

**Objetivo: Programadores, Analistas e Gestores**

**Pré-requisitos: Nenhum**

**Carga Horária: 40 horas**

## Conteúdo Programático:

### **DESENVOLVIMENTO ÁGIL**

Compreendendo processos ágeis

O que são Metodologias Ágeis

Equipes Auto-Organizadas

Economia no desenvolvimento de software

Estratégia de gerenciamento

Estratégia de ambiente de trabalho

Estratégia de Responsabilidades Técnicas e de negócios

Estratégia de Planejamento, Projeto, Desenvolvimento e Testes

Conceituando o Extreme Programming

Desenvolvendo através de boas práticas do Extreme Programming

Alcançando produtividade Extreme Programming

Design Incremental

Design Evolutivo

Design Emergente

Desenvolvimento Orientado a Testes (TDD)

O ciclo TDD (*Test Driven Development*)

## Conteúdo Programático:

### Pair Programming

A aplicabilidade do pair programming

Fundamentando os principais problemas dos desenvolvedores

Dissonância Cognitiva

Pressão dos Pares

### Integração Contínua e Build Servers

Usando Build Servers e Testes para garantia da qualidade do software

Indicadores Ágeis: Testes que passam, Testes que falham, Taxa de Cobertura do Código

Prática do XP: Build

Variando as técnicas de teste para acelerar o tempo de Build

### A XP em ação

#### User Stories

#### Gestão Ágil de Projetos: Conceitos do Scrum

#### Definindo a Scrum?

Papéis do Scrum (Time, Product Owner e ScrumMaster)

Estrutura do Processo Scrum

Ciclo de vida da SCRUM

Pré-game phase

Game phase

Post-game phase

Fundamentando o Sprint(Iteração)

Planejamento do Sprint

Trabalhando com o Sprint

A Reunião Diária

Sprint Review

Sprint Retrospective - Melhoria contínua do Processo

## Conteúdo Programático:

### Estimativas e Métricas Ágeis

- Fundamentos Métricas

- Estimando em Story Points

- Pontos, Velocidade e Prazo

- Planning Poker

- Estimando a Velocidade

- Inspeção e Adaptação das Estimativas

- A Liderança Participativa do ScrumMaster

- Times multi-funcionais

### Gantt Charts e suas restrições

- A SCRUM em ação

---