



Plano de Disciplina

Identificação				
CURSO Mestrado Profissional em Tecnologia da Informação			CAMPUS João Pessoa	
DISCIPLINA Planejamento e Desenvolvimento Ágil			CÓDIGO DA DISCIPLINA	
PRÉ-REQUISITO Não há pré-requisito				
UNIDADE CURRICULAR (OBRIGATÓRIA, OPTATIVA, ELETIVA) Eletiva			SEMESTRE 2019.2	
DOCENTES RESPONSÁVEIS Juliana Dantas Ribeiro Viana de Medeiros				
Carga Horária				
TEÓRICA	PRÁTICA	EaD ¹ 12	CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4	CARGA HORÁRIA TOTAL 60

Ementa

Valores e princípios do manifesto ágil. Diferenças entre o desenvolvimento tradicional e o ágil. Métodos Ágeis: Scrum, XP, FDD, Crystal, Lean, DSDM. Práticas Ágeis: TDD, integração contínua, programação em par, kanban, planning poker. Técnicas para planejamento, especificação de requisitos e modelagem ágil

Objetivos

Apresentar conceitos de desenvolvimento ágil de software; Investigar os desafios relacionados a engenharia de requisitos em projetos ágeis; Analisar técnicas para especificação ágil de requisitos. Pesquisar sobre fatores que afetam a qualidade da especificação de requisitos em projetos na indústria.

Conteúdo Programático - Presencial

Tópico	Carga horária
Introdução à Engenharia de Software baseada em evidências	8
Pesquisa Qualitativa na Engenharia de Software	8
Estudos de Casos na Engenharia de Software	8
Coleta de Dados em Pesquisa Qualitativa	8
Desafios relacionados a engenharia de requisitos em projetos ágeis	8
Especificação de Requisitos para desenvolvedores de software	8

Conteúdo Programático - EAD

Tópico	Carga horária
Pesquisa Qualitativa na Engenharia de Software	4
Construção de Teorias a partir de Estudos de Casos	4
Síntese de Dados	4

Total

60

¹ Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapasse 20% (vinte por cento) da carga horária total do curso, observar o cumprimento da Portaria MEC nº 1.134, de 10 de outubro de 2016.



Metodologia de Ensino

Presencial

Aulas teóricas e práticas.

EAD

Fórum de Discussão. Entregas das coletas de dados dos estudos de caso.

Recursos Didáticos

Quadro, projetor, ferramentas de software open source, periódicos, artigos, acesso à Internet

Critérios de Avaliação

Análise Crítica de Artigos Relacionados;

Estudos de Caso (coleta e análise de dados);

Artigo final sobre os estudos de caso;

Bibliografia

Básica

1. BECK, K. et al. Agile Manifesto. 2001. Disponível em: <<http://agilemanifesto.org/>>;
2. MEYER, B. Agile! The Good, the Hype and the Ugly. Springer Science & Business Media, 2014;
3. SCHWABER, K.; BEEDLE, M. Agile Software Development with Scrum. Prentice Hall PTR, NJ, USA, 2001;
4. Runeson, P., Höst, M. Guidelines for conducting and reporting case study research in software engineering. Empir.Softw.Eng, 2019.

Complementar

1. STELLMAN, Andrew; GREENE, J. Learning Agile: Understanding Scrum, XP, Lean, and Kanban. O'Reilly Media, Edição 1. 2014;
2. GOMES, André Faria. Agile: Desenvolvimento de software com entregas frequentes e foco no valor de negócio. Casa do Código, 2013;
3. SHORE, J.; WARDEN, S. The Art of Agile Development. O'Reilly, 2007;
4. BECK, K.; ANDRES, C. Extreme programming explained. Second edition. Addison-Wesley, 2004;
5. MARTIN, R. C. Agile Software Development: Principles, Patterns, and Practices. Prentice-Hall, 2002.

Observações

(Nenhuma)