

IV Workshop de Desenvolvimento Rápido de Aplicações (WDRA 2010)

Aplicação de eXtremme Programming em ambiente acadêmico: o caso do projeto de formatura

Nathalia Sautchuk Patrício
Leandro Coletto Biazon
Profª Drª Selma Shin Shimizu Melnikoff
Profª Drª Roseli de Deus Lopes

Escola Politécnica da Universidade de São Paulo

- Introdução
- Programação extrema no contexto acadêmico
- Relato do processo de desenvolvimento
- Conclusão
- Referências Bibliográficas

- Adoção incomum de metodologias ágeis em projetos de graduação
- Um estudo de caso da adoção da XP em um projeto de conclusão de curso em Engenharia
- Algumas práticas de XP podem ser adotadas nas universidades
- Outras precisam ser adaptadas para o contexto acadêmico

- Schneider e Johnston (2003) avaliam teoricamente a aplicação do XP e a conformidade das práticas com o currículo de Engenharia de Computação
- Descartam o XP como uma metodologia compatível com os objetivos da universidade
- Não se baseiam em nenhuma experiência real

- Noble et al. (2004) e Keefe e Dick (2004) ministraram disciplinas de projetos de conclusão de curso, nas quais o XP foi apresentado com uma das possíveis metodologias a serem escolhidas
- Consideram as experiências bem sucedidas
- Ressaltam a qualidade dos projetos desenvolvidos e a melhor interação entre os membros da equipe.

- Apesar das relatos positivos, uma série de adaptações foi necessária para adequá-la aos cursos
- As principais dificuldades citadas na utilização dessa metodologia na universidade foram:
 - Área de trabalho compartilhada
 - Disponibilidade de tempo
 - Presença do cliente
 - Necessidade de treinamento (coaching)
 - Testes
 - Formas de apresentação e avaliação

- Desenvolvimento de uma rede social para a exposição de projetos de ciências da Feira Brasileira de Ciências e Engenharia (Febrace)
- Desenvolvida em Python, com o framework Django
- A equipe possuía algum conhecimento prévio sobre XP e de algumas de suas práticas
- O período de desenvolvimento foi de 1 ano letivo

- Discussão sobre as dificuldades encontradas na literatura:
 - Área de trabalho compartilhada
 - Disponibilidade de tempo
 - Presença do cliente
 - Necessidade de treinamento (coaching)
 - Testes
 - Formas de apresentação e avaliação

- Outros pontos relevantes:
 - Ciclos curtos
 - Retrospectivas
 - Programação pareada

- O uso de XP se mostrou aderente ao desenvolvimento de um projeto de formatura
- Foram necessárias algumas adaptações para o contexto específico
- A escolha da metodologia foi decisiva para o sucesso do projeto, tendo em vista o curto tempo para seu desenvolvimento

SCHNEIDER, J.; JOHNSTON, L. extreme programming at universities - an educational perspective. In: Proceedings of the 25th International Conference on Software Engineering. [s.n.], 2003. p. 594–599. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1109/ICSE.2003.1201242>>.

NOBLE, J. et al. Less extreme programming. In: ACE '04: Proceedings of the sixth conference on Australasian computing education. Darlinghurst, Australia, Australia: Australian Computer Society, Inc., 2004. p. 217–226. Disponível em: <<http://portal.acm.org/citation.cfm?id=979968.979997>>.

KEEFE, K.; DICK, M. Using extreme programming in a capstone project. In: ACE '04: Proceedings of the sixth conference on Australasian computing education. Darlinghurst, Australia, Australia: Australian Computer Society, Inc., 2004. p. 151–160. Disponível em: <<http://portal.acm.org/citation.cfm?id=979989>>.

Obrigada!

Nathalia Sautchuk Patrício
nathalia.patricio@poli.usp.br

Escola Politécnica da Universidade de São Paulo