



Certified Tech Developer

The Ultimate Degree

Nessa disciplina, você aprenderá diversas ferramentas e frameworks ágeis que lhe permitirão adaptar as formas de trabalho às necessidades da empresa. Você saberá como é trabalhar em equipes multidisciplinares de alto desempenho que se adaptam a ambientes complexos, onde os requisitos são muito variáveis e os resultados devem ser obtidos em um curto espaço de tempo.

Quais são os objetivos do curso?

A disciplina de metodologias de trabalho é composta por aulas práticas criadas para uma trilha de aprendizado colaborativo. Os objetivos da disciplina são:

- Reflexão sobre o significado e a importância da transformação ágil, entendendo o contexto de uso das metodologias e frameworks mais relevantes.
- Aplicar os diferentes frameworks ágeis e soft-skills para facilitar a interação e integração em equipes de alto desempenho.
- Utilizar ferramentas e frameworks ágeis relevantes para o diagnóstico e gerenciamento de projetos digitais.
- Promover novas abordagens de trabalho que potencializam o impacto e o valor agregado das ações realizadas.
- Identificar requisitos, estimar, priorizar para fazer entregas incrementais, para aplicá-los à gestão de projetos digitais de alto impacto nas organizações.



Certified Tech Developer

The Ultimate Degree

O que você vai encontrar na disciplina de metodologias de trabalho?

A disciplina de metodologias ágeis está dividida em 3 módulos:

MÓDULO 1: Introdução às metodologias ágeis

Este módulo buscará investigar a história da agilidade e sua evolução, diferenciar o modelo de planejamento tradicional e ágil, compreender os valores e princípios da agilidade e reconhecer a importância de ter uma forma de pensar ágil.

MÓDULO 2: Estruturas e ferramentas

Neste módulo, pretende-se que os alunos possam identificar o framework Lean e Kanban, compreender os conceitos Kaizen e Kaikaku, reconhecer a importância do trabalho Scrum e utilizar as ferramentas correspondentes para realizar um projeto ágil.

MÓDULO 3: Desenvolvimento Ágil de Software

Este módulo busca que os alunos possam utilizar a ferramenta de User Stories e User Story Mapping, entender o uso de releases e estimativas, aplicar métricas e velocidade em projetos de desenvolvimento, usar modelagem e arquitetura de solução, formar equipes de desenvolvimento e entender noções básicas de teste ágil de software.