

Metodologias ágeis **interativas**

Elton Minetto - @eminetto

Iterativo se refere a **ciclo**, repetição. Uma iteração é um ciclo ou uma etapa de uma rotina maior.

Interativo se refere a **relacionamento, comunicação**. Uma interação é uma ação mútua, uma entidade agindo sobre a outra ou vice-versa.

Metodologias ágeis "iterativas"

Metodologias ágeis "iterativas"

— Scrum

Metodologias ágeis "iterativas"

- Scrum
- Kanban

Metodologias ágeis "interativas"

Metodologias ágeis "interativas"

— InnerSource

Metodologias ágeis "interativas"

- InnerSource
- ConyDev

InnerSource

InnerSource usa as **lições aprendidas** do desenvolvimento de **software de código aberto** e as aplica para a forma como as **empresas** desenvolvem software **internamente**. Para as empresas o InnerSource pode ser uma grande ferramenta para ajudar a quebrar silos, incentivar a colaboração interna, acelerar o onboarding de novos engenheiros, e identificar oportunidades de contribuir para o mundo de código aberto.

Princípios

Princípios

— Comunicação

Princípios

- Comunicação
- Transparência

Princípios

- Comunicação
- Transparência
- Colaboração

Princípios

- Comunicação
- Transparência
- Colaboração
- Comunidade

Princípios

- Comunicação
- Transparência
- Colaboração
- Comunidade
- Meritocracia

ConvDev

ConvDev (Conversational Development) é uma evolução natural do desenvolvimento de software. Ele **incentiva a conversa** entre grupos funcionais através de todo o processo de desenvolvimento de software, permitindo que os desenvolvedores possam manter um histórico de toda evolução em uma forma coesa e intuitiva. ConvDev acelera o ciclo de vida do desenvolvimento **incentivando a colaboração e o compartilhamento desde a ideia até o lançamento em produção.**

Princípios

Princípios

- Reduzir o ciclo de entrega, aumentando a efetividade

Princípios

- Reduzir o ciclo de entrega, aumentando a efetividade
- Monitorar o processo desde a ideia até o lançamento em produção

Princípios

- Reduzir o ciclo de entrega, aumentando a efetividade
- Monitorar o processo desde a ideia até o lançamento em produção
- As conversas devem fluir entre todos os estágios

Princípios

- Reduzir o ciclo de entrega, aumentando a efetividade
- Monitorar o processo desde a ideia até o lançamento em produção
- As conversas devem fluir entre todos os estágios
- Todos os envolvidos no projeto fazem parte da conversa

Princípios

- Reduzir o ciclo de entrega, aumentando a efetividade
- Monitorar o processo desde a ideia até o lançamento em produção
- As conversas devem fluir entre todos os estágios
- Todos os envolvidos no projeto fazem parte da conversa
- Toda a empresa pode contribuir com o processo

Benefícios

Benefícios

- Entregar mudanças menores e mais simples é mais eficiente

Benefícios

- Entregar mudanças menores e mais simples é mais eficiente
- Interações frequentes geram melhores coletas de informações

Benefícios

- Entregar mudanças menores e mais simples é mais eficiente
- Interações frequentes geram melhores coletas de informações
- Velocidade para responder às necessidades do mercado

Benefícios

- Entregar mudanças menores e mais simples é mais eficiente
- Interações frequentes geram melhores coletas de informações
- Velocidade para responder às necessidades do mercado
- Maior previsibilidade

Benefícios

- Entregar mudanças menores e mais simples é mais eficiente
- Interações frequentes geram melhores coletas de informações
- Velocidade para responder às necessidades do mercado
- Maior previsibilidade
- Maior senso de progresso

Métricas

Lead Time

A diferença entre o momento que a tarefa é criada e o momento que ela entra em seu estado final.

Cycle Time

A diferença entre o momento que a tarefa é considerada “em progresso” até o momento que ela entra em seu estado final.

Response Time

O intervalo de tempo desde a criação da tarefa e o início do trabalho.

Takt Time

É a quantia máxima de tempo que uma tarefa precisa ser entregue para satisfazer a demanda do projeto. O termo vem do alemão Taktzeit, onde Takt significa compasso, ritmo, pulso e Zeit significa tempo, período

Referências

O que é Lead time, Cycle Time e Reaction Time?

InnerSource Commons

InnerSource

Convdev

Diferença entre iterativo e interativo

Gerenciando projetos com Github Issues e Waffle.io

Contato

eminetto@coderochr.com

<http://planrochr.com>

<http://coderochr.com>

<http://eltonminetto.net>

@eminetto