

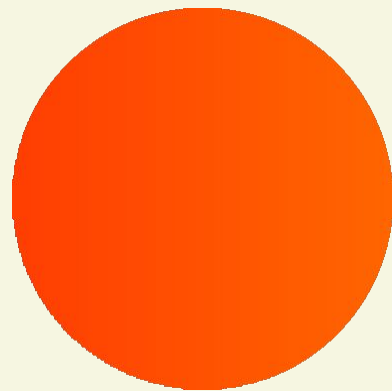
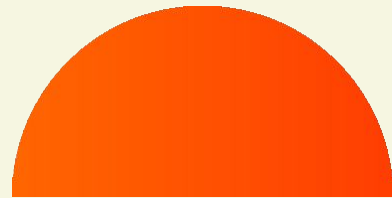


C . E . S . A . R

Projeto 3

Graduação

CC & Design



“Bem-vindas e bem-vindos ao semestre 2025.2! Que seja um período de muito aprendizado, trocas e conquistas para todos nós.”

Time de Professores orientadores

Guilmour Rossi

- Engenheiro de Software Sênior no CESAR (D&O)
- Em Projetos na School desde 2021
- Nômade digital há 2 anos
- Técnico em Administração (SENAI), tecnólogo em Análise de Desenvolvimento de Sistemas e graduação em Sistemas de Informação (UTFPR)
- 10+ anos trabalhando com software na academia, governo e indústria
- Gosto de software livre e computação e sociedade



Time de Professores orientadores

Natalia Aquino (Nat)

Sou pedagoga, especialista em Pedagogia Empresarial e Gestão de Recursos Humanos, mestra em Design.

Atuo na formação crítica e prática de estudantes das áreas de tecnologia e design, articulando ensino e pesquisa com foco em impacto social. Tenho experiência em projetos que conectam educação, tecnologia e design, visando criar soluções acessíveis e justas, com respeito às singularidades.

Tenho mais 12 de CESAR, já trabalhei em diversas áreas dentro da Cesar School. Hoje, estou como professora das graduações de Design, GTI e ADS.

E trabalho na gerência de pesquisa e stricto sensu da School.



Time de Professores orientadores

Raoni Monteiro de Oliveira

Engenheiro de software, doutorando e mestre em Ciência da Computação pela UFPE, com mais de 15 anos de experiência no desenvolvimento de sistemas complexos, aplicando boas práticas, padrões de projeto e automação para garantir qualidade e eficiência.

Detentor de certificações como PMP®, CSM® e ITIL®, alia conhecimento técnico e gestão ágil para liderar equipes e entregar software de alto valor para o negócio.



NOSSA COMUNICAÇÃO

SLACK

Comunicação rápida e interativa (individual).

Exemplo: Dúvidas e esclarecimentos imediatos.

Slack: Nat Aquino (Nta)

Slack: Raoni (Rmo)

Slack: Guilmour (ghdr)

Classroom

Comunicação geral

Exemplo: Materiais de aula, exercício complementares, lembretes de prazos, debates e anúncios relacionados diretamente ao conteúdo do curso.

E-MAIL

Comunicação formal e individual.

Notificações por e-mail **Exemplo:** Assuntos privados, notificações e comunicações individuais entre estudante e professora.

e-mail: nta@cesar.school

e-mail: rmo@cesar.school

e-mail: ghdr@cesar.school

GOOGLE CLASSROOM

Todas as atividades, materiais adicionais e de aula, bem como comunicações, serão realizadas através do Google Classroom.

Se precisa de algo urgente, utilize o e-mail ou slack.

CÓDIGO DO CLASSROOM:

4mp3wrhc



Aprendizado
por **PROJETO**



Aprendizado
por **PROBLEMA**

PBL

Método instrucional centrado no **estudante** que proporciona estímulos para uma aprendizagem que possa “conduzir à **investigação, integrar teoria e prática, e aplicar conhecimentos e habilidades** em um processo de resolução de problemas”.



Aluno: centro do ensino
e de aprendizagem



Autonomia



Reflexão



Problematização
da realidade



Trabalho em equipe



Inovação



Professor: mediador,
facilitador, ativador



VAMOS COMBINAR



Pontualidade é essencial



Para uma boa experiência de aula, use computador/notebook



Câmera aberta ou fechada?



Microfone no mute



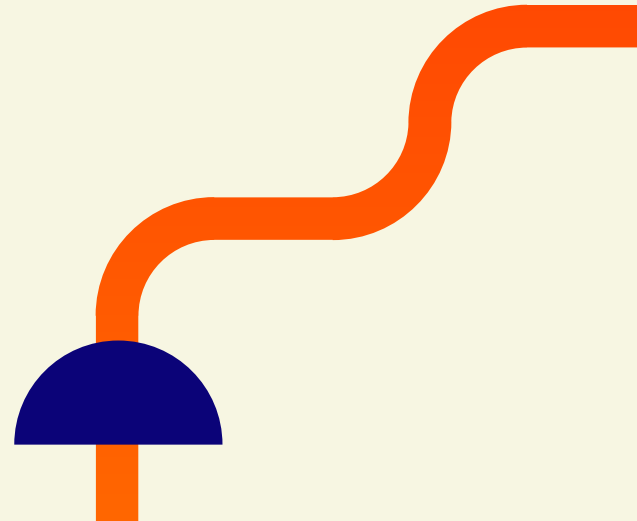
Quer perguntar algo? Use o “Levantar a mão”



A participação na tutoria é obrigatória

MACETE!!

- **Administre seu tempo;**
- **Evite distrações;**
- **Estabeleça metas diárias e semanais para você e sua equipe.**

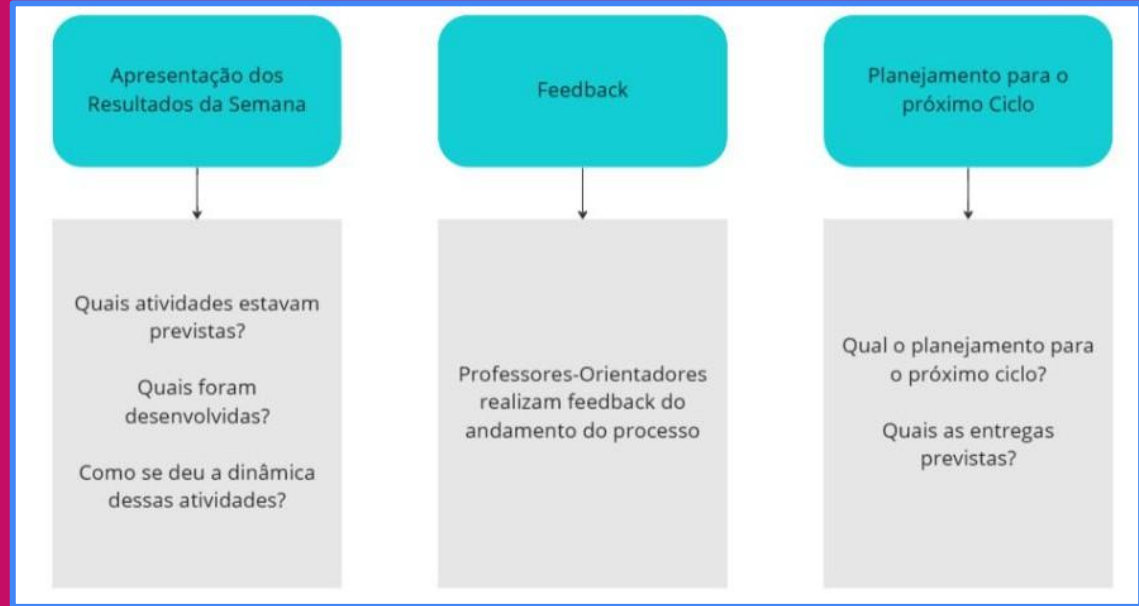


***Bora entender como vai
funcionar a disciplina de
Projeto 3?***



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.



Sobre Faltas

O estudante que faltar ao encontro obrigatório do seu grupo terá registradas 4 FALTAS no Lyceum, conforme carga horária semanal da disciplina.

O estudante tem DIREITO a FALTAR ATÉ 25% DOS ENCONTROS.

Faltas não serão abonadas devido a compromissos de estágio ou de saúde, salvo envio de atestado SUPERIOR A 15 DIAS, conforme MANUAL DO ESTUDANTE.

Faltas recorrentes nos encontros impactam ainda na NOTA DE PROCESSO do ESTUDANTE, podendo o professor orientador considerar tal critério como AUSÊNCIA DE PARTICIPAÇÃO.

O estudante que for chamado pelo professor orientador a participar durante a reunião e não puder falar por estar em outro compromisso poderá levar FALTA no encontro.

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**

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

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

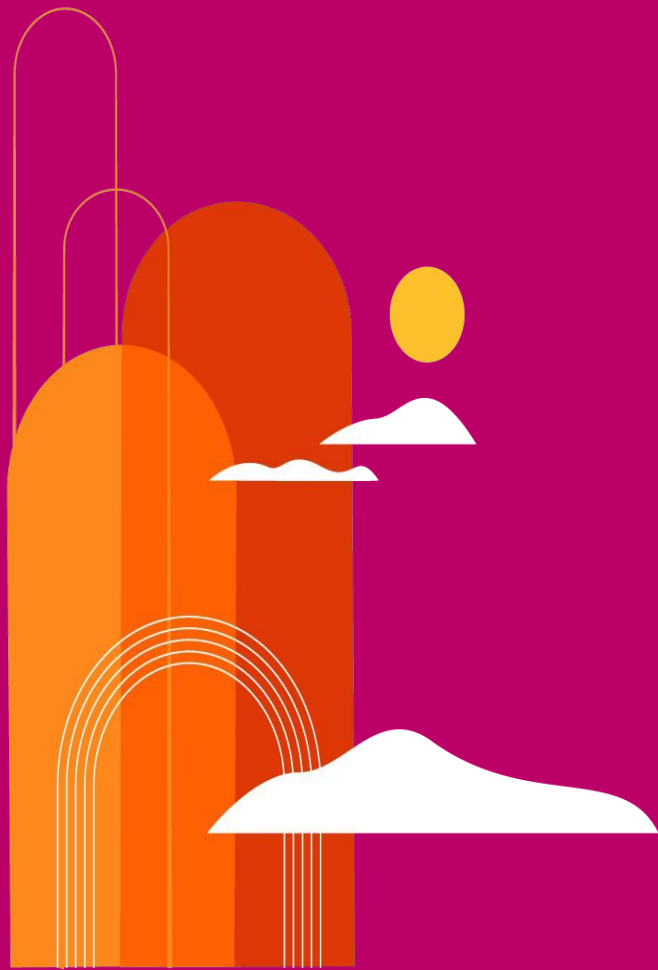
Para ter direito à Prova Final em Projeto, o estudante precisa obter média geral mínima

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.

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 INDIVIDUAL.



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. RELATÓRIO DE PESQUISA DOS REQUISITOS DE DESIGN
7. RELATÓRIO DE PESQUISA DOS REQUISITOS DE CC

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. COMO FOI O PROCESSO DE IDEACÃO DO GRUPO
3. QUAL A SOLUÇÃO ESCOLHIDA?
4. DE QUE FORMA A SOLUÇÃO RESOLVE O PROBLEMA?
5. COMO A SOLUÇÃO FOI DESENVOLVIDA?
6. COMO FUNCIONA A SOLUÇÃO?
7. QUAIS OS RESULTADOS DA VALIDAÇÃO DA SOLUÇÃO?
8. 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 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 Status Report 1 e Status Report 2
- Entrega do F.A.C.T no prazo estabelecido

Sprints de Projeto

A partir de 2025.2, os estudantes de Ciência da Computação e Design possuem roadmaps **específicos com as entregas divididas em sprints semanais**.

O tempo disponível para realização da imersão foi reduzido, deixando maior espaço para desenvolvimento da solução e cumprimento dos requisitos de cada um dos cursos com o intuito de melhorar os entregáveis ao final do semestre.

O processo de pesquisa não deve ser feito para alterar o desafio trazido para o semestre, mas para ajudar na compreensão do mesmo.

O SR1 será composto apenas da etapa de Pesquisa.

A ideação e desenvolvimento serão entregáveis previstos para o SR2. A quantidade de semanas entre o Início das Aulas e o SR1, bem como entre o SR1 e o SR2 refletem essa mudança.

A entrega de cada Sprint no prazo impacta diretamente tanto na nota de Processo quanto na nota Técnica de CC e Design. Os avaliadores técnicos terão acesso aos relatórios de acompanhamento dos orientadores para que possam conferir como foi a trajetória de desenvolvimento da solução e podem levar isso em consideração em suas avaliações.

ACESSE A PASTA NO LINK A SEGUIR E CONFIRA OS
REQUISITOS DE CC E DESIGN DO SEU PERÍODO

https://drive.google.com/drive/folders/1e7UXBI6a8gTd8cJpZRN9R9sQ_BtH4I2?usp=drive_link

**O PROBLEMA A SER RESOLVIDO NESTE
SEMESTRE É**

**COMO FAZER AS PESSOAS ENGAJAREM EM
PESQUISAS DE SATISFAÇÃO ?**

Na sexta-feira, será feito o kickoff do projeto com uma apresentação do cliente sobre o desafio, apresentando premissas para os grupos.

As afirmações do cliente servirão para a construção de uma primeira versão de Matriz CSD por parte dos grupos e o início oficial do projeto do semestre.

...Dúvidas até aqui?

UUI



Dito tudo isso...

UUI



**NÃO SERÁ ACEITO NENHUM TIPO DE
DISCRIMINAÇÃO E PRECONCEITO.**

**CASO SOFRA OU PERCEBA QUE
ALGUM(A) COLEGA ESTEJA
PASSANDO POR ALGO DO TIPO
(INDEPENDENTE DA DIMENSÃO),
FAVOR ME COMUNICAR.**



Montagens das EQUIPES!

Agora em sala!

Teremos 10 equipes com até 12 pessoas, sendo 09 de CC e 03 de Design

- Não pode sobrar ninguém, caso sobre, os coleguinhos serão encaixados nas equipes menores;
- O pessoal de CC **não** podem ministrar as turmas A e B,
- Teremos um cliente por turma;
- Podem montar as equipes nessa planilha [Aqui](#) ;
- As tutorias serão sempre nas terças-feira e quartas-feiras;
- e quintas-feiras só com horário agendado.



C . E . S . A . R

Pessoas impulsionando inovação.
Inovação impulsionando
negócios.

Coordenação de Projetos da Graduação

Ivo Henrique Dantas
(Manhã) E-mail:
ihfadc@cesar.school

Gustavo Alexandre (Noite)
E-mail:
gbsa@cesar.school

