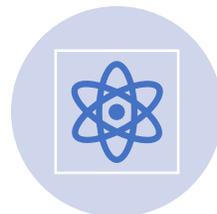


EXPERIÊNCIA DE ENSINO HÍBRIDO COM A METODOLOGIA "*PEER INSTRUCTION*" E O MÉTODO SCRUM

Profa. Esp. Amanda Aleixo de Andrade

Amanda Aleixo de Andrade



Ciência da Computação



MBA Gestão de Projetos



Coordenadora de
Tecnologia Educacional e
Docente de nos cursos
de gestão e tecnologia



Mestrado em Computação
Aplicada com foco
Inteligência Artificial (em
construção)

Introdução

Os alunos vivenciaram a execução prática de um projeto na metodologia Scrum em parceria com um gerente de projetos de São Paulo.

A atividade prática foi ministrada à distância utilizando o software de videoconferência Big Blue Button em parceria com a docente da disciplina.

Na atividade os alunos assumiram os papéis de Product Owner, Scrum Master e Time de Projetos, para criar uma solução para um projeto.

Objetivo

Vivência prática da metodologia Scrum, com um profissional especialista atuante do mercado de trabalho.



André Luiz

Pós-graduação em Gerenciamento de Projetos - Centro Universitário Senac(2020)
Graduação em Ciência da Computação - Centro Universitário Barão de Mauá(2012)
Professional Scrum Master PSM I - Scrum.org(2019)

Atuações

Condução de dezenas de projetos de média e alta complexidade.
Case(PMRP) : *Projeto Prefeitura Municipal Ribeirão Preto(SMS-SUS) no valor de R\$ 4.4milhões, onde o SUS entrega mais de 2 milhões de resultados de análises clínicas por ano, esta operação é referência para Organização dado seu impacto no negócio e benefício para sociedade(2020).*

Metodologia

A atividade dos estudantes foi desenvolvida através de vivência prática, utilizando o formato de workshop e algumas instruções do *peer instruction*.

Em aulas anteriores, os estudantes realizaram o levantamento teórico da metodologia Scrum, seus papéis, artefatos, reuniões, bem como a responsabilidade de cada papel no projeto.

No encerramento da atividade e na aula seguinte, os estudantes responderam perguntas sobre o assunto para concluir a avaliação do aprendizado.

Metodologia

1

Peer Instruction

- Aulas anteriores
- Estudo teórico
- Teste oral

2

WorkShop

- Workshop
- Atividade prática
- Criação de um produto utilizando a metodologia de projetos

3

Peer Instruction

- Aulas após
- Discussão em grupo
- Teste oral
- Revisão usando o Kahoot

Desenvolvimento

A atividade foi desenvolvida de forma híbrida, pois o gerente estava alocado na cidade de São Paulo e não poderia vir presencialmente para o Centro Universitário. Utilizamos o datashow para exibição do gerente de projetos e sua apresentação, utilizamos uma câmera para filmar a sala de aula e no momento da atividade, foi conectado a câmera de um celular para interagir entre os alunos, passando as imagens detalhadas para o gerente na videoconferência. Para o desenvolvimento da atividade, os alunos utilizaram cadernos, folhas sulfites e a lousa.

2

Desenvolvimento





Browser address bar: <https://rec.elos.vc/playback/presentation/2.3/df69f7b28342ca279381c8cdebefc3fd19bba1a6b-1668643531570>

WORKSHOP SCRUM - 16/11/2022

4.2 Desafio - Atividade Conjunta

- 1ª versão do Projeto Scrum APP BM.ADM**, com objetivo de apresentar como será o planejamento da 1ª Sprint do Projeto.
Passos
1ª Visão do Produto: Implementar um APP para Rede de Análise e Diagnósticos BM.ADM que possibilite a centralização dos laudos, visando a otimização da experiência do cliente por meio de uma visão única do histórico de atendimento.
público-alvo, situação a ser melhorada, tipo de produto, principal benefício, alternativa, principal diferencial competitivo.
2ª Backlog do Produto (PO) (10min.)
3ª Definição(PO) (10min.)
4ª Sprint (Scrum Time + SM) (10min.)
Script
Product Owner > Entrevista Cliente
Product Owner > Define o objetivo da Sprint(Expectativa Cliente)
Scrum Time > Planeja como realizar a entrega
Planejamento
Execução
Reunião Diária
Revisão [Apresentação Geral]
Retrospectiva
PO + SM + Time Scrum > Apresentam para o Cliente o resultado
5ª Registro do Progresso



Resolver os
problemas dos
meus clientes



Ter o melhor
Time Scrum do
mundo



Criar o melhor
produto do
mundo



Product Owner

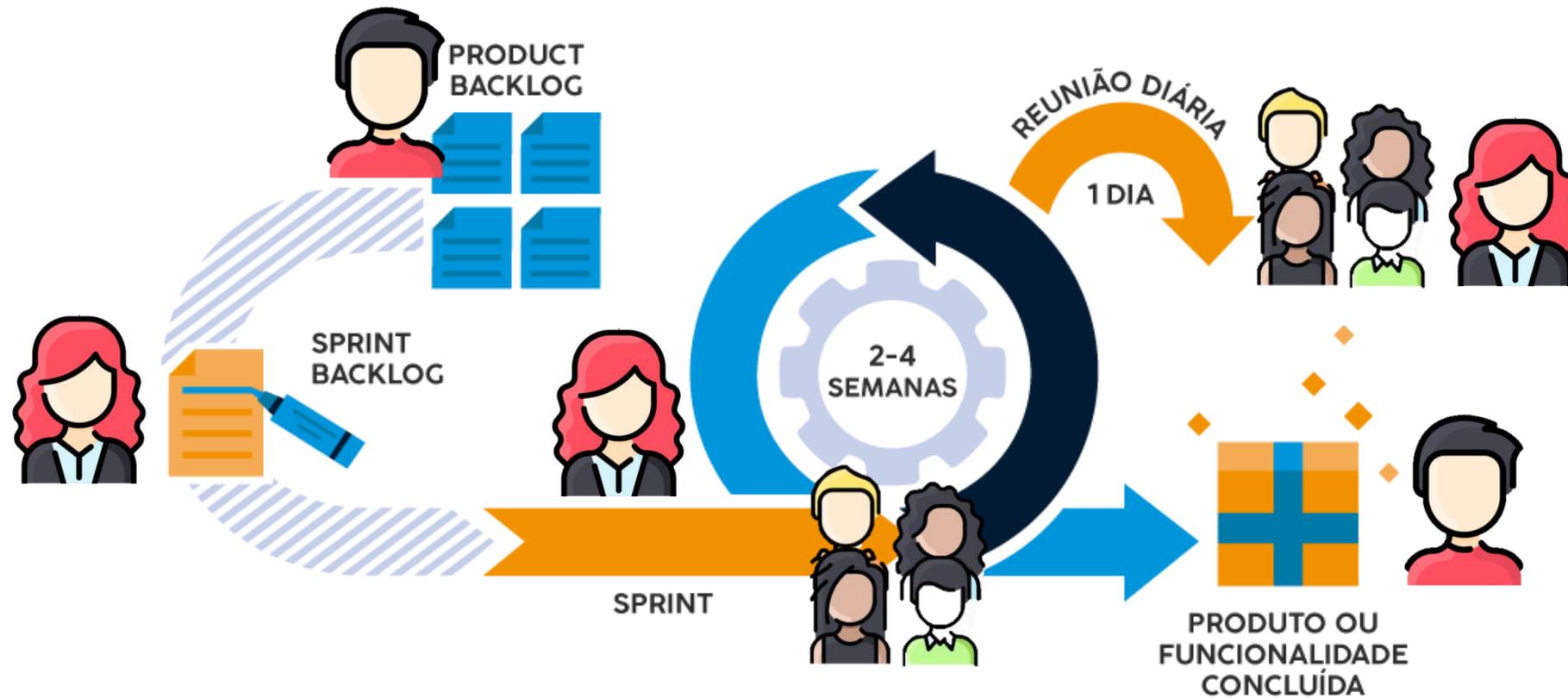


Scrum Master



Time de
Desenvolvimento

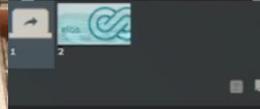
Desenvolvimento



2

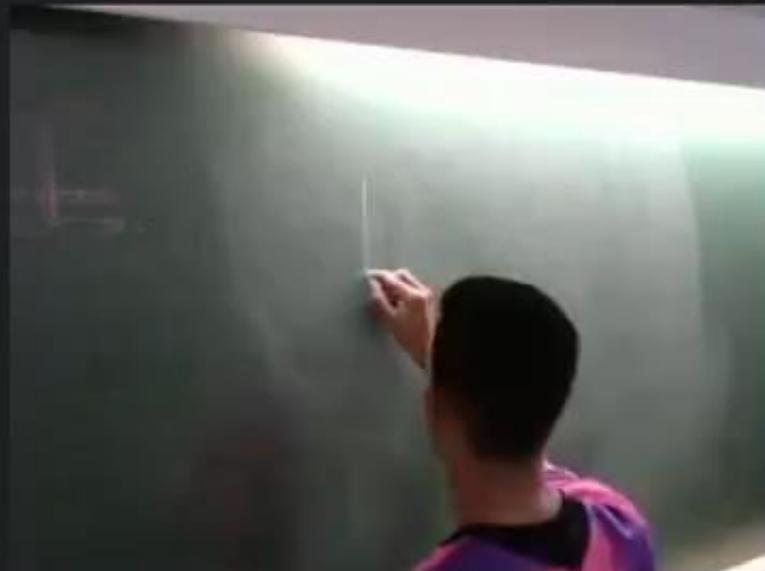
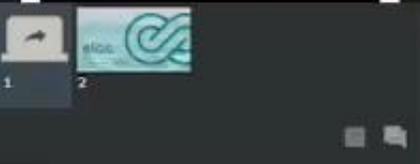
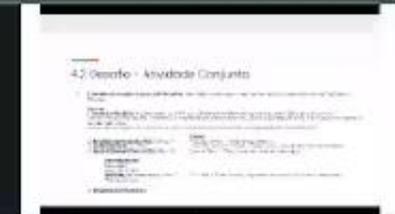
Desenvolvimento

WORKSHOP SCRUM - 16/11/2022



WORKSHOP SCRUM - 16/11/2022





Desenvolvimento



Resultados

Os estudantes se divertiram, aplicaram os conhecimentos teóricos obtidos em aulas anteriores, trocaram informações entre si, discutiram e elaboraram soluções, conversaram e analisaram as regras, hierarquia do time e compreenderam sobre as cerimônias pertinentes à esta metodologia de projeto, fixando o conhecimento. Além de ter contato com um gerente de projetos especialista atuante na metodologia vivenciada, que trouxe novas perspectivas sobre o tema. A conexão de internet, projeção do Datashow, câmera e som funcionaram satisfatoriamente, permitindo a interação entre o gerente, docente e estudantes.

Considerações finais

A atividade híbrida exigiu a verificação constante de áudio e estabilidade da internet. Como docente e tutora da atividade, precisei me desdobrar entre administrar a atividade e administrar o tecnológico, porém a possibilidade de conectar os estudantes com os profissionais da área e possibilitando a aplicação dos conhecimentos teóricos em uma atividade prática voltada à realidade do mercado e receber o feedback que a atividade foi essencial para o aprendizado sobre o tema, não tem preço.

Profa. Esp. Amanda Aleixo de Andrade
amandaandrade@baraodemaua.br

<https://www.linkedin.com/in/amanda-andrade-34509728/>

16.3603.6686 / 16.3603.6699

UNIDADE CENTRAL

Rua Ramos de Azevedo, 423
Jd. Paulista - Ribeirão Preto/SP

UNIDADE ITARARÉ

Rua Itararé, 94 - Jd. Paulista
Ribeirão Preto/SP

UNIDADE ITATIAIA

Av. Itatiaia, 1.176 - Jd. Sumaré
Ribeirão Preto/SP

UNIDADE INDEPENDÊNCIA

Rua José Curvelo da Silveira Jr., 110
Jd. Califórnia - Ribeirão Preto/SP

UNIDADE CAMILO

Rua Camilo de Mattos, 2211
Jd. Paulista - Ribeirão Preto/SP

0800 18 35 66



www.baraodemaua.br