo time, deve-se escolher o "Coelho". Aquela pessoa que estuda primeiro o conceito, encontra as boas referências, e transmite esse conhecimento em seguida para o restante do grupo



Coelhos em Maratonas

Sua função é liderar o grupo de corredores de elite durante uma maratona, estabelecendo um ritmo constante e rápido desde o início da corrida. A ideia é que os corredores possam se concentrar em seguir o coelho, sem ter que se preocupar em decidir o ritmo sozinhos



Sprints



Release 1

Release 2

Ciclos
do
Projeto

Boas Vindas
Introdução/Overview
Definição dos Temas
Treinamentos
Aprendizado: Dificuldade

Explorar

Desafios Iniciais
Produtividade de Equipe
Aprovação de escopo/protótipo
Implementação da arquitetura
Aprendizado: Estruturado

Definir/Prototipar

Imersão no Projeto
Produtividade de Código
Qualidade de Software
Feedbacks
Aprendizado: Sistematizado/Sintetizado

Desenvolver/Testar

Prova de
Conceito
PoC

Práticas Scrum
1 issue fechada por
membro por Sprint
Story Map
Docs Comunidade OSS

Protótipos
Documento Arquitetura
Escolhas Tecnológicas
Implementação Inicial
Release Notes

Práticas XP
Pipeline IC
Qualidade de Código
Linter

Implantação Software
Testes Unitário (90%)
Testes de Integração
Release Notes

Entregáveis

Etapas do Projeto

- 1 EXPLORAR**
O tema do projeto é alocado para cada equipe. O objetivo no primeiro ciclo é explorar o tema proposto, analisar soluções similares, estudar as técnicas, ferramentas e tecnologias necessárias
- 2 DEFINIR**
Definir o escopo proposto, escolha das tecnologias, ferramentas, arquitetura da solução. Entrega dos artefatos de escopo
- 3 PROTOTIPAR**
Implementação dos protótipos para testar a solução. Configurar o ambiente de desenvolvimento. Início da implementação
- 4 DESENVOLVER**
Priorizar e implementar as funcionalidades. Produtividade da equipe e qualidade do código. Configurar pipeline de Integração contínua
- 5 TESTAR**
Testar as funcionalidades implementadas com potenciais usuários clientes. Melhoria da experiência, correção de bugs. Amadurecimento da solução. Entrega da Prova de Conceito (PoC)



Sprints

Ciclos Semanais de Entrega

Sprints são ciclos semanais de entrega. Nesse período a equipe deve:

Fazer uma reunião de planejamento

Cada membro deve ser alocado pelo menos 1 tarefa para ser completada em uma semana

1 tarefa pode ser alocada a até 2 membros. Mas apenas 1 pessoa é responsável pela entrega

Deve ter uma reunião de entrega ao longo da semana

Releases

Entregas Oficiais do Projeto

Apresentação e entrega oficial

R1 - Viabilidade Técnica/Produtividade Equipe

R2 - Escopo Entregue/Qualidade do Software

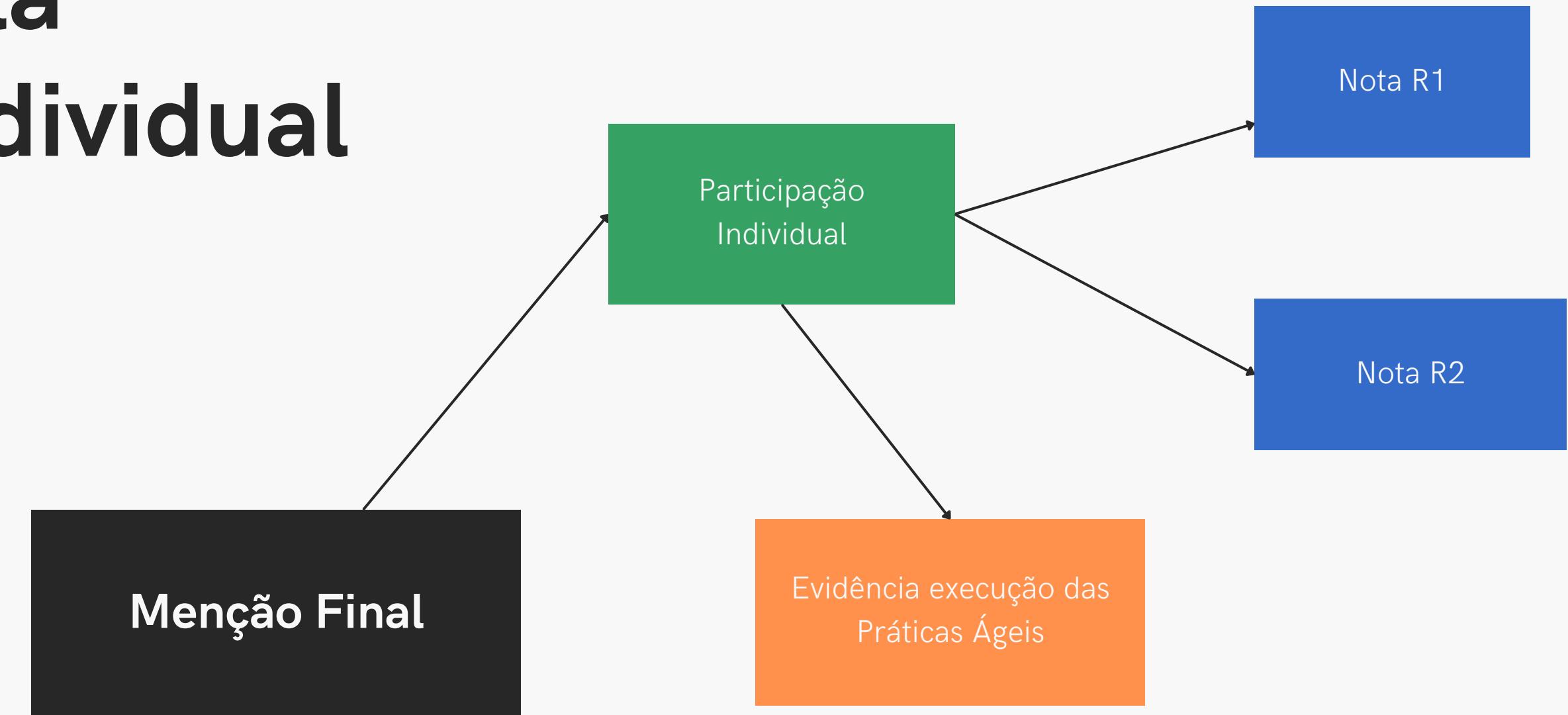
Data Release 01 (R1):

Data Release 02 (R2):



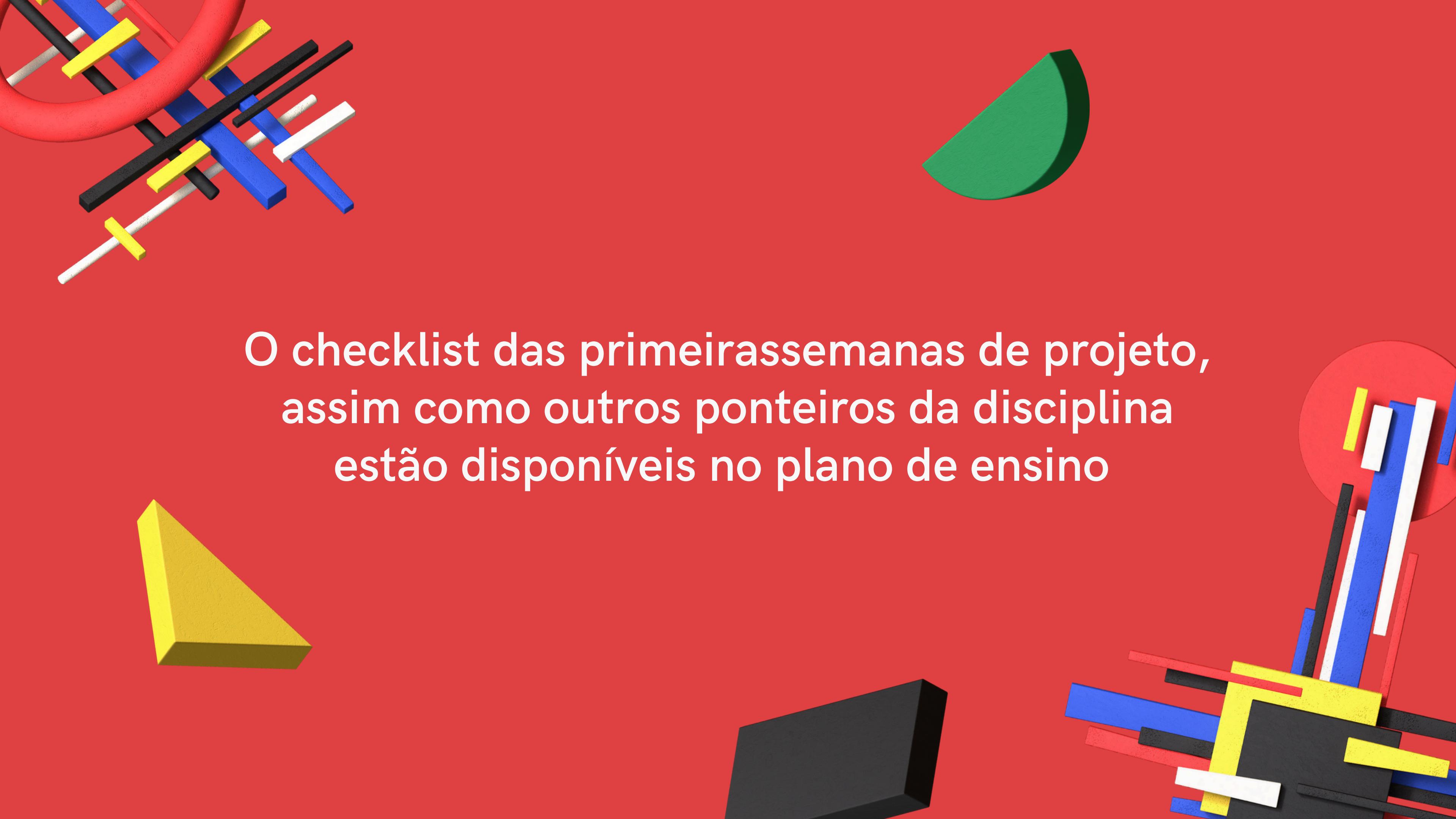
Critérios de Avaliação

Critérios do Projeto Ponderados pela participação individual



Critérios de Avaliação Detalhados Disponível no
plano de Ensino em carlarocha.org





O checklist das primeiras semanas de projeto,
assim como outros ponteiros da disciplina
estão disponíveis no plano de ensino

Bom Semestre!

carlarocha.org

