



O protagonismo do desenvolvedor no mundo *Agile*

Renata Balthazar de Lima Mussauer

A cultura ágil e todo o seu entorno empoderam o desenvolvedor de software no contexto de seus projetos. Junto com o poder para influenciar o método de trabalho e o produto em desenvolvimento, vem também mais responsabilidades.

Desenvolvedores que desde então sempre se viram fortes em exclusivamente programar, agora precisam expandir suas habilidades e explorar novas avenidas como *Design Thinking*, valor do negócio, ecossistema de desenvolvedores, metodologias e técnicas ágeis, empreendedorismo etc.

Na minha época de programadora, e lá se vão 15 anos, a dinâmica de desenvolvimento de aplicações funcionava mais ou menos assim: os analistas de sistemas passavam seus requerimentos para os desenvolvedores, que por sua vez haviam recebido um escopo de trabalho de uma área de negócios (cliente). A partir daí os desenvolvedores se concentravam em quais funcionalidades precisavam programar, integravam seu código com outras partes da aplicação (que aliás deveriam refletir as especificações da área de negócios) e partiam para a próxima tarefa. Tão simples quanto isso.

Com isso, uma ponte (eventualmente bem burocrática) era criada entre o problema do cliente, o que o ele achava que deveria ser desenvolvido para resolve-lo e finalmente o que seria desenvolvido.

Infelizmente, o que acontecia era que a desconexão criada por essa ponte poderia trazer consigo muita frustração, prejuízo e retrabalho.

O desenvolvimento de aplicações evoluiu, surgindo uma abordagem ágil, com valores fundamentais que propõem uma quebra cultural que particularmente vejo com muito bons olhos:

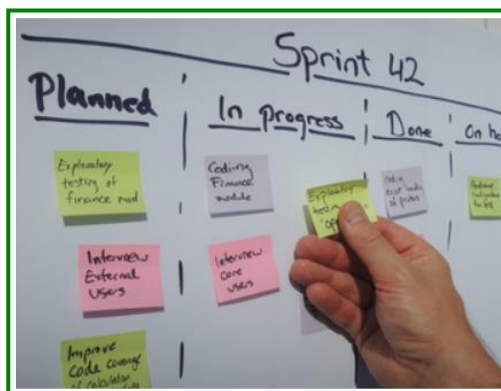
- **Indivíduos e interações** mais que processos e ferramentas
- **Software em funcionamento** mais que documentação abrangente
- **Colaboração com o cliente** mais que negociação de contratos
- **Responder a mudanças** mais que seguir um plano

Tais valores foram apresentados no manifesto ágil, propostos por dezessete nomes respeitados no mundo do desenvolvimento de software, dentre eles Kent Beck, engenheiro de software criador do *EXtreme Programming* ou simplesmente XP.

No XP, princípios básicos como feedback rápido, presumir simplicidade, mudanças incrementais, abraçar mudanças e trabalho de alta qualidade norteiam a interação das equipes de desenvolvimento e dos demais envolvidos no projeto.

Mas afinal, o que isso quer dizer para o bom e velho programador?

Em um novo contexto de negócios, o desenvolvedor de software precisou assumir uma postura de protagonismo em seus projetos para abraçar essa mudança cultural.



A missão do desenvolvedor ágil evoluiu do recebimento de uma "caixa preta" para traduzir em código, passando ao seu envolvimento em momentos essenciais para o sucesso do projeto como identificação do problema, definição do produto e design da solução. E ainda assumir novas responsabilidades ao longo da jornada da equipe de desenvolvimento, com habilidades de liderança, e influenciar as decisões do projeto com fundamentação técnica.

Quais as boas práticas para ser um desenvolvedor ágil então?

- Desenvolver, claro! Mas dá para simplificar requerimento? Então vai nessa. É possível entregar valor de maneira iterativa e incremental.
- Comunicação informal vale (e muito!). Mas não é justificativa para não documentar o que é valioso.
- Quem disse que todo processo tem que ser seguido? Se não traz valor, deve ser questionado pela equipe de desenvolvimento.
- Em times auto organizados quem define as regras do jogo ao longo do desenvolvimento são os próprios desenvolvedores. E tudo tem seu ônus e bônus. Portanto conheça seus limites e seja honesto em pedir ajuda.
- Colabore e crie com o cliente: foco no valor da funcionalidade, no usuário final e na experiência.
- Assuma um mindset de empreendedor em cada aplicação. Ser protagonista não é fácil, mas pode ser fazer a diferença.

Certamente nem todas as organizações ou projetos estão prontos para abraçar esse protagonista empoderado e multidisciplinar. Mas mudar é preciso, só que agora com "Agilidade".

Para saber mais

<http://www.extremeprogramming.org/>

<http://agilemanifesto.org/>