


Atividade: Processos de Desenvolvimento de Software

Atividade em Duplas

Prazo: 18 de agosto às 8h


PARTE I - Preparação

1 - Formar e registrar duplas

No seguinte documento:  Duplas APOO , selecione a aba correspondente a sua turma: TURMA A/ TURMA B.

Selecione um número de dupla livre, e registre o nome do estudante e o número USP para os integrantes de cada grupo.

2 - Estudar o processo de desenvolvimento alocado a cada dupla.

Na planilha  Duplas APOO , cada grupo está alocado a um processo de desenvolvimento: Prototipação, Incremental, Extreme Programming (XP) ou SCRUM.

O grupo deverá realizar uma pesquisa para entender o processo de desenvolvimento sob sua responsabilidade, respondendo o seguinte:

- Criadores e ano de criação do processo
- A motivação por trás da criação do processo
- Etapas, atividades, perfis, artefatos, fluxos de trabalho considerados no processo.
- Em quais situações o processo é recomendável
- Em quais situações o processo não é recomendável
- Adoção do processo na indústria de software

Você pode fazer uso desse material para complementar seu conhecimento:

- <https://engsoftmoderna.info/>
- Capítulos 2 e 3 do Livro: Engenharia de Software. Author: Ian Sommerville. Editora: Pearson.
- Capítulos 2 e 3 do Livro: Engenharia de software uma abordagem profissional. Author: Roger S. Pressman. Editora: McGrawHill

3 - Preparação de apresentações

Cada dupla precisa estudar bem o processo e preparar uma apresentação (slides) de até 10 minutos para apresentar o processo para os colegas de sala.

4 - Envio das apresentações

Cada dupla deverá enviar o arquivo dos slides na tarefa correspondente no moodle da disciplina até dia 18 de agosto às 8h

PARTE II - Atividade em sala de aula - Apresentações

A dinâmica das apresentações será da seguinte forma:

Para a entrega da atividade, todas as equipes deverão ter enviado a apresentação (slides) pelo moodle.

- Todos os estudantes deverão estar presentes no dia da apresentação, estudante que não estiver presente, terá nota zero na atividade.

Sorteio das apresentações:

- No começo da aula, serão selecionadas de forma aleatória quatro equipes para apresentar. Ou seja, será sorteada uma equipe por processo: Prototipação, Incremental, Extreme Programming (XP) e SCRUM
- Caso ninguém da equipe estiver presente, a equipe terá nota zero na entrega e uma outra equipe, com o mesmo processo, será sorteada.

Dessa forma, todos os integrantes da equipe deverão estar preparados para apresentar o processo com excelência.

Atenção! A sua falta de preparação para explicar o processo para seus colegas poderá prejudicar o entendimento que seus colegas podem obter de você em relação ao processo sob sua responsabilidade.

Não chegue atrasado à aula do dia 18 de agosto pois iniciaremos a atividade bem no começo da aula.