

Atividade Individual de Pesquisa

Objetivo da Atividade:

A atividade tem como objetivo proporcionar ao aluno a oportunidade de explorar, compreender e apresentar conceitos chave relacionados a Design Thinking, Metodologias Ágeis, Engenharia de Software e Scrum, por meio da criação de uma apresentação de slides. A apresentação deve incluir textos explicativos, exemplos práticos e imagens que ajudem a ilustrar os conceitos e sua aplicação no contexto de desenvolvimento de projetos.

Instruções:

1. Design Thinking - Passos e Exemplos

- Objetivo: Apresentar os principais passos do Design Thinking (Empatia, Definição, Ideação, Prototipação e Teste).
- Instrução: Explicar como cada passo do Design Thinking pode ser aplicado na solução de problemas e na inovação. Fornecer exemplos reais ou fictícios de como essas etapas podem ser implementadas.
- Elementos visuais: Inclua imagens ou diagramas que ilustram o processo de Design Thinking, além de exemplos práticos.

2. Metodologias Ágeis - Conceito

- Objetivo: Definir o que são metodologias ágeis e como elas se aplicam no desenvolvimento de projetos e soluções.
- Instrução: Explicar o conceito de metodologias ágeis e destacar sua importância na entrega rápida e eficiente de soluções. Relacionar as metodologias ágeis com a flexibilidade e adaptação às

mudanças.

- Elementos visuais: Inserir gráficos, tabelas ou imagens que ilustram o conceito de metodologias ágeis, como o ciclo de iteração e feedback rápido.

3. Manifesto Ágil

- Objetivo: Explicar os 12 princípios do Manifesto Ágil e como eles fundamentam as práticas ágeis no desenvolvimento de software e outros projetos.
- Instrução: Descrever cada um dos 12 princípios e como eles impactam a forma de trabalhar de equipes ágeis.
- Elementos visuais: Use o texto do Manifesto Ágil em formato resumido e adicione exemplos visuais para representar os princípios.

4. Engenharia de Software

- Objetivo: Explicar o conceito de engenharia de software e sua importância na criação de soluções tecnológicas robustas e sustentáveis.
- Instrução: Apresentar os conceitos principais de engenharia de software, como arquitetura de software, testes e manutenção de sistemas, e discutir sua importância para a qualidade e longevidade dos sistemas.
- Elementos visuais: Adicionar diagramas de arquitetura de software ou imagens ilustrativas que ajudem a entender os processos da engenharia de software.

5. Scrum - Passos e Exemplos

- Objetivo: Explicar como funciona o framework Scrum e descrever seus principais componentes (Papéis, Artefatos e Cerimônias).

- Instrução: Apresentar os principais passos do Scrum, como planejamento, sprints, reuniões diárias, revisão e retrospectiva. Incluir exemplos de como equipes utilizam Scrum para gerenciar projetos e entregar valor contínuo.
- Elementos visuais: Incluir diagramas do ciclo Scrum, papéis envolvidos (Scrum Master, Product Owner, Time de Desenvolvimento) e exemplos de como a metodologia é aplicada.

Formato da Apresentação:

- A apresentação será criada utilizando slides (PowerPoint, Google Slides ou similar).
- Cada slide deve conter uma explicação concisa do conceito, com textos claros, exemplos práticos e imagens que ajudem a ilustrar os pontos abordados.
- A apresentação deve ser bem estruturada, com no mínimo 5 slides, sendo um para cada tópico listado.
- O uso de imagens e exemplos práticos é essencial para facilitar a compreensão dos conceitos.

Critérios de Avaliação:

- Clareza e objetividade nas explicações.
- Relevância e qualidade dos exemplos fornecidos.
- Apresentação visual (uso adequado de imagens e exemplos visuais).
- Organização e estrutura da apresentação.