

Metodologias Ágeis – 2º Bimestre do 4º Período

Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Prof. MSc.: Deógenes Pereira da Silva Júnior

Aluna.: Angélica Leal Santos

**Carta 1:**



**Resumo:** Representa o início do projeto, onde as ideias são colhidas. O vinho, assim como as histórias de usuário, precisa ser selecionado e cultivado na época certa.

**Carta 2:**



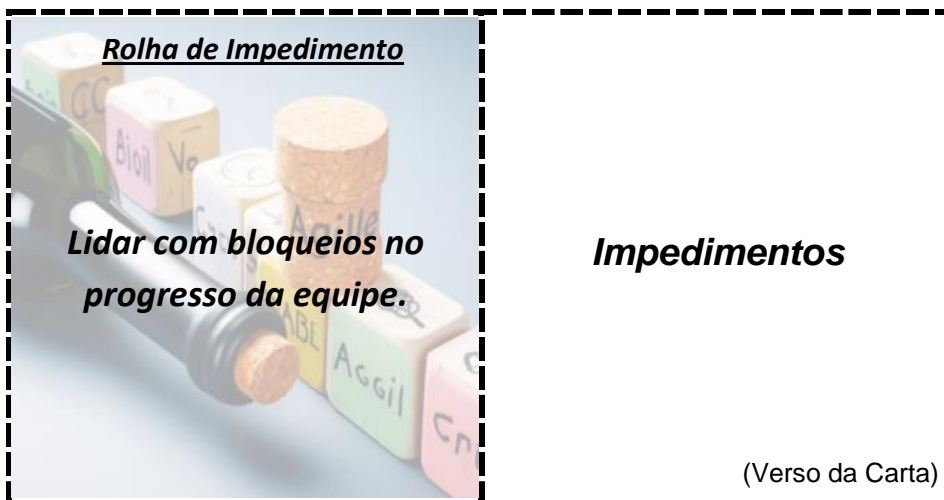
**Resumo:** Assim como o envelhecimento do vinho em barricas, as histórias de usuário passam por um processo de desenvolvimento até atingirem sua maturidade.

**Carta 3:**



**Resumo:** Reflete a importância de avaliar o produto final. Assim como degustar um vinho, avaliar o incremento é imprescindível para ajustar o curso do projeto.

**Carta 4:**



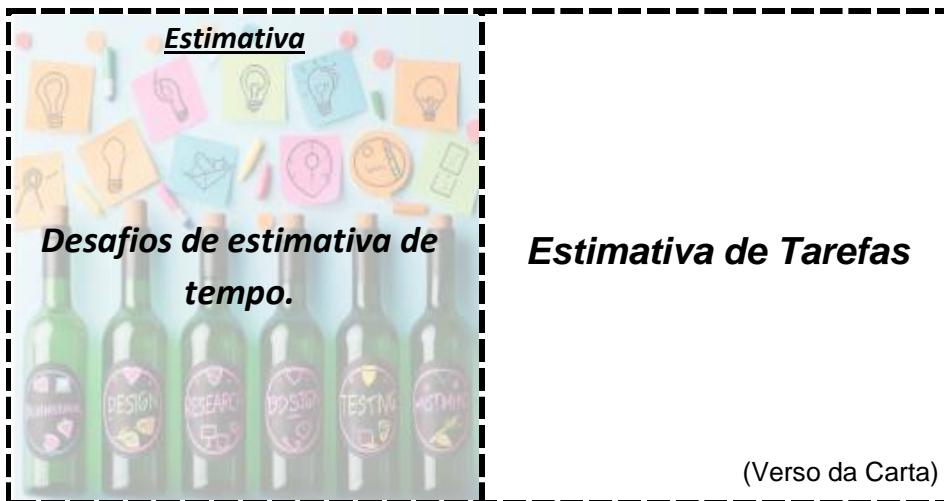
**Resumo:** Assim como uma rolha pode impedir a degustação, os impedimentos podem bloquear o progresso de uma equipe ágil.

**Carta 5:**



**Resumo:** Entender a necessidade do cliente é essencial para entregar um produto de qualidade.

**Carta 6:**



**Resumo:** Estimar o tempo necessário para completar uma tarefa é um processo complexo. A combinação certa leva ao sucesso.

**Carta 7:**



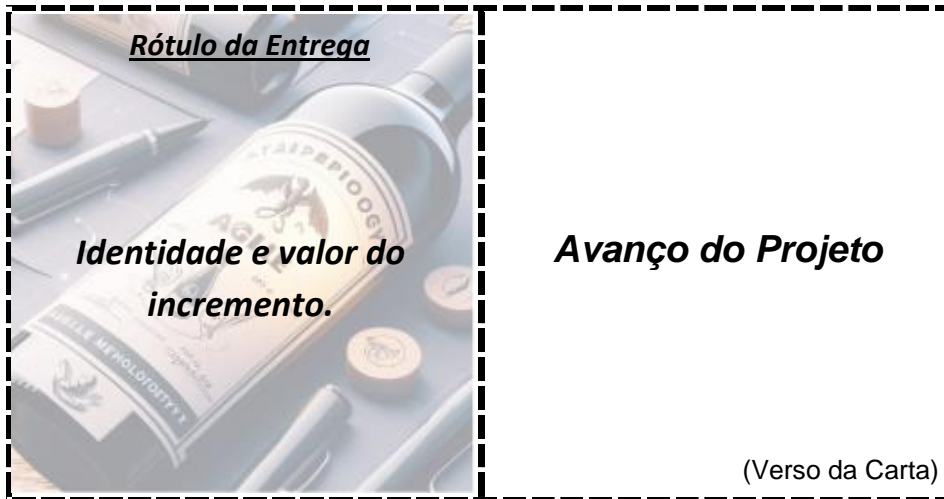
**Resumo:** Assim como avaliar a safra, a retrospectiva permite que a equipe avalie o processo e identifique áreas para melhoria contínua.

**Carta 8:**



**Resumo:** As garrafas de vinho representam a variedade de histórias de usuário esperando para serem desenvolvidas, assim como as opções em uma adega!

**Carta 9:**



**Resumo:** O rótulo representa a identidade do vinho, assim como o incremento entrega valor exclusivo ao cliente.

**Carta 10:**



**Resumo:** As duas taças de vinho se juntando representa a integração harmoniosa das histórias. Na revisão, a equipe integra os incrementos para obter uma visão completa do produto.

A proposta para as 10 cartas foi de que os participantes, decifrem conceitos expressos nas cartas, e não apenas competem, mas colaborem, refletindo a essência do desenvolvimento ágil.

A troca de cartas simula a colaboração ágil, estimulando a interação e o compartilhamento de experiências em diferentes fases do projeto. Os pontos acumulados não serão apenas numéricos, representam a habilidade de interpretar e direcionar conceitos para categorias específicas, criando dinâmicas em aprendizados.

Imagino um cenário lógico de rodadas, alinhadas com as fases do desenvolvimento ágil. Os jogadores, nesse contexto, interagem propondo melhorias, lidando com prioridades e organizando tarefas. Cada movimento reflete a busca pela eficiência e pela satisfação do cliente.

A criatividade do tema, alinhado com os conceitos ágeis com o mundo do vinho, revela um toque acadêmico e pessoal. A proposta do trabalho visa estimular interação comunicação e os feedbacks sobre práticas ágeis de maneira envolvente, especialmente para apreciadores de vinho como eu, Angélica.

No final do jogo a premiação seria com degustação de vinhos que absolutamente proporciona a harmonia entre aprendizado e prazer, transformando o jogo de forma intelectual e interessante.

Referência das imagens:

Disponível em: < <https://www.bing.com/images/create/metodologia-c3a1gil-um-rc3b3tulo-de-vinho-com-destaque-p/1-6564c5b028204c5dbe326be8f5670bf0?FORM=GENCRE> > Acesso em 27 nov. 2023.