



Modelagem Ágil

(Melhorando o aprendizado num
projeto de desenvolvimento)

Por **Manoel Pimentel Medeiros**

É Engenheiro de Software, com mais de 15 anos na área de TI, atualmente trabalha como Coach em metodologias pela Fratech Tecnologia(SP). É Diretor Editorial da Revista Visão Ágil e Chief Editor da InfoQ Brasil. Possui as certificações CSM e CSP da Scrum Alliance e foi um dos pioneiros na utilização e divulgação de métodos ágeis no Brasil.

Contato: visaoagil.wordpress.com

Refletir sobre os problemas referentes às lacunas no **entendimento** dos escopos de software

E

Mostrar algumas **propostas factíveis** para **facilitar e alavancar** o **aprendizado** através de práticas de **Modelagem Ágil**.

Modelar é...

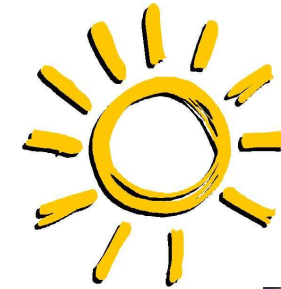
Aprender sobre um determinado negócio, criar uma solução tecnológica com base nesse aprendizado e compartilhá-lo com terceiros de acordo com demanda.

Ou seja, a palavra chave é:

APRENDIZADO!

Aprendizado seletivo com base em sentidos

MCP (Memória de Curto Prazo)
MLP (Memória de Longo Prazo)

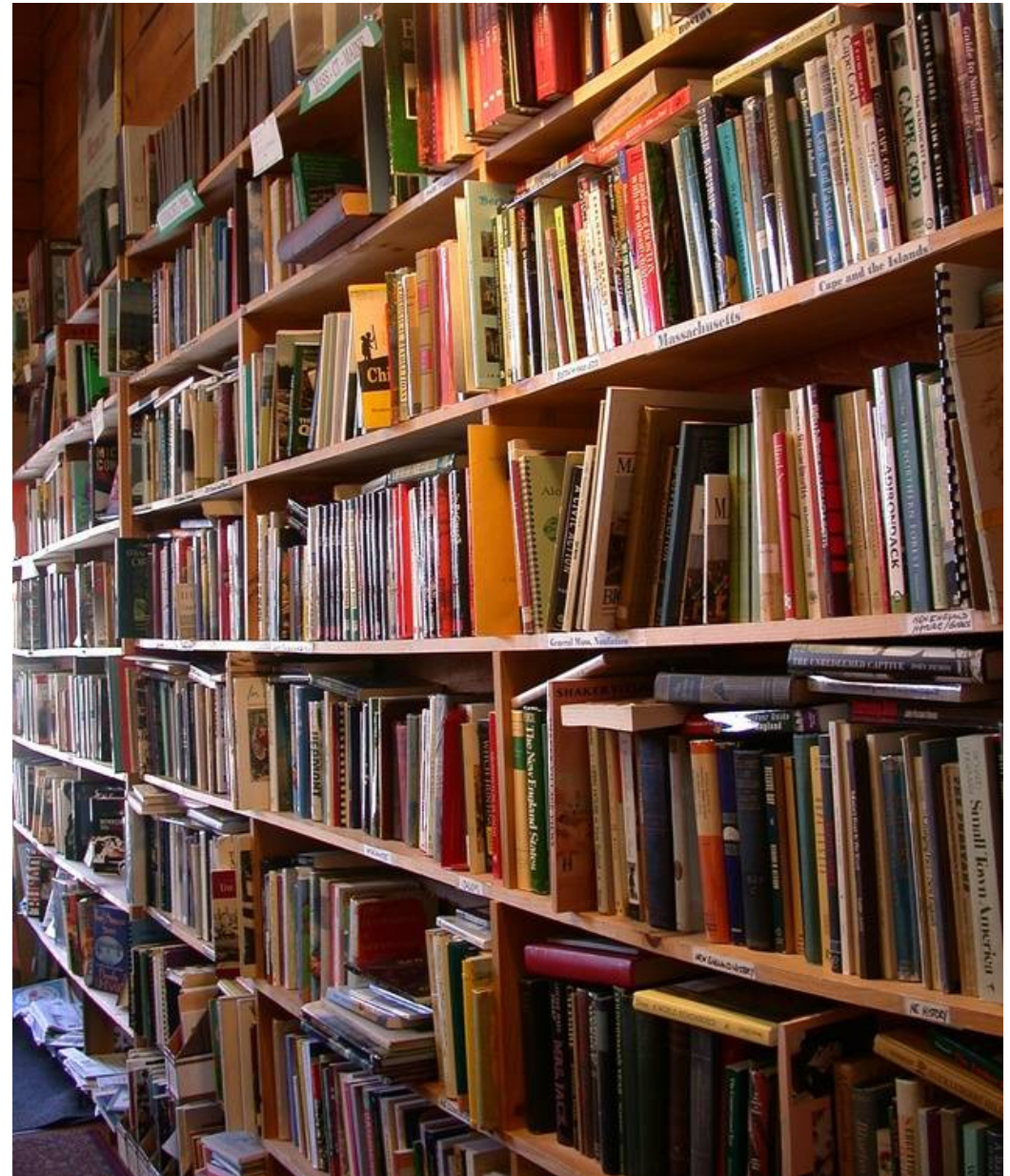


Retenção e evocação das lembranças com base em associações de idéias.

Quem aprende mais?



DES Aprendemos a Aprender ?



Proposta Ágil

Meus pequenos passos
ajudarão no
desenvolvimento **iterativo**
e **incremental** de software.



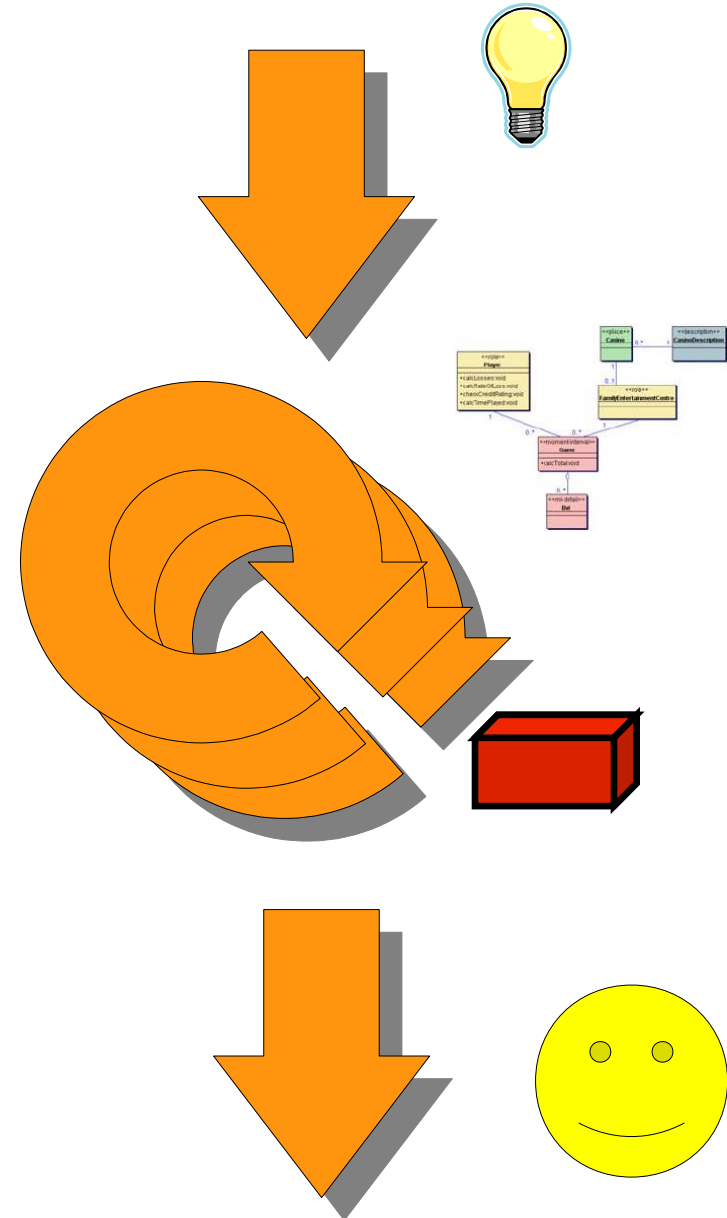
Evolução do aprendizado em
forma de **baby step's**



Aprendizado **cognitivo** baseado
em práticas.

Modelagem de Software e a metodologia Scrum

- **Pregame**
 - Planejamento
 - Desenho e alto nível da Arquitetura
 - Modelo Abrangente
- **Game**
 - Sprints (Modelagem incremental, desenvolvimento, revisões e ajustes)
- **Postgame**
 - Fechamento (Agrupamento da Documentação, Treinamento, Lições Aprendidas)



O que é Modelagem Ágil

- É uma **atitude**, não um processo prescritivo
- É **suplemento** dos métodos existentes
- Estimula o **trabalho em equipe** para alcançar as metas dos clientes
- É **eficaz** e funciona com **eficiência**
- É algo que **funciona na prática**, não na teoria acadêmica.

O que NÃO é Modelagem Ágil

- Não é uma **metodologia completa**
- Não é uma **bala de prata**
- Não **substitui pessoas** competentes
- Não é um **ataque** a **documentação**
- Não é um **ataque** às ferramentas **CASE**

Valores da MA



Comunicação



Simplicidade



FeedBack



Coragem



Humildade

Sessões de Modelagem p/ facilitação do aprendizado



O que são modelos ágeis

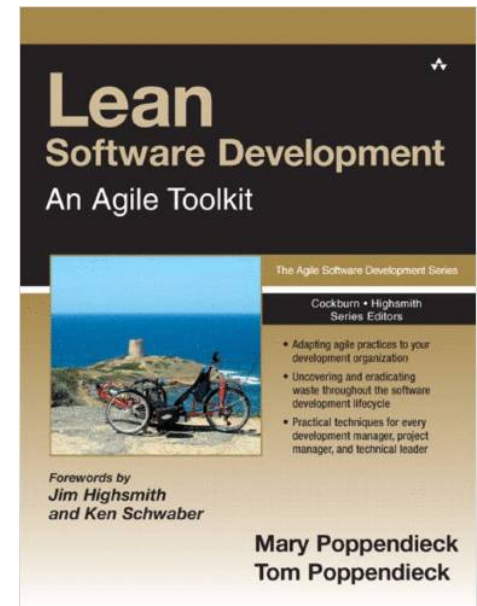
- Cumprem seu **propósito**
- São **compresíveis**
- São suficientemente **precisos**
- São suficientemente **consistentes**
- São suficientemente **detalhados**
- Os modelos ágeis proporcionam **valor positivo**
- São os mais **simples possíveis**

ou Seja:

o **ÓTIMO** é inimigo do **BOM**

Aplicando Lean Thinking através Modelagem Ágil

- **Princípios:**
 - ✓ **Elimine o Desperdício** (Eliminate Waste)
 - ✓ **Crie Conhecimento** (Create Knowledge)
 - ✓ **Produza com qualidade** (Build Quality In)
 - ✓ **Crie comprometimento** (Defer Commitment)
 - ✓ **Entregue rápido** (Deliver Fast)
 - ✓ **Respeito as pessoas** (Respect People)
 - ✓ **Melhore o sistema** (Improve the System)

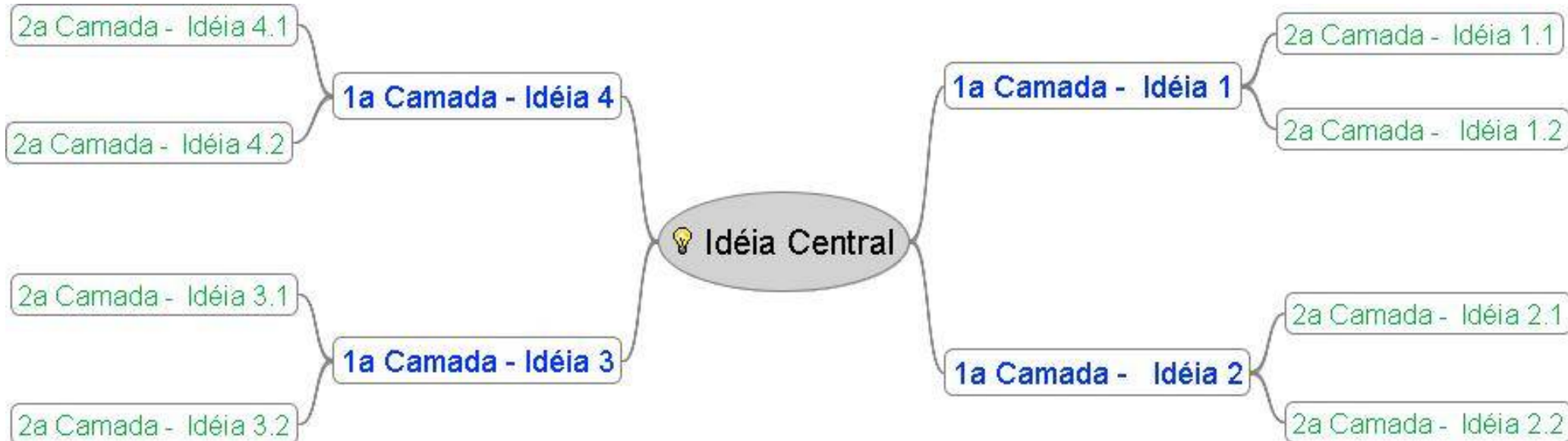


Ferramentas Simples

- São **inclusivas**
- Priorizam a **comunicação** no projeto
- São **Baratas**
- São **flexíveis**
- **Não são ameaçadoras** para os usuários
- São **rápidas** de usar
- São **portáteis**
- Podem ser usadas em **combinação** com outras mais **complexas**
- Promovem o desenvolvimento **iterativo** e **incremental**
- Estimulam **diminuição na carga** do trabalho

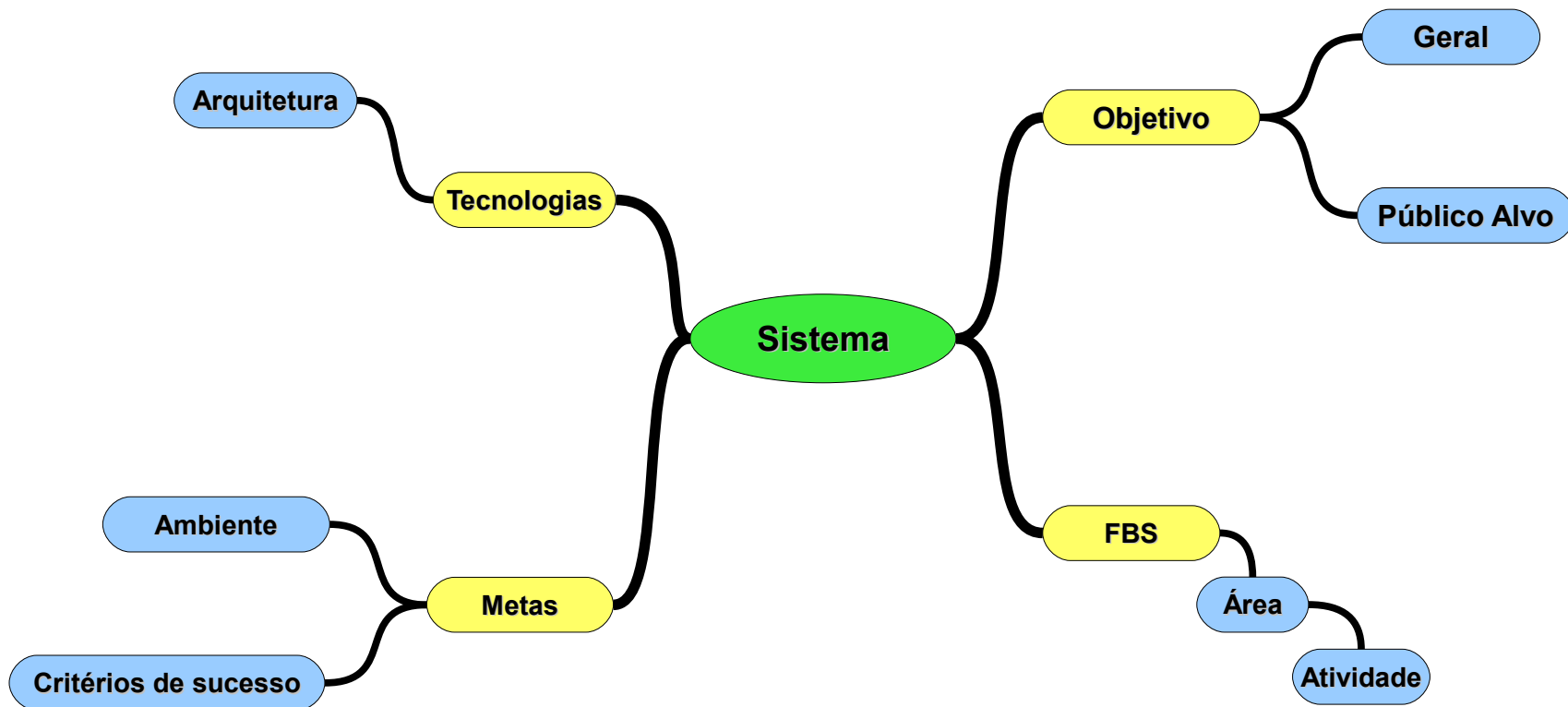
Solução para apoio do aprendizado.

- Segundo a **Wikipédia**: Mapa mental é o nome dado para um tipo de diagrama, sistematizado pelo inglês **Tony Buzan**, com base na idéia do **PENSAMENTO IRRADIANTE**, voltado para a **gestão de informações**, de **conhecimento** e de **capital intelectual**; para a **compreensão e solução** de problemas; na **memorização e aprendizado**; na **criação** de manuais, livros e palestras; como ferramenta de **brainstorming**; e no auxílio da **gestão estratégica** de um negócio.

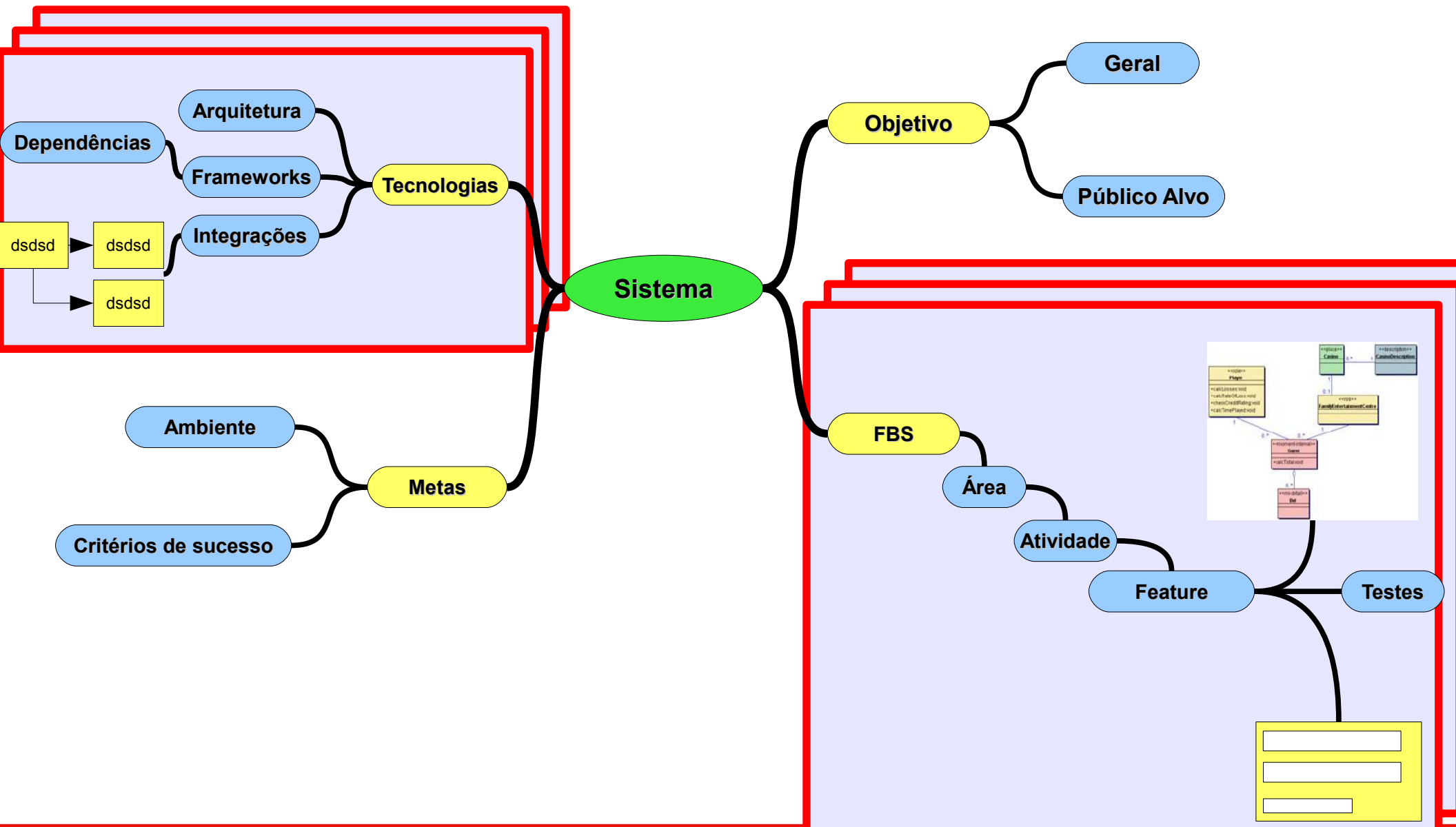


M3 - Mind Map Modeling

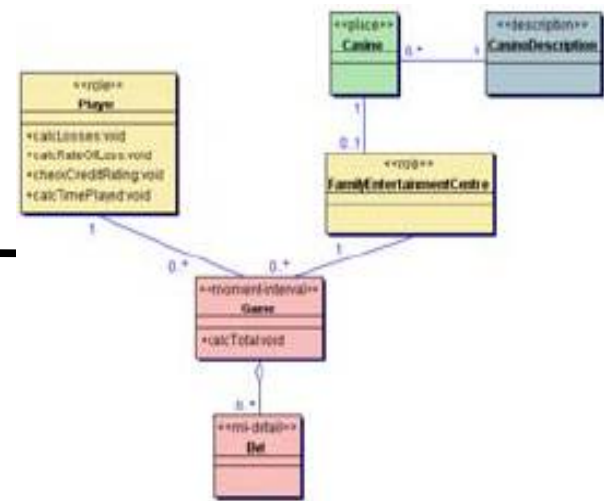
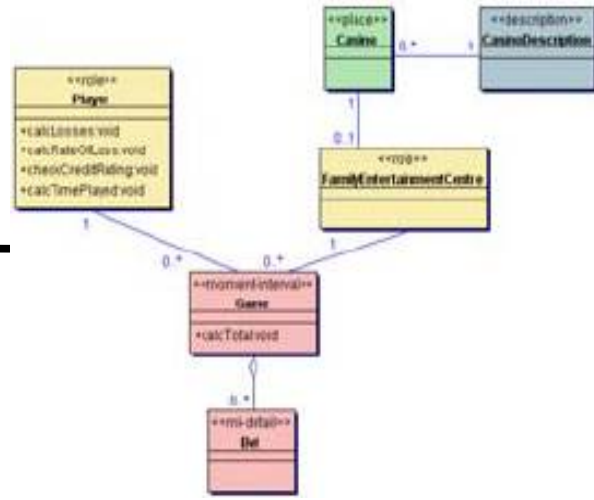
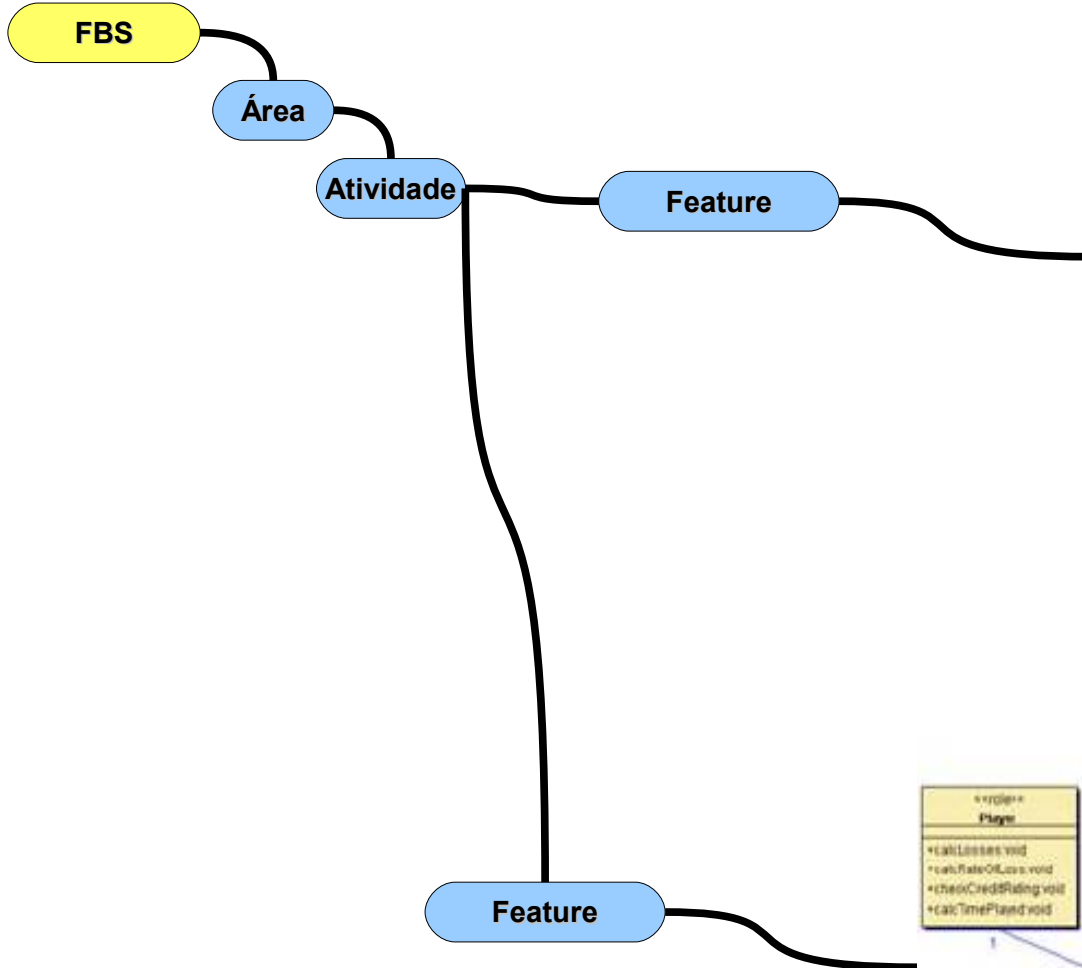
Aplicando a **M3**(Mind Map Modeling) na visão da **Scrum** de **PreGame** que é a fase inicial de **planejamento** e na **concepção** de um **modelo abrangente** segundo a visão da **FDD**(Feature Driven Development)



Nos demais Sprints do projeto

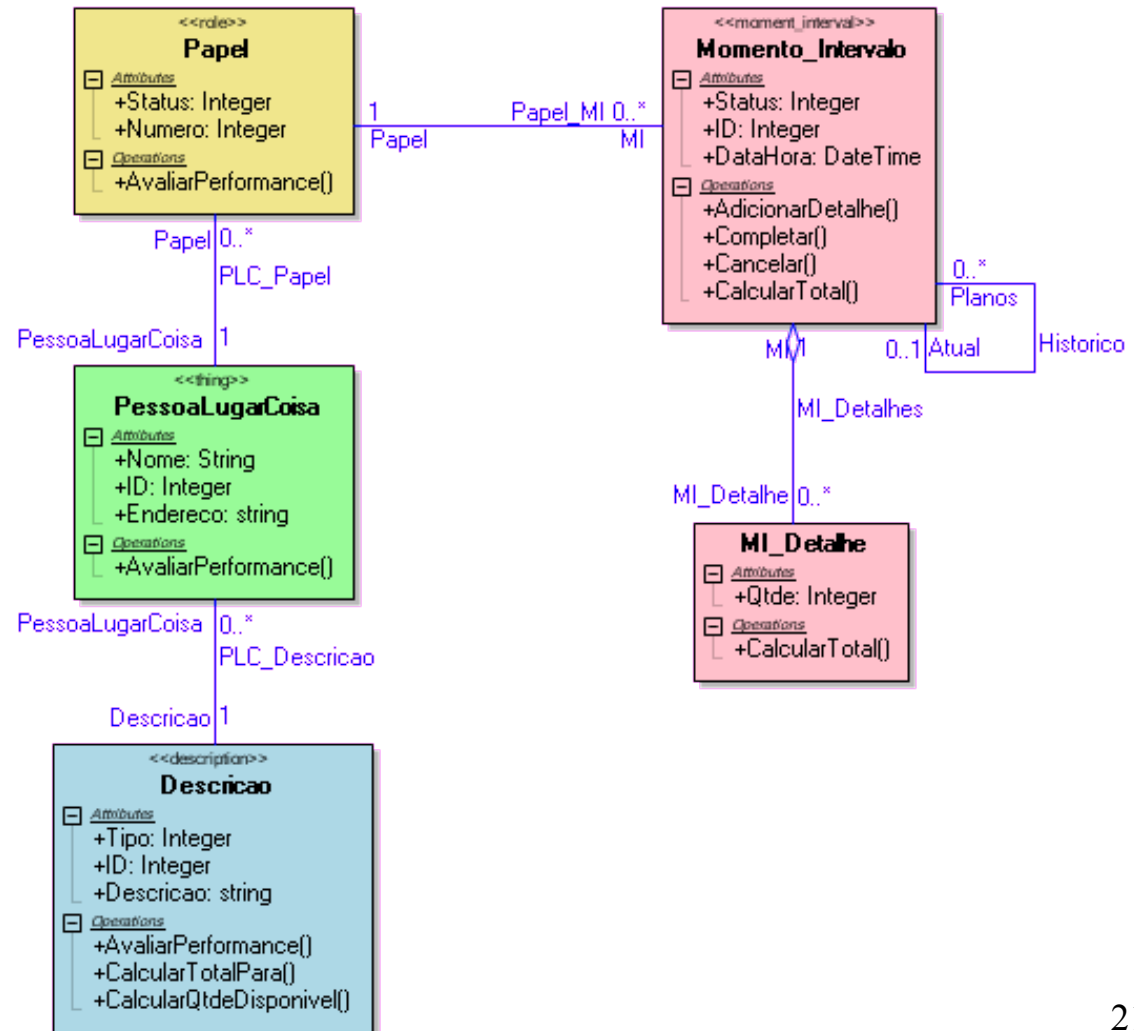


M3 + UML em Cores

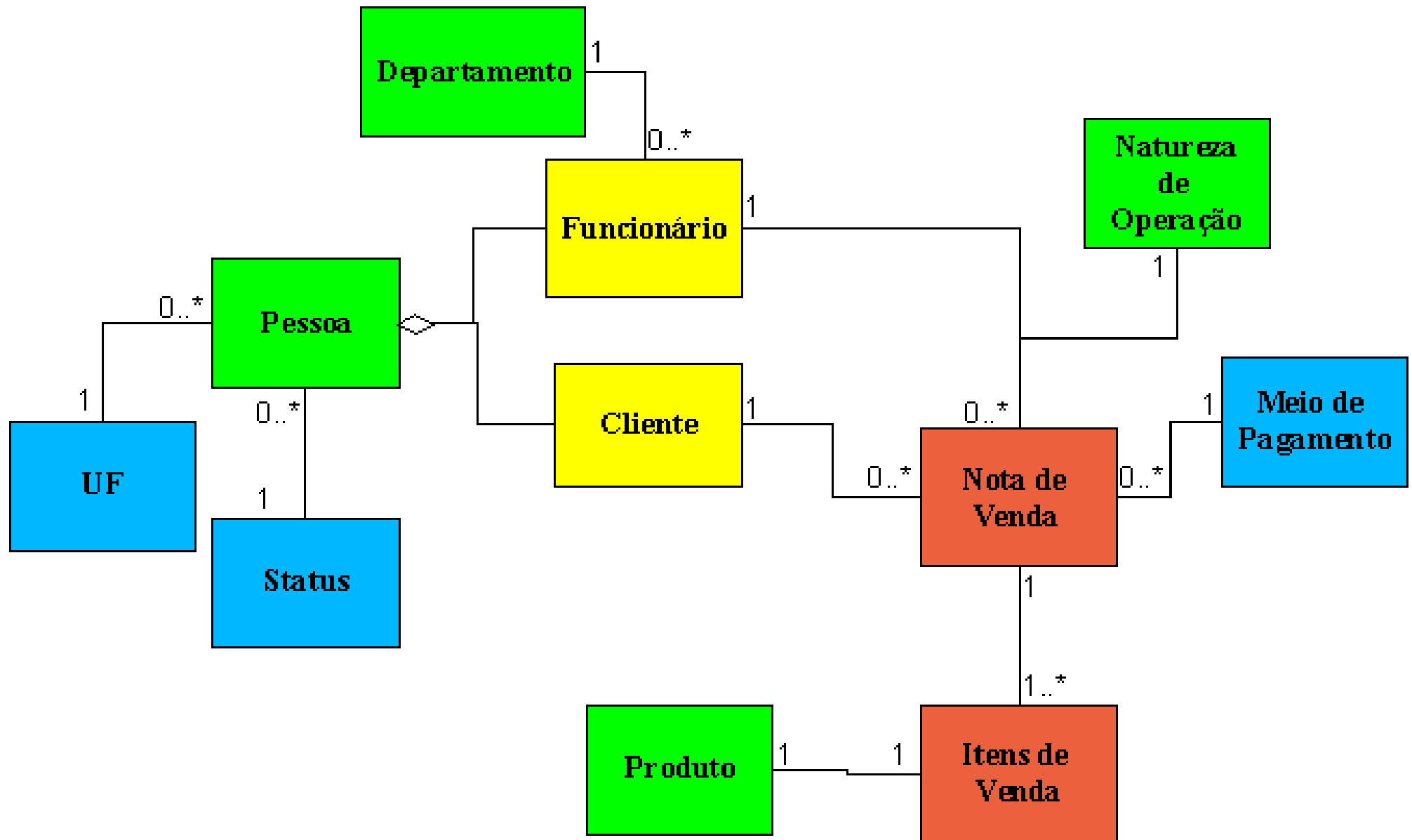


Um pouco mais de UML em Cores

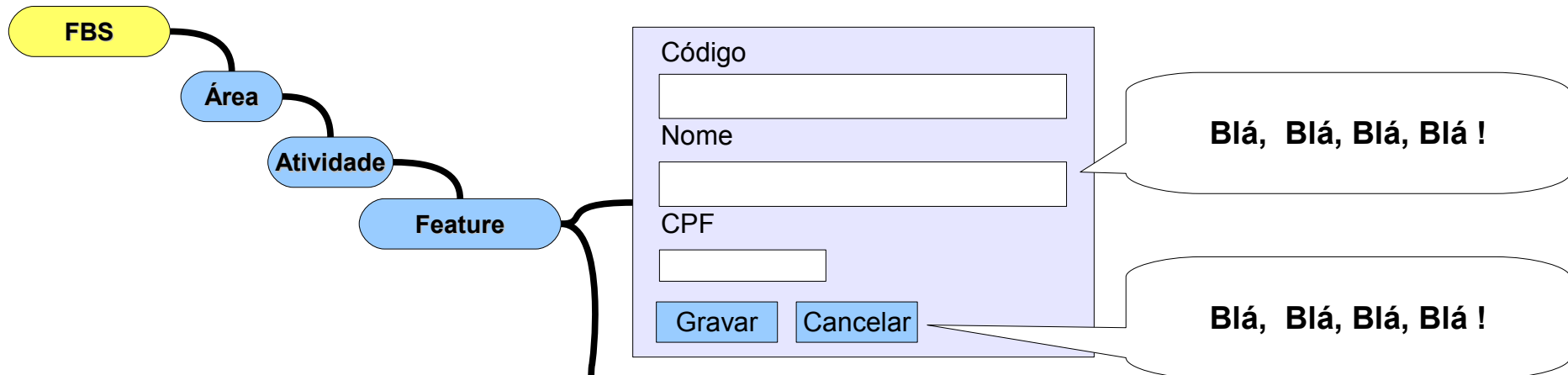
- Oriunda da **FDD** (Feature Driven Development)
- Baseado na **DNC** (Domain Neutral Component)
- Quatro arquétipos:
 - Momento-Intervalo
 - Papel
 - Pessoa-Lugar-Coisa
 - Descrição
- As cores adicionam um fator semântico ao modelo
- Diminui a variação no processo de modelagem
- **Ajuda a identificar as áreas de melhor ROI da aplicação**
- Padroniza o entendimento
 - Equipe de Negócio
 - Equipe de TI



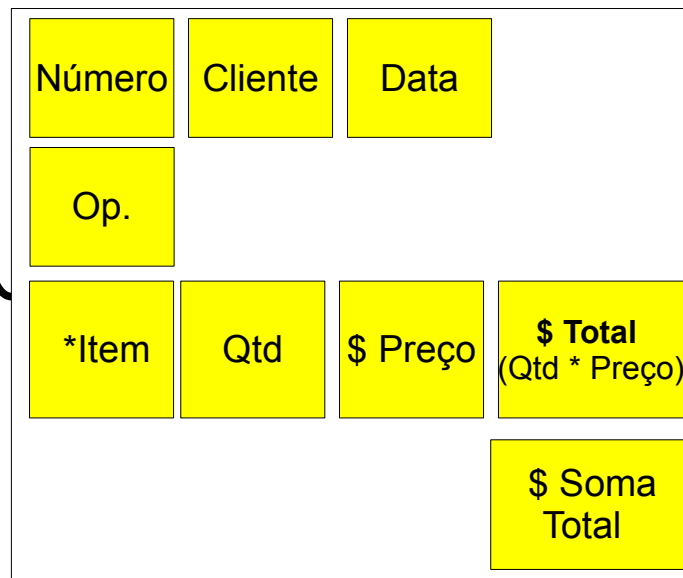
Exemplo UML em Cores



M3 + Prototipação

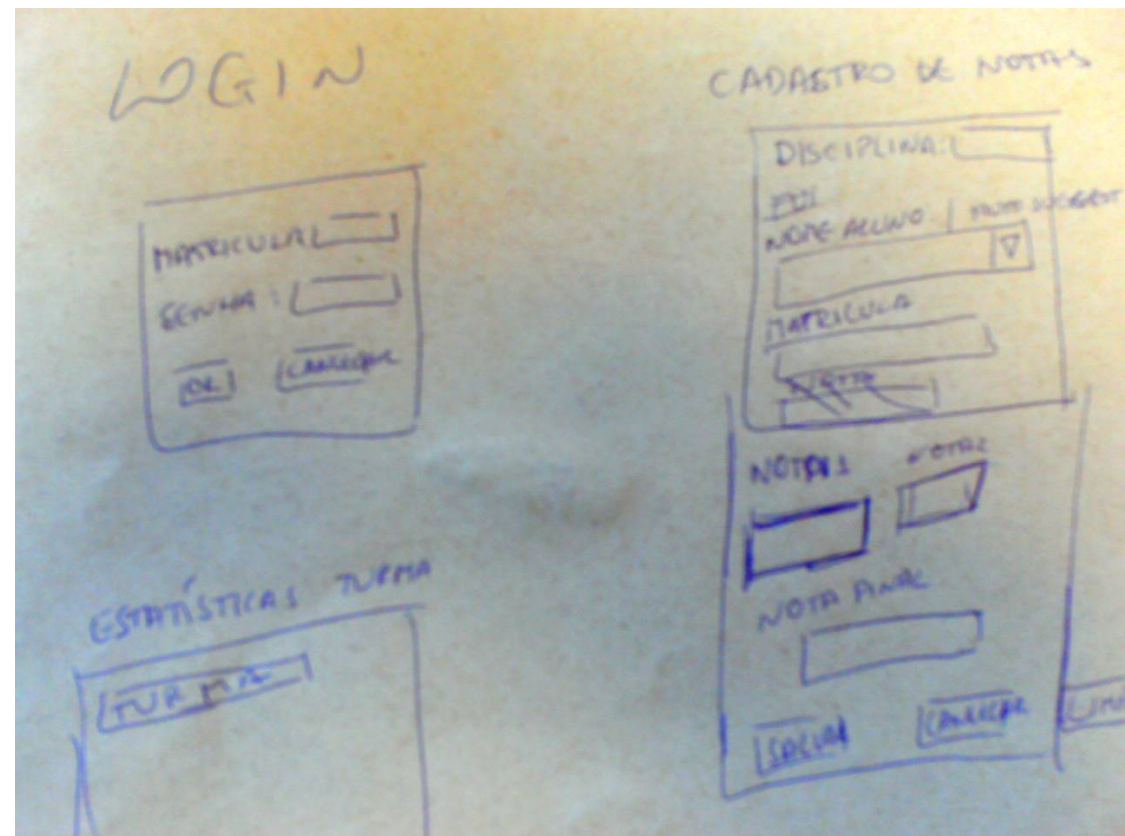
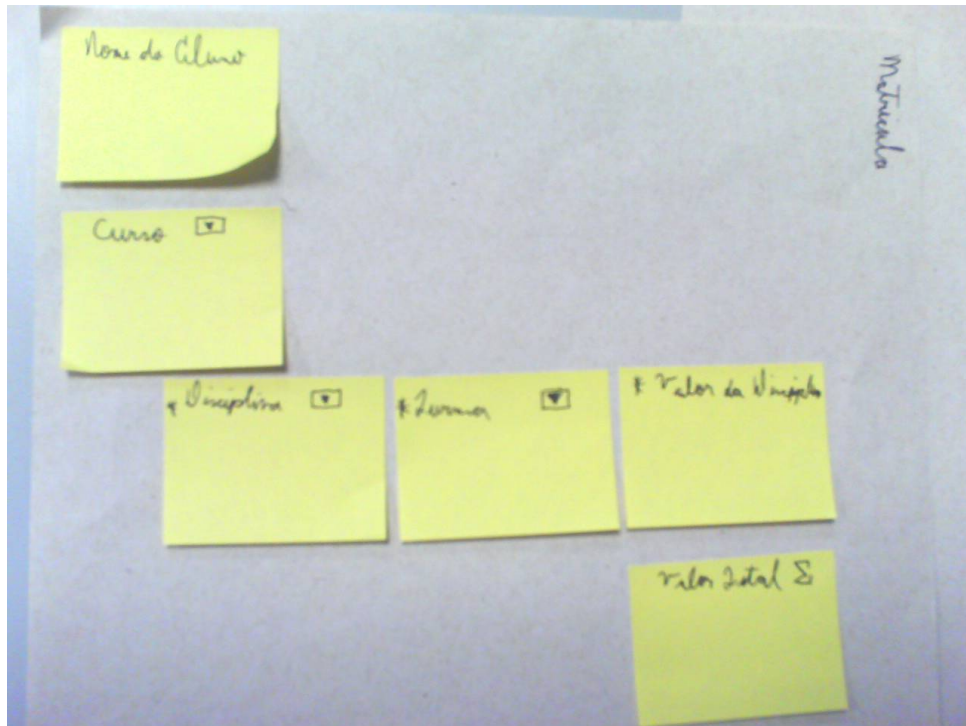


Desenho livre de tela (Estilo AgileDraw)

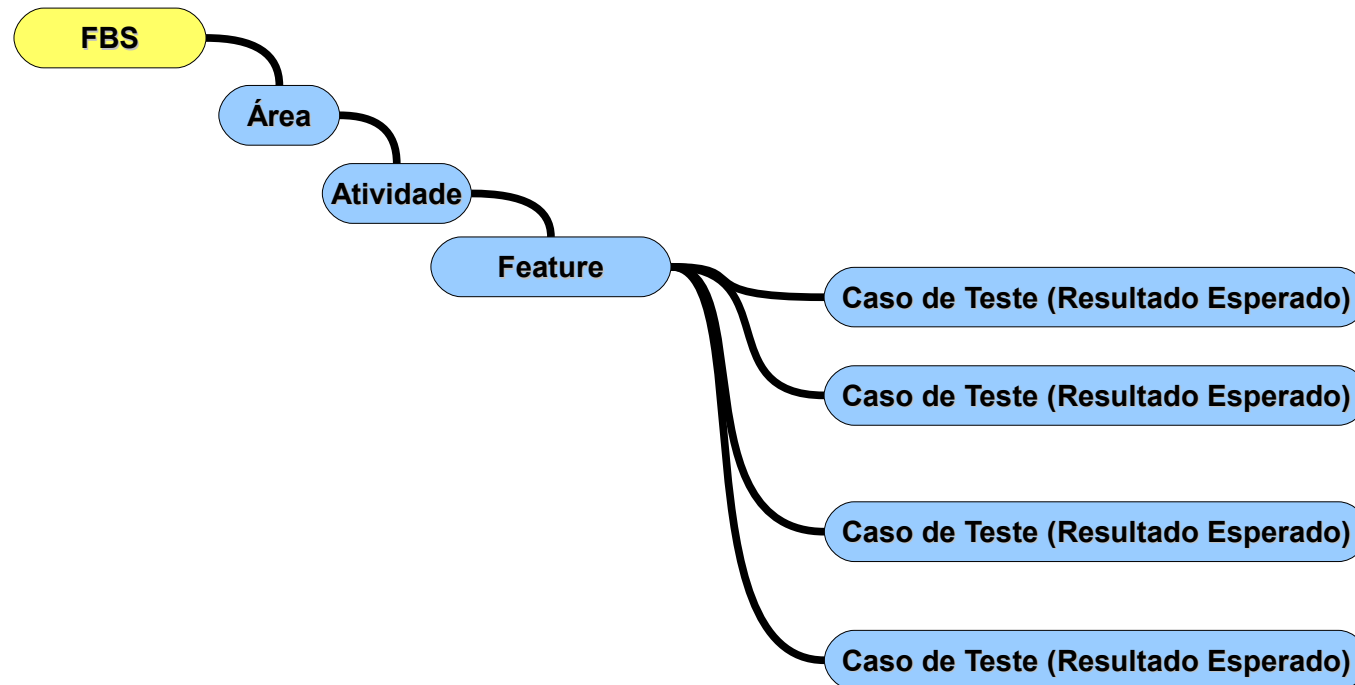


Usando Post-It (Estilo WireFrame)

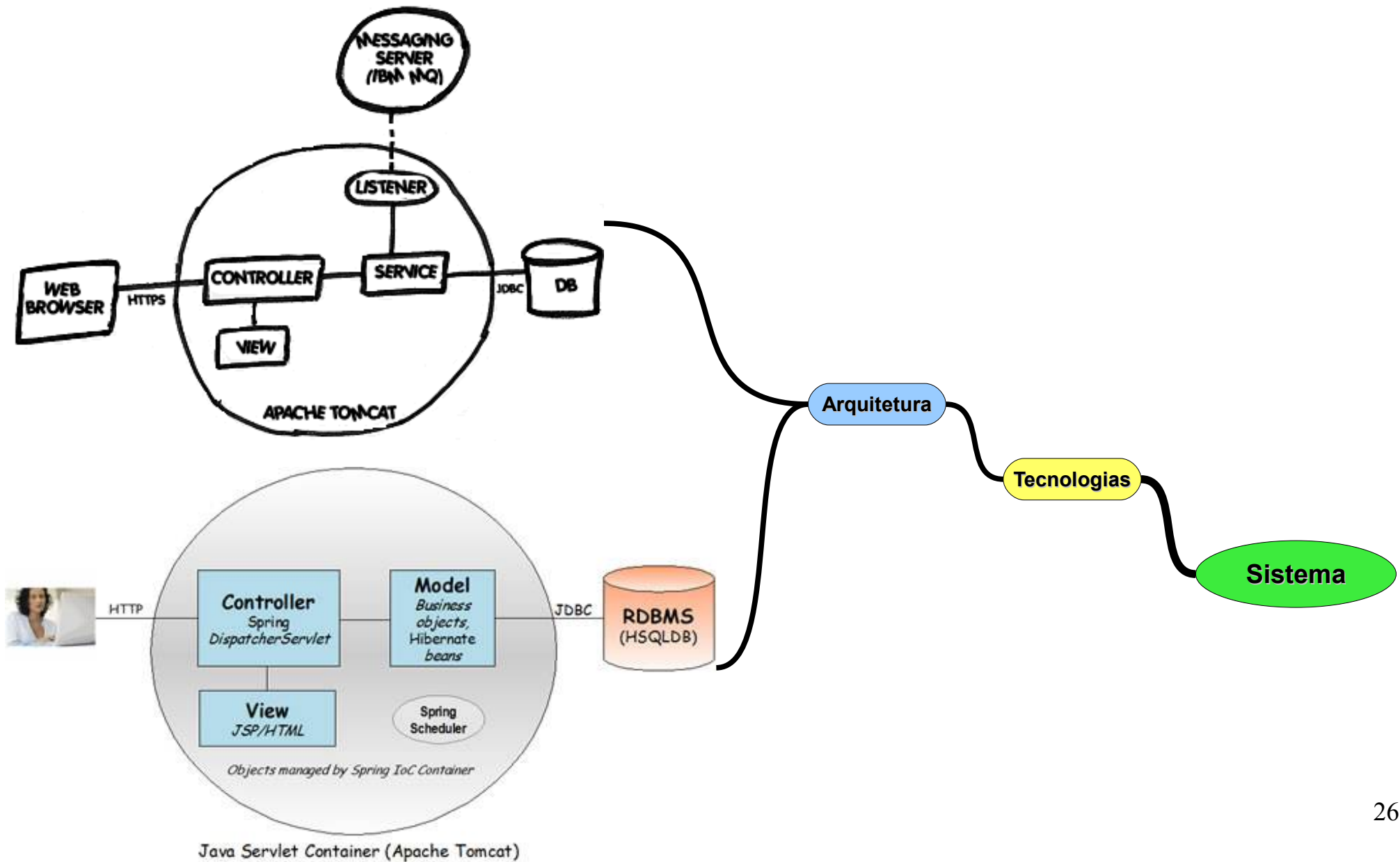
Exemplo de Prototipação



M3 + Testes



M3 + AgileDraw



Java Servlet Container (Apache Tomcat)

Documentação Ágil

Documentação - Por que fazemos ?

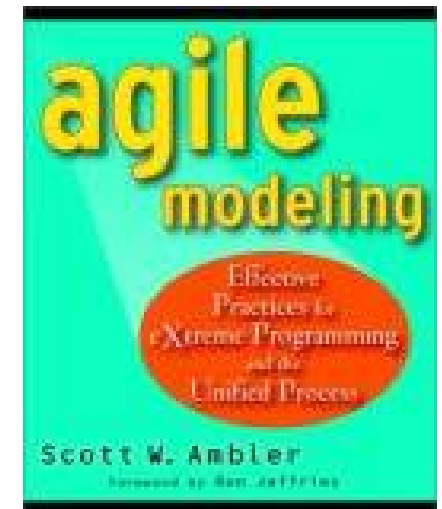
- **Por que fazemos ?**
 - Os clientes a requisitam
 - Para definir um modelo de contrato
 - Apoiar a comunicação com um grupo externo
 - Raciocinar
 - Decisão de negócio
- **Quando um modelo se torna permanente?**
 - A um **motivo claro** e importante para torná-lo **permanente**
 - Há um **público** para o qual o modelo fornece algo **importante**
 - Seus clientes estão dispostos a **dispende recursos** para que o **modelo vire parte da documentação**

Para pensar ...

- Quando documentar ?
 - No Início ?
 - Durante ?
 - No final ?

Referências

- Site: www.agilemodeling.com
- Site: www.agiledraw.org
- Blog Fratech: blog.fratech.net
- Comunidade Visão Ágil: visaoagil.wordpress.com



Obrigado!

visaoagil.wordpress.com