

## PROGRAMA DE DISCIPLINA

### IDENTIFICAÇÃO

**DISCIPLINA:** Fábrica de Software – Desenvolvimento Ágil de Software

**CÓDIGO:** 14303

**DEPARTAMENTO:** Estatística e Informática

**ÁREA:** Informática

**CARGA HORÁRIA TOTAL :** 60

**NÚMERO DE CRÉDITOS:** 3

**CARGA HORÁRIA SEMANAL:** 4      **TEÓRICAS:** 4      **PRÁTICAS:** 0

**PRÉ-REQUISITOS:**

### EMENTA

Estruturação e desenvolvimento de projetos com base nos fundamentos e princípios de agilidade organizacional, envolvendo técnicas, práticas, medição e cultura ágil.

### CONTEÚDOS

#### UNIDADES E ASSUNTOS

1. Evolução do conceito "agilidade": da manufatura ao software.
2. Lean e Sistemas flexíveis.
3. Cultura organizacional ágil. Características fundamentais de organizações ágeis: infraestrutura, direcionadores, atributos e métricas gerenciais.
4. Agilidade no desenvolvimento de software. Assimilação do Manifesto Ágil.
5. Estratégias de desenvolvimento de software. Metodologias iterativas (ex. Scrum) e de fluxo contínuo (Lean/Kanban).
6. Técnicas que promovem agilidade (TDD, Refactoring, Pair Programming, Stand-up Meetings, Planning Poker, entre outras).
7. Estruturação e desenvolvimento de um projeto real, com um cliente real, a ser implementado ao longo da disciplina.

### BIBLIOGRAFIA

1. Response Ability: The Language, Structure, and Culture of the Agile Enterprise. Dove, R. (2001), Wiley.
2. Lean Software Development. Poppendieck, M., Poppendieck, T. (2003) Addison-Wesley.
3. TDD – Desenvolvimento Guiado por Testes. Beck, K.(2010). Bookman.
4. Refatoração – Aperfeiçoando o Projeto de Código Existente. Fowler, M. Bookman.
5. Continuous Delivery – Humble, J., Farley, D. (2011). Addison-Wesley.
6. Artigos e fontes que serão passadas gradativamente no decorrer da disciplina.

