



Plano de Ensino para o Ano Letivo de 2020

IDENTIFICAÇÃO		
Disciplina: Scrum e Metodologia Ageis		Código da Disciplina: DSG912
Course: Scrum and Agile Methodologies		
Materia:		
Periodicidade: Semestral	Carga horária total: 40	Carga horária semanal: 00 - 02 - 00
Curso/Habilitação/Ênfase: Design Design	Série: 4 4	Período: Noturno Matutino
Professor Responsável: Marcia Cristina Gonçalves de Oliveira Holland	Titulação - Graduação Licenciado em Educação Artística	Pós-Graduação Doutor
Professores: Marcia Cristina Gonçalves de Oliveira Holland	Titulação - Graduação Licenciado em Educação Artística	Pós-Graduação Doutor
OBJETIVOS - Conhecimentos, Habilidades, e Atitudes		
<p>Conhecimentos: Desenvolver uma base conceitual de métodos ágeis aplicados ao Design.</p> <p>Habilidades: Compreender porque as práticas ágeis podem impactar as metodologias de projeto e seus processos ficarem mais fluidos e otimizados.</p> <p>Atitudes: Desenvolver a análise crítica sobre processos de projeto e os aspectos de minimizar os riscos encurtando os períodos (iteração).</p>		
EMENTA		
<p>Manifesto Ágil. O que é Scrum. Lidando com Sprints. Os processos definidos e empíricos. Etapas do Scrum: Planejamento, Desenvolvimento e Encerramento e as cinco fases. Potencializando incrementos. A aplicação do Scrum no design. Estudo de Caso: as boas práticas.</p>		
SYLLABUS		
<p>Agile Manifesto. What is Scrum? Dealing with Sprints. The defined and empirical processes. Scrum Stages: Planning, Development and Closing and the five phases. Potentiating increments. Scrum's application in design. Case Study: Best Practices.</p>		



TEMARIO

Manifesto Ágil. Que es Scrum, Tratando con Sprints. Procesos definidos y empíricos. Etapas de Scrum: planificación, desarrollo y cierre y las cinco fases. Potenciando incrementos. La aplicación de Scrum en el diseño. Estudio de caso: buenas prácticas.

ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM - EAA

Aulas de Exercício - Sim

LISTA DE ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM

- Sala de aula invertida
- Design Thinking
- Project Based Learning
- Problem Based Learning
- Gamificação
- Metodologias Ágeis

METODOLOGIA DIDÁTICA

Aulas expositivas: aulas teóricas para apresentação de conteúdo e detalhamento das metodologias ágeis.

Aulas práticas: dinâmica com ferramentas de metodologias ágeis, orientação e acompanhamento para o desenvolvimento do projeto de um serviço/produto.

Metodologias:

Metodologias Ágeis

SCRUM

Design Thinking

Design Sprint

Aprendizagem baseada em Projetos (Project Learning) tem como objetivo a aprendizagem baseada em projetos, fundamentada na PBL, porém exige a etapa de prototipação para análise e validação.

Team based learning (TBL), tem por finalidade a formação de equipes dentro da turma.

Flipped classroom, pode ser considerada um apoio para trabalhar com as metodologias ativas. O aluno tem conhecimento prévio do conteúdo e atividade programada. O objetivo é que o aluno interaja com os colegas para realizar projetos e resolver problemas.

Recursos: Sala com mesas de reunião para grupos de 8 alunos, monitores de TV, painéis deslizantes para criação de moodboards, placas semânticas e lousa piso-teto. Para o professor, computador integrado aos monitores de TV e projetor (data show).



CONHECIMENTOS PRÉVIOS NECESSÁRIOS PARA O ACOMPANHAMENTO DA DISCIPLINA

Noções de metodologias de projeto, leitura e interpretação de textos.

CONTRIBUIÇÃO DA DISCIPLINA

Por meio do conceito de Metodologias Ágeis, a disciplina desenvolverá as habilidades e competências técnicas em design de processos para aplicação em projetos de produto.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

MARTINS, Rosane Fonseca de Freitas; MERINO, Eugenio Andrés Díaz. A gestão de design como estratégia organizacional. Londrina: Eduel, 2008. 247 p. ISBN 9788572164955.

OSTERWALDER, Alexander; PIGNEUR, Yves. Business model generation: a handbook for visionaries, game changers, and challengers. New Jersey: Willey, c2010. 280 p. ISBN 9780470876411.

PHILLIPS, Peter L. Briefing: a gestão do projeto design. Trad. de Itiro Iida; rev. téc. Whang Pontes Teixeira. São Paulo, SP: Blücher, 2008. 183 p. ISBN 9788521204381.

Bibliografia Complementar:

BONSIEPE, Gui. Design: como prática de projeto. São Paulo, SP: Blucher, 2012. 214 p. ISBN 9788521206767.

FINOCCHIO JUNIOR, José. Project model Canvas: gerenciamento de projetos sem burocracia. Rio de Janeiro: Elsevier, c2013. 229 p. ISBN 9788535274561.

GRIEVES, Michael. Product lifecycle management: driving the next generation of lean thinking. New York: McGraw-Hill, c2006. 319 p. ISBN 9780071452304.

MADUREIRA, Omar Moore de. Metodologia do projeto: planejamento, execução e gerenciamento. São Paulo, SP: Blucher, 2010. 359 p. ISBN 9788521204657.

SANTOS, Javier; WYSK, Richard; TORRES, José Manuel. Otimizando a produção com a metodologia Lean. Trad. de Jeanne Rangel. São Paulo, SP: Leopardo, 2009. 267 p. (Hemus Produção). ISBN 9788562953002.

AVALIAÇÃO (conforme Resolução RN CEPE 16/2014)



Disciplina semestral, com trabalhos.

Pesos dos trabalhos:

k_1 : 1,0 k_2 : 2,0 k_3 : 3,0 k_4 : 4,0

INFORMAÇÕES SOBRE PROVAS E TRABALHOS

Ao longo do semestre letivo, serão realizadas atividades de pesquisa programada voltada ao desenvolvimento e análise de processos utilizando Metodologias Ágeis (MA).

Todas as atividades realizadas são pontuadas e a participação é obrigatória.

$K1$ = Atividades de pesquisa programada/Moodle(3,0) + MA Process(Fase I = 7,0).

$K2$ = Atividades de pesquisa programada/Moodle(2,0) + MA Process(Fase II = 8,0).

$K3$ = Atividades de pesquisa programada/Moodle(2,0) + MA Process(Fase III = 8,0).

$K4$ = Atividades de pesquisa programada/Moodle(1,0) + MA Process(9,0).

**OUTRAS INFORMAÇÕES**

As atividades em sala são pontuadas. Pela natureza da disciplina, a participação presencial é levada em consideração nas avaliações.



SOFTWARES NECESSÁRIOS PARA A DISCIPLINA

Pacote MS Office; Adobe: XD, Premiere.



APROVAÇÕES

Prof.(a) Marcia Cristina Gonçalves de Oliveira Holland
Responsável pela Disciplina

Prof.(a) Claudia Alquezar Facca
Coordenador(a) do Curso de Design

Data de Aprovação:



PROGRAMA DA DISCIPLINA		
Nº da semana	Conteúdo	EAA
1 E	Introdução à disciplina SCRUM E METODOLOGIAS ÁGEIS (MA). Apresentação do plano de ensino, programa de desenvolvimento de trabalhos (rápidos e semestral), bibliografia, critérios de avaliação e estruturação do Moodlerooms.	61% a 90%
2 E	Fundamentação teórica e dinâmica utilizando estudo de caso (PBL). Integração de alunos e equipes. Gamificação: Nine Dimensions.	91% a 100%
3 E	Um panorama sobre as MAs: Design Sprint, Feature Driven-Development (FDD); SCRUM, Test Driven Development (TDD); Scaled Agile Framework (SAFe)	91% a 100%
4 E	Design Sprint: Estruturação da Metodologia Ágil.	91% a 100%
5 E	Design Sprint: Como lidar com DESAFIOS e APRENDIZADOS. O conceito de SQUADS na MA. Atividade programada com equipes.	91% a 100%
6 E	K1 = Avaliação I.	0
7 E	O Manifesto Ágil. O que é SCRUM? Objetivo e finalidades. A aplicação geral e no design. Análise de processos tradicionais e a viabilidade com SCRUM.	91% a 100%
8 E	Os processos definidos e empíricos. Lidando com a complexidade do projeto e estruturação das SPRINTs.	91% a 100%
9 E	As etapas do SCRUM: Planejamento, Desenvolvimento e Encerramento.	91% a 100%
10 E	As cerimônias do SCRUM: sprint planning, backlog da sprint, daily scrum, sprint review e sprint retrospective.	91% a 100%
11 E	Feedback do Produto.	91% a 100%
12 E	K2 = Avaliação II.	91% a 100%
13 E	Desenvolvimento de um produto. Análise de Processo pela MA. Fase I. Estudo de caso.	91% a 100%
14 E	Desenvolvimento de um produto. Análise de Processo pela MA. Fase II. Estudo de caso.	91% a 100%
15 E	Desenvolvimento de um produto. Análise de Processo pela MA. Fase III. Estudo de caso.	91% a 100%
16 E	K3 = Avaliação III.	91% a 100%
17 E	Análise de Processo com 3 Sprints. Fase I	91% a 100%
18 E	Análise de Processo com 3 Sprints. Fase II	91% a 100%
19 E	Análise de Processo com 3 Sprints. Fase III	91% a 100%
20 E	K4 = Avaliação Final	91% a 100%



21 E Revisão de Notas.

0

Legenda: T = Teoria, E = Exercício, L = Laboratório