**Relato de Experiência**

A utilização de listas de exercícios para esta matéria esta resolvendo um dos maiores problemas em relação aos outros dois últimos semestres, em Engenharia de Software I e II, sobre termos a teoria, mas quando colocado algo para fazer na prática, ficávamos sem saber por onde começar.

A dinâmica de aulas teóricas e listas de exercícios que valem como nota, e não simplesmente pontos extras, criou uma dinâmica interessante onde fugimos do método clássico de provas serem o fator determinante para o sucesso na matéria e exercícios práticos ficarem em segundo plano, forçando nós alunos a trabalhar em equipe para atingir um bem comum, compartilhando pontos de vista diferentes. Creio que após a resolução das listas de exercícios I, II e III estou mais preparado para encarar mais assuntos referentes a UML no futuro, e até entendi melhor a importância dos diagramas para a formulação de um projeto, já que tendo o plano de negócio preparado deixou a escrita do código para o mesmo, na matéria de Programação Orientada a Objetos, mais fácil.

Sobre a lista de exercícios IV, não acredito que tenha tido o mesmo efeito. Entendo que por problemas de tempo não foi possível focar muito no assunto do SCRUM, porém ainda permeia muitas dúvidas em relação ao processo. É possível que a validação da mesma ajude nessas dúvidas, já que será da forma de um teatro, e pessoalmente consigo entender melhor algo assistindo o mesmo em prática.

As validações foram interessantes. Das listas I e II, o mais interessante foi ver os pontos de vista dos outros grupos e uma correção detalhada do professor. Da lista III, a qual participei do grupo de validação, foi estranho sair da zona de conforto e ter que trabalhar com um grupo de pessoas totalmente diferente daquelas que estou acostumado. Creio que nesta o mais importante foi ver a correção, que elucidou diversos pontos que passaram despercebidos. Não tenho nada a dizer de concreto para a validação da lista IV – já que a mesma ainda está para ser feita. Espero apenas que o teatro consiga mostrar melhor o processo de SCRUM em prática.

Das matérias deste semestre, a de Engenharia de Software III se provou a mais interessante – para minha surpresa, já que estava longe de ser minha matéria favorita em semestres passados. A dinâmica de teoria e logo após exercícios práticos foi ótima e desejo que fosse aplicada em outras disciplinas.