



# AULA ATIVIDADE ALUNO

**Disciplina:** Projeto de Software

**Teleaula:** 02

## **Título: Gerenciamento de projetos ágeis**

Prezado(a) aluno(a),

A aula atividade tem a finalidade de promover o autoestudo das competências e conteúdos relacionados à Unidade de Ensino 2. 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 do gerenciamento de projetos ágeis
O que farei?	Resolução do exercício proposto.
Em quanto tempo?	60 minutos.
Como farei?	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.



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) Na sua opinião, quais os benefícios do *Design Thinking* no gerenciamento de projetos ágeis.