

Plano de Ensino

Disciplina: Metodologias Ágeis		Núcleo Específico	Semestre: 2024/2
Docente:			
Carga horária: 40 horas	Quantidade de aulas semanais: 2 aulas		Quantidade de aulas semestrais: 40 aulas
Período:		Turno: Noite	
EMENTA (não precisa cadastrar)			
Métodos Ágeis de Desenvolvimento de Software. Manifesto Ágil. Técnicas Ágeis: Estórias dos Usuários; Casos de Uso; Test Driven Development (TDD); Integração Contínua; Kanban. Modelagem Ágil. Métodos Ágeis: Scrum, XP, FDD, Crystal, Lean, DSDM, Agile Unified Process (AUP), Framework de Práticas Ágeis. Métodos Ágeis e Usabilidade. Métodos Ágeis e Linhas de Produto. Métodos Ágeis e Modelos de Maturidade.			
OBJETIVO DA DISCIPLINA			
Ambientar o discente no uso de tecnologias ágeis; Fazer com que o discente experimente diferentes práticas ágeis; Entender alguns detalhes sobre história, documentação ágil tendo uma visão holística sobre seu uso.			
COMPETÊNCIA(S) RELACIONADA(S)			
1. Analisar o cenário, identificar necessidades e definir os requisitos de software 2. Definir o framework de trabalho e a arquitetura de software 3. Projetar soluções de sistemas adequadas às demandas e ao contexto 7. Implantar e validar soluções de sistemas 8. Liderar e gerir projetos de desenvolvimento de sistemas			
CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS			
0 → Aulas estruturantes da disciplina			
Aula inaugural. Aula de explanação sobre a disciplina. PPC e inserção da disciplina no mesmo. Devolutivas. Segunda Chamada. Final.			
1 → Métodos Ágeis de Desenvolvimento de Software e Manifesto Ágil.			
Introdução aos Métodos Ágeis de Desenvolvimento de Software. Manifesto Ágil. Revisão dos Métodos Ágeis mais Populares			
2 → Métodos Ágeis e Usabilidade, Métodos Ágeis e Linhas de Produto,Métodos Ágeis e Modelos de Maturidade:			
Comparação de Metodologias ágeis com clássicas, PMI. CMM. Convívio. Vantagens e desvantagens. DevOps. Ciclo de vida no modelo ágil.			
3 → Scrum			
Papéis e Responsabilidades			
Artefatos do Scrum			
Cerimônias do Scrum			
ScrumGuide (https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-US.pdf)			
Avaliação da aplicabilidade do Scrum em projetos			
4 → Técnicas Ágeis. Estórias dos Usuários. Casos de Uso. Test Driven Development (TDD).			

Integração Contínua, Kanban, Modelagem Ágil, XP, FDD, Crystal, Lean, DSDM, Agile Unified Process (AUP), Framework de Práticas Ágeis.

Uso de Diagramas na Modelagem Ágil

Práticas de Modelagem Ágil

Estórias de Usuário vs Casos de Uso – Trabalho para entrega, criar e aplicar Estória e Caso de Uso

Lean - MVP- Teórico e prático

Kanban- Teórico e prático

Planning Poker – Teórico e prático

Outros Diagramas e práticas – Apresentação do trabalho

5 → Atividade Docente Orientada (ADO)

METODOLOGIA

Aulas Teóricas: Aulas expositivas sobre conceitos e teorias, com exemplos práticos, com auxílio de quadro branco (e/ou quadro virtual) e projetor multimídia.

Aulas Práticas: Aulas em laboratório.

Pesquisa e Aula Invertida: Biblioteca e acesso à internet.

RECURSOS Laboratório com acesso à internet para pesquisa e elaboração de diagramas e textos. Biblioteca.

Laboratório com acesso à internet para pesquisa e elaboração de diagramas e textos. Biblioteca.

AVALIAÇÃO

AV1 -

Avaliação 1 (0 a 10 * 0,7) → teórica Scrum

+

Projeto Prático (0 a 10 * 0,3) → **Seminário sobre acompanhamento de projeto**

AV2 - Avaliação 2 (0 a 10 * 1,0) → 3 Trabalhos práticos sobre técnicas

Média Semestral = (AV1 * 0,4) + (AV2 * 0,6)

Aprovação com média igual ou superior a 7 (sete)

CONTEÚDO MINISTRADO DO DIÁRIO

Orientação: No cronograma as datas das aulas deverão seguir conforme o horário (exemplo, toda terça-feira) até fechar a quantidade de aulas previstas em calendário, cumprindo a carga horária total da disciplina.

Aula	Data	Conteúdo
Aula 1	22/07/24	Aula inaugural
Aula 2		
Aula 3	29/07/24	Explicação sobre a disciplina. PPC e inserção da disciplina no mesmo.

		Introdução aos Métodos Ágeis de Desenvolvimento de Software Manifesto Ágil
Aula 4		
Aula 5	05/08/24	Revisão dos Métodos Ágeis mais Populares Comparação de Abordagens Kanban- Teórico e prático - Pesquisa em Biblioteca para seminário
Aula 6		
Aula 7	12/08/24	Comparação de Metodologias ágeis com clássicas PMI. CMM. Convívio. Vantagens e desvantagens.
Aula 8		
Aula 9	19/08/24	Avaliação da aplicabilidade do Scrum em projetos específicos do ou dos alunos - à definir Estimar com Planning Poker - Teórico e prático
Aula 10		
Aula 11	26/08/24	Scrum
Aula 12		Scrum
Aula 13	02/09/24	Reforço, ScrumGuide https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-US.pdf Leitura em conjunto, análise em conjunto
Aula 14		
Aula 15	09/09/24	Reforço, ScrumGuide https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-US.pdf Leitura em conjunto, análise em conjunto
Aula 16		
Aula 17	16/09/24	Avaliação - Scrum - questões formais Scrum
Aula 18		Avaliação - Scrum - questões formais Scrum
Aula 19	23/09/24	Devolutiva e exercício Scrum em conjunto
Aula 20		
Aula 21	30/09/24	DevOps
Aula 22		DevOps
Aula 23	07/10/24	Uso de Diagramas na Modelagem Ágil Práticas de Modelagem Ágil
Aula 24		
Aula 25	14/10/24	Estórias de Usuário vs Casos de Uso
Aula 26		
Aula 27	21/10/24	Lean - MVP- Teórico e prático
Aula 28		
Aula 29	28/10/24	XP
Aula 30		
Aula 31	04/11/24	Testes e TDD
Aula 32		
Aula 33	11/11/24	Outros Diagramas e práticas - Apresentação do trabalho
Aula 34		Revisão - Trabalho em grupo Revisão dos Métodos Ágeis mais Populares Comparação de Abordagens Escolha de Métodos para Contextos Específicos
Aula 35	18/11/24	Revisão
Aula 36		Revisão

Aula 37	25/11/24	Avaliação
Aula 38		Avaliação
Aula 39	02/12/24	Finais
Aula 40		Finais
BIBLIOGRAFIAS		
Básica		
PRESSMAN, Roger S.; MAXIM, Bruce R.; ARAKAKI, Julio. Engenharia de software: uma abordagem profissional. 8. ed. Porto Alegre: MacGraw Hill, 2016.		
SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2011.		
MARTINS, J. C. C. Gerenciamento de projetos de desenvolvimento de software com PMI, RUP E UML. Rio de Janeiro: Brasport, 2010.		
Complementares		
DEBASTIANI, CARLOS ALBERTO. Definindo escopo em projetos de software. São Paulo: Novatec, 2016.		
ANICHE, MAURÍCIO. Testes automatizados de software: um guia prático. São Paulo: Casa do Código, 2015.		
SCHULTZ, CHARLES P.; BRYANT, ROBERT; RIOS, EMERSON. MOREIRA, TRAYAHÚ. Teste de software. 3. ed. Rio de Janeiro: Alta Books. 2013.		
SBROCCO, JOSÉ HENRIQUE T. C.; MACEDO, PAULO CESAR DE. Metodologias ágeis - engenharia de software sob medida. São Paulo: Érica, 2012.		
CONTEÚDO COMPLEMENTAR DO DIÁRIO		
Registrar outras referências e bibliografias utilizadas por aula, bem como, outros recursos didáticos além dos já estabelecidos para a disciplina no PPC.		
Professor: _____	Data do plano cadastrado no sistema acadêmico: _____/_____/_____	
Coordenador: _____		
Aprovado em: ____/____/____		