

Roteiro Aula Prática



Projeto de Software

ROTEIRO DE AULA PRÁTICA

NOME DA DISCIPLINA: Projeto de Software

OBJETIVOS

Definição dos objetivos da aula prática:

- Desenvolver práticas de um projeto conforme os princípios da metodologia ágil Scrum.

INFRAESTRUTURA

Instalações:

Computador com internet.

Materiais de consumo:

Descrição	Quantidade de materiais por procedimento/atividade
Computador	1 por aluno

Software:

Sim (X) Não ()

Em caso afirmativo, qual? IceScrum, Trello e Asana.

Pago () Não Pago (X)

Tipo de Licença: Gratuita

Descrição do software:

As plataformas utilizadas são online, e auxiliam as equipes a organizar, acompanhar e gerenciar seu trabalho.

Equipamento de Proteção Individual (EPI):

- NSA

PROCEDIMENTOS PRÁTICOS

Desenvolvimento de etapas de um projeto ágil

Atividade proposta:

- Desenvolvimento de etapas de um projeto ágil

Procedimentos para a realização da atividade:

Problema Proposto:

- **Primeira etapa:**

Nesta primeira etapa você é o cliente, pense em um aplicativo que você deseja construir, levante as funcionalidades e característica que você almeja no seu aplicativo. Seja criativo e detalhista.

- **Segunda etapa:**

Nesta etapa, você não é mais o cliente e sim o *Product Owner* da empresa que vai elaborar o aplicativo proposto. Suas responsabilidades são:

- a) Definir as funcionalidades do produto, ou seja, desenvolver o *product backlog*;
- b) Priorizar as funcionalidades de acordo com o valor de negócio;
- c) Montar um quadro do Scrum (Kanban) com as divisões de etapas, tarefas, data de entrega e responsáveis por atividade. Para este item, imagine que o desenvolvimento do seu aplicativo está em um estágio mais avançado, por este motivo, deve haver tarefas em todas as etapas. Utilize uma das ferramentas propostas para montar o seu quadro.

Para a realização do problema proposto, você deve utilizar pelo menos uma das ferramentas listadas a seguir:

- IceScrum (<https://www.icescrum.com>);
- Trello (<https://www.trello.com>);
- Asana (<https://asana.com/pt>);

Checklist:

- Criar a ideia de um aplicativo;
- Desenvolver a solução de acordo com os princípios da metodologia ágil Scrum.

RESULTADOS

Resultados da aula prática:

Elaborar um relatório que deverá conter introdução, métodos, resultados e conclusão sobre o assunto desenvolvido em aula prática.