



AGO. 2021

FINAL PROJECT CHALLENGE

PROF. ME. FELIPE TORRES

METODOLOGIAS ÁGEIS
PLANEJ. E GER. DE PROJ.
PROCESSO DE SOFTWARE

UFERSA

SOBRE

Final Project Challenge se trata de um desafio envolvendo estudantes dos cursos de Tecnologia da Informação e Engenharia de Software da UFERSA para aplicação prática de conhecimentos técnicos de componentes curriculares em prol do desenvolvimento de projetos de software.



CONTEXTO

O ano é 2021 e há mais de um ano nossa geração vive uma pandemia. Neste cenário, pudemos observar diversos dilemas sociais serem evidenciados em todo o mundo. Evidentemente, a saúde coletiva foi um dos temas mais discutidos em todos os continentes e mesmo assim vivenciamos um dos momentos mais traumáticos do Século XXI em escala global.

Paralelamente a questões de saúde, pudemos perceber outras consequências originadas pelo avanço da pandemia, tanto negativas, como o aumento da pobreza, quanto positivas, por exemplo a rápida evolução de tecnologias da informação.

O fato é que, neste período e de forma geral, a população mundial teve que se adaptar a um novo estilo de vida: além da necessidade de maiores cuidados sanitários, a utilização de mais tecnologia em sua vivência diária e uma nova percepção sobre a vida em sociedade.

Portanto, sabendo que todo cenário de crise (problemas) se consolida como um ambiente com oportunidades (soluções), nosso desafio será construir dois produtos de software: um para o contexto do aumento de pobreza e outro para o contexto do aumento da necessidade por mão-de-obra em virtude do crescimento da demanda por tecnologia.

TEMÁTICA

SOCIAL CROWDFUNDING

Plataforma de financiamento coletivo para ajudar voluntaria e financeiramente instituições sociais ou pessoas em alguma situação de carência na região do alto oeste potiguar. Ex: Catarse, Benfeitoria e Vakinha.

DOMESTIC GENERAL SERVICES

Plataforma para conectar prestadores de serviços gerais domésticos (montagem de móveis, limpeza, pintura, etc) com pessoas interessadas nos serviços. Ex: Triider, Blumpa e Fix.



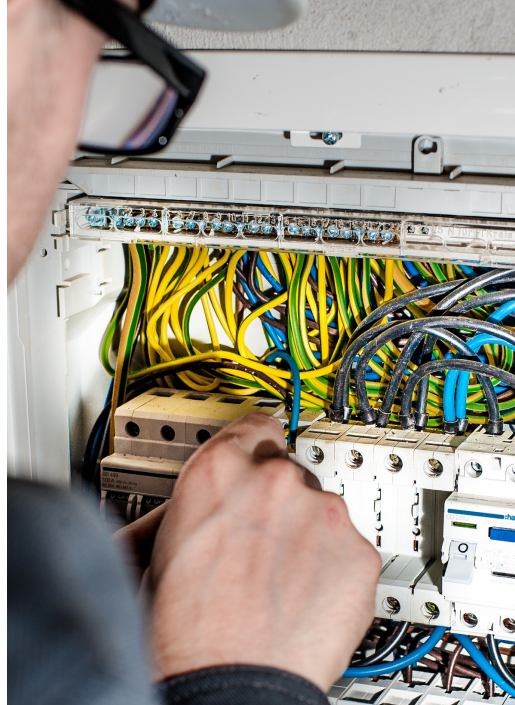
SOCIAL CROWDFUNDING TEAM

Construir uma plataforma de financiamento coletivo visando atender público em vulnerabilidade social.

Já existem diversos meios de promover doações para pessoas em situação de vulnerabilidade social, seja com dinheiro, alimentos ou materiais de higiene. Meios que podem ser direcionados para uma pessoa, uma comunidade, um órgão social intermediador ou uma entidade.

A ideia deste projeto é criar uma plataforma para coleta e gestão de doações para este público, onde o(a) doador(a) possa realizar uma doação, gerenciar e acompanhar suas doações e o(a) recebedor(a) possa adquirir e gerenciar suas doações, além de tornar público no que resultou as doações.





GENERAL SERVICES TEAM



Construir uma plataforma para conectar quem precisa de um serviço doméstico e quem presta esse serviço.

Veza por outra, surge a necessidade de algum serviço geral em uma residência, que pode ser de reforma, de pintura, elétrico, hidráulico ou de limpeza. A partir daí, inicia-se o processo de encontrar algum(a) prestador(a) do(s) serviço(s), que esteja disponível e que resolva o problema. É muito comum haver dificuldades até a necessidade ser solucionada.

A ideia deste projeto é criar uma plataforma para unir quem deseja contratar serviços gerais domésticos e quem os realiza, de forma que toda a experiência da prestação do trabalho se torne simples e eficaz.



COMPETIÇÃO

Dois times serão formados por estudantes e serão avaliados por uma banca composta por três avaliadores

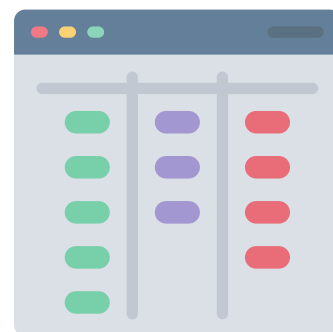
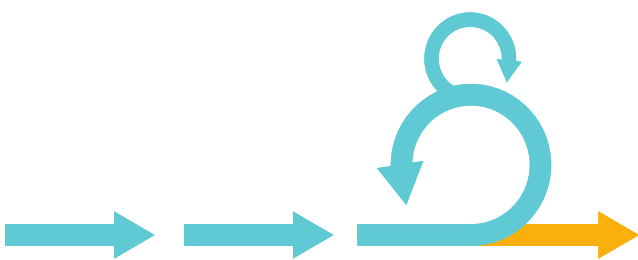
Cada time deverá possuir estudantes dos componentes curriculares de **Metodologias Ágeis**, **Planejamento e Gerenciamento de Projetos** e **Processo de Software**. Haverá uma avaliação quantitativa equivalente à nota da Terceira Unidade dos componentes curriculares e também à disputa entre os dois times para definir o vencedor do **Final Project Challenge**.

AVALIAÇÃO

Os times seguirão o Scrum, serão responsáveis por relatar o projeto periodicamente e serão auto-gerenciados.

A partir de 16/08/2021, todos* os participantes deverão iniciar os trabalhos necessários para o processo de desenvolvimento do produto de software em questão. Uma apresentação do professor será realizada de forma virtual como **marco inicial do projeto**. Ao término da primeira semana de trabalho, deverá ser apresentado por cada time o planejamento sobre a organização do processo, envolvendo os papéis, atividades e artefatos para iniciar a sua execução.

A metodologia a ser utilizada no processo de desenvolvimento do software deverá ser **Scrum**. Os papéis, artefatos, divisão de tarefas e cerimônias deverão ser definidos e organizados pelo próprio time. As Sprint Reviews acontecerão quinzenalmente e terão pelo menos o professor como *stakeholder* para orientações necessárias sobre o processo, sobre o produto e sobre o trabalho. No final, o projeto mais completo será o vencedor da competição.



*Até 31/08/21, o(a) discente poderá optar pela não participação do Final Project Challenge e realizará outra avaliação equivalente, sem prejuízos.

REGRAS

Cada time deve obrigatoriamente:

- Realizar pesquisa de mercado sobre o produto
- Seguir regras do Scrum (ou adaptação)
- Responsabilizar-se por decisões do projeto
- Relatar cada Sprint
 - Relatar pontos positivos e negativos
 - Relatar a experiência de cada membro
 - Relatar métodos e ferramentas utilizados
- Apresentar a produção de cada Sprint ao professor
- Desenvolver protótipo(s) e software
- Validar o produto produzido

FINALIZAÇÃO DO PROJETO

Entrega do Projeto: 04/11
Apresentação Final: 04/11, via Google Meet
Horário: A definir
Tempo de Apresentação: 30 a 45 minutos
Avaliação individual: Professor
Avaliação do time: Banca (a definir)
Nota: 10,0 (3ª Unidade)
Time vencedor: Nota Extra + Brindes



FINAL PROJECT CHALLENGE

**Práticas e procedimentos sobre
Metodologias Ágeis, Planeja-
mento e Gerenciamento de
Projetos e Processo de Software**

PROF. ME. FELIPE TORRES - UFERSA



Engenharia de Software