

6

Referências Bibliográficas

ÅKERLIND, G. S. Variation and commonality in Phenomenography research methods. **Higher Education Research & Development**, Austrália, v. 24, n. 4, p. 321-334, nov. 2005.

ALDERFER, C. P. An empirical test of a new theory of human needs. **Organizational Behavior and Human Performance**, Amsterdã, Holanda, v. 4, p. 142-175, mai. 1969.

ALDERFER, C. P.; KAPLAN, R. E.; SMITH, K. K. The effect of variations in relatedness need satisfaction on relatedness desires. **Administrative Science Quarterly**, Ithaca, NY, Estados Unidos, v. 19, n. 4, p. 507-532, dez. 1974.

BANDURA, A. Self-efficacy - toward a unifying theory of behavioral change. **Psychological Review**, Washington, DC, Estados Unidos, v. 84, n. 2, p. 191-215, mar. 1977.

BROWN, K. A., MITCHELL, T. R. A comparison of just-in-time and batch manufacturing: the role of performance obstacles. **Academy of Management Journal**, Mississippi State, MS, Estados Unidos, v. 34, n. 4, p. 906-917, 1991.

COCKBURN, A. **Agile software development**: the cooperative game. 2. ed. Reading, MA, Estados Unidos: Addison-Wesley, 2007.

COHEN, S. G. Designing effective self-managing work teams. In: BEYERLEIN, M. (Ed.). **Advances in interdisciplinary studies of work teams**: Theories of self-managing work teams, v. 1. Greenwich, CT, Estados Unidos: JAI Press, jul. 1993. p. 67-102.

COHN, M.. **Agile Estimating and Planning**. Upper Saddle River, NJ, Estados Unidos: Prentice Hall, 2005.

CRESWELL, J. **Projeto de pesquisa**: métodos qualitativo, quantitativo e misto. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2007.

CUMMINGS, T. G. Self-Regulating Work Groups: A Socio-Technical Synthesis. **The Academy of Management Review**, v. 3, n. 3, p. 625-634, jul. 1978.

DAFT, R. L.; LENGEL, R. H.; TREVINO, L. K. Message equivocality, media selection and manager performance: implications for information systems. **MIS Quarterly**, p. 354-366, set. 1987.

DOOLEN, T. L.; AKEN, E. M. V.; FARRIS, J. A.; WORLEY, J. M.; HUWE J. Kaizen events and organizational performance: a field study. **International Journal of Productivity and Performance Management**, v. 8, n. 8, p. 637-658, 2008.

DRUSKAT, V. U.; PESCOLIDATO, A. T. The content of effective teamwork mental models in self-managing teams: ownership, learning and heedful interrelating. **Human Relations**, v. 55, n. 3, p. 283-314, 2002.

DRUSKAT, V. U.; WHEELER, J. V. Managing from the boundary: the effective leadership of self-managing work teams. **Academy of Management Journal**, Mississippi State, MS, Estados Unidos, v. 46, n. 4, p. 435-457, 2003.

FARRIS, J. A.; VAN AKEN, E. M.; DOOLEN, T. L.; WORLEY, J. Learning from less successful kaizen events: a case study. **Engineering Management Journal**, v. 20, n. 3, set. 2008.

FARRIS, J. A.; VAN AKEN, E. M.; DOOLEN, T. L.; WORLEY, J. Critical success factors for human resource outcomes in Kaizen events: an empirical study. **International Journal of Production Economics**, v. 117, n. 1, p. 42-65, jan. 2009.

FISHER, S. G.; HUNTER, T. A. MACROSSON, W. D. K. Team or group? Managers' perceptions of the differences. **Journal of Managerial Psychology**, v. 12, n. 4, p.232-242, 1997.

FOWLER, M.; HIGHSMITH, J. The Agile Manifesto. **Software Development Magazine**, v. 9, n. 8, p. 29-30, ago. 2001. Disponível em <<http://www.drdoobs.com/184414755>>. Acesso em 28 fev. 2010.

GROSS, J. M.; MCINNIS, K. R. **Kanban Made Simple**: Demystifying and Applying Toyota's Legendary Manufacturing Process. Nova Iorque, NY, Estados Unidos: AMACOM, 2003.

HACKMAN, J. R. The design of work teams. In: J. LORSCH, J. (Ed.). **Handbook of organizational behavior**. Nova Iorque, NY, Estados Unidos: Prentice Hall, 1987. p. 315-342.

HACKMAN, J. R.; OLDHAM, G.; JANSON, R.; PURDY, K. A new strategy for job enrichment. **California Management Review**, Berkeley, CA, Estados Unidos, v. 17, n. 4, p. 55-71, 1975.

HALL, T.; BEECHAM, S.; BADDON, N.; SHARP, H.; ROBINSON, H. A systematic review of theory use in studies investigating the motivations of software engineers. **ACM Transactions on Software Engineering and Methodology**, Washington, DC, Estados Unidos, v. 18, n. 3, mai. 2009.

HAMPSON, I. Lean Production and the Toyota Production System or, the case of the forgotten production concepts. **Economic and Industrial Democracy**, v. 20, p. 369-391, 1999.

HERZBERG, F. One more time - how do you motivate employees? **Harvard Business Review**, Boston, MA, Estados Unidos, v. 65, n. 5, p. 109-120, set./out. 1987.

HIGHSMITH, J. **Agile software development ecosystems**. Reading, MA, Estados Unidos: Addison-Wesley, 2002.

HIGHSMITH, J. **Agile project management**: Creating Innovative Products. Reading, MA, Estados Unidos: Addison-Wesley, 2004. Arquivo CHM.

IVANCEVICH, J. M.; MCMAH, J. T. The effects of goal setting, external feedback, and self-generated feedback on outcome variables: a field experiment. **Academy of Management Journal**, Mississippi State, MS, Estados Unidos, v. 25, n. 2, p. 359-372, jun. 1982.

JANIS, I. L. **Groupthink**: Psychological studies of policy decisions and fiascoes. 2. ed. Boston, MA, Estados Unidos: Houghton Mifflin, 1982.

KOZLOWSKI, S. W. J.; BELL, B. S. Work groups and teams in organizations. In: Borman, W. C.; ILGEN, D. R.; KLIMOSKI, R. J. (Eds.). **Handbook of psychology**: industrial and organizational psychology, v. 12. Londres, Inglaterra: Wiley, 2003. p. 333-375.

KRILL, P. Agile software development is now mainstream. **InfoWorld**, jan. 2010. Disponível em: <<http://www.infoworld.com/d/developer-world/agile-software-development-now-mainstream-190>> Acesso em: 15 mar. 2010.

LANGFRED, C. W. The downside of self-management: a longitudinal study of the effects of conflict on trust, autonomy, and task interdependence in self-managing teams. **Academy of Management Journal**, v. 50, n. 4, p. 885-900, ago. 2007.

LARMAN, C. **Agile and iterative development**: a manager's guide. Reading, MA, Estados Unidos: Addison-Wesley, 2003.

LATHAM, G. P.; EREZ, M.; LOCKE, E. A. Resolving scientific disputes by the joint design of crucial experiments by the antagonists: Application to the Erez–

Latham dispute regarding participation in goal setting. **Journal of Applied Psychology**, Arlington, VA, Estados Unidos, v. 73, p. 753-772, nov. 1988.

LIKER, J. K. **The Toyota way**: 14 management principles from the world's greatest manufacturer. McGraw-Hill Professional Publishing: Blacklist, OH, Estados Unidos, 2003. Arquivo CHM.

LOCKE, E. A. Motivation through conscious goal setting. **Applied & Preventive Psychology**, Amsterdã, Holanda, v. 5, p. 117-124, 1996.

LOCKE, E. A.; LATHAM, G. P. Building a practically useful theory of goal setting and task Motivation. **American Psychologist**, Washington, DC, Estados Unidos, v. 57, n. 9, p. 705-717, set. 2002.

LOCKE, E. A.; LATHAM, G. P. New directions in goal-setting theory, **Current Directions in Psychological Science**, Nova Iorque, NY, Estados Unidos, v. 15, n. 5, p. 265-268, out. 2006.

LOCKE, E. A.; SAARI, L. M.; SHAW, K. N.; LATHAM G. P. Goal setting and task performance: 1969-1980. **Psychological Bulletin**, Lancaster, PA, Estados Unidos, v. 90, n. 1, p. 125-52, jul.-nov. 1981.

MANZ, C. C.; NECK, C. P. Teamthink: beyond the groupthink syndrome in self-managing work teams. **Team Performance Management**, v. 3, n. 1, p. 18-31, 1997.

MANZ, C. C.; SIMS, H. P., Jr. Leading Workers to Lead Themselves: The External Leadership of Self- Managing Work Teams. **Administrative Science Quarterly**, v. 32, n. 1, p. 106-129, mar. 1987.

MARTON, F. Phenomenography – describing conceptions of the world around us. **Instructional Science**, v. 10, p. 177-200, 1981.

MARTON, F. Phenomenography: a research approach to investigating different understandings of reality. **Journal of Thought**, v. 21, n. 3, p.28-49, 1986.

MARTON, F.; PONG, W. Y. On the unit of description in phenomenography. **Higher Education Research & Development**, Austrália, v. 24, n. 4, p. 335-348, nov. 2005.

MASLOW, A. H. A Theory of human motivation. **Psychological Review**, Washington, DC, Estados Unidos, v. 50, n. 4, p. 370-396, jul. 1943.

MATSUI, Y. An empirical analysis of just-in-time production in Japanese manufacturing companies. **International Journal of Production Economics**, v. 108, p. 153–164, 2007.

MCCLELLAND, D. C. **The achieving society**. Nova Iorque, NY, Estados Unidos: Van Nostrand Reinhold, 1961.

MCCLELLAND, D. C.; WATSON, R. I. Power motivation and risk-taking behavior. **Journal of Personality**, Nova Iorque, NY, Estados Unidos, v. 41, p. 121-139, mar. 1973.

MCCONNELL, S. **Rapid development: taming wild software schedules**. Redmond, WA, Estados Unidos: Microsoft Press, 1996.

MCGREGOR, D. M. The human side of enterprise. In: **Adventure in Thought and Action**, The proceedings of the fifth anniversary convocation of the School of Industrial Management. Cambridge, MA, Estados Unidos: MIT School of Industrial Management, MIT, abr. 1957, p. 23-30.

MELNYK, S. A.; CALANTONE, R. J. MONTABON, F. L., SMITH, R. T. Short-term action in pursuit of long-term improvements: introducing kaizen events. **Production & Inventory Management Journal**. v. 39, n. 4, p. 69-76, 1998.

MINER, J. N. The rated importance, scientific validity, and practical usefulness of organizational behavior theories: a quantitative review, **Academy of Management Learning and Education**, Briarcliff Manor, NY, Estados Unidos, v. 2, n. 3, p. 250-268, set. 2003.

MOSCOVICI, F. **Equipes dão certo**: a multiplicação do talento humano. 3. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1996.

MOTTA, P. R. **Gestão contemporânea**: a ciência e a arte de ser dirigente. Rio de Janeiro: Record, 1991.

OSONO, E., SHIMIZU, N., TAKEUCHI, H. **Relatório Toyota**: contradições responsáveis pelo sucesso da maior montadora do mundo. Tradução de Carlos Szlak. 1. ed. São Paulo: Ediouro, 2008.

ROSSMAN, B. G.; RALLIS, S. F.. **Learning in the field**: an introduction to qualitative research. London: Sage, 1998.

ROYCE, W. Managing the Development of Large Software Systems: Concepts and Techniques. In: Proceedings of IEEE WESCON. Piscataway, NJ, Estados Unidos: IEEE Press, ago. 1970, p. 1-9.

SCHNEIDER, C. P.; ALDERFER, C. P. Three studies of measures of need satisfaction in organizations. **Administrative Science Quarterly**, Ithaca, NY, Estados Unidos, v. 18, n. 4, p. 489-505, dez. 1973.

SCHUH, Peter. **Integrating agile development in the real world**. Hingham, MA, Estados Unidos: Charles River Media, 2005.

SCHWABER, K. **Agile project management with Scrum**. Redmond, WA, Estados Unidos: Microsoft Press, 2004.

SCHWABER, K.; BEEDLE, M. **Agile software development with Scrum**. Upper Saddle River, NJ, Estados Unidos: Prentice Hall, 2002.

SOHAL, A. S., EGGLESTONE, A. Lean Production: Experience among Australian organizations. **International Journal of Operations & Production Management**, v. 14, n. 11, p. 35-51, 1994.

STRAUS, S. G. Technology, group process, and group outcomes: testing the connections in computer-mediated and face-to-face groups. **Human-Computer Interaction**, v. 12, n. 3, p. 227-266, set. 1997.

STRAUS, S. G.; MCGRATH, J. E. Does the medium matter? The interaction of task type and technology on group performance and member reactions. **Journal of Applied Psychology**, v. 79, n. 1, p. 87-97, fev. 1994.

TAFT, D. K. Agile development is hitting the mainstream, says Forrester. **eWeek DevSource**, jan. 2010. Disponível em: <<http://www.devsource.com/c/a/Architecture/Agile-Development-Is-Hitting-the-Mainstream-Says-Forrester/>> Acesso em: 15 mar. 2010.

TAKEUCHI, H.; NONAKA, I. The new new product development game. **Harvard Business Review**, Boston, MA, Estados Unidos, v. 64, n. 1, p. 137-146, jan./fev. 1986.

THE STANDISH GROUP. **The CHAOS Report**. West Yarmouth, MA: Standish Group International Inc. 2004.

VAN AMELSVOORT, P.; BENDERS, J. Team time: a model for developing self-directed work teams. **International Journal of Operations & Production Management**, v. 16, n. 2, p. 159-170, 1996.

WOMACK, J. P.; JONES, D. T. **A mentalidade enxuta nas empresas: elimine o desperdício e crie riqueza**. Tradução de Ana Beatriz Rodrigues e Priscilla Martins Celeste. 4. ed. Rio de Janeiro: Campus, 1998.

WOMACK, J. P.; JONES, D. T.; ROOS, D. **A máquina que mudou o mundo.**
Tradução de Ivo Korytowski. 17. ed. Rio de Janeiro: Campus, 1992.

YIN, R. K. **Estudo de caso:** planejamento e métodos. 3.ed. Porto Alegre:
Bookman, 2005.

ZEITHAML, V. A.; BITNER, M. J. **Marketing de serviços:** a empresa com foco
no cliente. Porto Alegre: Bookmam, 2003.

7 Glossário

Bug – erro ou defeito no funcionamento do *software*.

Classe – estrutura que abstrai um conjunto de objetos com características similares, em um sistema orientado a objetos.

Débito Técnico – tradução incorreta para *techincal debt* (dívida técnica), mas corriqueiramente utilizada, que significa a obrigação na qual uma equipe incorre quando escolhe uma abordagem de implementação ou de projeto de *software* que é vantajosa em curto prazo, mas que aumenta de complexidade e custa mais caro em longo prazo.

Design (de funcionalidades do *software*) – projeto, desenho.

Design (equipe de) – equipe responsável pela identidade visual do *software* e/ou sua interface. Responsável também geralmente pela produção dos artefatos necessários para a implantação ou manutenção dessa identidade visual e/ou interface.

Feature – característica do *software*.

Feedback – provimento de informação ao executante de uma ação ou gerador de um produto sobre os seus resultados, quanto a seu desempenho ou à qualidade ou adequação do produto gerado, com o objetivo de realizar melhorias.

Framework – arcabouço, abstração que une princípios e práticas.

Homologação – processo de aprovação do *software* pelo cliente.

Layout – identidade visual ou interface do *software*.

Log In – acesso de usuários cadastrados a um sistema de *software*, geralmente através de um nome de usuário e de uma senha.

Orientação a Objetos – paradigma de análise, projeto e programação de sistemas de *software* baseado na composição e interação entre diversas unidades de *software* chamadas de objetos, que buscam se aproximar do comportamento de objetos do mundo real.

Pacote – parte bem definida do *software*.

Post-it – papel autocolante utilizado no Scrum em um quadro para indicar itens e tarefas dentro de uma *sprint*.

Programação em par – prática do método ágil *Extreme Programming* (XP), em que dois desenvolvedores trabalham juntos em um único computador, de forma que um revisa o trabalho do outro.

QA – *quality assurance*, trabalho para garantir a qualidade do desenvolvimento do *software*.

Query – consulta de informações ao banco de dados de um sistema de *software*.

Refactoring ou refatorar – processo de modificar um sistema de *software* para melhorar a estrutura interna do código sem alterar seu comportamento externo.

Regras de negócios – São todas as regras existentes num sistema de TI, que ditam seu comportamento, suas restrições e suas validações.

Release – entrega do *software* para o(s) cliente(s) ou usuário(s).

Sistema de TI – sistema de computador produzido por desenvolvimento de *software*.

Sprint – ciclo ou iteração de desenvolvimento no Scrum.

Stakeholder – parte (pessoa) diretamente interessada nos resultados de um projeto, e cujas ações podem afetar direta ou indiretamente esses resultados.

Tecnologia da Informação – conjunto de todas as atividades e soluções providas por recursos de computação.

TI – ver tecnologia da informação.

Time – equipe de desenvolvimento.

UML (*Unified Modelling Language*) – linguagem para modelagem de sistemas de *software* orientados a objeto, através da qual se expressam conceitos, interações e papéis.