

Exercícios Unidades 1 – Aulas 1 e 2

Nome Aluno: **Caio Viana de**

Azeredo

1 – Explique a importância da gestão ágil de processos no ambiente empresarial moderno.

- **entao tem como objetivo facilitar processos como divisao de projetos, promover a colaboração de equipes e aprimorara gestao de tempo e recurso**

2 – Defina Design Thinking e explique como ele pode ser aplicado na solução de problemas complexos.

- **É uma abordagem para o usuário final, facilitando o uso do software que normalmente envolve algumas etapas como: Empatia; Definição; Ideação; protótipo e teste**

3 - Liste três benefícios-chave da utilização do BPM (Business Process Management) em uma organização.

- **Modelagem de processos, Análise e redesenho e Automação.**

4 - Descreva como o Design Thinking pode promover a colaboração interdisciplinar em equipes de desenvolvimento de produtos.

- **Promove onde o impacto seria completamente interativa ao ponto de todos conseguirem participar e colocar o melhor de si no projeto**

5 - Compare os princípios da gestão ágil de processos com os métodos tradicionais de gerenciamento de projetos, destacando suas diferenças fundamentais.

- **O que é fixo é mais limitado onde o projeto, se estiver ruim, será ruim até o final sem chance de mudar. Já o outro projeto tem a possibilidade de mudanças, é mais flexível ao ponto de se for ruim, ele pode mudar ao longo do processo**

6 - Explique como a gestão ágil de processos pode melhorar a flexibilidade e a adaptabilidade de uma organização diante das mudanças no mercado.

- **Pode melhorar pois torna o processo flexível e adaptável de acordo com o mercado**

7 - Detalhe as principais características do Manifesto Ágil e

explique por que ele é considerado um marco importante no desenvolvimento de software.

Indivíduo e interação, Software em funcionamento, responder a mudanças e colaboração do cliente. Ele trouxe uma maneira nova e revolucionária na forma de se desenvolver um projeto em software, diferente de outros métodos mais rígidos como o modelo em cascata

8 - Crie um fluxo de trabalho Kanban para um projeto fictício de desenvolvimento de aplicativo, mostrando as etapas e os estados das tarefas.

À fazer- Testes Unitários, Análise de UX e UI.

Fazendo – Backend, Frontend, banco de dados e integração com API

Feito – planejamento inicial, brainstorm e briefing da equipe, análise de requisitos, spring backlog

9 - Elabore uma lista de papéis (por exemplo, Scrum Master, Product Owner, Time de Desenvolvimento) em uma equipe Scrum e explique suas responsabilidades.

Scrum Master:

- Responsável por garantir que a equipe segue os valores e práticas do Scrum.

Product Owner (PO):

- Representa os interesses dos clientes e stakeholders no projeto.

Time de Desenvolvimento:

- Composto por profissionais multidisciplinares (desenvolvedores, designers, testers, etc.) que executam o trabalho de desenvolvimento do produto.

10 - Descreva o conceito de "Sprint" no contexto do Scrum e explique como ele ajuda a organizar o desenvolvimento iterativo.

Sprint é o tempo, dentro do Scrum, em que o time de desenvolvimento tem para o desenvolvimento do software