



I Ultra Maratona How To de Software Livre
19 e 20 de Julho de 2008
Rio de Janeiro



XP Game e o Jogo da comunicação
Marcos Tapajós, Felipe Barreto e Sylvestre Mergulhão

IMPROVE IT

Descrição e objetivos do tutorial:

Extreme Programming (XP) é uma metodologia de desenvolvimento de software, nascida nos Estados Unidos ao final da década de 90. Vem fazendo sucesso em diversos países, por ajudar a criar sistemas de melhor qualidade, que são produzidos em menos tempo e de forma mais econômica que o habitual. Tais objetivos são alcançados através de um pequeno conjunto de valores, princípios e práticas, que diferem substancialmente da forma tradicional de se desenvolver software.

Público-Alvo:

Desenvolvedores, gerentes e clientes.

Mini-curriculum do instrutor:

1 – Marcos Tapajós: Bacharelado em Ciência da Computação pela UFRJ. Nos últimos dois anos esteve muito envolvido com Extreme Programming sendo professor dessa disciplina na UFRJ, atuando como coach em diversos projetos XP e ajudando nos eventos do XP-Rio. É idealizador e desenvolvedor de alguns projetos open-source em Ruby.

2 – Felipe Barreto: Bacharel em Ciência da Computação pela UFRJ e ex-presidente da EjCM. Atualmente é desenvolvedor no projeto Lucidus, que utiliza XP, no Grupo Santa Isabel.

3 – Sylvestre Mergulhão: É envolvido com software livre há dez anos, participando e organizando diversos eventos pelo Brasil. Bacharel em Sistemas de Informação pela Unirio. Atualmente é desenvolvedor no projeto Lucidus, que utiliza XP, no Grupo Santa Isabel. Mantém o blog: <http://mergulhao.info>

Ementa:

O XP Game é uma das atividades mais conhecidas no ensino de XP e enfatiza a forma como o planejamento é feito no XP.

O Jogo da comunicação tem como objetivo mostrar como é falha a comunicação utilizada na maioria das empresas.

Pré-requisitos:

Nenhum.