**ROTEIRO DE AULA PRÁTICA – CAPÍTULO 8**

**DISCIPLINA: ENGENHARIA DE SOFTWARE ÁGIL**

**TÍTULO DA AULA: METODOLOGIAS ÁGEIS II**

**1. Objetivos da Aula**

• Entender os parâmetros básicos para a escolha da ferramenta certa para trabalhos com metodologias ágeis.  
• Demonstrar os principais recursos da ferramenta Trello.   
• Desenvolver conhecimentos sobre a diversidade de ferramentas para o acompanhamento do método ágil como Trello, Jira e Project.

• Construir um quadro *kanban* com as tarefas da metodologia ágil Scrum com a ferramenta Trello.

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

**2. Recursos Necessários**

• Computadores com acesso à internet.

• Ferramentas gratuitas para construção do quadro *kanban* (Trello).

• Material de apoio: Capítulos 8 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): Apresentar o exemplo de aplicação na seção “8.5 Métodos, Ferramentas e Técnicas (MF&T): Aplicativos para operações com metodologias ágeis”, do livro texto.

3. Demonstração (20 minutos): Como funciona o Trello e suas principais funcionalidades.  
4. Atividade Prática (40 minutos): Cada aluno deverá definir as principais tarefas da métodologia Scrum e usar o Trello para construir o quadro *kanban* (ver o exemplo na seção “8.5 Métodos, Ferramentas e Técnicas (MF&T)). No quadro *kanban* deverá constar os *backlogs* e *sprints* do Scrum. Configurar as funções do Trello necessárias para o Quadro e Painel do Trello.

**4. Relatório Final**

O relatório deve conter:  
• Resumo teórico (sobre a metodologia Scrum e sobre aà aplicação Trello)  
• 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*com a ferramenta Trello.