

The background features a white page with decorative elements. On the left, there are three vertical stripes: a wide yellow one, a medium green one, and a thin light green one. At the top center, there is a light blue rounded rectangle. In the bottom right corner, there are two overlapping rounded shapes: a light green one on top and a yellow one below it.

AULA
ATIVIDADE
ALUNO

Disciplina: Engenharia de Software**Teleaula:** 01**Título: Fundamentos de Engenharia de Software**

Prezado(a) aluno(a),

A aula atividade tem a finalidade de promover o autoestudo das competências e conteúdos relacionados à Unidade de Ensino 1. Ela terá a duração de 1 hora e está organizada em uma única etapa: “Avaliação de resultados de aprendizagem”.

Siga todas as orientações indicadas e conte sempre com a mediação do seu tutor!

Bons estudos!

Avaliação de resultados de aprendizagem

| | |
|---|--|
| O que devo conhecer previamente para fazer a atividade? | Os fundamentos de engenharia de software |
| O que farei? | Resolução do exercício proposto. |
| Em quanto tempo? | 60 minutos. |
| Como farei? | <ol style="list-style-type: none">1. Resolução do exercício proposto.2. Comparar os meus resultados com o gabarito disponibilizado pelo professor disponibilizados no Chat Atividade;3. Registrar as respostas e/ou dúvidas pontuais no Chat Atividade para mediação e ampliação comentada do gabarito pelo professor. |
| Quando farei? | No decorrer da aula atividade. |
| Por que devo fazer? | Para avaliar os resultados de aprendizagem dos conteúdos propostos na Unidade de Ensino. |

Exercício Proposto:

1) (Ano: 2019 Banca: FCC) Scrum e XP são metodologias ágeis usadas no contexto de desenvolvimento de software que

a) podem ser usadas em conjunto, criando uma metodologia híbrida própria, de forma a unir as práticas de gestão do Scrum com as práticas de desenvolvimento da XP.

b) utilizam reuniões diárias (Daily Meetings) de 30 minutos em pé para ajudar a tornar as reuniões mais produtivas, colaborativas e úteis.

c) podem ser usadas juntas, desde que em um contexto em que o gerenciamento do projeto seja realizado por um framework como o PMBoK.

d) não podem ser usadas em conjunto por serem ambas voltadas para a gestão do processo de desenvolvimento de software.

e) podem ser usadas em conjunto, já que a XP foca mais na gestão do processo de desenvolvimento e a Scrum, no desenvolvimento propriamente dito.

2) (Ano: 2019, IFPR) Os métodos ágeis compartilham um conjunto de princípios, com base no manifesto ágil, e por isso compartilham vários princípios. Assinale a alternativa correta sobre os princípios comuns aos métodos ágeis:

(A) Desenvolvimento iterativo. Compartilhar as mudanças. Desenvolvimento eficiente. Manter a complexidade. Entrega ambiental.

(B) Enviar as mudanças. Desenvolvimento do cliente. Manter a complexidade. Entrega ambiental. Pessoas, sem processos.

(C) Entrega experimental. Pessoas são processos. Envolvimento do cliente. Evitar as mudanças. Manter a complexidade.

(D) Envolvimento do cliente. Entrega incremental. Pessoas, não processos. Aceitar as mudanças. Manter a simplicidade.

(E) Nenhuma das alternativas anteriores.



3) (Ano: 2019 Banca: COSEAC) Em relação aos métodos ágeis, o responsável por garantir que a equipe está aderindo aos valores do Scrum é representado por:

- a) product owner.
- b) time.
- c) scrum master.
- d) gerente de projetos.
- e) stakeholders.

4) (Ano: 2012 Banca: FEMPERJ) A lista que contém somente papéis em equipes SCRUM é:

- a) Product Owner. Development Team e Scrum Master;
- b) Sprint Master, Product Owner e Development Team;
- c) Product Owner, Agile Developer e Scrum Master;
- d) Product Owner, Scrum Master, Developer Chef;
- e) Sprint Master. Agile Developer e Scrum Master.

5) Descreva a diferença entre versões, variantes e releases.



6) **(Exercício Opcional)** Crie um quadro Kanban no Trello. Neste quadro, organize os seus estudos, trabalho ou outra atividade que julgar importante.

** O exercício 6 é opcional, logo não é obrigatório que o aluno realize a atividade proposta.

Preparando-se Para a Próxima Teleaula

1. Acessem a webaula correspondente à próxima aula.
2. Leiam a seção do livro didático correspondente à próxima aula.
3. Resolvam as questões básicas correspondentes à próxima aula.
4. Estudem as atividades preparatórias, técnicas e recursos que serão utilizados na próxima aula, por exemplo, um tutorial eletrônico ou um mapa conceitual.
5. A resolver as atividades de aprofundamento da aula atual no pós-aula.
6. A resolver as atividades complementares no pós-aula.

Bons estudos!

