**ROTEIRO DE AULA PRÁTICA – CAPÍTULO 7**

**DISCIPLINA: ENGENHARIA DE SOFTWARE ÁGIL**

**TÍTULO DA AULA: METODOLOGIAS ÁGEIS I**

**1. Objetivos da Aula**

• Entender como funcionam os modelos prescritivos e ágeis.  
• Diferenciar as metodologias ágeis (XP, Scrum e FDD), com base nas características específicas de cada metodologia.  
• Desenvolver conhecimentos sobre o que foi o Manifesto Ágil e objetivos.

• Construir um quadro *kanban* com as tarefas da metodologia ágil XP.

• Relacionar conceitos teóricos com um exemplo prático na construção de um quadro *kanban*.

**2. Recursos Necessários**

• Computadores com acesso à internet.

• Ferramentas gratuitas para construção do quadro *kanban* (Draw.io, GanttProject, Trello).

• Outras ferramentas (uso do próprio Word).

• Material de apoio: Capítulos 7 do livro-texto.  
• Editor de texto para o relatório final.

**3. Estrutura da Aula**

1. Abertura (10 minutos): Apresentar conceitos básicos sobre as metodologias ágeis, com destaque para a XP.  
2. Revisão Conceitual (20 minutos): Interpretação do *framework* da XP.

3. Demonstração (20 minutos): Como determinar as tarefas, o artefato a ser construído nas etapas do XP e como construir a rede de cartões.  
4. Atividade Prática (40 minutos): Cada aluno deve interpretar e determinar as atividades da metodologia ágil XP, para cada atividade deverá ser determinado o período (data de início e fim) da tarefa, no modelo de cartão deverá ter as informações da tarefa, datas de início e fim da tarefa e se possível o(s) responsável (ou responsáveis) pela tarefa. O período de construção da funcionalidade deverá ser de 15 dias.

**4. Relatório Final**

O relatório deve conter:  
• Resumo teórico (sobre as metodologias ágeis, com destaque para a XP e *kanban*)  
• Estudo de caso na distribuição de tarefas por cartões.  
• Reflexões finais e referências.

**5. Critérios de Avaliação**

• Clareza do resumo teórico (2,0).  
• Qualidade das imagens (3,0).  
• Conexão entre teoria e prática (3,0).  
• Criatividade e melhorias (2,0).

**6. Conclusão**

Ao final desta prática, o estudante deverá adquirir conhecimentos práticos para a construção de quadros *kanban*.