



IFriends

Apresentação Final

by Bunka Bytes

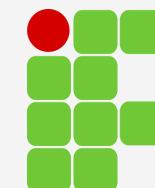


Equipe Bunka Bytes

ANAÍ VILLCA ROJAS	SP3029085
JAMILLI VITORIA GIOIELLI	SP3027473
JOSE ROBERTO CLAUDINO FERREIRA	SP3024369
JULIA ROMUALDO PEREIRA	SP3023061
KAIKY MATSUMOTO SILVA	SP185075X

Instituto Federal de São Paulo
Campus São Paulo

26-09-2022



ÍNDICE

01 Introdução

02 Materiais e Métodos

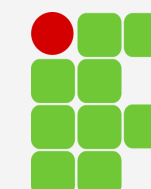
03 Desenvolvimento

04 Demonstração

05 Considerações finais

06 Referências

07 Dúvidas

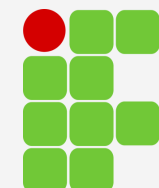




01

Introdução

Conhecendo mais sobre o projeto

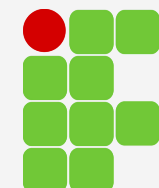


Problemática

- Novo cenário escolar;
- Novas informações, novas dificuldades;
- É possível encontrar respostas em um só lugar?

Solução

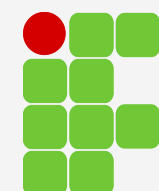
- Criação de uma comunidade virtual;
- Permitir que alunos possam fazer perguntas e fornecer respostas;
- Compartilhamento de experiências;



Proposta

Comunidade de apoio que permita instigar a comunicação entre alunos, fornecendo um espaço no qual as dúvidas possam ser tiradas com mais facilidade.

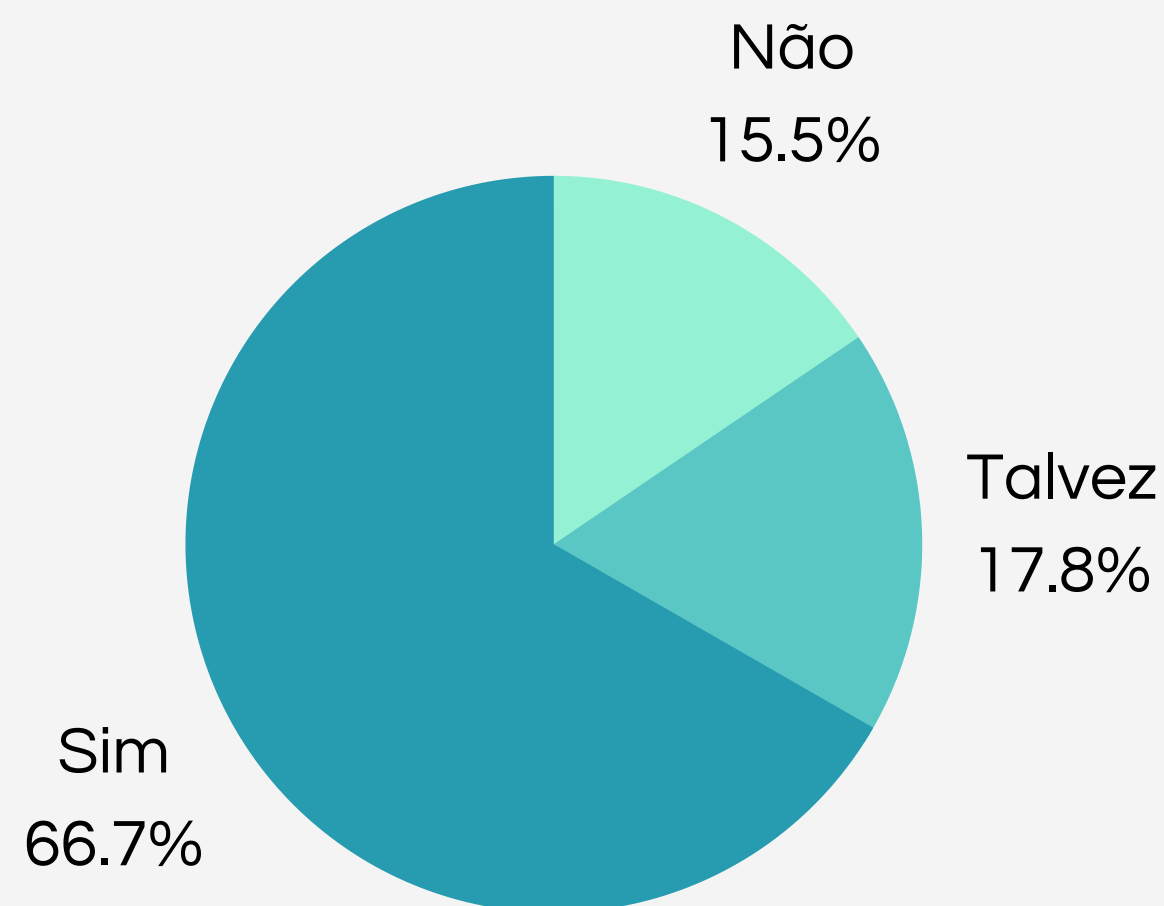
- 🎯 Fórum de perguntas e respostas;
- 🎯 Publicação de eventos (monitorias);
- 🎯 Navegação simplificada por meio das categorias;
- 🎯 Recursos gamificados;



Pesquisa de aceitação

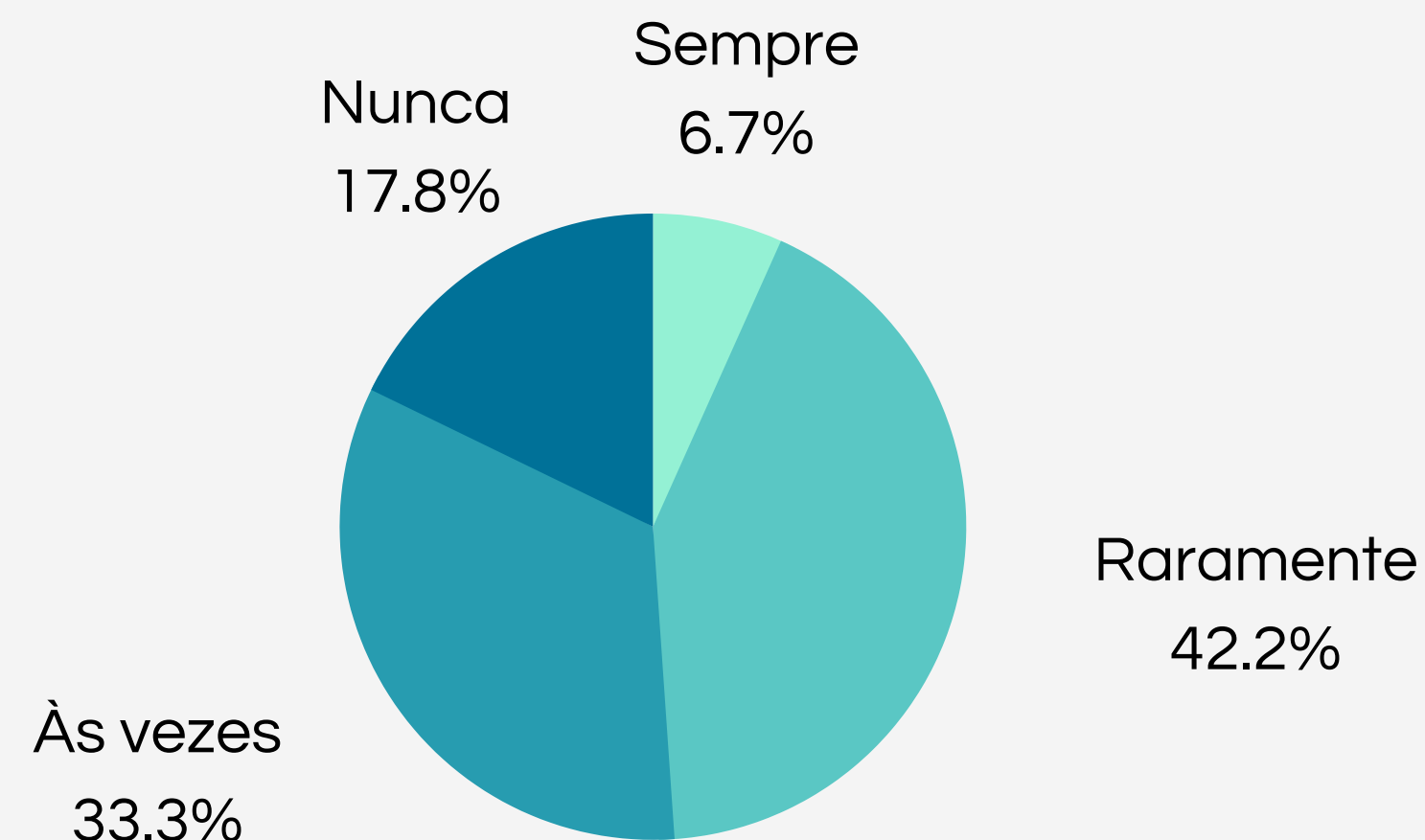
A pesquisa de aceitação contou com 45 respostas em um período de 5 dias.

- Dificuldade de adaptação

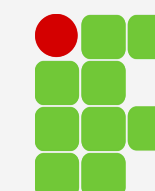


Fonte: Os autores

- Frequência às monitorias

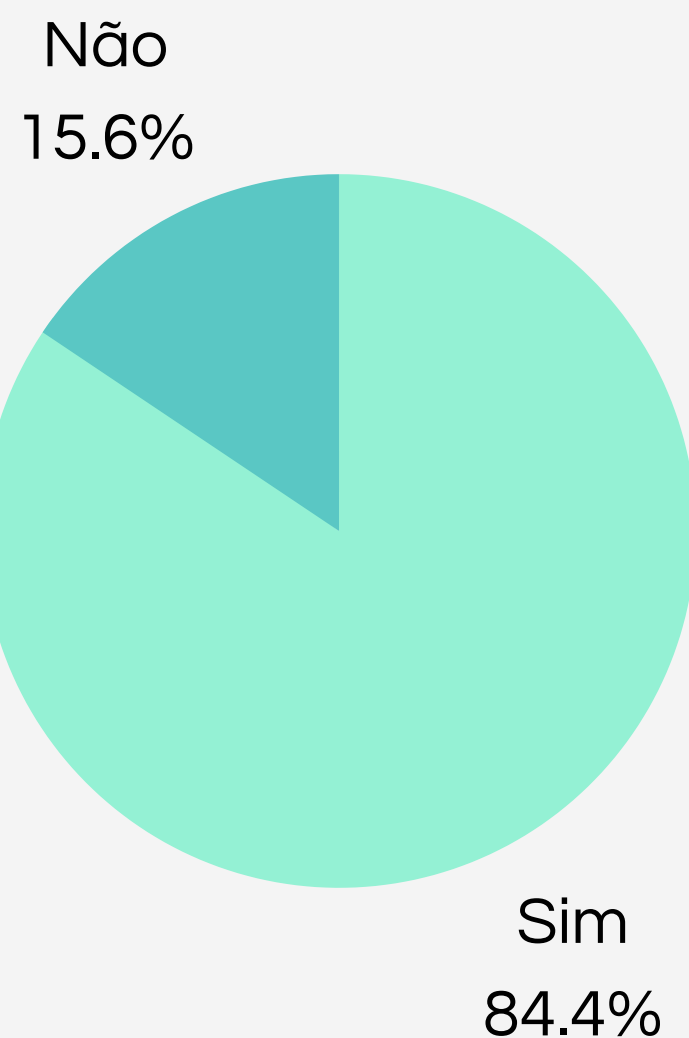


Fonte: Os autores

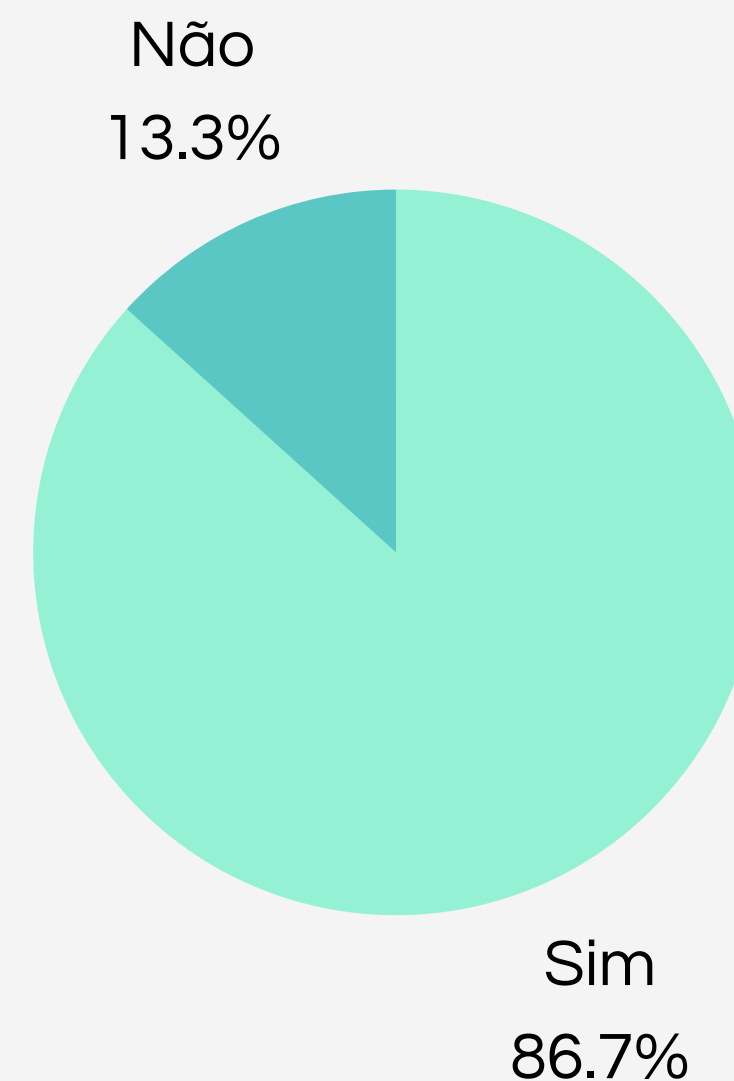


Pesquisa de aceitação

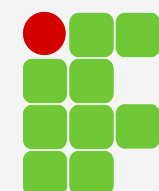
- Você usaria um sistema de perguntas e respostas do IFSP?
- Uma comunidade de perguntas e respostas te ajudaria na sua vida acadêmica?



Fonte: Os autores



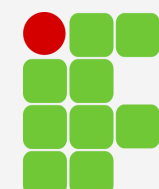
Fonte: Os autores



02

Materiais e Métodos

O que usamos para elaborar o projeto



Ferramentas



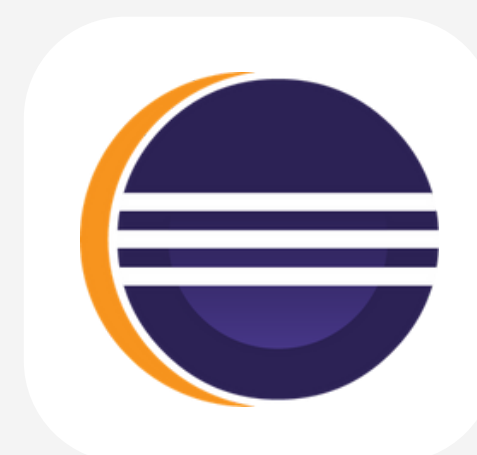
Scrum



Notion



Subversion



Eclipse



Visual Studio Code



Overleaf



Canva



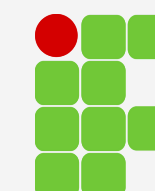
Figma



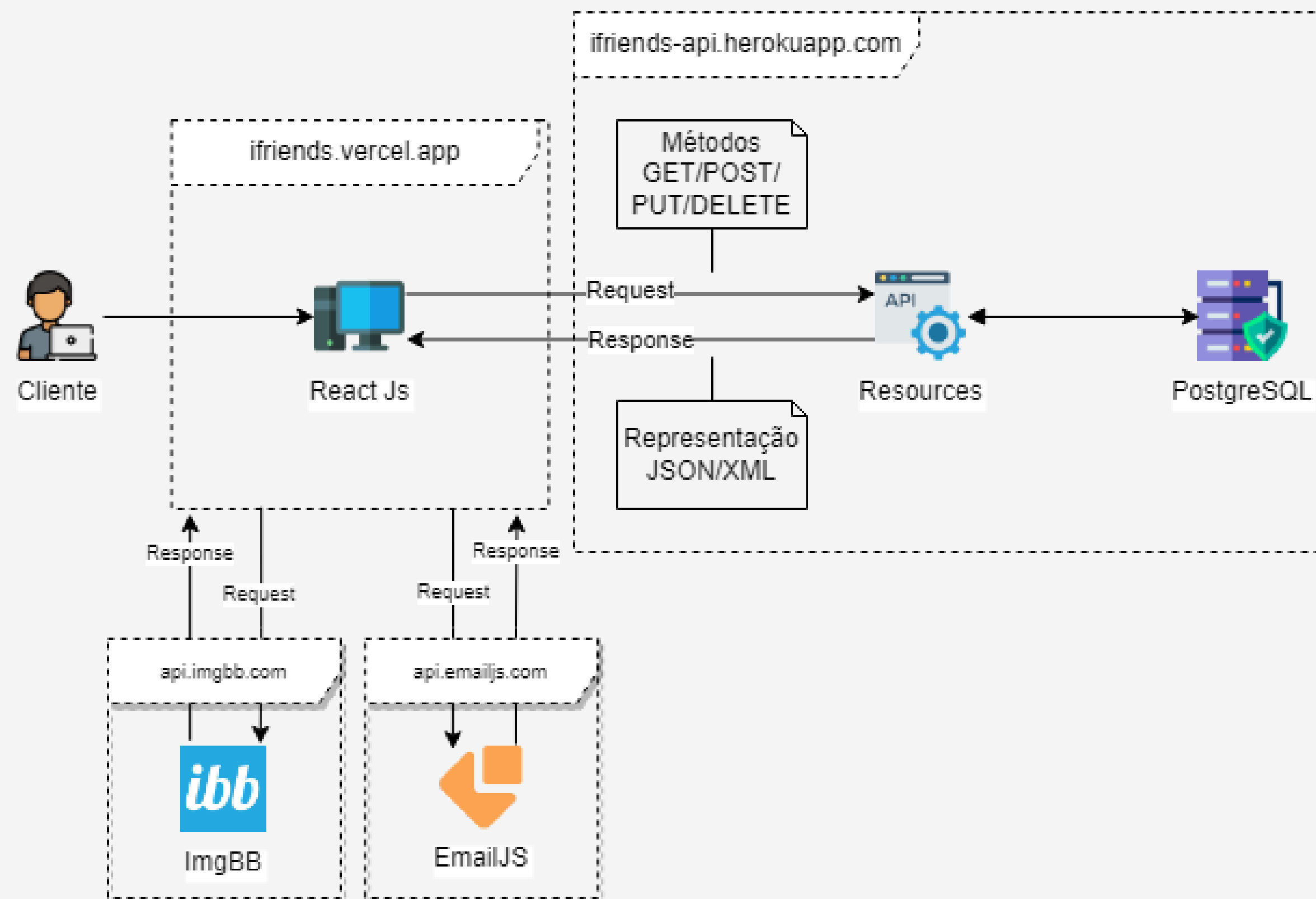
Discord



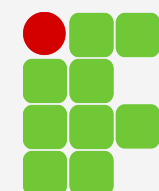
WhatsApp



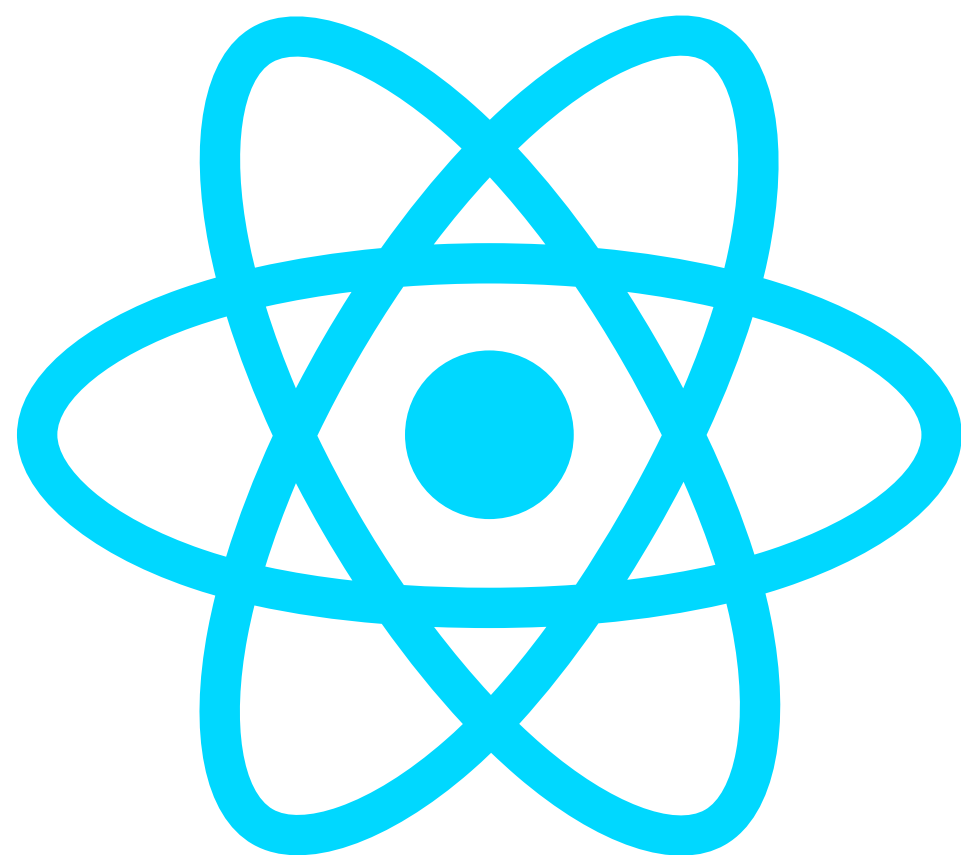
Arquitetura



Fonte: Os autores



Front-end



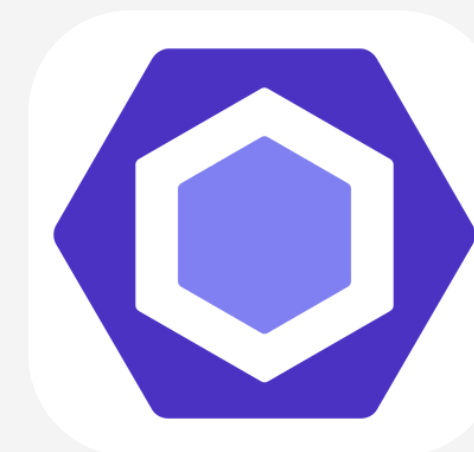
React



Ant Design



React Router v6



ESLint



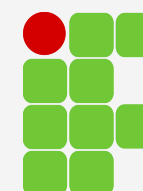
imgBB



i18next



EmailJS



Back-end



Spring Boot



Swagger



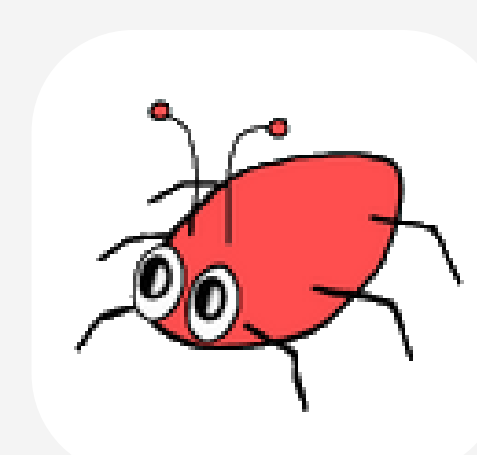
PostgreSQL



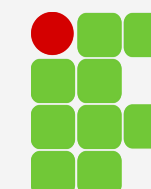
JUnit



Jacoco



FindBugs™





03

Desenvolvimento

Construção do projeto

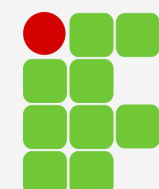
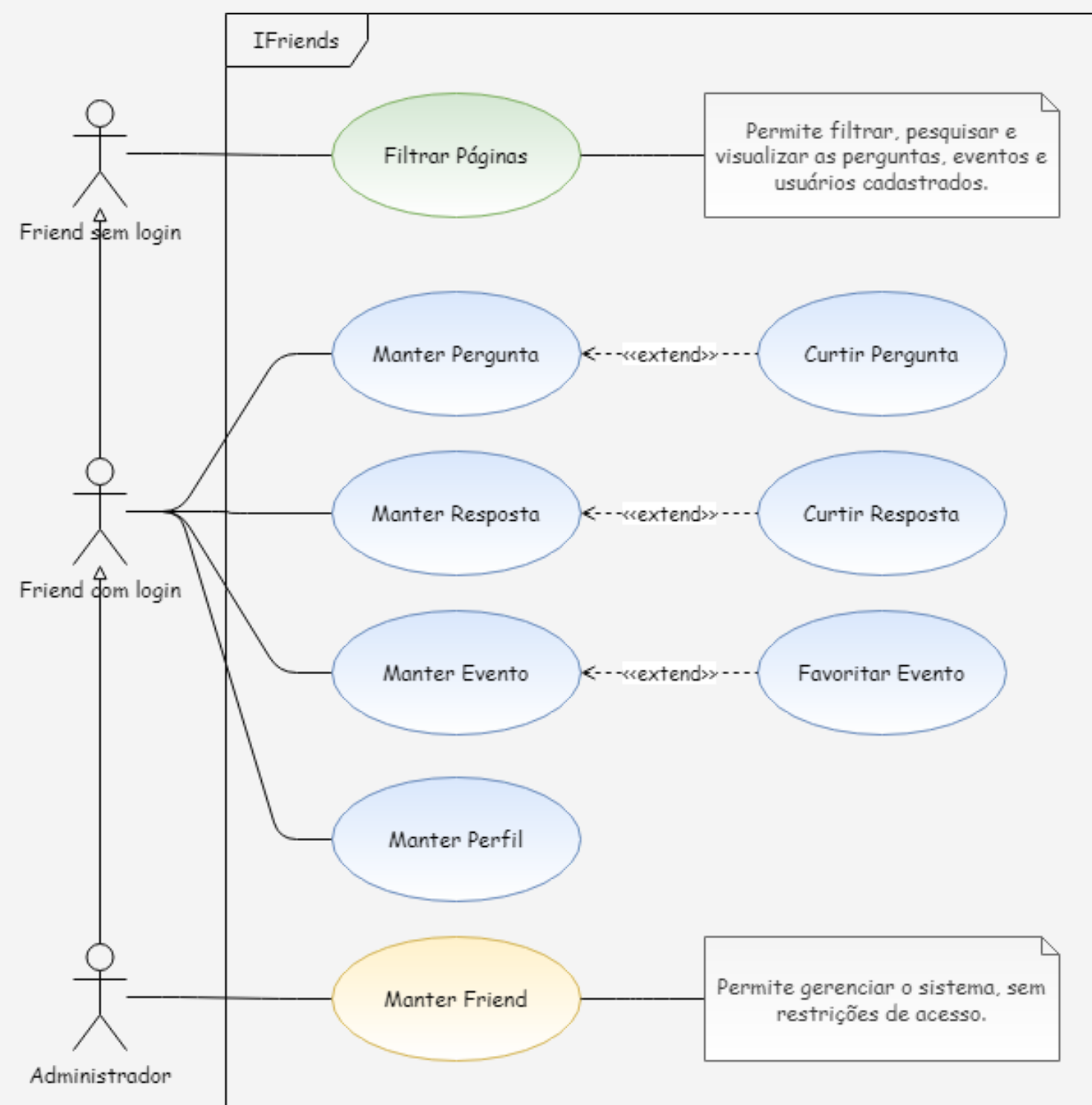


Diagrama de caso de uso



Fonte: Os autores

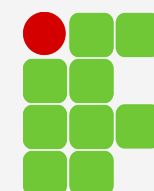
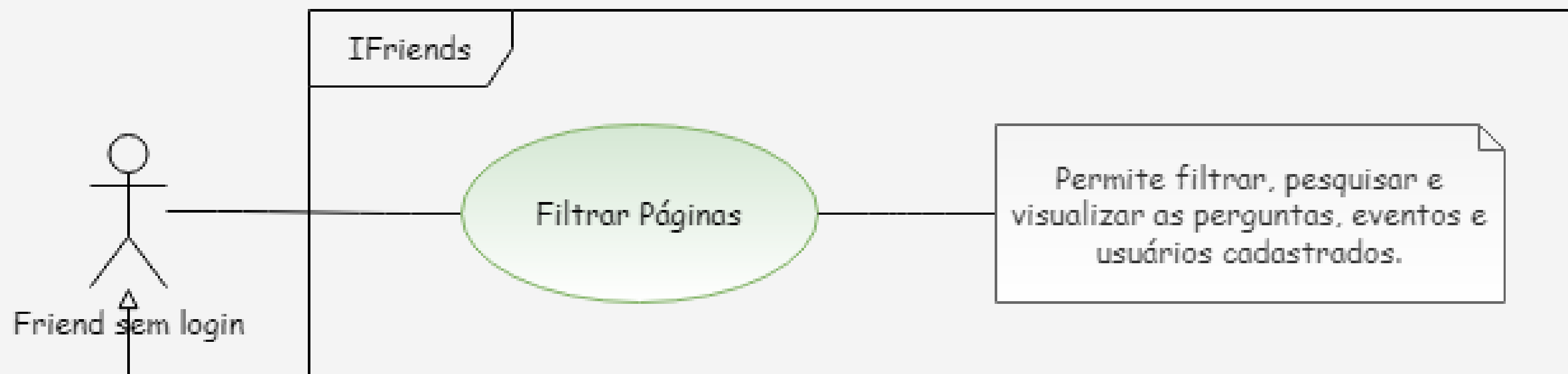


Diagrama de caso de uso



Fonte: Os autores

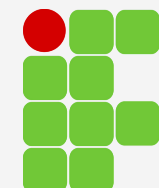
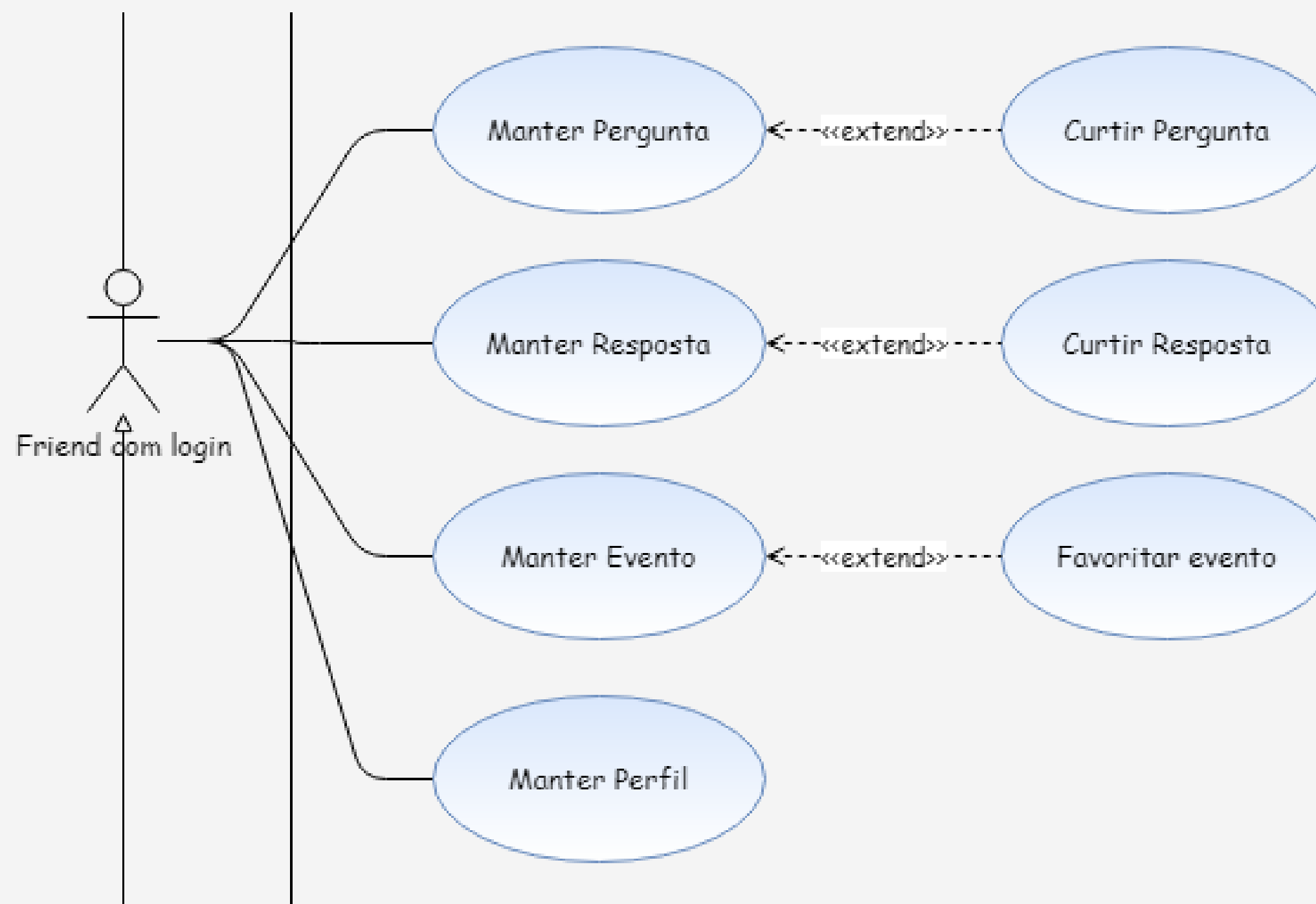


Diagrama de caso de uso



Fonte: Os autores

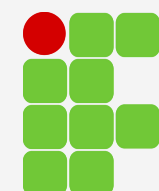
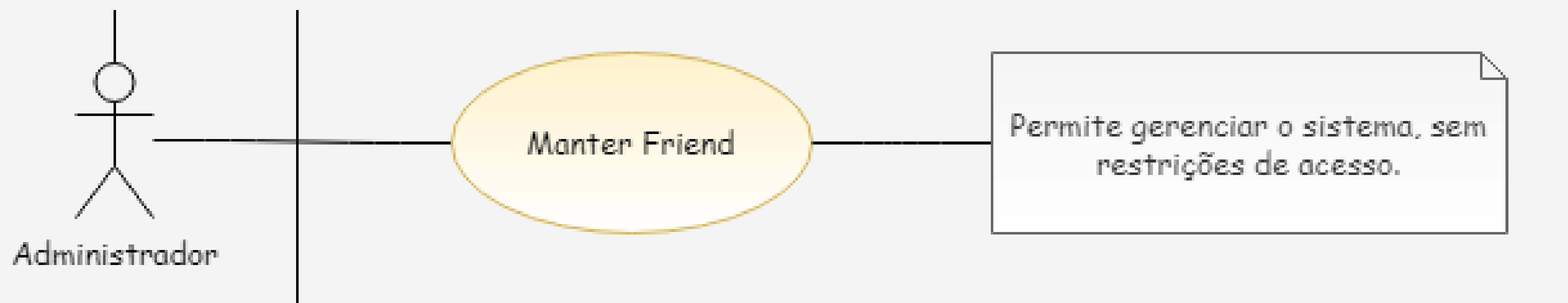
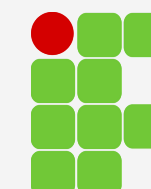


Diagrama de caso de uso



Fonte: Os autores



Histórias de usuário

- A pontuação foi feita por meio do Planning poker e os pontos foram baseados na sequência Fibonacci.

Épico	Quantidade de Histórias	Estimativa global
Gestão de Perguntas	8	43 pontos
Gestão de Respostas	6	24 pontos
Gestão de Eventos	5	16 pontos
Gestão de Usuários	5	36 pontos
Usabilidade	1	5 pontos
Moderação	1	5 pontos

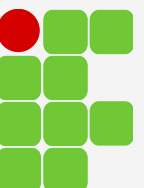
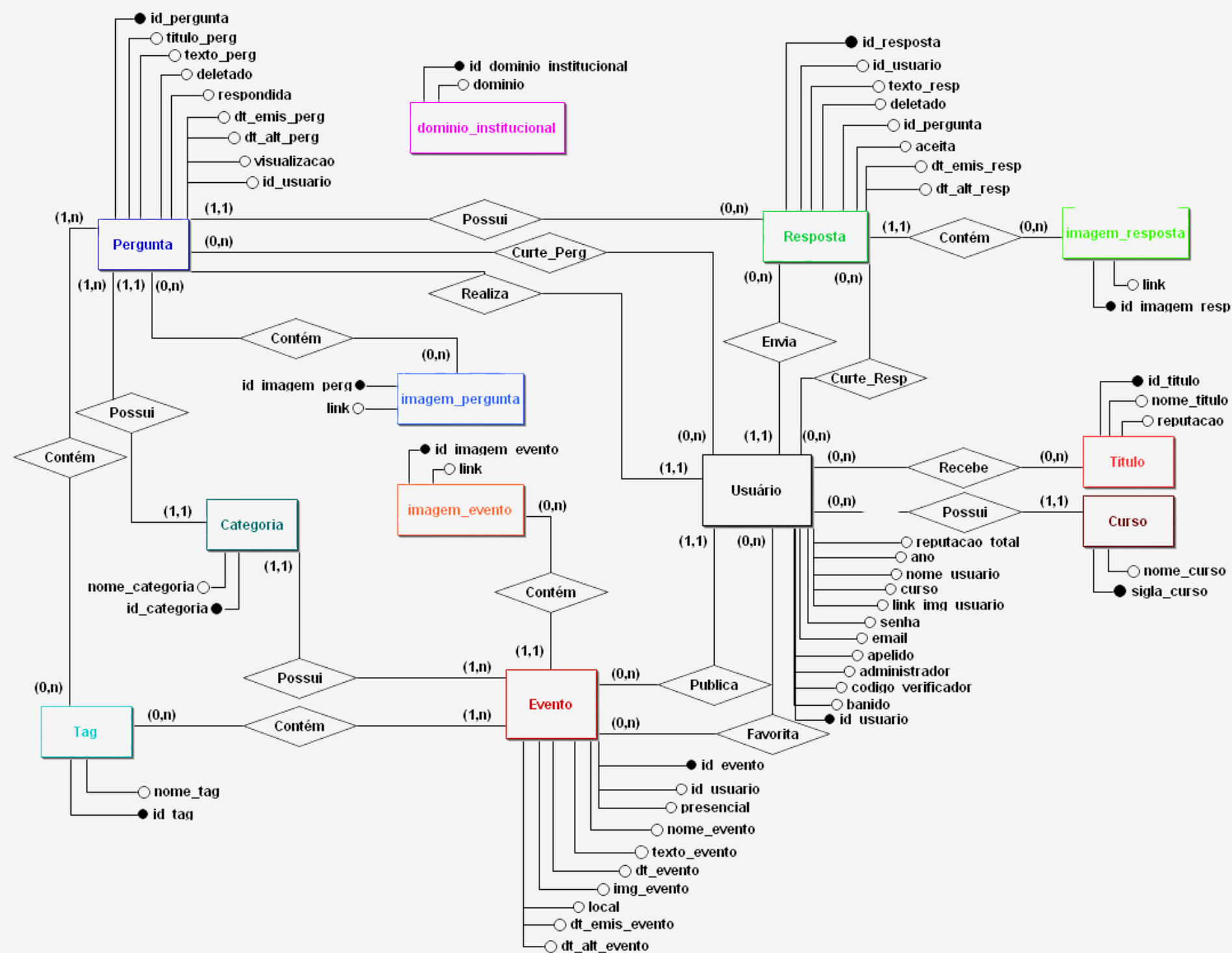


Diagrama de entidade e relacionamento



Fonte: Os autores

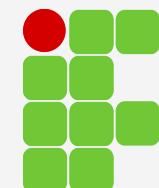
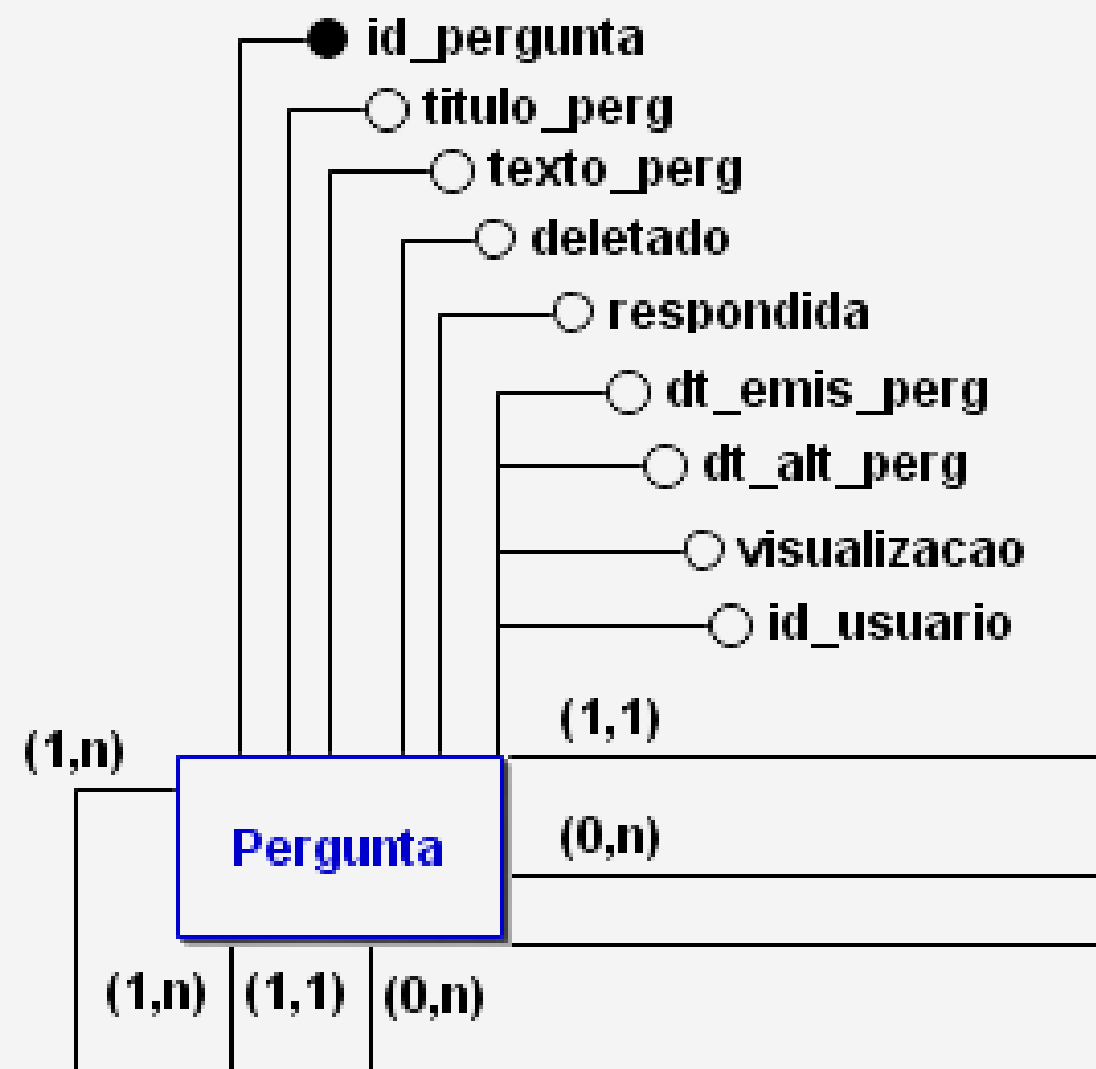
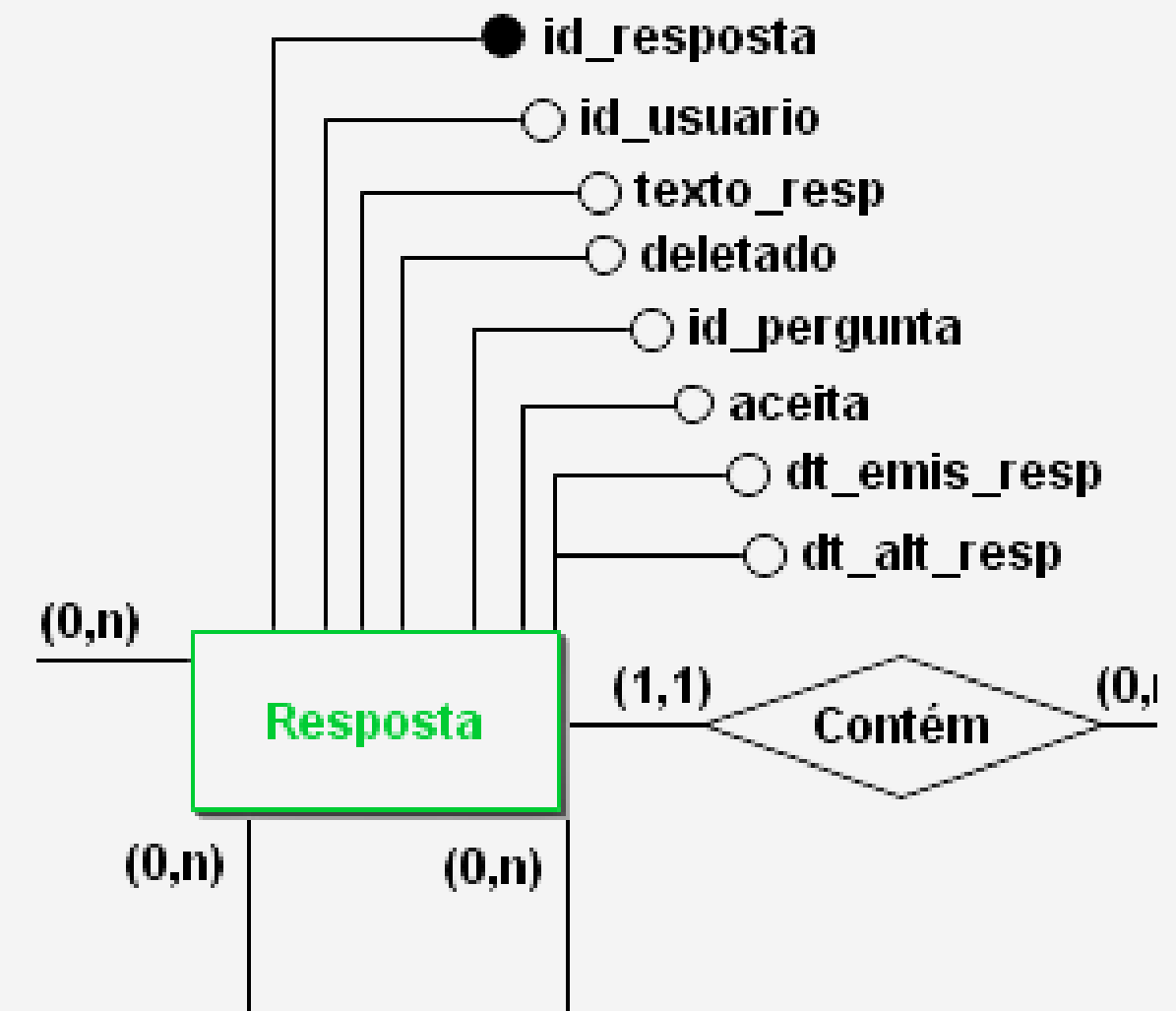


Diagrama de entidade e relacionamento



Fonte: Os autores



Fonte: Os autores

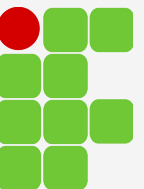
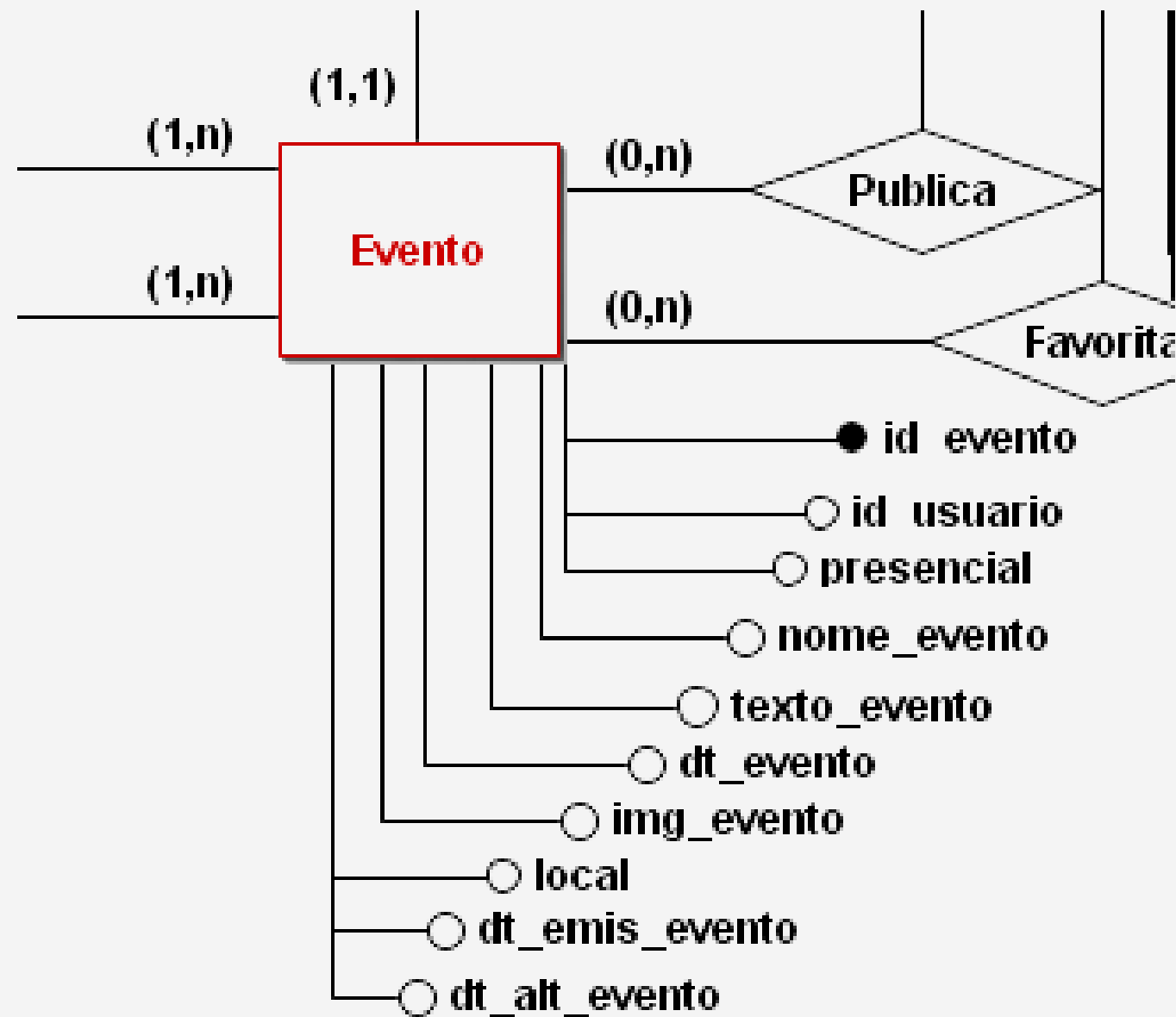
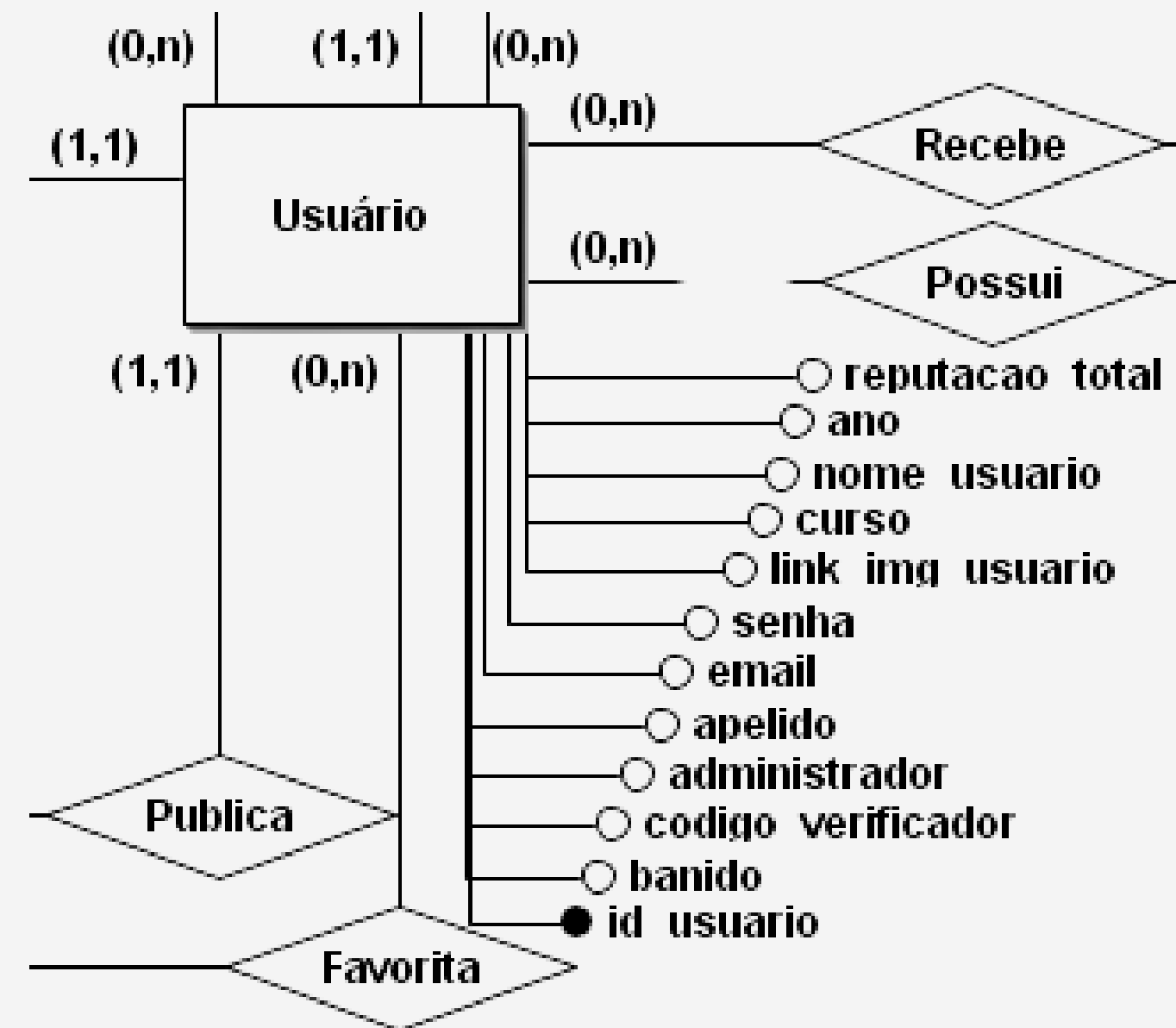


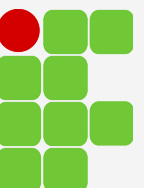
Diagrama de entidade e relacionamento

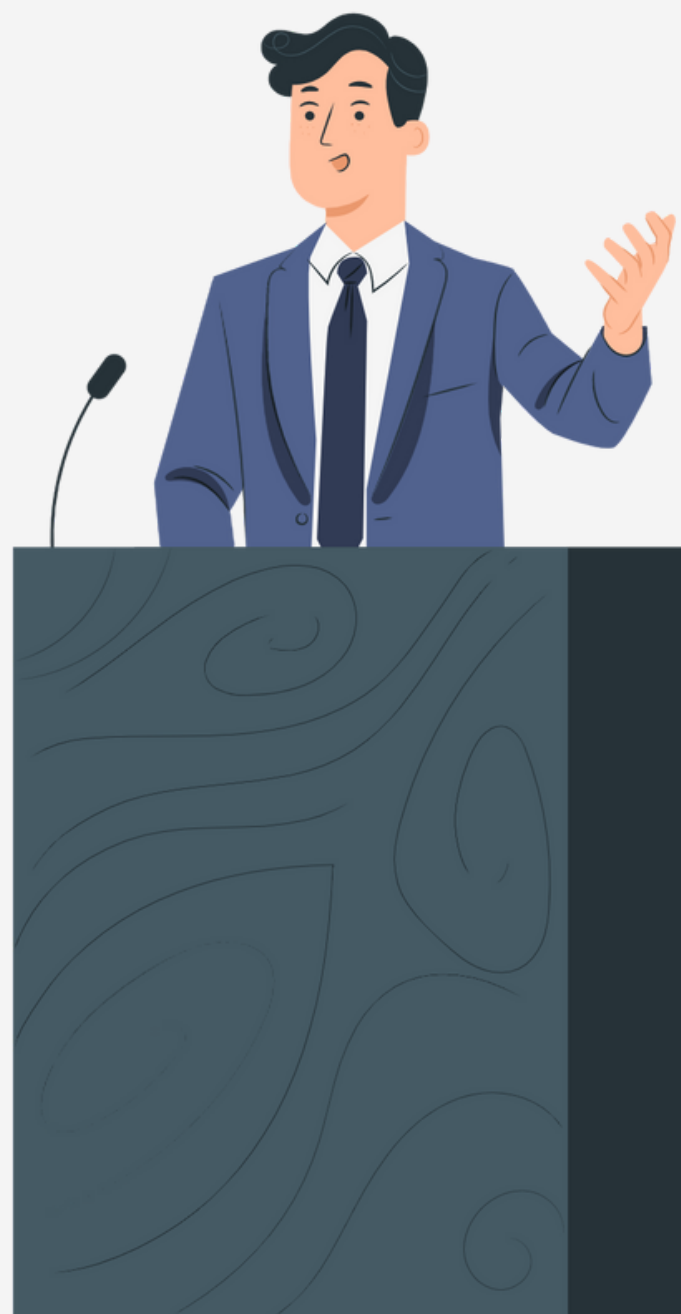


Fonte: Os autores



Fonte: Os autores

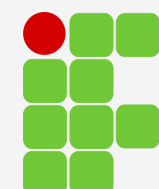




04

Demonstração

Apresentação dos resultados



Aplicação



Gource

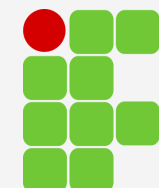




05

Considerações finais

Aprendizados, melhorias e próximos passos

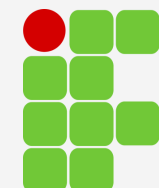




06

Referências bibliográficas

Referências usadas na elaboração



Referências bibliográficas

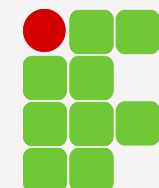
CRUZ, F. Scrum e Agile em Projetos: Guia Completo. 2. ed. Rio de Janeiro: Brasport Livros e Multimídia Ltda., 2018.

SARTORI, A. S.; ROESLER, J. Comunidades virtuais de aprendizagem: espaços de desenvolvimento de socialidades, comunicação e cultura. Acesso, v. 20, p. 10–14, 2004.

SCHWABER, Ken ; SUTHERLAND, Jeff. Guia do Scrum™. Um guia definitivo para o Scrum: As regras do jogo. [s.l.: s.n.], 2013. Disponível em: <<https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-Portuguese-BR.pdf>>. Acesso em: 10 set. 2022.

SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software. 9. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil Ltda., 2011.

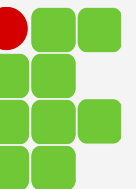
SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software. 10. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil Ltda., 2019.



Referências bibliográficas

STORYSET. Customize, animate and download illustration for free. Storyset.com. Disponível em: <<https://storyset.com/>>. Acesso em: 10 set. 2022.

VALENTIM, E.; SOUZA, R.; ARAÚJO, R.; OLIVEIRA, V. Interatividade e gamificação no ensino superior: uma análise em fóruns de discussão. Internet latent corpus journal, v. 6, n. 1, p. 150–172, 2016.

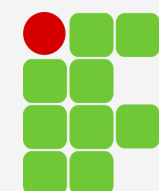




07

Dúvidas

Alguma dúvida?



Informações da apresentação

- Disponível em:



Informações para contato

- bunkabytes@gmail.com

