



## Curso AGILE - Gestão Ágil de Projetos

7,00 Horas

### 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.

### Quando completar o 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

(não existem exames)

### Conteúdo 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 em 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