

Mar. 2022

FINAL PROJECT CHALLENGE IV

Projeto Final envolvendo Metodologias Ágeis, Planejamento e Gerenciamento de Projetos e Processo de Software.

Prof. Me. Felipe Torres



SOBRE O DESAFIO

Projeto Multidisciplinar e Empreendedor

Final Project Challenge trata-se 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 um projeto de software.

O projeto deverá desenvolver uma ferramenta tecnológica para promover serviços relacionados ao turismo da região do Alto Oeste Potiguar, seguindo metodologias de desenvolvimento ágil e um modelo de negócio relacionado a uma startup.

A ferramenta deverá conter pontos turísticos principais e suas respectivas informações mais relevantes, relacionadas sobre, por exemplo, dicas de gastronomia e hospedagem locais.

SOLUÇÃO

Turismo

Roteiros para visitaç o: trilhas ecol gicas, cidades serranas, cachoeiras ou centros hist ricos



Gastronomia

Pratos atrativos para degusta o: t picos, culin ria sofisticada ou comida caseira



Hospedagem

Locais para descanso ou pernoite durante a viagem de visita o local



PROJETO

O projeto será desenvolvido como nota integral da 3ª Unidade dos componentes curriculares de Metodologias Ágeis, Planejamento e Gerenciamento de Projetos e Processo de Software. Todos os alunos matriculados deverão participar, organizados em uma equipe com papéis e tarefas definidos de forma autogerenciada.



PESQUISA DE MERCADO

Será de fundamental importância que o time realize uma pesquisa de mercado para dar fundamentação ao desenvolvimento da solução proposta para este projeto. Isto trará informações sobre as necessidades das partes interessadas e como gostariam de utilizar esta ferramenta para a solução destas necessidades.

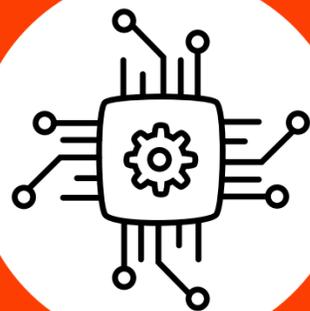


ORIENTAÇÕES E VISITAS TÉCNICAS

Para melhorar a performance do time, o professor realizará orientações sobre os conhecimentos técnicos envolvidos na aplicação do projeto e também atuará como principal stakeholder (não o único) da aplicação. Além disso, promoverá visitas técnicas para todo o time conhecer aplicações práticas do mercado de TI local.

DESENVOLVIMENTO

Preferencialmente, a ferramenta poderá ser desenvolvida como um aplicativo mobile ou web. Ao final do projeto, a solução deverá ser disponibilizada para consulta pública e poderá ser acessada durante e após a apresentação final.



APRESENTAÇÃO FINAL

O projeto será avaliado durante todo o processo, tanto a participação individual quanto em grupo. No final, será apresentado o processo e o produto desenvolvido, mostrando os sucessos, fracassos e aprendizados de sua execução.



AGILE TEAM

Um único time ágil será formado por todos os estudantes das três disciplinas envolvidas e poderão, mas não se limitarão a:



PROCESSO DE SOFTWARE

Focar em pesquisa de mercado, desenvolvimento, testes e validações



METODOLOGIAS ÁGEIS

Focar na construção do backlog do produto, aplicação de Agile e desenvolvimento



GESTÃO DE PROJETOS

Focar na organização do processo, análise de stakeholders e modelo de negócio

APRENDIZAGEM

Experiência Prática em Engenharia de Software

O objetivo principal deste projeto está na aplicação prática do conteúdo teórico aprendido sobre Engenharia de Software e também alguns aspectos relevantes sobre Empreendedorismo. O projeto consegue simular um processo de desenvolvimento de software, seguindo o modelo de uma startup, para solucionar um problema do mundo real local.

NOVOS CONHECIMENTOS

Ferramentas, técnicas, metodologias e conhecimentos novos serão aprendidos ao longo deste projeto. Não somente *hard skills* serão estimuladas, como *soft skills* também (trabalho em equipe, liderança, proatividade).

SOLUÇÕES DE PROBLEMAS

Problemas surgirão e para isso serão necessárias tomadas de decisões em vários momentos do projeto. Isso estimulará o autogerenciamento que o time precisará realizar no projeto.





Modelo de Negócio

Inicialmente, um modelo claro e objetivo do negócio deverá ser construído para orientar o trabalho de desenvolvimento do projeto



Sprints

Haverá ciclos de pesquisa, planejamento, desenvolvimento, orientações e entregas



Entrega Final

O produto desenvolvido deverá estar disponível publicamente em no máximo 24h antes da apresentação final



REGRAS



FINALIZAÇÃO

Faz parte da avaliação:

- Pesquisa de mercado
- Produto Incremental
- Decisões sobre gestão
- Desenvolvimento
- Integração do time
- Participação no processo
- Relatório individual
- Relatório do time
- Apresentações intermediárias
- Apresentação final

Datas Importantes:

- Lançamento do Projeto: 22/03
- Entrega do Projeto: 07/06
- Apresentação Final: 08/06
- Horário: A definir
- Banca de Avaliação: A definir
- Nota: 10,0 (3ª Unidade)
- Tempo de Apresentação: 30 a 45 minutos
- Haverá avaliação individual (professor) e grupal (banca)



Mar. 2022

FINAL PROJECT CHALLENGE IV

Práticas e procedimentos sobre Metodologias Ágeis, Planejamento e Gerenciamento de Projetos e Processo de Software.
