

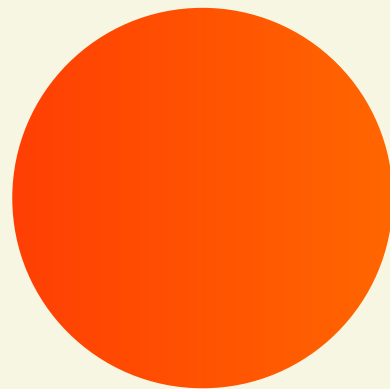
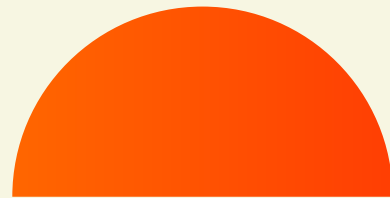


C . E . S . A . R

Projeto 3

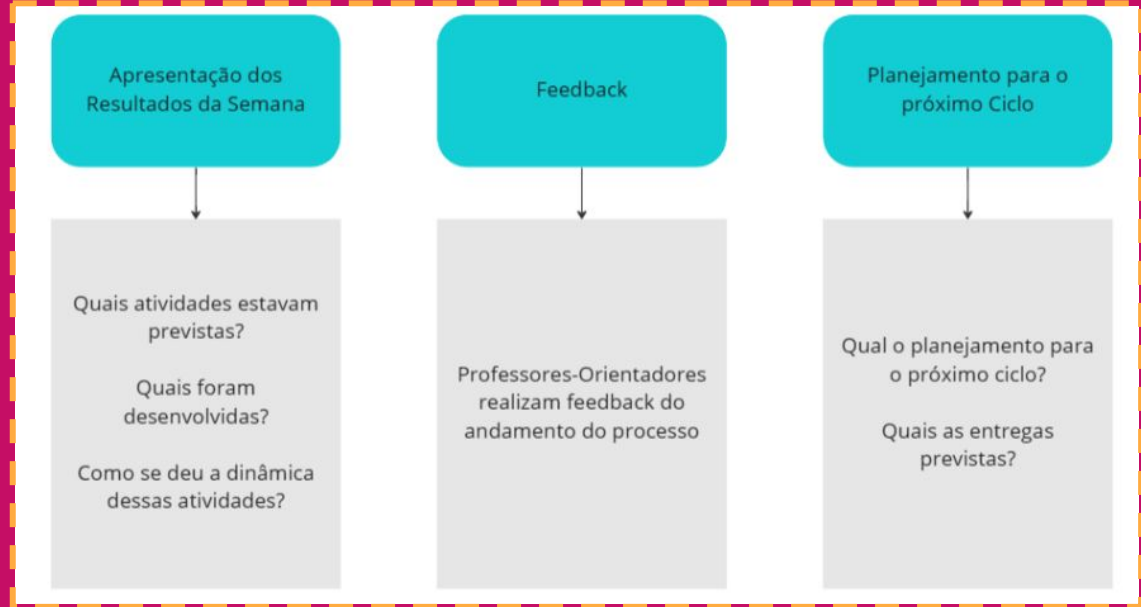
Graduação

CC & Design



Como funcionam as orientações?

Os encontros de orientação ocorrem semanalmente entre as terças e quintas-feiras, das 13:30 às 14:30, além de atividades assíncronas ou agendadas pelos professores. A presença e participação do estudante no dia agendado com o professor é obrigatória e faz parte da avaliação de Processo. Durante o encontro, além de tirar dúvidas, o professor irá atuar como facilitador do processo de cada grupo, que deve apresentar, a cada semana, as informações conforme quadro ao lado. Os encontros farão parte da Avaliação de Processo realizada ao longo de todo o semestre.



Trilha de Projetos

1º Período

Projeto
Sistemas Digitais

2º Período

Projeto
Problema Definido

3º Período

Projeto
Problema Definido

4º Período

Projeto
Empreendedorismo

5º Período

Projeto
Avançado I

6º Período

Projeto
Avançado II



Requisitos

Como funciona o Status Report 1?

As entregas do grupo no Status Report 1 precisam ser capazes de responder às seguintes perguntas pertinentes ao projeto em execução, contemplando todos os Requisitos Técnicos de Design e Ciência da Computação previstos para o Status Report 1:

1. QUAL O PROBLEMA?
2. QUAL O CENÁRIO EM QUE O PROBLEMA OCORRE?
3. COMO O PROBLEMA OCORRE?
4. QUEM É IMPACTADO PELO PROBLEMA?
5. QUAIS AS CAUSAS E CONSEQUÊNCIAS DO PROBLEMA?
6. QUAIS SOLUÇÕES EXISTEM PARA PROBLEMAS SIMILARES?
7. COMO SE DEU O PROCESSO DE IDEAÇÃO DO GRUPO?
8. QUAIS AS MELHORES IDEIAS EXTRAÍDAS A PARTIR DA IDEAÇÃO?
9. QUAIS AS VANTAGENS E DESVANTAGENS DESSAS SOLUÇÕES?
10. QUAL A SOLUÇÃO ESCOLHIDA?
11. DE QUE FORMA A SOLUÇÃO RESOLVE O PROBLEMA?

Como funciona o Status Report 2?

As entregas do grupo no Status Report 2 precisam ser capazes de responder às seguintes perguntas pertinentes ao projeto em execução, contemplando todos os Requisitos Técnicos de Design e Ciência da Computação previstos para o Status Report 2:

1. QUAL O PROBLEMA?
2. QUAL O CENÁRIO EM QUE O PROBLEMA OCORRE?
3. COMO O PROBLEMA OCORRE?
4. QUEM É IMPACTADO PELO PROBLEMA?
5. QUAIS AS CAUSAS E CONSEQUÊNCIAS DO PROBLEMA?
6. QUAL A SOLUÇÃO ESCOLHIDA?
7. DE QUE FORMA A SOLUÇÃO RESOLVE O PROBLEMA?
8. COMO A SOLUÇÃO FOI DESENVOLVIDA?
9. COMO FUNCIONA A SOLUÇÃO?
10. QUAIS OS RESULTADOS DA VALIDAÇÃO DA SOLUÇÃO?
11. QUAIS OS PRÓXIMOS PASSOS?

Entendendo Requisitos

Nos próximos slides estão descritos os requisitos específicos deste período divididos entre Requisitos de Processo, Requisitos Técnicos de Design e de Ciência da Computação. **A avaliação realizada pelos professores considera que estes Requisitos são de caráter obrigatório.**

Os grupos são incentivados a irem além dos Requisitos Técnicos exigidos nos próximos slides, desde que validados previamente pelos professores orientadores e sejam adequados aos objetivos do projeto em andamento.

Itens executados além dos descritos nos Requisitos Técnicos obrigatórios podem render de 0 a 2pts na Nota Geral do grupo no Status Report 2, a critério dos professores da disciplina.

O grupo NÃO será prejudicado por NÃO ACRESCENTAR novos itens ao escopo das entregas do Status Report 2, trata-se de um bônus concedido pelos professores na nota do grupo do SR2.

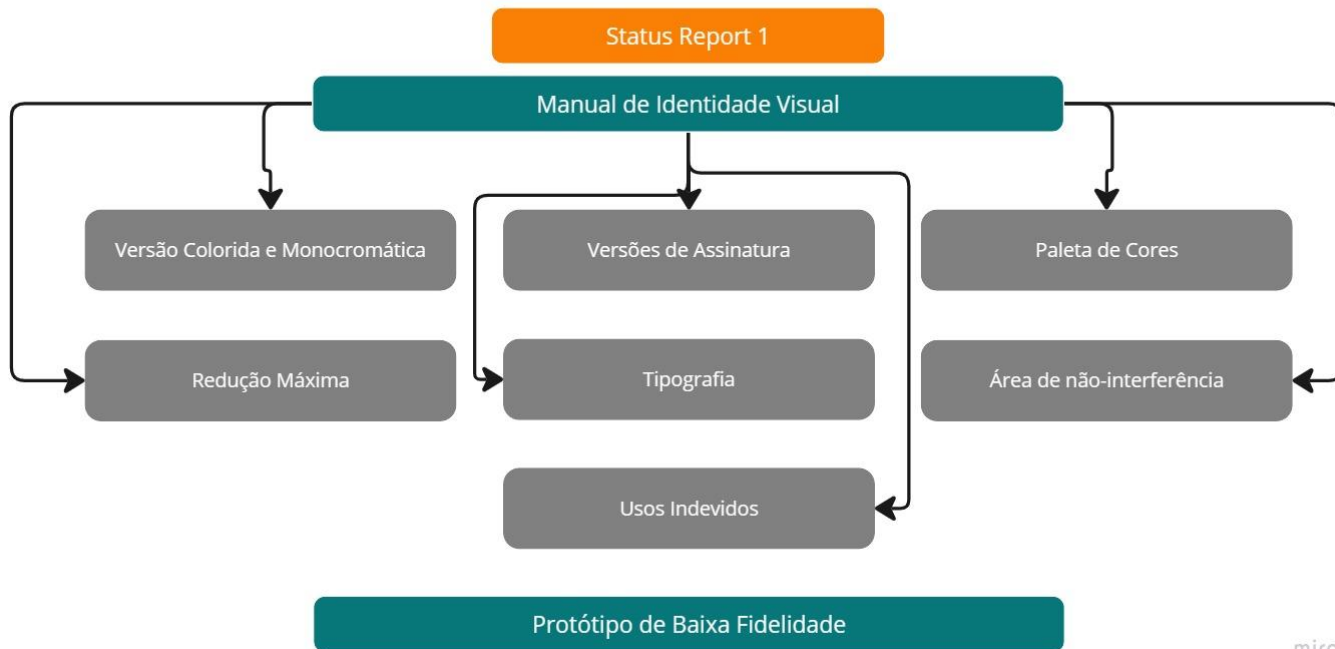
Quais são os Requisitos observados na avaliação de Processo?

A avaliação dos professores orientadores, que corresponde à Nota de Processo, leva em consideração o acompanhamento realizado ao longo do semestre, bem como as apresentações a cada Status Report.

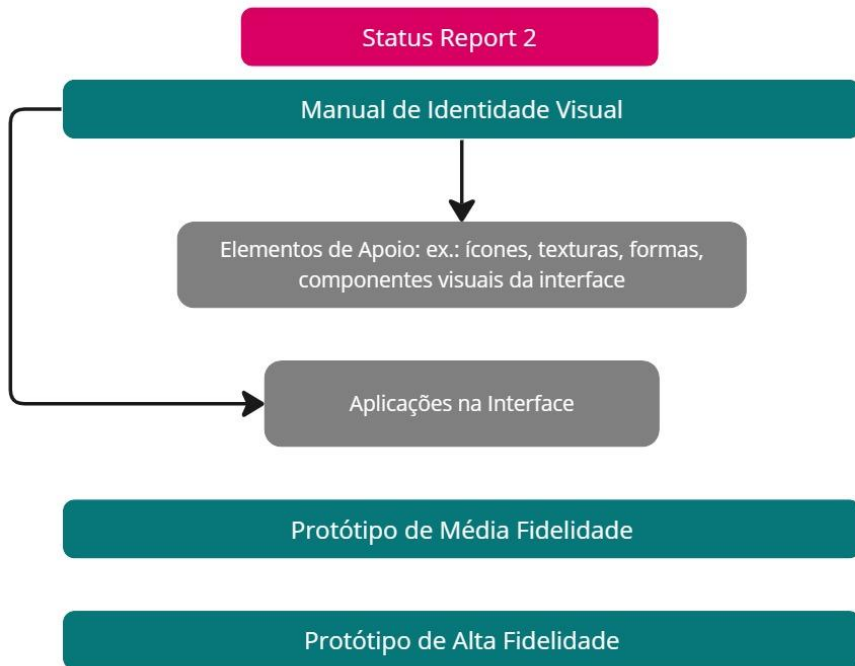
Assim, observa-se:

- Organização e capacidade de Resolução de Problemas
- Presença, Pontualidade, Participação e Qualidade das Entregas apresentadas ao longo das reuniões semanais
- Definição do Processo do grupo
- Identificação e Entendimento do Problema, com descrição do cenário do problema
- Entendimento do Usuário, com criação de Persona, Mapa de Empatia e Jornada do Usuário
- Descrição do processo de Ideação
- Adequação da Solução apresentada ao Problema pesquisado
- Utilização de ferramentas adequadas às necessidades do projeto
- Identificação e Correção de Pontos de Melhoria
- Apresentações do Kick Off, Status Report 1 e Status Report 2
- Entrega do F.A.C.T no prazo estabelecido

Requisitos de Projeto Gráfico (Design)



Requisitos de Projeto Gráfico (Design)



Requisitos de Programação Orientada a Objetos (CC)

Status Report 1

Diagrama de classe



Versão mais abrangente de um diagrama de classes em UML (Unified Modeling Language), que represente em termos de abstrações as principais funcionalidades da solução proposta. As classes devem ser modeladas de acordo com as premissas de OO de arquitetura em camadas vistas em sala de aula, e devem apresentar os três pilares mais básicos da OO: abstração, herança e encapsulamento.

1- Um diagrama com todas as classes de entidade e suas relações. Nas classes de entidades devem estar representados os atributos (visibilidade, nome e tipo) e métodos de negócio (representação completa, ou seja, visibilidade, nome, parâmetros, e tipo de retorno). Nas relações entre as classes de entidade devem ser representados direção de dependência, cardinalidade bilateral, visibilidade, e nomes dos relacionamentos.

2- Classes que representam os elementos típicos de arquitetura em camadas, para, PELO MENOS, uma funcionalidade: telas ou classes de apresentação equivalentes, mediators e repositórios. Nestas duas últimas classes, devem constar os métodos que representam as operações da funcionalidade (exemplo, para um CRUD: incluir, alterar, buscar, excluir, consultar) com suas definições completas (parâmetros, nome, visibilidade e retorno).

Escopo negativo: não mostrar no diagrama de classes construtores e métodos get/set.

ATENÇÃO: A simbologia UML será rigorosamente verificada, e a sua não aplicação implicará em perda significativa de pontuação dos requisitos técnicos. Por isso, é MANDATÓRIO o uso, na construção do diagrama de classes, de uma ferramenta CASE, ou similar (Computer Aided Software Engineering) que suporte UML e sua simbologia padrão. Os diagramas devem ser construídos em uma destas ferramentas e apresentados para avaliação em PDF, cujo link do arquivo deve ser disponibilizado no material a ser avaliado.

Requisitos de Programação Orientada a Objetos (CC)

Status Report 2

Diagrama de classe

Diagrama de classes: eventuais refinamentos e complementos necessários, aplicados ao diagrama de classes entregue no SR1.

Desenvolvimento do Processo

Codificação

A codificação completa da funcionalidade representada no item 2 do SR1 (Classes que representam os elementos típicos de arquitetura em camadas), e das suas respectivas classes de entidade, usando uma linguagem de programação com suporte a OO, e com suporte, pelo menos, aos pilares da OO abstração e herança.

O código fonte implementado deve estar em um repositório GIT de fontes, com acesso irrestrito aos avaliadores, cujo link deve ser disponibilizado no material a ser avaliado

CÁLCULO DA NOTA

3º Período



As notas dos grupos do 3º Período são calculadas de acordo com a fórmula abaixo:

NOTA DO GRUPO

$$\frac{(\text{Nota de Processo} \times 4) + (\text{Nota de CC} \times 3) + (\text{Nota de Design} \times 3)}{10}$$

NOTA INDIVIDUAL

$$\frac{(\text{Nota Técnica} \times 4) + (\text{Nota de Processo} \times 3) + (\text{FaCT} \times 3)}{10}$$

FACT

O FACT deve ser entregue no dia do Status Report. A não entrega do FACT significará ter 0 (ZERO) como NOTA DO FACT para cálculo da NOTA INDIVIDUAL.

Relação entre a Nota de Projeto e as Disciplinas do curso:

A nota da disciplina de Projeto NÃO impacta mais no CÁLCULO da nota das demais disciplinas.

Prova Final em Projeto

Para ter direito à Prova Final em Projeto, o estudante precisa obter média geral mínima de 3.

$$(SR1 + SR2 / 2) = > 3$$

Além disso, o estudante não pode ter nota menor do que 3 em nenhum dos Status Reports. Caso tenha nota inferior a três em qualquer uma das avaliações, o estudante é REPROVADO.



C . E . S . A . R

Pessoas impulsionando inovação.
Inovação impulsionando negócios.

Coordenação de Projetos da Graduação

Gustavo Alexandre
E-mail: ghsa@cesar.school
Slack: Gustavo Alexandre

Ivo Henrique Dantas
E-mail: ihfadc@cesar.school
Slack: Ivo Henrique Dantas

