



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ACRE**  
**PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO E CULTURA**

PLANO DE ATIVIDADES			
<b>Instituições:</b>	Universidade Federal do Acre		
<b>Capacitação:</b>	Capacitação em Engenharia de Software		
<b>Disciplina:</b>	Desenvolvimento Ágil de Software		
<b>Carga Horária total:</b>	<b>20h</b>	<b>Atividades</b>	
		<b>Teoria</b>	<b>Prática</b>
		14 hs	6 hs
<b>Código:</b>	01		
<b>Professor(a):</b>	Daricélio Moreira Soares	<b>Titulação:</b>	Doutor

#### 1 Ementa

Processo de desenvolvimento de software (dos requisitos a implantação), metodologias ágeis de desenvolvimento com XP e Scrum; divisão e organização de tarefas; controle de mudanças; controle de versão com Git e Github.

#### 2 Objetivo(s) Geral(is)

Oportunizar aos alunos conhecer processos, métodos e ferramentas de engenharia de software moderna, com foco em metodologias e ferramentas ágeis para desenvolvimento de software.

#### 3 Objetivos Específicos

- Conhecer o ciclo de vida clássico de software e sua perspectiva histórica;
- Compreender os processos de software;
- Conhecer e entender fundamentos do desenvolvimento ágil de software, suas principais metodologias e práticas;
- Entender e praticar o gerenciamento de versões de artefatos de software.

#### 4 Conteúdo Programático

Unidades Temáticas (acrescentar quantas unidades forem necessárias)	C/H	
	Teoria	Prático
<b>Unidade 1 – Contexto histórico da Engenharia de Software.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Processos de Software</li><li>• Ciclo de Vida Clássico</li><li>• Desenvolvimento de Software Global</li></ul>	3	0
<b>Unidade 2 – Métodos Ágeis de Desenvolvimento de Software</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Manifesto Ágil</li><li>• Extreme Programming</li><li>• Scrum</li><li>• Processo Unificado</li></ul>	4	0
<b>Unidade 3 – Ferramentas CASE de Alto Nível para Processos Ágeis</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Quadro Kanban</li><li>• Planejamento e Controle de Tarefas Ágeis</li><li>• GitHub Projects</li><li>• Trello</li></ul>	3	3
<b>Unidade 4 – Versionamento de Software e Integração Contínua</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Controle de Mudanças</li><li>• Sistemas de Controle de Versão</li><li>• Laboratório de Versionamento com Git</li></ul>	3	4



### **5 Procedimentos Metodológicos**

As atividades consistirão em aulas expositivas-dialogadas em formato presencial, oportunizando a interação com os alunos através de debates e discussão de *cases*. As atividades serão guiadas com o uso de recursos audiovisuais e de multimídia. As atividades práticas da disciplina devem ser baseadas na utilização de Ferramentas CASE de alto nível como GitHub e Trello. Os alunos realizarão leituras de artigos científicos com posterior produção de resumos. Todos os materiais produzidos serão disponibilizados em, pelo menos, um dos seguintes locais: websites; repositórios de software; plataformas de armazenamento em nuvem; grupos de aplicativos de mensagens.

### **6 Recursos Didáticos**

Slides; microcomputador; artigos científicos; livros; ferramentas computacionais.

### **7 Avaliação**

Testes individuais, trabalhos práticos, leitura de artigos e produção de resumos, seminário de aplicações práticas.

### **8 Referências**

#### **Bibliografia Básica**

CHACON, S. STRAUB, B. **Pro Git**. Apress, 2009.

SUTHERLAND, J.J. **Scrum: Guia Prático: Maior Produtividade. Melhores resultados**. Sextante, 2020.

VALENTE, Marco Tulio. **Engenharia de Software Moderna: Princípios e Práticas para Desenvolvimento de Software com Produtividade**. LeanPub, 2020.