Curso AGILE - Gestão Ágil de Projetos

Duração: 7h

Introdução

Este curso de AGILE tem como objetivos a análise e o desenvolvimento de conhecimentos e técnicas que permitam às organizações agilizar as suas atividades, tendo em conta a otimização dos recursos e dos meios ao seu dispor.

Público-alvo

Destina-se a todos os utilizadores que pretendam adquirir conhecimentos sobre gestão de projetos.

No final do curso

No final deste curso, os participantes estarão habilitados a:
• Demonstrar capacidade de participar efetivamente de práticas / processos ágeis de desenvolvimento de software.
• Explicar o propósito por trás das práticas ágeis comuns.
• Aplicar princípios e valores ágeis a uma determinada situação.
• Identificar e resolver os problemas mais comuns encontrados na adoção de métodos Agile.
• Implementar Scrum, Kanban e Programação Extrema

Pré-requisitos

De modo a obter o máximo de proveito desta ação, os formandos deverão possuir as seguintes competências e conhecimentos: noções de gestão de projetos; identificação de atividades críticas e experiência de gestão de projetos.

Exames de certificação

(não existem exames)

Conteúdo programático em detalhe

O que é Agile
• Compreender a necessidade de mudança no processo tradicional de desenvolvimento de software
• Compreender os princípios do Agile
• O que Agile não é
• Waterfall vs Agile
• Compreender e criar histórias de utilizador, tema e épico
• O que é Product Backlog
• Diferença entre o backlog do produto e o roadmap do produto
• Vantagens e desvantagens do Agile
• Como a estimativa é feita no Agile
• Por que estimativa relativa no Agile
• Estimativa de Fibonacci
• Planeamento Poker em Agile
• Compreender e criar gráficos de queima
• Produto com mínima viabilidade

• Team Velocity

Introdução

• História do Agile
• Definição de Agile
• Manifesto Ágil

Introdução ao Scrum

• Teoria e pilares do Scrum
• Eventos Scrum
• Planeamento de Sprint
• O dia a dia com Scrum
• Retrospetiva de Sprint
• Revisão de Sprint
• Funções Scrum
• Proprietário do produto
• Scrum Master
• Equip de desenvolvimento
• Artefatos Scrum
• Backlog do produto
• Sprint Backlog
• Incrementar
• Definição de Feito

Introdução ao Kanban

• Princípios Kanban
• Como Kanban é diferente de Scrum & Extreme Programming?
• Encontrar várias ineficiências no seu processo usando o quadro Kanban
• Definição de feito em Kanban
• Reunião Diária em Kanban
• Especificando regras em Kanban
• Introdução à Programação Extrema
• Valores na programação extrema
• Práticas XP

Outras práticas ágeis

• Programação em pares
• Desenvolvimento de recursos
• Família de Metodologias Crystal

Histórias de utilizadores

• Definição de histórias de utilizadores
• Critérios de investimento
• Personas, Critérios de Aceitação
• Definição de Feito
• Divisão de história

Estimativa Ágil

• Momento ideal
• Planeamento

- Story Points
- Espigões
- Velocidade
- Modelo Kano