

5 Considerações Finais

Esta dissertação tratou de um problema relevante para a indústria de *software* já que é um segmento bastante promissor para as economias dos países, pois hoje em dia a sociedade usa e depende de diversas aplicações, e ferramentas de *software*. O problema do gerenciamento de projetos de *software* é na prática complexo e, por esse motivo a metodologia proposta deverá adaptar-se às diversas realidades das empresas, fazendo alterações necessárias, considerando características próprias de cada empresa e cada projeto em desenvolvimento.

Hoje em dia muitas empresas dedicadas a desenvolver *software* optam por trabalhar com metodologias ágeis por serem menos burocráticas do que as tradicionais e pela adaptabilidade das metodologias ágeis: as entregas pequenas e rápidas proporcionam um desenvolvimento com respostas rápidas, facilidade de mudanças e de adaptação, em função do tipo de projeto de *software* em desenvolvimento.

Os objetivos perseguidos nesta dissertação foram cumpridos: Elaborou-se um método que contribui para a metodologia de gerenciamento de projetos de *software*, aplicando conceitos de gerenciamento de projetos e conceitos ágeis de gerenciamento de projeto de *software*. Considerando os resultados obtidos no estudo de caso, realizado e depois de uma análise de cada um dos membros da equipe pode-se concluir:

- ✓ O modelo de referência proposto incrementou a produtividade da equipe estudada, já que influenciou claramente no envolvimento, comunicação, colaboração e disciplina da equipe de desenvolvimento de *software*. Em relação às práticas adotadas, as práticas *XP* influenciaram na melhoria da qualidade do projeto comparando com projetos anteriores desenvolvidos na empresa em estudo. A combinação de *Scrum* e *FDD* permitiram que a equipe focasse seu trabalho em entregas úteis aos clientes, e ajudou a produzir só o que era necessário, e com este princípio foi

praticado princípios de Produção Enxuta de *Software*, onde só foi produzido o que era necessário no momento preciso eliminando perdas e desperdícios. Ao usar Scrum foi possível cumprir com as entregas requeridas por CMMI num nível 3 de maturidade.

- ✓ Especificamente falando de práticas *Extremme Programming*, o uso dos padrões de nomenclatura gerou grandes benefícios no projeto desenvolvido, já que facilitou o trabalho do *refactoring*, e ajudou a fornecer informações rápidas e consistentes do código em desenvolvimento e melhorou a estética, aparência, e fácil utilização do código fonte.
- ✓ Cabe ressaltar que existem algumas práticas ágeis com as quais não é fácil lidar como as reuniões diárias, já que, dependendo da quantidade do trabalho da equipe, às vezes é difícil deter o trabalho e fazer as reuniões.
- ✓ O modelo de referência ajudou a fornecer conceitos e procedimentos padronizados a serem seguidos pela empresa na sua gestão dos projetos de *software*, é incentivou na criação de uma ferramenta de auxílio inspirada em conceitos da prática de gerenciamento Scrum que ajudou a controlar automaticamente o trabalho da equipe, os tempos trabalhados em cada iteração e processos, e custos de trabalho dos desenvolvedores.