

Engenharia de Software

Vinicius Garcia, Sergio Victor, José Bruno Oliveira, Thiago Vanderlei, Lucas Ambrósio, Samuel Ferreira, Vinícius da Rosa Silva, Sofia Melo, ...



34 pessoas

1 administrador(a)

33 membros



579 questões essenciais

140 ferramentas



2379 falas

1879 respostas

500 comentários às respostas

Engajamento por ferramenta

Automação de Testes

 26 pessoas
 6 questões
 231 falas
149 respostas
82 comentários

engenharia PARA software

 29 pessoas
 5 questões
 170 falas
139 respostas
31 comentários

Onboard IF977

 33 pessoas
 5 questões
 163 falas
157 respostas
6 comentários

Engenharia de Software

 28 pessoas
 4 questões
 126 falas
100 respostas
26 comentários

Inovação & Emp.

 21 pessoas
 5 questões
 125 falas
103 respostas
22 comentários

perfis do time

 26 pessoas
 5 questões
 124 falas
123 respostas
1 comentário

Leis de Lehman

 23 pessoas
 4 questões
 122 falas
87 respostas
35 comentários

futuro digital

 30 pessoas
 3 questões
 115 falas
89 respostas
26 comentários

Qualidade de Software

 26 pessoas
 3 questões
 105 falas
75 respostas
30 comentários

ES PARA Transformação Digital

 23 pessoas
 3 questões
 98 falas
50 respostas
48 comentários

Web Frameworks

 21 pessoas
 4 questões
 95 falas
46 respostas
49 comentários

Teste de Software

 24 pessoas
 3 questões
 95 falas
67 respostas
28 comentários

Atributos de Qualidade

 25 pessoas
 3 questões
 82 falas
69 respostas
13 comentários

Post-mortem

 4 pessoas
 6 questões
 27 falas
16 respostas
11 comentários

Post-mortem

 1 pessoa
 5 questões
 25 falas
14 respostas
11 comentários

Matriz CSD

 2 pessoas
 5 questões
 23 falas
23 respostas
0 comentários

 Post-mortem

 1 pessoa
 6 questões
 21 falas
13 respostas
8 comentários

 jornada do usuário

 3 pessoas
 5 questões
 20 falas
20 respostas
0 comentários

 Post-mortem

 3 pessoas
 6 questões
 20 falas
11 respostas
9 comentários

 jornada do usuário

 2 pessoas
 5 questões
 19 falas
17 respostas
2 comentários

 Dona Deda

 4 pessoas
 1 questão
 19 falas
9 respostas
10 comentários

 Post-mortem

 3 pessoas
 6 questões
 15 falas
15 respostas
0 comentários

 Arquitetura de Software

 3 pessoas
 4 questões
 13 falas
13 respostas
0 comentários

 jornada do usuário

 2 pessoas
 5 questões
 13 falas
13 respostas
0 comentários

 Post-mortem

 2 pessoas
 6 questões
 13 falas
13 respostas
0 comentários

 jornada do usuário

 1 pessoa
 5 questões
 13 falas
13 respostas
0 comentários

 Post-mortem

 1 pessoa
 6 questões
 13 falas
12 respostas
1 comentário

 Matriz CSD

 3 pessoas
 5 questões
 10 falas
9 respostas
1 comentário

 desafio de projeto

 1 pessoa
 4 questões
 10 falas
10 respostas
0 comentários

 Hackenge

 6 pessoas
 3 questões
 10 falas
7 respostas
3 comentários

 Arquitetura de Software

 1 pessoa
 4 questões
 10 falas
10 respostas
0 comentários

 Post-mortem

 1 pessoa
 6 questões
 9 falas
9 respostas
0 comentários

 Post-mortem

 1 pessoa
 6 questões

 jornada do usuário

 1 pessoa
 5 questões

9 falas
9 respostas
0 comentários

9 falas
9 respostas
0 comentários

Post-mortem
 2 pessoas
 6 questões
 9 falas
9 respostas
0 comentários

Matriz CSD
 3 pessoas
 5 questões
 9 falas
9 respostas
0 comentários

proposta de valor
 3 pessoas
 5 questões
 9 falas
9 respostas
0 comentários

Post-mortem
 2 pessoas
 6 questões
 8 falas
7 respostas
1 comentário

jornada do usuário
 2 pessoas
 5 questões
 8 falas
5 respostas
3 comentários

Post-mortem
 1 pessoa
 6 questões
 8 falas
8 respostas
0 comentários

Matriz CSD
 2 pessoas
 4 questões
 8 falas
4 respostas
4 comentários

desafio de projeto
 3 pessoas
 4 questões
 8 falas
7 respostas
1 comentário

proposta de valor
 3 pessoas
 5 questões
 8 falas
8 respostas
0 comentários

Post-mortem
 2 pessoas
 6 questões
 8 falas
8 respostas
0 comentários

Equipes
 8 pessoas
 2 questões
 8 falas
8 respostas
0 comentários

Post-mortem
 3 pessoas
 6 questões
 8 falas
8 respostas
0 comentários

Hackenge
 2 pessoas
 3 questões
 8 falas
5 respostas
3 comentários

Post-mortem
 2 pessoas
 6 questões
 7 falas
7 respostas
0 comentários

Post-mortem
 1 pessoa
 5 questões
 7 falas
5 respostas
2 comentários

Arquitetura de Software
 1 pessoa
 4 questões
 7 falas
7 respostas
0 comentários

Post-mortem

- 2 pessoas
- 6 questões
- 7 falas
7 respostas
0 comentários

Post-mortem

- 1 pessoa
- 6 questões
- 7 falas
6 respostas
1 comentário

Equipe 03

- 2 pessoas
- 3 questões
- 7 falas
5 respostas
2 comentários

desafio de projeto

- 1 pessoa
- 4 questões
- 7 falas
7 respostas
0 comentários

Hackenge

- 1 pessoa
- 3 questões
- 7 falas
4 respostas
3 comentários

Post-mortem

- 2 pessoas
- 5 questões
- 7 falas
6 respostas
1 comentário

Dúvidas

- 3 pessoas
- 1 questão
- 6 falas
2 respostas
4 comentários

Matriz CSD

- 2 pessoas
- 5 questões
- 6 falas
5 respostas
1 comentário

Matriz CSD

- 3 pessoas
- 4 questões
- 6 falas
6 respostas
0 comentários

proposta de valor

- 1 pessoa
- 5 questões
- 6 falas
6 respostas
0 comentários

Post-mortem

- 1 pessoa
- 6 questões
- 6 falas
6 respostas
0 comentários

proposta de valor

- 2 pessoas
- 5 questões
- 6 falas
6 respostas
0 comentários

desafio de projeto

- 1 pessoa
- 4 questões
- 6 falas
6 respostas
0 comentários

desafio de projeto

- 3 pessoas
- 4 questões
- 6 falas
6 respostas
0 comentários

Post-mortem

- 1 pessoa
- 6 questões
- 6 falas
6 respostas
0 comentários

Matriz CSD

- 2 pessoas
- 5 questões
- 6 falas
5 respostas
1 comentário

Prototipação de Média Fidelidade

- 2 pessoas

Post-mortem

- 1 pessoa

 4 questões

 6 falas

5 respostas

1 comentário

 6 questões

 6 falas

6 respostas

0 comentários

Post-mortem

 1 pessoa

 6 questões

 6 falas

6 respostas

0 comentários

desafio de projeto

 1 pessoa

 4 questões

 5 falas

5 respostas

0 comentários

Equipe 01

 3 pessoas

 2 questões

 5 falas

5 respostas

0 comentários

proposta de valor

 1 pessoa

 5 questões

 5 falas

5 respostas

0 comentários

Prototipação de Média Fidelidade

 1 pessoa

 4 questões

 5 falas

5 respostas

0 comentários

proposta de valor

 1 pessoa

 5 questões

 5 falas

5 respostas

0 comentários

Dúvidas

 2 pessoas

 1 questão

 5 falas

2 respostas

3 comentários

Prototipação de Média Fidelidade

 1 pessoa

 4 questões

 5 falas

5 respostas

0 comentários

desafio de projeto

 2 pessoas

 4 questões

 5 falas

5 respostas

0 comentários

proposta de valor

 1 pessoa

 5 questões

 5 falas

5 respostas

0 comentários

Arquitetura de Software

 1 pessoa

 4 questões

 5 falas

4 respostas

1 comentário

Equipe 08

 2 pessoas

 3 questões

 5 falas

4 respostas

1 comentário

Matriz CSD

 1 pessoa

 4 questões

 5 falas

4 respostas

1 comentário

Prototipação de Média Fidelidade

 2 pessoas

 4 questões

 5 falas

4 respostas

1 comentário

proposta de valor

 1 pessoa

 5 questões

 5 falas

5 respostas

0 comentários

jornada do usuário

 1 pessoa

 5 questões

 5 falas

5 respostas

0 comentários

 **jornada do usuário**

-  1 pessoa
-  5 questões
-  5 falas
5 respostas
0 comentários

 **Prototipação de Média Fidelidade**

-  1 pessoa
-  4 questões
-  4 falas
4 respostas
0 comentários

 **Dona Deda**

-  2 pessoas
-  1 questão
-  4 falas
3 respostas
1 comentário

 **Dúvidas**

-  3 pessoas
-  1 questão
-  4 falas
1 resposta
3 comentários

 **Prototipação de Média Fidelidade**

-  2 pessoas
-  3 questões
-  4 falas
3 respostas
1 comentário

 **Prototipação de Média Fidelidade**

-  1 pessoa
-  4 questões
-  4 falas
4 respostas
0 comentários

 **desafio de projeto**

-  1 pessoa
-  4 questões
-  4 falas
4 respostas
0 comentários

 **Hackenge**

-  1 pessoa
-  2 questões
-  4 falas
4 respostas
0 comentários

 **Arquitetura de Software**

-  1 pessoa
-  4 questões
-  4 falas
4 respostas
0 comentários

 **Dona Deda**

-  3 pessoas
-  1 questão
-  4 falas
1 resposta
3 comentários

 **Post-mortem**

-  1 pessoa
-  4 questões
-  4 falas
4 respostas
0 comentários

 **Arquitetura de Software**

-  1 pessoa
-  4 questões
-  4 falas
4 respostas
0 comentários

 **Hackenge**

-  1 pessoa
-  2 questões
-  3 falas
3 respostas
0 comentários

 **Post-mortem**

-  1 pessoa
-  3 questões
-  3 falas
3 respostas
0 comentários

 **Equipe 04**

-  3 pessoas
-  2 questões
-  3 falas
3 respostas
0 comentários

 **Dúvidas**

-  2 pessoas
-  1 questão
-  3 falas
2 respostas
1 comentário

 **Equipe 02**

-  3 pessoas

 **Hackenge**

-  1 pessoa

 2 questões
 3 falas
3 respostas
0 comentários

 3 questões
 3 falas
3 respostas
0 comentários

 **Dona Deda**
 2 pessoas
 1 questão
 2 falas
2 respostas
0 comentários

 **Dúvidas**
 2 pessoas
 1 questão
 2 falas
1 resposta
1 comentário

 **Dona Deda**
 2 pessoas
 1 questão
 2 falas
1 resposta
1 comentário

 **Equipe 05**
 2 pessoas
 2 questões
 2 falas
2 respostas
0 comentários

 **Dona Deda**
 2 pessoas
 1 questão
 2 falas
1 resposta
1 comentário

 **Equipe 06**
 1 pessoa
 2 questões
 2 falas
2 respostas
0 comentários

 **Equipe 07**
 1 pessoa
 2 questões
 2 falas
2 respostas
0 comentários

 **Post-mortem**
 1 pessoa
 1 questão
 1 fala
1 resposta
0 comentários

 **Post-mortem**
 1 pessoa
 1 questão
 1 fala
1 resposta
0 comentários

 **Post-mortem**
 1 pessoa
 1 questão
 1 fala
1 resposta
0 comentários

O projeto conta com **34 pessoas**, tendo a seguinte composição: **1 administrador** e **33 membros**.

No período de **20/08/2020** até **30/11/2020** foram aplicados nos mapas modulares um total de **140 ferramentas** (hexágonos). Ao todo, foram registradas **2379 falas**. Uma análise de estatística descritiva indica que o projeto possui uma média de **16.99 falas por ferramenta** e de **69.97 falas por membro**.

Na plataforma strateegia.digital existem dois tipos de falas: as respostas diretas às questões e os comentários a essas respostas. Do total de **2379 falas** houve **1879 respostas (78.98% do total de falas)** e **500 comentários às respostas (21.02% do total de falas)**. Entre as 1879 respostas, 327 delas foram provocativas o suficiente para gerar comentários respostas.

2020.3

disso melhor **qualidade** mudanças bom requisitos aplicação **pessoas cliente projeto**
bem problemas TDD todos recursos **código teste processo** ++ **produto pois**
construção resultado **sistema testes deve software** importante sendo
forma equipe Postem vez **desenvolvimento digital** sempre parte onde podem
tempo necessário Software exemplo fazer assim cada maior **usuário** sobre **possível**

O projeto conta com **34 pessoas**, tendo a seguinte composição: **1 administrador e 33 membros**.

No período de **20/08/2020** até **30/11/2020** foram aplicados nos mapas modulares um total de **43 ferramentas** (hexágonos). Ao todo, foram registradas **1734 falas**. Uma análise de estatística descritiva indica que o projeto possui uma média de **40.33 falas por ferramenta** e de **51 falas por membro**.

Na plataforma strateegia.digital existem dois tipos de falas: as respostas diretas às questões e os comentários a essas respostas. Do total de **1734 falas** houve **1303 respostas (75.14% do total de falas)** e **431 comentários às respostas (24.86% do total de falas)**. Entre as 1303 respostas, 266 delas foram provocativas o suficiente para gerar comentários respostas.

Dúvidas

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] cujo foco é compartilhar dúvidas com o time

Referências

Dúvidas frequentes

<https://pt.m.wikipedia.org/wiki/FAQ>

Links compartilhados

 Vinicius Garcia

Repo da cadeira

<http://bit.ly/vcg-es>

Insira aqui suas dúvidas para que todos possam ajudar

 Vinicius Garcia 24/08/2020

Postem aqui as suas dúvidas

 Vinicius Garcia 24/08/2020

Publiquei o link para o repo da disciplina para ajudar

 Lucas Ambrósio 26/08/2020

Boa noite, professor, Acho que o primeiro link de referência do ponto de conversação tá fora do ar, não consegui abrir aqui e não fui o único com esse problema.

 Lucas Ambrósio 26/08/2020

Do módulo de Engenharia PARA Software

 fernando macedo 30/08/2020

a mesma coisa para mim

 Vinicius Garcia 02/09/2020

mudaram a URL... mas adicionei como link ;)

Dona Deda

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] cujo foco é conversar livremente sobre qualquer coisa

Referências

Papo furado

https://pt.wikipedia.org/wiki/Papo_furado

Links compartilhados

 Vinicius Garcia

Podcast Futuros Digitais no Spotify

<https://open.spotify.com/show/75J0gYMewiTw1Y7r4yQLMM?si=CBVvgNdPRHKYzAqcUMak9g>

Fale sobre o q achar relevante para a disciplina e não está relacionado nas questões essenciais de outras caixas de ferramentas

 Vinicius Garcia 24/08/2020

Adicionei o link para o podcast Futuros Digitais da TDS Company no Spotify

  fernando macedo 30/08/2020

<https://strateegia.digital/dashboard/analysis/5f3ed49424dd237e6a3af9ce>

fernando masoco 02/09/2020

professor, o teclado do meu computador eh em ingles, ai ele nao tem tecla para acentuar as palavras ou colocar cedilha, queria saber se isso seria um problema para voce

VG Vinicius Garcia 02/09/2020

é nada fernando! fica de boa ;-)

VG Vinicius Garcia 02/09/2020

Link para a gravação do nosso encontro: https://drive.google.com/open?id=1shqL6KqHfK6u2zH9i_b_FXEUC_yq101G

Onboard IF977

Métodos [de trabalho]

Método [de imersão] para identificar informações na construção de uma jornada SUFICIENTE para o estudante entender o contexto e EFICIENTE para ser usada como base para o processo de ENSINO e APRENDIZAGEM na disciplina

Referências

Engenharia de Software (Bacharelado em Sistemas de Informação, CIn, UFPE)
<http://bit.ly/vcg-es>

Qual sua EXPECTATIVA para esta jornada de aprendizagem?

VD Vinícius da Rosa Silva 24/08/2020

De muito aprendizado!

VG Vinicius Garcia 24/08/2020

Seja um pouquinho mais específico, o que você mais espera aprender?

VD Vinícius da Rosa Silva 24/08/2020

Bom professor, sobre todos os aspectos da Engenharia de Software e processos relacionados!

SV Sergio Victor 24/08/2020

Ficar craque no na Engenharia de Software

MA Matheus Andrade 24/08/2020

Entender mais sobre arquiteturas de software e ter um conhecimento mais amplo na área.

AD Alex Damascena 24/08/2020

desenvolver/criar software de forma mais organizada e estruturada

ZN Zilde Neto 24/08/2020

Aprendizado e desafios instigantes para o mundo da arquitetura de software

LC livio cavalcanti 24/08/2020

Aprender mais sobre testes e boas práticas

AB Alexandre Burle 24/08/2020

Entender melhor a área de engenharia de software e que a disciplina consiga promover uma boa experiência na área, uma coisa bem prática.

YL Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante 24/08/2020

Um período de bastante aprendizado e troca de experiência com todos os envolvidos.

RH RAFAEL HENRIQUE DIAS PEREIRA 24/08/2020

Obter mais conhecimento da área agregando ainda mais para minha vida profissional.

RJ Riei Joaquim Matos Rodrigues 24/08/2020

melhorar meu background sobre software e sistemas e como melhor projeta-lós

TV Thiago Vanderlei 24/08/2020

aprender bastante sobre engenharia de software

C AD Alisson Diego Diniz 24/08/2020

Entender melhor os processos de engenharia de software, para assim ter uma visão mais

Entender melhor os processos de engenharia de software, para assim ter uma visão mais organizada sobre o assunto

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 24/08/2020

Compreender melhor como produzir software de qualidade e escalável. Entender melhor o processo de gerenciamento de projetos de software

LA

Lucas Ambrósio 24/08/2020

Aprender o q é necessário pra desenvolver softwares de qualidade e como projetá-los para melhorar a experiência do usuário

JB

José Bruno Oliveira 24/08/2020

Entender melhor sobre o processo de construção de software no cenário atual

FM

fernando macedo 24/08/2020

conhecer mais sobre a área de engenharia de software

FD

Felipe De Carvalho Vasconcelos 24/08/2020

Adquirir um conhecimento maior sobre o funcionamento e desenvolvimento de software, assim tendo uma visão mais aprofundada do assunto.

DW

Danilo William Pereira da Lima 24/08/2020

Expectativa de adquirir bastante conhecimento, bem como um aprofundamento técnico e melhor organização sobre a construção de um software de qualidade, e é claro, a oportunidade de passar por essa experiência de Educação Digital.

SF

Samuel Ferreira 24/08/2020

Compreender e absorver melhor o desenvolvimento, estrutura e criação de software.

PD

Pedro da Matta 24/08/2020

Construir uma base teórica que ajude a tomada de decisão na prática de desenvolvimento de software

LF

Lucas Felix 24/08/2020

Entender os processos do desenvolvimento de software e ser capaz de aplicar os princípios aprendidos durante a disciplina.

UR

Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 24/08/2020

Se sentir mais preparado (com uma bagagem maior) para utilizar técnicas de engenharia de software

VH

Víctor Hugo Meirelles Silva 24/08/2020

Adquirir uma nova gama de conhecimentos

GV

Gabriel Vanderlei de Oliveira 24/08/2020

Se aprofundar nos principais padrões e conceitos relacionados ao desenvolvimento de Software.

AL

Anderson Laurentino 24/08/2020

Busco adquirir conhecimento para arquitetar e implementar projetos atrelados a software

SM

Sofia Melo 24/08/2020

Aprender, na teoria, como desenvolver um software de maior qualidade, mas que eu também consiga usar os conhecimentos que adquiri quando for fazer parte de projetos de construção de software

JM

João Matheus Guedes 24/08/2020

Melhorar nas práticas de desenvolvimento de software

BS

Bruno Silva Cordeiro 25/08/2020

Em si, utilizar dos recursos que iremos tanto aprender com o senhor, tanto como o network feito entre todos nós incluídos no roll de informações e aprendizado, e interpretar melhor todas as fases da construção de um software em si... E em que no futuro, todos nós possamos atingir um objetivo tanto profissionalmente inseridos numa carreira no mercado de trabalho ou tanto para fins de empreendedorismo...

DV

Danilo Vaz 25/08/2020

Eu espero poder aprender a teoria para desenvolver um software eficiente e confiável assim como poder implementá-lo

JH

Jose Helton Alves 25/08/2020

Aprender os processos de desenvolvimento de Software e as suas melhores práticas para melhorar a entrega

JM **Jackson Matheus Sales Santos** 26/08/2020
Aprender diversos processos práticos e teóricos de desenvolvimento de Software e também imergir nessa nova plataforma de ensino em que estamos realizando as atividades.

JO **Josenildo** 26/08/2020
Adquirir um conhecimento cada vez mais amplo na engenharia de software e poder usufruir desse conhecimento tanto na vida acadêmica quanto na vida profissional.

Qual área dentro da computação te interessa atualmente (que você pretende se especializar, construir carreira)?

VD **Vinícius da Rosa Silva** 24/08/2020
DevOps, Cloud e ML

JM **João Matheus Guedes** 24/08/2020
Desenvolvimento .NET

SF **Samuel Ferreira** 24/08/2020
Segurança da informação.

MA **Matheus Andrade** 24/08/2020
Robótica e Machine Learning.

VM **Victor Miguel de Moraes Costa** 24/08/2020
Machine Learning/Arquitetura de Computadores

ZN **Zilde Neto** 24/08/2020
Machine Learning e Robótica

FM **fernando macedo** 24/08/2020
ainda não sei :/

VH **Víctor Hugo Meirelles Silva** 24/08/2020
Inteligência Artificial

JM **João Matheus Guedes** 24/08/2020
Clean Code

JB **José Bruno Oliveira** 24/08/2020
Desenvolvimento Web

TV **Thiago Vanderlei** 24/08/2020
desenvolvimento front-end

AD **Alex Damascena** 24/08/2020
front-end / back-end

LC **livio cavalcanti** 24/08/2020
Desenvolvimento Web

LA **Lucas Ambrósio** 24/08/2020
A que mais me diverte com certeza é algoritmos, mas acredito que precisa-se de uma boa UI e aplicação no mundo real pra valer de algo.

UR **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 24/08/2020
Machine Learning e IoT

SV **Sergio Victor** 24/08/2020
Quero desenvolver projetos em diversas areas, desde computacao quantica a engenharia aeroespacial. Me interesso pela inovacao em geral

AB **Alexandre Burle** 24/08/2020
ML e visão computacional!

GV **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 24/08/2020
Desenvolvimento de Sistemas Informatizados de modo geral e IoT.

- RH** **RAFAEL HENRIQUE DIAS PEREIRA** 24/08/2020
Gosto bastante de machine learning e desenvolvimento web, então estou em dúvida nessas duas.
- AD** **Alisson Diego Diniz** 24/08/2020
Desenvolvimento Back-End
- RJ** **Riei Joaquim Matos Rodrigues** 24/08/2020
sistemas inteligentes/autônomos e machine learning
- YL** **Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante** 24/08/2020
Machine Learning e IoT.
- FD** **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 24/08/2020
Sistemas inteligentes e desenvolvimento back-end
- LF** **Lucas Felix** 24/08/2020
Aprendizagem de Máquina.
- DW** **Danilo William Pereira de Lima** 24/08/2020
Desenvolvimento Web e Testes
- SM** **Sofia Melo** 24/08/2020
Tenho muito interesse em machine learning e desenvolvimento web, mas ainda quero testar muitas outras áreas pra ter certeza
- PD** **Pedro da Matta** 24/08/2020
Desenvolvimento Mobile e Backend
- AL** **Anderson Laurentino** 24/08/2020
Machine Learning - Deep Neural Network
- BS** **Bruno Silva Cordeiro** 25/08/2020
De início, ir para a área de Desenvolvimento de Sistemas Operacionais, mas pretendo por enquanto, conhecer as demais para ter convicção do que eu posso investir na minha carreira
- DV** **Danilo Vaz** 25/08/2020
Machine learning/Deep Learning
- JH** **Jose Helton Alves** 25/08/2020
Desenvolvimento BackEnd e práticas DevOps.
- JM** **Jackson Matheus Sales Santos** 26/08/2020
Ainda não sei uma definitiva, entretanto, pretendo passar por diversas áreas de TI, como Desenvolvimento de Softwares até mesmo Computação Quântica, afim de achar a de maior interesse.
- JO** **Josenildo** 26/08/2020
IA e a parte de ciências de dados

Você já se envolveu ou está envolvido em algum projeto de construção de software (aplicativo, aplicação, plaaforma, sistema...)?

- VD** **Vinícius da Rosa Silva** 24/08/2020
Sim, num estágio, estou ativo no momento. Trabalho com a criação de um backend serverless com as ferramentas da AWS
- FM** **fernando macedo** 24/08/2020
ainda não
- ZN** **Zilde Neto** 24/08/2020
Sim, na construção da IA do time de robótica Maracatronics
- LA** **Lucas Ambrósio** 24/08/2020
Sim, fiz estágio na InLoco por aprox. 5 meses e trabalhei no desenvolvimento da plataforma de Store Visits que foi vendida pra Magalu esse mês. Tbm fiz uns projetos da RocketSeat e to com um projeto pendente de uma plataforma de provas.
- VM** **Victor Miguel de Moraes Costa** 24/08/2020
Sim. Estava desenvolvendo uma ferramenta para auxiliar estudantes da disciplina Arquitetura de

SIM. ESTOU DESenvolvendo uma ferramenta para auxiliar estudantes da disciplina Arquitetura de Computadores e entusiastas dessa mesma área.

- TV** Thiago Vanderlei 24/08/2020
Nao
- VH** Víctor Hugo Meirelles Silva 24/08/2020
Sim, no time de robótica Maracatrônicos
- MA** Matheus Andrade 24/08/2020
Sim, no desenvolvimento da IA do time do RobôCIn para a categoria da RoboCup Small Size League.
- JB** José Bruno Oliveira 24/08/2020
Sim, atualmente estagio como desenvolvedor fullstack
- SV** Sergio Victor 24/08/2020
Sim
- AD** Alex Damascena 24/08/2020
Sim, pesquisa pibic para programar em python por voz
- UR** Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 24/08/2020
Sim, estagio na área de desenvolvimento web e Unity numa empresa de tecnologia educacional
- LC** livio cavalcanti 24/08/2020
Sim, estou estagiando na fitec em um projeto de desenvolvimento das regras do sistema previdenciário
- AB** Alexandre Burle 24/08/2020
Sim, em uma aplicação que faz análise de marcha através de câmera rgb-d
- AD** Alisson Diego Diniz 24/08/2020
Não
- RH** RAFAEL HENRIQUE DIAS PEREIRA 24/08/2020
Não profissionalmente, apenas alguns projetos simples pessoais
- GV** Gabriel Vanderlei de Oliveira 24/08/2020
Sim, atualmente sou desenvolvedor Full Stack na AllTax Platform.
- YL** Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante 24/08/2020
Não
- RJ** Riei Joaquim Matos Rodrigues 24/08/2020
sim, faço parte do time de software e sistemas embarcados do RoboCIn
- FD** Felipe De Carvalho Vasconcelos 24/08/2020
Não
- DW** Danilo William Pereira de Lima 24/08/2020
Não
- LF** Lucas Felix 24/08/2020
Nunca realizei nenhum projeto na área.
- SM** Sofia Melo 24/08/2020
Ainda não
- SF** Samuel Ferreira 24/08/2020
Não participei em nenhum projeto ainda.
- PD** Pedro da Matta 24/08/2020
Sim, faço parte do Academy e já fiz uns freelances.
- AL** Anderson Laurentino 24/08/2020
Sim, tenho experiência de 1 ano na criação de software e soluções voltadas para áreas de engenharia de dados e AI.
- JM** João Matheus Guedes 24/08/2020
1 ano de experiência na criação de software no back-end e solução com cloud

BS

Bruno Silva Cordeiro 25/08/2020

Antes do primeiro curso de graduação (agora estou no segundo), participei por 4 anos entre vários projetos de desenvolvimento de aplicações mobile/web...

JH

Jose Helton Alves 25/08/2020

sim, mais de um ano de experiência no desenvolvimento de aplicações back-end e Web.

JM

Jackson Matheus Sales Santos 26/08/2020

Sim, tenho experiência em Desenvolvimento de Jogos Digitais e algumas aplicações de Android.

JO

Josenildo 26/08/2020

ainda não só alguns acadêmicos de disciplinas.

Quais PONTOS CRÍTICOS podem interferir no sucesso do seu aprendizado?

VD

Vinícius da Rosa Silva 24/08/2020

Provavelmente, meu esforço

TV

Thiago Vanderlei 24/08/2020

meu interesse

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 24/08/2020

Meu interesse na área.

JB

José Bruno Oliveira 24/08/2020

Minha adaptação à nova realidade de educação

SV

Sergio Victor 24/08/2020

foco nas atividades

ZN

Zilde Neto 24/08/2020

Meu interesse e também adaptação ao "novo normal"

VH

Víctor Hugo Meirelles Silva 24/08/2020

A vontade de aprender sobre o assunto e os resultados que esse aprendizado traz

AB

Alexandre Burle 24/08/2020

Organização e foco em casa para estudar nesse formato de aula que não estou acostumado

LC

livio cavalcanti 24/08/2020

O projeto que estiver

LA Lucas Ambrósio 24/08/2020

Real dms, se n entusiasmar com o projeto, vai ser uma tortura

AD

Alex Damascena 24/08/2020

adaptação a nova forma de ensino

LA

Lucas Ambrósio 24/08/2020

Pra começo de conversa: Corona. Outros fatores eu diria que podem ser dificuldades da distância no ensino e conexão com internet Kkkkkkkkkkk Pro lado psicológico, gostaria de pensar que já tenho motivação pra concluir os rolês que precisarem.

MA

Matheus Andrade 24/08/2020

Meu controle/disciplina de horários ao novo cenário de isolamento e tudo mais, assim como controle mental.

RH

RAFAEL HENRIQUE DIAS PEREIRA 24/08/2020

Adaptação e ansiedade que me tira um pouco o foco.

SF

Samuel Ferreira 24/08/2020

Manter a organização durante o semestre em meio a "Nova" forma de estudo.

RJ Riei Joaquim Matos Rodrigues 24/08/2020

sim manter a disciplina e a rotina de estudos é bem complicado em casa

C FM

fernando macedo 24/08/2020

minha força de vontade e dedicação

- GV** **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 24/08/2020
Organização e foco.
- UR** **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 24/08/2020
Perder a foco durante as aulas/conexão com a internet prejudicar as aulas síncronas
- LF** **Lucas Felix** 24/08/2020
A adaptação com essa nova forma de educação.
- DW** **Danilo William Pereira de Lima** 24/08/2020
Adaptação e Foco
- FD** **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 24/08/2020
Creio que principalmente o foco ou falta dele, devido a uma nova maneira de aprendizado.
- YL** **Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante** 24/08/2020
Primeiramente o período de adaptação a essa nova alternativa de aprendizado, depois a determinação e disciplina para manter o foco diante deste cenário.
- PD** **Pedro da Matta** 24/08/2020
Falta de aplicação prática na hora de aprender um assunto novo
- AD** **Alisson Diego Diniz** 24/08/2020
A adaptação à esta nova forma de aprendizado
- AL** **Anderson Laurentino** 24/08/2020
Aplicar de forma prática o que aprendemos em sala de aula.
- SM** **Sofia Melo** 24/08/2020
Conseguir organizar os horários com todas as disciplinas e me adaptar à essa maneira de ensino
- BS** **Bruno Silva Cordeiro** 25/08/2020
É não corresponder essa nova forma didática com essa excepcionalidade do que esse período nos traz... Além disso, está a possibilidade de não me adaptar com a nova dinamicidade de atividades assíncronas...
- DV** **Danilo Vaz** 25/08/2020
Adaptação ao EAD e a dedicação as atividades assíncronas
- JH** **Jose Helton Alves** 25/08/2020
Principalmente na organização do horário.
- JM** **Jackson Matheus Sales Santos** 26/08/2020
Trabalho, juntamente com a organização de horário.
- JO** **Josenildo** 26/08/2020
Nesse atual momento um pouco a problemática do EAD, problemas de conexão e estrutura mesmo.

Qual CENÁRIO espera ver na sua formação depois desta disciplina?

- VD** **Vinícius da Rosa Silva** 24/08/2020
Um avanço em termos não somente de domínio de frameworks mas também de técnicas de desenvolvimento de forma mais ampla
- TV** **Thiago Vanderlei** 24/08/2020
Nao sei bem ao certo
- MA** **Matheus Andrade** 24/08/2020
Entender mais estratégias e formas de engenharia de software. Entender mais dessa área e poder utilizar esses conhecimentos em diversos outros projetos.
- ZN** **Zilde Neto** 24/08/2020
Um bom avanço na aprendizagem de arquitetura de software e a possibilidade de utilizar isso nos projetos que participo
- C SV** **Sergio Victor** 24/08/2020
Decidir de uma vez por todas se vale a pena trabalhar com engenharia de software

- VM** Victor Miguel de Moraes Costa 24/08/2020
Espero ter um conhecimento sólido no que diz respeito à produção de software de qualidade.
- AD** Alex Damascena 24/08/2020
Não faço ideia
- LC** livio cavalcanti 24/08/2020
Desenvolver um projeto que contribua para sociedade
- FM** fernando macedo 24/08/2020
um belo sonho
- AB** Alexandre Burle 24/08/2020
Um maior conhecimento para arquitetar códigos e planejar direito o que será feito, ao invés de fazer códigos desorganizados sem muito planejamento prévio
- VH** Víctor Hugo Meirelles Silva 24/08/2020
Enriquecer meus conhecimentos sobre o desenvolvimento de softwares
- LA** Lucas Ambrósio 24/08/2020
Conseguir desenvolver bem e desenvolver mais sem precisar olhar tanto pro google
- FM** fernando macedo 24/08/2020
bem mais conhecimento nessa área
- JB** José Bruno Oliveira 24/08/2020
Aprofundar meus conhecimentos e ser um desenvolvedor com um leque de ferramentas maior
- RH** RAFAEL HENRIQUE DIAS PEREIRA 24/08/2020
Ter conhecimentos mais sólidos sobre a área.
- AD** Alisson Diego Diniz 24/08/2020
Ter um melhor entendimento à respeito das estratégias de produção de um software de qualidade
- GV** Gabriel Vanderlei de Oliveira 24/08/2020
Aprofundar meu conhecimento sobre os pilares do desenvolvimento de software.
- UR** Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 24/08/2020
Estar mais preparado e aplicar as técnicas de engenharia de software que aprendi na cadeira no dia a dia profissional
- RJ** Riei Joaquim Matos Rodrigues 24/08/2020
sim, ter uma visão melhor quando for desenvolver projetos de software
- SF** Samuel Ferreira 24/08/2020
Poder compreender melhor a estrutura e desenvolvimento dos softwares.
- LF** Lucas Felix 24/08/2020
Aplicar as técnicas construindo softwares.
- FD** Felipe De Carvalho Vasconcelos 24/08/2020
Possuir conhecimento mais embasado e aprofundado sobre criação/funcionamento de software.
- DW** Danilo William Pereira de Lima 24/08/2020
Compreender melhor a estrutura técnica e organizacional da construção de um software, bem como ser capaz de pôr em prática de maneira eficiente com os conhecimentos adquiridos ao longo da disciplina.
- YL** Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante 24/08/2020
Estar melhor preparado para o mercado de trabalho e poder desenvolver com mais competência tudo o que aprendi e irei aprender.
- PD** Pedro da Matta 24/08/2020
Tomar decisões na hora do desenvolvimento de software tendo como base o conhecimento teórico
- AL** Anderson Laurentino 24/08/2020
Aplicar no meu dia a dia as tópicos aprendidas em sala de aula

SM **Sofia Melo** 24/08/2020

Ter mais conhecimentos de como construir softwares de qualidade e consistentes

JM **João Matheus Guedes** 24/08/2020

Melhoria na capacidade de levantar requisitos de projeto

BS **Bruno Silva Cordeiro** 25/08/2020

São vários fatores que vai me beneficiar na construção/participação de qualquer projeto, desde da pessoa estar na prática em si (realizando o desenvolvimento), e também por entender pelas várias etapas que se é necessário para atingir o produto final... Como o exemplo está o Stakeholder (que é uma peça fundamental na implementação do projeto) e pelos outros fatores que não daria para responder aqui...

DV **Danilo Vaz** 25/08/2020

Poder utilizar o conhecimento de construção de software nos projetos vindouros

JH **Jose Helton Alves** 25/08/2020

Aplicar conhecimentos aprendidos na criação de aplicações.

JM **Jackson Matheus Sales Santos** 26/08/2020

Ter mais conhecimento teórico e prático no Desenvolvimento de Software, visando uma aplicação mais eficiente e mais organizada.

JO **Josenildo** 26/08/2020

buscar mais qualificação pra poder participar de vários projetos e trabalhar nessa área.

perfis do time

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para identificar as personalidades dos participantes dos times com base na técnica 16 personalidades

🔗 Referências

Teste 16 personalities

<https://bit.ly/3eLYD2D>

Myers & Briggs' 16 Personality Types

<https://www.truity.com/page/16-personality-types-myers-briggs>

Qual a personalidade resultante do seu teste?

SV **Sergio Victor** 24/08/2020

ENFJ

MA **Matheus Andrade** 24/08/2020

ISFJ-A / ISFJ-T

AB **Alexandre Burle** 24/08/2020

ISFJ-T

LA **Lucas Ambrósio** 24/08/2020

Ativista ENFP-A

LA **Lucas Ambrósio** 25/08/2020

No segundo, deu match muito bom com ENFP, muito bom com ENTP e bom com ENFJ

VM **Victor Miguel de Morais Costa** 25/08/2020

Logístico/ ISTJ-A

VH **Victor Hugo Meirelles Silva** 25/08/2020

Inovador/ENTP-A

ZN **Zilde Neto** 25/08/2020

Advogado INFJ-a

- BS** **Bruno Silva Cordeiro** 25/08/2020
Logístico/ISTJ-T
- FM** **fernando macedo** 25/08/2020
Empresário ESTP-A
- SF** **Samuel Ferreira** 25/08/2020
ESFP-A / ENTJ
- RJ** **Riei Joaquim Matos Rodrigues** 25/08/2020
Arquiteto/ INTJ-A
- UR** **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 25/08/2020
Logístico ISTJ-A
- VD** **Vinícius da Rosa Silva** 25/08/2020
Comandante-ENTJ
- LC** **livio cavalcanti** 25/08/2020
Defensor ISFJ-A
- DV** **Danilo Vaz** 25/08/2020
Aventureiro/ ISFP-T
- SM** **Sofia Melo** 25/08/2020
Mediator/ INFP-T
- AD** **Alisson Diego Diniz** 25/08/2020
Mediator / INFP-T
- JH** **Jose Helton Alves** 25/08/2020
Aventureiro ISFP-T
- JM** **João Matheus Guedes** 25/08/2020
Lógico INTP-T
- JB** **José Bruno Oliveira** 25/08/2020
ISFJ-A - Defensor
- AL** **Anderson Laurentino** 26/08/2020
Executivo | ESTJ-A
- JM** **Jackson Matheus Sales Santos** 26/08/2020
Ativista | ENFP-T
- AD** **Alex Damascena** 26/08/2020
Executivo ESTJ-T
- GV** **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 26/08/2020
Protagonista ENFJ-A
- FD** **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 26/08/2020
Executivo ESTJ-A
- LF** **Lucas Felix** 27/08/2020
Logístico ISTJ-T

No geral, você concordou com os resultados do seu teste? O que concordou muito e discordou completamente?

- SV** **Sergio Victor** 24/08/2020
Sim, ja realizei esse teste varias vezes durante esses ultimos 3-4 anos
- MA** **Matheus Andrade** 24/08/2020
Sim. Já tinha feito esse teste, no mínimo, duas outras vezes, e concordo com praticamente tudo do resultado.

- AB** **Alexandre Burle** 24/08/2020
A descrição dos resultados batem bem com minha personalidade (quieto, reservado, estabilidade...) e, mesmo com minha respostas mudando um pouco em relação às últimas vezes que fiz o teste, o resultado dá o mesmo.
- LA** **Lucas Ambrósio** 24/08/2020
N achei nd extremamente discrepante n, tá dbs
- VM** **Victor Miguel de Moraes Costa** 25/08/2020
Concordo com a grande parte do que foi dito no resultado.
- ZN** **Zilde Neto** 25/08/2020
Sim, concordo com o resultado
- BS** **Bruno Silva Cordeiro** 25/08/2020
Concordo na maioria dos resultados que foram propostos
- SF** **Samuel Ferreira** 25/08/2020
Concordo em alguns aspectos, em outros eu discordo.
- RJ** **Rie Joaquim Matos Rodrigues** 25/08/2020
sim, foi bem condizente com o que eu esperava
- UR** **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 25/08/2020
Já realizei o teste várias vezes ao longo dos anos, e o resultado mudou 3 vezes desde a primeira vez que fiz (provavelmente refletindo conceitos que mudaram com a maturidade). Apesar disso, concordo com o resultado.
- FM** **fernando macedo** 25/08/2020
sim, o resultado deu o que eu esperava mesmo
- VD** **Vinícius da Rosa Silva** 25/08/2020
Concordo bastante com o teste, em geral não discordei muito de nada
- LC** **lívio cavalcanti** 25/08/2020
Concordo
- DV** **Danilo Vaz** 25/08/2020
Concordo parcialmente
- SM** **Sofia Melo** 25/08/2020
Eu concordo com algumas partes, mas sinto uma grande discordância no final, onde fala "talvez não com a lógica e a utilidade", pois, no meu caso, sinto que a maioria dos traços citados andam junto com a lógica (e quando olho as porcentagens das características, todas estão equilibradas, então sinto que não "sou um INFP extremo").
- AD** **Alisson Diego Diniz** 25/08/2020
Concordo com o resultado, já havia feito o mesmo teste antes e deu o mesmo. No geral, não discordo de nenhuma parte.
- JH** **Jose Helton Alves** 25/08/2020
Concordo
- JM** **João Matheus Guedes** 25/08/2020
Discordo um pouco, em testes de outras plataformas acabo saindo como INTJ e não INTP
- JB** **José Bruno Oliveira** 25/08/2020
Concordo com o meu resultado, tem feitos vários testes recentemente e o resultado tem sido semelhante.
- AL** **Anderson Laurentino** 26/08/2020
Concordo em parte com o meu resultado, pois como os resultado demonstraram sou um pessoa bastante observadora e prego pela assetividade das minhas atividades. Apesar de não muito extrovertido na maioria do tempo... isso muda quando preciso tomar a iniciativa ou para exercer uma demanda que exige o trabalho em equipe.
- VH** **Víctor Hugo Meirelles Silva** 26/08/2020
Concordo com meu resultado em geral, contudo acredito que sou um pouco mais cauteloso do que o que o teste revelou.

- JM** Jackson Matheus Sales Santos 26/08/2020
Concordo em parte, pois não sou tão criativo quanto informa e sou um pouco mais calculista, movido muitas vezes pela razão e não pela emoção.
- AD** Alex Damascena 26/08/2020
Não totalmente, as vezes meus conselhos não são tão bons.
- GV** Gabriel Vanderlei de Oliveira 26/08/2020
Esperava um resultado mais voltado para raciocínio-lógico e introvertido. Porém acredito que reflete bem algumas características que posso.
- FD** Felipe De Carvalho Vasconcelos 26/08/2020
No geral concordei com os resultados, tendo apenas como discordância a porcentagem com relação ser extrovertido.
- LF** Lucas Felix 27/08/2020
Eu concordo, sim. Acredito que as minhas qualidades foram apresentadas com certa precisão, principalmente para o meu comportamento no âmbito universitário.
-
- Qual o resumo do seu perfil?
- SV** Sergio Victor 24/08/2020
"Líderes inspiradores e carismáticos, que conseguem hipnotizar sua audiência"
- MA** Matheus Andrade 24/08/2020
Os ISFJs são zeladores diligentes, leais às tradições e organizações. Eles são práticos, compassivos e atenciosos, e estão motivados a prover para os outros e protegê-los dos perigos da vida.
- LA** Lucas Ambrósio 24/08/2020
Criadores centrados em pessoas com foco em possibilidades e um entusiasmo contagioso para novas ideias, pessoas e atividades. Energéticos, calorosos e com paixão, adoramos ajudar outras pessoas a explorar seu potencial criativo.
- VM** Victor Miguel de Moraes Costa 25/08/2020
Logísticos analisam os seus arredores, verificam os fatos para chegar a boas decisões. Tem mentes afiadas e prezam pela sua autonomia e autosuficiência.
- ZN** Zilde Neto 25/08/2020
Advogados tendem a ver como seu objetivo ajudar os outros na vida, mas enquanto as pessoas com este tipo de personalidade podem ser encontradas envolvendo esforços de resgate e fazendo trabalho de caridade, a sua verdadeira paixão é chegar ao cerne da questão para que as pessoas não precisam ser resgatadas de maneira alguma.
- BS** Bruno Silva Cordeiro 25/08/2020
"Minha observação é que sempre que uma pessoa é considerada adequada para o cumprimento de um dever... Não é bem executado por duas pessoas, e mal feito se três ou mais estão trabalhando nele."
- UR** Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 25/08/2020
"Pessoas com o tipo de personalidade Logística gostam de assumir a responsabilidade por suas ações e se orgulham do trabalho que fazem – ao trabalharem em direção a um objetivo, os Logísticos usam de todo o seu tempo e energia para completar cada tarefa relevante com precisão e paciência."
- SF** Samuel Ferreira 25/08/2020
"Líderes estratégicos, motivados a organizar mudanças. Rápidos em ver ineficiência."
- FM** fernando macedo 25/08/2020
Pessoas com a personalidade de Empresário tem um impacto imediato em seus arredores – o melhor jeito de localizá-los numa festa é procurar um monte de pessoas tentando se encaixar quando movem de grupo para grupo. Rir e entreter com um humor direto e terroso, as personalidades de Empresário adoram ser o centro das atenções. Se um membro da audiência for chamado ao palco, o Empresário será um voluntário – ou eles sugerem um amigo tímido.
- RJ** Riein Joaquim Matos Rodrigues 25/08/2020
É solitário no topo, e sendo um dos tipos de personalidades mais raros e estrategicamente capazes, os Arquitetos estão cientes disso. Os Arquitetos formam apenas dois por cento da população, muitas vezes é um desafio para eles encontrarem indivíduos com uma mentalidade semelhante que são capazes de acompanhar seu intelectualismo implacável e manobras de

xadrez. Pessoas com o tipo de personalidade do Arquiteto são imaginativas e decisivas, ambiciosas, ainda que privadas, curiosamente curiosas.

VD

Vinícius da Rosa Silva 25/08/2020

"Comandantes são líderes naturais. Pessoas com esse tipo de personalidade encarnam os dons de carisma e confiança e projetam autoridade de uma forma que atrai multidões que estão atrás de um objetivo comum. Mas, ao contrário de seu parceiro Protagonista mais sensível, os Comandantes são caracterizados por um nível de racionalidade, muitas vezes cruel, usando sua unidade, determinação e mentes afiadas para alcançar qualquer fim que eles têm definido para si."

LC

livio cavalcanti 25/08/2020

Defensores são verdadeiros altruístas, atendendo bondade com bondade em excesso e envolvendo o trabalho e as pessoas nas quais eles acreditam com entusiasmo e generosidade.

SM

Sofia Melo 25/08/2020

"São idealistas que procuram sempre ver o melhor das pessoas e tentar melhorar as coisas."

AD

Alisson Diego Diniz 25/08/2020

"Os Mediadores são guiados pelos seus princípios ao invés da razão, excitação ou praticidade. Ao decidir como avançar, eles vão olhar para a honra, beleza, moralidade e virtude – Mediadores são liderados pela pureza de sua intenção, não recompensas e punições. As pessoas que compartilham a personalidade de Mediador são orgulhosas desta qualidade, e com razão, mas nem todo mundo entende a unidade por trás desses sentimentos, e pode levar ao isolamento."

JH

Jose Helton Alves 25/08/2020

"As personalidades Aventureiras têm alegria em reinterpretar essas conexões, reinventando e experimentando com suas próprias e novas perspectivas."

JM

João Matheus Guedes 25/08/2020

O tipo de personalidade Lógica é bastante rara, constituindo apenas três por cento da população, o que é definitivamente uma coisa boa para eles, como não há nada mais triste do que ser "comum". Os Lógicos se orgulham de sua inventividade e criatividade, sua perspectiva única e intelecto vigoroso. Geralmente conhecido como o filósofo, o pensador, ou o professor de sonho, o Lógico foram responsáveis por muitas descobertas científicas ao longo da história.

JB

José Bruno Oliveira 25/08/2020

Defensores são verdadeiros altruístas, atendendo bondade com bondade em excesso e envolvendo o trabalho e as pessoas nas quais eles acreditam com entusiasmo e generosidade.

AL

Anderson Laurentino 26/08/2020

"Os Executivos representam tradição e ordem, usando sua compreensão do que é certo, errado e socialmente aceitável para unir famílias e comunidades. Eles abraçam os valores da honestidade, da dedicação e da dignidade, pessoas com o tipo da personalidade de Executivo são valorizados pelos seus conselho e orientação clara, e conduzem com prazer os caminhos difíceis."

VH

Víctor Hugo Meirelles Silva 26/08/2020

"Tendo um certo prazer em ser o mais desfavorecido os Inovadores desfrutam do exercício mental que encontram quando questionam o modo predominante de pensamento, tornando-os insubstituíveis na reformulação de sistemas existentes ou agitando as coisas e empurrando-os em novas e inteligentes direções."

JM

Jackson Matheus Sales Santos 26/08/2020

A personalidade Ativista é um verdadeiro espírito livre. Eles são geralmente os que alegram a festa e estão menos interessados na emoção pura e no prazer do momento do que estão em desfrutar das conexões sociais e emocionais que fazem com os outros. Encantador, independente, enérgico e compassivo, os 7% da população que eles englobam certamente pode ser sentido em qualquer multidão.

AD

Alex Damascena 26/08/2020

"Executivo são valorizados pelos seus conselho e orientação clara, e conduzem com prazer os caminhos difíceis. Eles se orgulham em aproximar as pessoas, os Executivos geralmente tem papéis de organizadores da comunidade, trabalham duro para unir as pessoas em eventos locais, ou eles defendem os valores tradicionais que mantêm as famílias e as comunidades unidas."

GV

Gabriel Vanderlei de Oliveira 26/08/2020

"Protagonistas são líderes naturais, cheios de paixão e carisma. Formando cerca de dois por cento da população, essas personalidades são muitas vezes nossos políticos, nossos treinadores e nossos professores, estendendo a mão e inspirando outros para conseguir e fazer o bem no mundo. Com uma confiança natural que gera influência, Protagonistas tem um grande orgulho e alegria em guiar os outros a trabalharem juntos para melhorar a si mesmos e sua comunidade."

FD **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 26/08/2020

"Os Executivos representam tradição e ordem, usando sua compreensão do que é certo, errado e socialmente aceitável para unir famílias e comunidades. Eles abraçam os valores da honestidade, da dedicação e da dignidade, pessoas com o tipo da personalidade de Executivo são valorizados pelos seus conselho e orientação clara, e conduzem com prazer os caminhos difíceis."

LF **Lucas Felix** 27/08/2020

Os Logísticos não fazem muitas suposições, preferem analisar seus arredores, verificar seus fatos e chegar a decisões práticas de ação. Os Logísticos não gostam de besteiras e, quando tomam uma decisão, transmitirão os fatos necessários para atingir seu objetivo, esperando que os outros compreendam a situação imediatamente e tomem medidas. Os Logísticos têm pouca tolerância para a indecisão, e perdem a paciência ainda mais rapidamente se o caminho escolhido é desafiado com teorias impraticáveis.

Olhando os testes dos outros participantes, há uma diversidade da equipe ou todos tem praticamente o mesmo perfil?

LA **Lucas Ambrósio** 24/08/2020

Pelos que postaram até agora, tem diversidade sim

VM **Victor Miguel de Moraes Costa** 25/08/2020

Até agora é perceptível que existe uma grande diversidade.

ZN **Zilde Neto** 25/08/2020

É notório uma grande diversidade entre os resultados

BS **Bruno Silva Cordeiro** 25/08/2020

Observei que alguns tem um resultados semelhantes do meu perfil, mas até agora não encontrei nenhum resultado igual ao meu...

UR **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 25/08/2020

Há bastante diversidade

SF **Samuel Ferreira** 25/08/2020

Existem algumas coisas parecidas, mas temos diversidades entre os participantes.

FM **fernando macedo** 25/08/2020

alguns são parecidos porem em geral existe uma certa diversidade

RJ **Riei Joaquim Matos Rodrigues** 25/08/2020

as personalidades se concentram em sentinelas e analistas, mas variando dentro desses grupos.

VD **Vinícius da Rosa Silva** 25/08/2020

Diria que existe uma certa diversidade, o que é bom para garantir que cada papel no desenvolvimento de um projeto seja cumprido de forma apropriada

LC **livio cavalcanti** 25/08/2020

Muita diversidade

DV **Danilo Vaz** 25/08/2020

Há um certo grau de diversidade

SM **Sofia Melo** 25/08/2020

Existe uma diversidade muito grande, mas com alguns grupos(dos 4 existentes) predominando

AD **Alisson Diego Diniz** 25/08/2020

Há muita diversidade

JH **Jose Helton Alves** 25/08/2020

Muita diversidade

JB **José Bruno Oliveira** 25/08/2020

Há diversidade com exceção do primeiro traço, onde a introversão predomina

AL **Anderson Laurentino** 26/08/2020

Bastante diversidade

C

JM Jackson Matheus Sales Santos 26/08/2020
Bem diverso.

AB Alexandre Burle 26/08/2020
há uma grande diversidade

MA Matheus Andrade 26/08/2020
Há um certo grau de diversidade... consideravelmente grande

AD Alex Damascena 26/08/2020
Bastante diverso.

GV Gabriel Vanderlei de Oliveira 26/08/2020
Uma grande diversidade

FD Felipe De Carvalho Vasconcelos 26/08/2020
Existe uma diversidade.

LF Lucas Felix 27/08/2020
Bastante diverso.

BS Bruno Silva Cordeiro 31/08/2020
Alguns bem parecidos

Qual o impacto desses perfis para o projeto como um todo? De que serve, na sua opinião, um teste como esse?

SV Sergio Victor 24/08/2020
Ajuda ao gerente poder alocar diferentes personalidades para diferentes atividades dependendo das inclinações naturais da personalidade

MA Matheus Andrade 24/08/2020
É importante no sentido de delegar tarefas a pessoas com determinados perfis, mas também conseguir construir um time multidisciplinar que consiga ter um bom convívio e gerar resultados cada vez melhores diante das relações entre os integrantes de diferentes personalidades.

AB Alexandre Burle 24/08/2020
É importante ter uma equipe diversificada para usufruir de diferentes pontos de vistas e qualidades em um projeto em grupo

LA Lucas Ambrósio 24/08/2020
Acho legal conseguir se adaptar e conviver bem com todos os tipos. Nesse ponto, pode ajudar na divisão de responsabilidades e cooperação do time

VM Victor Miguel de Moraes Costa 25/08/2020
Acredito que é importante existir uma diferença de perfis no projeto para contribuir para a variedade de ideias. Serve para dividir as atribuições dos membros da equipe

ZN Zilde Neto 25/08/2020
Esses perfis contribuem não só para a diversificação do time, mas também para a variedade de ideias, promovendo um time completo para atender as mais variadas tarefas, promovendo também um ambiente sólido.

SF Samuel Ferreira 25/08/2020
Vejo como um ponto positivo de como saber melhor lhe dar com as personalidades, saber onde melhor posicionar para extrair mais do potencial de cada um.

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 25/08/2020
A diversidade promove o confronto de ideias e a exposição de diferentes pontos de vista. A fuga da "unanimidade" acaba produzindo resultados melhores e também reflete melhor a heterogeneidade dos setores da sociedade.

FM fernando macedo 25/08/2020
imagino que a diversidade de perfis eh algo positivo, pois faz com que sempre tenha alguém para suprir as fraquezas dos outros

RJ Rie Joaquim Matos Rodrigues 25/08/2020
Grupos com personalidades diversas são muito positivos, pois geram uma diversidade de opinião e de visão sobre os desafios e problemas, gerando soluções mais robustas.

 **Vinícius da Rosa Silva** 25/08/2020

Imagino que ajudará a organizar os papéis de cada pessoa num projeto dadas suas propensões naturais, o teste nas organizações pode facilitar o alocamento de tarefas e atividades

 **livio cavalcanti** 25/08/2020

Acredito que a diversidade de perfis se completam para um melhor produtividade do projeto .Um teste como esse serve para dividir melhor as equipes e os papéis de cada um

 **Sofia Melo** 25/08/2020

Os perfis são importantes para existir uma variedade maior de pessoas nos projetos, diversificando as ideias e opiniões que vão surgir no grupo, importante para encontrar soluções inovadoras. E um teste como esse pode servir como uma visão superficial do perfil da equipe, para saber lidar com as pessoas e que papel cada um poderia exercer melhor.

 **Alisson Diego Diniz** 25/08/2020

A diversidade dos perfis é importante para o projeto, pois uma atribuição de papéis específicos para cada tipo de pessoa daria um bom rendimento para o objetivo a ser alcançado, se dando de uma forma mais organizada. Portanto o teste é importante para garantir uma boa diversidade nas equipes, tornando satisfatório o papel que cada um deve assumir

 **Jose Helton Alves** 25/08/2020

Esse teste só mostra a importância de termos um grupo com muita diversidade, pois cada membro pode contribuir de uma forma.

 **José Bruno Oliveira** 25/08/2020

Diversidade significa olhar um mesmo problema sob diferentes pontos de vista, o que influencia diretamente no resultado final de qualquer projeto.

 **Anderson Laurentino** 26/08/2020

Acredito que é essencial ter uma equipe plural, pois a diversidade de pessoas e de conhecimentos contribui com o fortalecimento do projeto/produto e abrangir para novas perspectivas.

 **Víctor Hugo Meirelles Silva** 26/08/2020

A diversificação de perfis pode ajudar a agregar diferentes habilidades para um time, bem como planejar que tipo de perfis espera-se no time visando determinado resultado.

 **Jackson Matheus Sales Santos** 26/08/2020

Serve para nos informar que apesar de um mesmo pedido de projeto, atividades, entendimento. Teremos pensamentos muito divergentes que nos ajudarão a pensar melhor sob a perspectiva dos outros, assim melhorando nosso entendimento e condicionamento, sobre o assunto.

 **Alex Damascena** 26/08/2020

Esses testes são importantes para entender a personalidade das pessoas presentes no grupo. Dessa forma, evita conflitos e favorece a harmonia do time.

 **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 26/08/2020

É bom para compreender como localizar perfis que podem complementar a composição do time.

 **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 26/08/2020

Acredito que para um bom funcionamento do grupo e do projeto, é bastante relevante a pluralidade de estilos e ideias.

 **Lucas Felix** 27/08/2020

Perfis diferentes formam equipes bastante equilibradas. Além de um perfil de personalidade, podemos falar sobre vivências, habilidades técnicas e interpessoais; toda diversidade é bem-vinda para a formação de boas equipes.

Engenharia de Software

Tópicos [de aprendizagem]

A engenharia de software é a aplicação sistemática de abordagens de engenharia ao desenvolvimento de software. Engenharia de software é uma disciplina de computação.

Referências



Software Engineering Body of Knowledge (SWEBOk)

<https://www.computer.org/education/curricula-of-knowledge/software-engineering>

<https://www.computer.org/education/bodies-of-knowledge/software-engineering>

Qual é o impacto da ES no mercado de Computação e na sociedade como um todo
<https://drive.google.com/file/d/0Bxt1VZoj3lGuazhWM19CenlucUU/view?usp=sharing>

Engenharia de Software Moderna
<https://engsoftmoderna.info/>

🔗 Links compartilhados

- AB Alexandre Burle
explosão ariane 5
https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/05/150513_vert_fut_bug_digital_ml
- MA Matheus Andrade
Mariner 1
https://pt.qwe.wiki/wiki/Mariner_1
- LA Lucas Ambrósio
Erro na detecção de mísseis
https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2013/09/130927_sovietico_atomica_dg
- ZN Zilde Neto
Mars Climate Orbiter
<https://solarsystem.nasa.gov/missions/mars-climate-orbiter/in-depth/>
- MA Matheus Andrade
App CAIXA
<https://www.infomoney.com.br/minhas-financas/alta-demanda-em-app-da-caixa-impede-beneficiarios-do-auxilio-de-pagar-contas/>
- UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva
Falha no acesso ao SISU 2019
<https://oglobo.globo.com/sociedade/educacao/enem-e-vestibular/falha-no-site-do-sisu-permite-que-estudantes-acessem-inscricoes-de-outros-candidatos-23397653>
- VH Víctor Hugo Meirelles Silva
Falha no Sistema de Tráfego Aéreo
<https://www.computerworld.com/article/2476246/-2-billion-air-traffic-control-system-failed-by-running-out-of-computer-memo.html>
- DV Danilo Vaz
Falha Black Friday
<https://33giga.com.br/7-falhas-tecnologicas-que-causaram-prejuizos-para-empresas-e-usuarios/>
- SM Sofia Melo
Prescrição errada de remédios cardíacos.
<https://www.dailymail.co.uk/health/article-3585149/Up-300-000-heart-patients-given-wrong-drugs-advice-major-NHS-blunder.html>
- VM Victor Miguel de Morais Costa
Acidente Patriot 1991
<https://www.nytimes.com/1991/02/26/world/war-in-the-gulf-scud-attack-scud-missile-hits-a-us-barracks-killing-27.html>
- FM fernando macedo
bug no sistema da at&t
<https://jonthaylor.com/the-1990-att-long-distance-network-collapse/>
- RJ Rieio Joaquim Matos Rodrigues
Falha de segura em processadores (meltdown e spectre)
<https://www.kaspersky.com.br/blog/35c3-spectre-meltdown-2019/11289/>
- JM Jackson Matheus Sales Santos
Stuxnet
<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2010/10/saiba-como-age-o-virus-que-invadiu-usinas-nucleares-no-ira-e-na-india.html>
- LF Lucas Felix
Acelerador Linear Therac-25
<https://ethicsunwrapped.utexas.edu/case-study/therac-25>
- SF Samuel Ferreira
WannaCry
<https://www.techtudo.com.br/noticias/2017/09/wannacry-tira-brasil-de-top-10-do-ransomware-mas-pais-lidera-regiao-com-55-dos-casos.shtml>
- PD Pedro da Matta
Invasão da Garmin
<https://thehack.com.br/entenda-o-ransomware-que-paralisou-os-servicos-da-garmin/>
- DW Danilo William Pereira de Lima
The Great Northeast Blackout in 2003
<https://www.theatlantic.com/photo/2018/08/photos-15-years-since-the-2003-northeast-blackout/567410/>

- FD** **Felipe De Carvalho Vasconcelos**
Facebook
<https://33giga.com.br/7-falhas-tecnologicas-que-causaram-prejuizos-para-empresas-e-usuarios/>
- GV** **Gabriel Vanderlei de Oliveira**
FBI - Virtual Case File System
<https://archives.fbi.gov/archives/news/testimony/fbis-virtual-case-file-system>
- GV** **Gabriel Vanderlei de Oliveira**
FBI - Utilização da metodologia Agile para a criação do Sentinel
<https://www.infoq.com/br/news/2012/11/agile-fbi/>

O que é Engenharia de Software e como ela se diferencia da programação?

- UR** **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 25/08/2020
A diferença entre a programação e a engenharia de software está na perspectiva em que os sistemas são desenvolvidos. Enquanto a programação se preocupa apenas com o aspecto funcional do projeto, a engenharia de software busca desenvolver softwares confiáveis e eficientes a partir de princípios da engenharia, como o estudo, a especificação, o planejamento e etc.
- AB** **Alexandre Burle** 25/08/2020
Adicionando ao que tu disse, a engenharia de software não só tá voltada pra os aspectos do software/tecnologia como também para questões econômicas e legislativas, tendo que verificar a viabilidade econômica e ficar de olho nas leis e normas técnicas/de segurança.
- LA** **Lucas Ambrósio** 25/08/2020
A Engenharia de Software estuda as técnicas e ferramentas da Ciência da Computação voltadas para o desenvolvimento de sistemas. Tem o objetivo de propagar as melhores práticas e convenções a serem seguidas. Já a programação é a parte prática e funcional do projeto, a sintaxe de cada linha e como ela é interpretada por um dispositivo para gerar um resultado processado.
- MA** **Matheus Andrade** 25/08/2020
Na minha opinião, Engenheiros de Software estão mais ligados no que diz respeito a arquitetar e fiscalizar o processo de criação de um software, assim como mantê-lo. Tendo também responsabilidade fazê-lo de forma eficiente e confiável, de modo que o projeto seja cada vez mais seguro para o uso. Enquanto que programadores estão mais encarregados da parte prática, da construção "mão na massa" do código do projeto em questão.
- DV** **Danilo Vaz** 25/08/2020
Podemos definir a Engenharia de Software como o uso de fundamentos sólidos da engenharia no desenvolvimento de software, buscando a produção de sistemas seguros e eficiente. Já a programação está voltada para a prática, ou seja, para o código e o seu funcionamento
- ZN** **Zilde Neto** 25/08/2020
A Engenharia de Software proporciona um estudo mais detalhado de engenharia que é voltado para o projeto como um todo, promovendo o uso de práticas voltadas para construir, testar, executar, manter e avaliar todos os aspectos do software. Já o programador é o responsável pela construção do código e também imcubido a garantir seu funcionamento. Podemos dizer então que o engenheiro de software seria o responsável por criar os pilares e o programador responsável pelo restante da construção.
- PD** **Pedro da Matta** 25/08/2020
A Engenharia de Software tem o objetivo de analisar não só a parte prática de um projeto, mas também sua viabilidade econômica, validação com o público alvo, entre outros aspectos. Além da parte de arquitetar o sistema de maneira eficiente e escalável. A programação é a parte prática de desenvolvimento do produto em si, já depois do processo de validação feito pelo Engenheiro de Software.
- VD** **Vinícius da Rosa Silva** 25/08/2020
A Engenharia de Software é uma área do conhecimento que objetiva estudar os processos de engenharia e construção de um software em todos os seus aspectos, desde noções e conceitos de práticas e teste de software à organização de atividades e metodologias. Já a programação se refere à um aspecto mais prático do desenvolvimento, com enfoque na escrita e edição do código em si, mas que precisa da tutela da engenharia de software para ter um rumo
- AD** **Alex Damascena** 25/08/2020
engenharia de software pode ser entendida como um processo de análise dos requisitos do usuário e ,após isso, a construção do software que irá respeitar esses requesitos. Já a programação em si está mais relacionada a forma em que os codigos sao escritos.

SM

Sofia Melo 25/08/2020

Engenharia de Software é a área da computação que desenvolve, opera, mantém e evolui sistemas de software, visando obter, de maneira econômica, a qualidade, eficiência e usabilidade no seu projeto. Ela difere da programação pois analisa mais como o sistema deve operar, sob quais restrições e com qual qualidade de serviço, enquanto a programação constrói códigos funcionais, sem toda a análise.

JM

João Matheus Guedes 25/08/2020

A Engenharia de Software é a área responsável pelo desenvolvimento e manutenção de aplicações, entre suas atividades estão o levantamento de requisitos(junto ao analista de negócios), mapeamento de processos, estimativa, análise de risco e a programação.

JM João Matheus Guedes 25/08/2020

Ou seja, a programação é umas das atividades da engenharia de software

JH

Jose Helton Alves 26/08/2020

Engenharia de Software é a área da engenharia que trabalha em todas as etapas de desenvolvimento de um software desde seu Planejamento: levantamento de requisitos, viabilidade do negócio e sugestão de soluções, até sua execução: programação, teste, manutenção e revisão do software. Além de ser responsável por fazer sua entrega e suas atualizações.

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 26/08/2020

A Engenharia de Software se trata de uma área da computação cujo objetivo se destina à criação, manutenção e especificação de software. Entretanto, ela não se restringe a isso. A Engenharia de Software busca aplicar boas práticas no que diz respeito ao gerenciamento e planejamento de projetos de software. Por outro lado, a programação se foca apenas no desenvolvimento de código, ignorando todos os aspectos supracitados e abordados pela Engenharia de Software.

VH

Víctor Hugo Meirelles Silva 26/08/2020

Enquanto o programador foca em escrever um algoritmo capaz de resolver determinado problema, o engenheiro de software procura desenvolver um sistema observando vários fatores como a forma que ele irá operar, seus retornos, necessidades de manutenção e a aceitabilidade dos seus usuários. O engenheiro deve procurar formas de evoluir seu sistema de forma que ele continue atendendo as demandas sobre ele.

RJ Riei Joaquim Matos Rodrigues 26/08/2020

O grande diferencial da engenharia de software é a atenção dada a metodologia a ser seguida durante o processo de desenvolvimento e suporte do software, essa busca por agregar maior qualidade aos softwares, pensá-los com uma perspectiva mais ampla e formalmente definida. O uso dessa metodologia é em alguns cenários essencial e possibilita o uso de software em sistemas críticos onde falhas são terrivelmente custosas.

AL

Anderson Laurentino 26/08/2020

Engenharia de software é responsável por toda a cadeia de produção para a construção de um software. Dentre suas atividades estão o levantamento de requisitos, gerenciamento do ciclo de vida do software, padrões de arquitetura, construção, teste e qualidade (QA), deployment e manutenção do software. Enquanto, a programação é uma pequena etapa, a construção - e busca a escrever e refatorar código a fim de atingir uma melhor performance e persistência através de padrões de projeto (design patterns)

JM

Jackson Matheus Sales Santos 26/08/2020

Engenharia de Software é responsável por toda a parte envolvendo a construção do Software, não é apenas programar e rodar, existem diversas etapas de devem ser seguidas para a construção do mesmo, como por exemplo: planejamento do software, análise do sistema, criação, manutenção e atualização, análise de qualidade, gerenciamento do sistema e de performance, etc. Enquanto a parte de programação, envolve mais a parte de construção, dos códigos do Software.

LF

Lucas Felix 26/08/2020

Engenharia de Software é uma área da computação voltada à especificação, desenvolvimento, manutenção e criação de software, com a aplicação de tecnologias e práticas de gerência de projetos e outras disciplinas, visando organização, produtividade e qualidade. Podemos criar um paralelo entre engenheiros de software como engenheiros civis e programadores como empreiteiros. Enquanto os engenheiros projetam o produto final, o projeto é passado para os programadores que realizam a construção.

MA Matheus Andrade 26/08/2020

Gostei da comparação com o ramo da engenharia civil e empreiteiros...

LC

livio cavalcanti 26/08/2020

Engenharia de software é responsável por cuidar do desenvolvimento do software, gerenciar o projeto quais as melhores ferramentas a serem utilizadas quais os padrões de projetos a serem seguidos, garantir a qualidade de software, realização de testes . A programação esta inclusa na engenharia de software que é a escrita do código.

SF

Samuel Ferreira 26/08/2020

A engenharia de software é área correspondente ao software como um todo seja à área de projeto, de desenvolvimento, de testes, de manutenção, atrelado a isso visando a eficiência, eficácia e organização. A programação é um dos pontos que forma a engenharia de software, com isso um ponto diferencial entre os dois é que a programação visa a construção do código enquanto a engenharia de software todo o projeto, como aspectos de organização, o equilíbrio da eficiência e eficácia, o gerenciamento.

FD

Felipe De Carvalho Vasconcelos 26/08/2020

A engenharia de software engloba todo o processo de desenvolvimento/manutenção do software, visto que a engenharia de software envolve também a programação, principalmente na construção do software, no entanto envolve outros processos também como, design e teste do software. Além disso, a engenharia de software também envolve o processo de gerenciamento do projeto, seja criando o software ou realizando a manutenção dele. Enquanto a programação envolve basicamente a construção do código.

DW

Danilo William Pereira de Lima 26/08/2020

A Engenharia de Software é uma área da computação que tem sua definição geral descrita em 4 palavras-chave: especificação, desenvolvimento, manutenção e criação do software. Ela abrange um processo, um conjunto de métodos e ferramentas que possibilitam aos profissionais desenvolverem software de altíssima qualidade. A programação está presente no escopo da Engenharia de Software, e está dentro do processo que envolve tudo que foi descrito acima na definição.

AD

Alisson Diego Diniz 26/08/2020

A engenharia de software é responsável por arquitetar todo o projeto de desenvolvimento de um software, viabilizando a criação de softwares de uma maneira organizada, garantindo o alcance de seus objetivos de maneira eficiente. A programação é a parte de escrita do código, dependendo da engenharia de software para garantir o bom funcionamento do projeto de uma maneira mais rápida e eficaz.

GV

Gabriel Vanderlei de Oliveira 26/08/2020

Programação é o ato de escrever, manter e testar um software. Enquanto a engenharia de software é responsável por todo o conjunto de técnicas, metodologias de gerenciamento na produção de um software. A engenharia de software estuda o processo de criação de software e a relação entre as pessoas nesse processo para garantir que o software está sendo feito do melhor modo possível.

TV

Thiago Vanderlei 27/08/2020

engenharia de software engloba o desenvolvimento de uma aplicação, desde o planejamento até a adequação para os dispositivos. Enquanto que programação é responsável pela escrita, os testes e a manutenção de programas de computadores de forma mais teórica.

JB

José Bruno Oliveira 28/08/2020

Como introduzido pelo professor Sérgio Soares na publicação Computação Brasil, a Engenharia de Software o conjunto de processos que apoiam o desenvolvimento de sistemas. Deste modo, ES coordenará os passos e ciclos necessários que possuem como objetivo obter o melhor software possível.

YL

Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante 31/08/2020

Engenharia de Software é voltada ao estudo detalhado da engenharia para a aplicação dos conceitos e princípios da ciência da computação e de suas tecnologias. A engenharia de Software não se limita apenas ao desenvolvimento de softwares, requer para isso um ambiente controlado que possibilite construir, testar, executar, manter e avaliar os aspectos do software. A programação é o processo de criação e desenvolvimento de algum software utilizando uma linguagem de programação específica. Se trata

O que faz um ótimo engenheiro de software?

AB

Alexandre Burle 25/08/2020

Creio que a capacidade de pensar nos detalhes do projeto que podem prejudicar o funcionamento do programa seja essencial, pois muitas vezes esquecemos de algumas exceções que fazer o nosso código travar ou dar erro. Obviamente que não se restringe a isso, já que a área tem um leque muito grande de deveres.

MA

Matheus Andrade 25/08/2020

Um bom Engenheiro de Software consegue utilizar de seus conhecimentos técnicos e experiências tanto profissionais quanto pessoais para construir um projeto de desenvolvimento. Fazendo uso, também, da inovação e da ciência para garantir maior desempenho e produtividade em seus projetos. Além disso, é importante conhecer bem a equipe de desenvolvimento assim como as singularidades e detalhes do projeto, de modo que consiga participar da construção definindo bem os pontos fortes e fracos do sistema

C

Henderson Ricardo Ferreira da Silva 25/08/2020



Como o escopo de trabalho de um engenheiro de software é mais amplo do que apenas a codificação de sistemas, escrever códigos eficientes, limpos e bem documentados são apenas uma parte do que forma um ótimo engenheiro de software. Uma boa comunicação com o cliente (para atender os requisitos que ele exige), amplo conhecimento de metodologias e técnicas de projeto, bem como habilidades de trabalho em equipe e/ou liderança.

MA Matheus Andrade 25/08/2020

Verdade! Tem essa questão do cliente também... Conhecer as necessidades do cliente pra construir um software que atenda a esses requisitos. Mas penso também que ele precise ter esse elo com o outro lado: o engenheiro com a equipe de desenvolvimento, de modo que consiga passar os requisitos do cliente pra os desenvolvedores e o resultado seja o que o cliente realmente espera.



LA Lucas Ambrósio 25/08/2020

Um bom engenheiro de software consegue traçar o passo a passo para o desenvolvimento de projetos e resolução de eventuais problemas que surjam. Também deve ser capaz de utilizar as melhores ferramentas e práticas para garantir uma experiência fluida para o usuário e ajudá-lo com algum problema.



DV Danilo Vaz 25/08/2020

Um bom engenheiro de software é aquele que consegue encarar os problemas de diversos pontos de vista utilizando de todo o seu conhecimento prático e teórico na busca pela solução mais eficiente e segura. Mas além disso um bom engenheiro de software tem que ter um bom relacionamento com sua equipe de desenvolvimento e com seus clientes



ZN Zilde Neto 25/08/2020

Um bom engenheiro de software deve ser capaz pensar e projetar sistemas de base tecnológica para as mais diferentes aplicações. São responsáveis pela gerência das maiores inovações atuais, devendo sempre estar atento as inovações tecnológicas e ferramentas que possibilitem melhores testes de software. Por gerenciarem pessoas que trabalham nas áreas de tecnologia, também devem ser bastante proativos na organização e gerencia do seu time, mantendo sempre bons aspectos de qualidade.



PD Pedro da Matta 25/08/2020

A habilidade de conseguir analisar o problema e propor, em conjunto com a equipe, diversos caminhos para a solução, não só com o conhecimento teórico e prático de Computação, mas também com diversos conceitos de áreas como psicologia, administração e afins.



VD Vinícius da Rosa Silva 25/08/2020

Qualidades como amplo conhecimento técnico, capacidade de trabalhar bem em equipe, mente focada no objetivo de desenvolvimento, capacidade de aprendizado rápido, capacidade de adaptar ferramentas e soluções, proatividade para resolução de problemas e proatividade



AD Alex Damascena 25/08/2020

Apresenta um vasto conhecimento em linguagens de programação, desenvolvimento de software e sistemas operacionais. Além disso, é capaz de entender a necessidade de um individuo e propor uma solução adequada para determinado problema.



SM Sofia Melo 25/08/2020

Ele usa seu conhecimento para trabalhar em conjunto com o seu grupo, buscando sempre a melhor maneira de lidar com os problemas que podem aparecer, está sempre estudando as inovações no mercado para saber novidades que podem deixar seus softwares mais eficientes e conhece o mercado e os cliente, para ter certeza que está implementando o sistema correto para ambos.



JM João Matheus Guedes 26/08/2020

Um bom engenheiro de Software deve ser capaz de traduzir os problemas dos usuários em soluções e dominar técnicas de desenvolvimento e conceitos de programação sem se apegar a tecnologias específicas(Exemplo: É preferível compreender como implementar soluções na nuvem do que saber apenas Azure)



JH Jose Helton Alves 26/08/2020

Um ótimo Engenheiro de Software, além de propor as melhores soluções tecnológicas de acordo com o Cliente e suas necessidades, não necessariamente utilizando uma mesma tecnologia, mas também deve analisar de forma crítica os requisitos para sempre propor soluções que agregam mais valor ao cliente.



VM Victor Miguel de Moraes Costa 26/08/2020

Um ótimo engenheiro de software deve possuir uma ampla gama de habilidades sejam elas técnicas (conhecimento sobre áreas como linguagens de programação, frameworks, banco de dados, sistemas operacionais, entre outras) ou não (capacidade para trabalhar bem em equipe, para fazer planejamentos adequados, para motivar sua equipe, para compreender e analisar um problema da melhor maneira possível, dentre outras habilidades conhecidas como soft skills).



Um bom Engenheiro de Software deve estar atualizado com o mundo em sua volta, de forma a conhecer as necessidades dos seus clientes. Deve ser antenado com as novidades voltadas ao desenvolvimento de projetos, como bibliotecas e framework, de modo a resolver problemas de forma eficiente. Vale ressaltar também a importância de ser capaz de gerir um grupo de forma a aumentar a produtividade, além de ser capaz de mensurar os custos que um projeto pode ter.

AL Anderson Laurentino 26/08/2020

Um bom profissional da engenharia de software é aquele que através do problemas apresentados pelo usuário, consegue fazer o a construção dos processos necessários para se desenvolver o software, desta da a etapa conceitual e levantamento de requisitos até a entrega e manutenção da aplicação.

RJ Riei Joaquim Matos Rodrigues 26/08/2020

Um bom engenheiro de software deve dominar tanto a metodologia quanto a parte teórica de como desenvolver aplicações e atender requisitos, mas principalmente deve ter uma grande capacidade de adaptar e aplicar esses conhecimentos a fim de produzir software mais otimizado o possível, que mesmo seguindo um modelo teórico tenha as especificidades requisitadas.

JM Jackson Matheus Sales Santos 26/08/2020

Engenheiro de Software é o tipo de profissional que precisa ter uma visão bastante ampla em relação ao projeto em que ele está fazendo parte. Ter conhecimento em todas as etapas do Software, por mais que ele seja apenas um programador ou responsável pela parte de testes. Ele precisa se adaptar sempre as situações para enfrentar qualquer demanda.

LF Lucas Felix 26/08/2020

O engenheiro ou engenheira de software é responsável por conceitualizar o sistema utilizando métodos científicos e práticas de engenharia, desde o design inicial até a manutenção do sistema. Esses profissionais devem estar sempre atualizados sobre as ferramentas de desenvolvimento e segurança, práticas de gestão de projetos, além de habilidades interpessoais, sempre buscando entregar o produto de melhor qualidade dentro do orçamento.

LC livio cavalcanti 26/08/2020

Resolver o problema do cliente da melhor forma possível e garantir a qualidade do software

SF Samuel Ferreira 26/08/2020

Enxergar o melhor processo e execução para a situação que está sendo passada. Então se manter bem informado e atualizado também é importante.

FD Felipe De Carvalho Vasconcelos 26/08/2020

Um bom engenheiro de software é constituído por um profissional que possui algumas habilidades relacionadas a construção/desenvolvimento/manutenção de um software, então o profissional deve estar envolvido e comandando as diferentes partes do processo. Sendo assim, ele deve saber gerenciar projeto e lidar com possíveis problemas que apareçam, deve participar do design do software e da construção dele, além de realizar os testes necessários no sistema.

DW Danilo William Pereira de Lima 26/08/2020

Um bom engenheiro de software é constituído por aquele profissional que detém conhecimento de todos os pilares que fazem parte do processo de construção de um determinado software. Por mais que ele faça parte de um processo específico, como por exemplo, a automação dos testes e análise da qualidade, é necessário que ele fique por dentro do que está acontecendo nas outras partes do processo e tenha esse conhecimento, pois em alguma eventualidade, ele pode ser acionado e estará preparado.

AD Alisson Diego Diniz 26/08/2020

Um ótimo engenheiro de software é capaz de gerenciar bem os recursos que tem a sua disposição para o desenvolvimento do projeto e alcance eficaz dos objetivos, projetando de forma organizada e eficiente as etapas do desenvolvimento, integrando bem o seu grupo com uma boa comunicação, resolvendo problemas para aumentar a produtividade, etc.

GV Gabriel Vanderlei de Oliveira 26/08/2020

Um ótimo engenheiro de software se utiliza dos princípios da engenharia de software para compreender e definir o desenho do software, o gerenciamento do projeto e durante o desenvolvimento da aplicação se utilizar do melhor modo possível dos recursos disponíveis.

TV Thiago Vanderlei 27/08/2020

um ótimo engenheiro de software deve gerenciar projetos ligados aos softwares, arquitetar o design estrutural dos programas e realizar testes nos sistemas tudo isso da melhor forma possível.

JB José Bruno Oliveira 28/08/2020

Um bom engenheiro de software é aquele que consegue aliar de maneira otimizada um mix de habilidades, como boas técnicas de programação, conseguir trabalhar de maneira colaborativa e comunicando-se com sempre com sua equipe.

YL

Yves Lawrence Silva de Andrade Cavalcante 31/08/2020

Um ótimo engenheiro de software é capaz de identificar e gerenciar todos os recursos que estão disponíveis para o desenvolvimento do projeto de forma eficiente e desenvolver seu trabalho com base nos princípios da Engenharia de Software. É fundamental também, ter conhecimento do projeto como um todo afim de garantir o sucesso do projeto.

Cite um grande caso de falha de software de larga escala (adicone como link neste kit) que trouxe imensos prejuízos (i.e. financeiros, pessoais, sociais, etc.) e diga o que faltou de Engenharia de Software que ocasionou a falha.

AB

Alexandre Burle 24/08/2020

A reportagem do link que compartilhei fala de um foguete (Ariane 5) que explodiu em 1996 por conta de um overflow. O foguete não era tripulado, mas a explosão deu um prejuízo de U\$ 370 milhões. Por causa de um erro de planejamento de código, um cálculo errado foi feita por conta de uma variável que não aguentava os valores sendo utilizados.

MA Matheus Andrade 25/08/2020

Lembro do prof de IP comentando um problema assim em um foguete, durante uma das aulas. Não lembro se foi exatamente esse caso, mas era bem parecido haha

MA

Matheus Andrade 24/08/2020

Um bug no software de vôo da sonda Mariner 1 provocou que, segundos após o lançamento da nave, esta se desviaisse de seu curso pré-estabelecido. Os responsáveis da missão foram obrigados a destruir o foguete quando se encontrava sobrevoando o Atlântico. A investigação do acidente determinou que o problema estava numa fórmula escrita a lápis que depois foi "inadequadamente" digitada no computador de cálculo, o que fez que o foguete calculasse mal a trajetória que devia seguir.

LA Lucas Ambrósio 24/08/2020

Eu ouvi falar desse também, fiquei em choque quando li

LA

Lucas Ambrósio 25/08/2020

Um sistema de alerta soviético falsamente indicou que os EUA tinham lançado 5 mísseis como forma de ataque. Felizmente, o oficial soviético que estava em plantão estranhou e decidiu consultar outras fontes antes de reportar o "ataque". Caso tivesse reportado, espera-se que tivessem revidado e julgam que poderia ter causado a 3ª Guerra Mundial.

MA Matheus Andrade 25/08/2020

Imagina uma 3a Guerra Mundial por causa de um bug!...

ZN

Zilde Neto 25/08/2020

A sonda Mars Climate Orbiter orbitaria Marte após 10 meses de viagem e uma manobra a ser feita na atmosfera de Marte. Só que, ao invés de entrar a uma altitude de 150km a sonda estava a 57km, sendo desintegrada e "torrando" 700 milhões de dólares no processo. O bug foi causado porque o software de navegação da sonda utilizava unidades no sistema métrico e o software de controle em terra usava unidades imperiais inglesas, gerando erros de arredondamento que se acumularam e causaram a catástrofe.

MA Matheus Andrade 25/08/2020

700 milhões de dólares literalmente torrados por erros de unidades... chega dá uma dor lendo um negócio desses. Fora que acontece muita coisa assim e você nem imagina se não for pesquisar...

MA

Matheus Andrade 25/08/2020

Durante essa pandemia, foi lançado a funcionalidade do Auxilio Emergencial no app da Caixa e foi uma verdadeira dor de cabeça pra muita gente. O povo não conseguia acesso às contas para consulta, pagamento, além dos agendamentos completamente complicados. Apesar do Banco afirmar que o app funcionava ininterruptamente. Diante disso, os danos pessoais causados são grandes. Uma matéria foi linkada nesse kit com mais detalhes e vítimas desse problema com o app.

ZN Zilde Neto 25/08/2020

Infelizmente é difícil pensar que um problema de congestionamento como esse não foi imaginado antes, já que poderia ter sido evitado ainda nos primeiros releases com servidores com maior potência para tráfegos ou até mesmo implementando a função de fila de espera que vieram logo depois.

UR

Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 25/08/2020

Em 2019, diversos estudantes relataram que, ao entrar no site do SISU para tentar uma vaga nas universidades brasileiras, se conectaram em contas de outros usuários por problemas no sistema, ocasionando um problema enorme relacionado à privacidade dos candidatos. Um melhor planejamento na hora de projetar o sistema evitaria esse problema, já que provavelmente a capacidade dos servidores não foi dimensionada corretamente, causando intermitências, travamentos e esses "bugs" de acesso à conta,

C

Vinícius da Rosa Silva 25/08/2020

É notável a falta de planejamento ou mau planejamento de certos softwares governamentais aqui no Brasil

VH

Víctor Hugo Meirelles Silva 25/08/2020

Em 30 de Abril de 2014, centenas de voos da LAX foram atrasados ou cancelados, pois todos os computadores no aeroporto travaram devida a um bug no sistema de automação de rota. A falha ocorreu devido a uma insuficiência de memória ocorrida quando um avião espião U-2 sobrevoava a região sudoeste dos Estados Unidos. Diferentemente dos voos comerciais, esse tinha uma rota complexa e ao calcular as possíveis rotas seguras para evitar acidentes, a memória computacional disponível foi excedida.

VD

Vinícius da Rosa Silva 25/08/2020

Um bug que fazia o sistema agir de forma errática comprando ações de maneira aleatória no Software da Knight's Capital Group para administração de ações na bolsa de valores americana gerou um prejuízo de cerca de 440.000.000U\$, causando ao grupo de investimentos sérios prejuízos. O erro poderia ser prevenido com um processo mais regular de análise, troubleshooting e conserto do software

AD

Alex Damascena 25/08/2020

em 1962, a nave espacial Marine 1 foi autodestruída após um erro de codificação de software, o qual fez o foguete desviar sua rota e possivelmente cair na terra. Após o acontecimento, uma revisão determinou que a ausência de um hífen nas instruções viabilizava a transmissão de sinais incorretos para a espaçonave.

DV

Danilo Vaz 25/08/2020

Na Black Friday de 2018 um total de 65 lojas virtuais registraram juntas pelo menos 23,9 milhões reais de prejuízos devidos a instabilidade em suas páginas web que chegaram até a ficar fora do ar por algum tempo. Esse problema pode ter sido resultado do mal dimensionamento dos servidores dessas páginas que não estavam preparados para suportar um volume tão intenso de clientes

SM

Sofia Melo 25/08/2020

O Serviço Nacional de Saúde do Reino Unido prescreveu o remédio errado para pelo menos 300.000 pacientes desde de 2009 até 2016 (que podia causar efeitos colaterais graves ou ataque cardíaco nos que precisassem de outra medicação), por causa de um bug no sistema de software SysmOne, que calculava uma pontuação de porcentagem de ter ataque cardíaco e devolvia ela errada. Esse cálculo errado poderia ter sido evitado com mais testes de softwares, para prevenir grandes falhas como essa.

JM

João Matheus Guedes 26/08/2020

Em plena pandemia com as videoconferências em alta, surge um ambiente ideal para o crescimento do Zoom, contudo o mesmo apresentou diversas falhas de segurança permitindo que ataques de UNC path injection fossem realizados. Como consequência, diversas empresas e entidades governamentais migraram para outras plataformas concorrentes como o Microsoft Teams

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 26/08/2020

Em 1991, durante a Guerra do Golfo, o sistema americano de mísseis (Patriot) falhou na interceptação de um míssil lançado do Iraque. O míssil acabou atingindo um acampamento americano, matando 27 pessoas e ferindo outras 98. Tal acidente foi causado por um erro de arredondamento de software que fez com que o sistema ignorasse a chegada do míssil proveniente do Iraque.

AL

Anderson Laurentino 26/08/2020

Um bom exemplo é o bug do milênio, também chamado de Y2K, no qual antigamente eram utilizados apenas 6 espaços para representar a data, 2 para o dia, 2 para o mês e 2 para o ano. Esta representação foi utilizadas por décadas. O problema dessa representação que após 1999, representado 99, o ano de 2000 representado como 00, porém as máquinas interpretariam como o ano de 1900. Poderia gerar um caos generalizado em sistemas bancários, governamentais, serviços básicos como eletricidade e água.

FM

fernando macedo 26/08/2020

em 1990 a operadora de telefones at&t atualizou o software do seu sistema, porém eles não perceberam da existência de um bug até tarde demais, quando uma das estações deles, a de manhattan, sobrecarregou. O bug fazia com que as torres se sincronizassem de forma em que quando a estação de manhattan enviava um sinal para as outras para avisar que estava sobrecarregada, elas também começaram a circular o sinal infinitamente, o que acarretou em inúmeras ligações de longa distância perdidas, entre

fernando macedo 26/08/2020

outros danos. O que faltou da engenharia de software da equipe foi perceber que da forma que o código tinha sido estruturado ele possibilitaria esse tipo de erro e não seria capaz de resolve-lo sozinho.

RJ

Ricardo Joaquim Matos Rodrigues 26/08/2020

É notável o ritmo acelerado de crescimento de desempenho dos processadores, buscando sempre manter a lei de moore, mas essa constante pressão por melhores desempenhos, acabou deixando graves falhas de segurança chegar ao produto final e serem reutilizadas por anos sem atualização de conceitos. Não é a primeira vez que falhas de projeto vêm a tona em um sistema critico e tão básico para o mundo em que vivemos, a principal repercussão disso é o abalo de confiança nos produtos da empresa.

 **Riei Joaquim Matos Rodrigues** 26/08/2020

Em 2018, as vulnerabilidades de projeto meltdown e spectre que afetam todos os processadores X86, que usam brechas de otimização de execução de código, executando instruções de um processo enquanto define se ele tem privilegio para fazer essas operações e a antecipação de fluxo de execução respectivamente. Esses erros são problemáticos pois sua total resolução só seria possível trocando fisicamente os processadores, o que é inviável, sendo mitigada via software, com perda de desempenho.

 **Jackson Matheus Sales Santos** 26/08/2020

O vírus Stuxnet encontrou falhas na segurança do Sistema Operacional Windows, que era utilizado para administrar os Sistemas Nucleares de alguns países e acabou comprometendo algumas partes industriais do Irã e também da China. Essas falhas poderiam ter sido resolvidas, caso tivessem feito uma Depuração melhor, bem como mais testes e uma manutenção minuciosa do sistema.

 **Lucas Felix** 26/08/2020

O Therac-25 era o acelerador linear estado-da-arte e realizava tratamento com radiação para pacientes com câncer. Infelizmente, seis pacientes receberam overdoses de radiação, ocasionando três mortes. Os pacientes relatavam "queimaduras pela máquina". O problema foi ocasionado pela reutilização inapropriada de código de versões anteriores da máquina, que não foram testados. Testar os níveis de emissão da máquina teria sanado esse problema. O excesso de confiança foi o pecado da equipe.

 **Samuel Ferreira** 26/08/2020

O wannaCry teve uma repercussão mundial, onde diversos computadores que tinham o windows foram comprometidos fazendo as empresas parar. Minisitório Público e Tribunal da justiça ficaram comprometidos ,vivo, nextel , santander (esp). O wannaCry criptografava os arquivos dos computadores através de uma falha conhecida como "EternalBlue". Prejuízo financeiro para empresas que tinham que pagar em bitcoin. Uma análise de sistemas, realização de mais testes poderiam detectar a falha.

 **Pedro da Matta** 26/08/2020

A empresa Garmin, famosa por seus relógios de atividade física, teve seu sistema "sequestrado" no dia 23 de julho através de um ataque de malware do tipo Ransomware, que através de atualizações de software falsas, criadas por hackers, elevou a permissão do invasor no sistema e esse criptografou os dados e pediu um resgate de 10 milhões de dólares. Não se sabe se foi pago ou não. O prejuízo maior foi a indisponibilidade de serviço, que afetou também o GPS de aviões, impossibilitando voos.

 **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 26/08/2020

Em 2018 ocorreu uma falha no Facebook que permitiu a invasão da conta de milhares de usuários. Essa invasão ocorreu após hackers descobrirem um bug onde obtinham acesso a senha dos usuários. Um mês depois ocorreu um outro bug, onde milhões de fotos foram liberadas. Isso ocasionou numa perda de U\$13 bilhões em ações para a empresa. Para evitar esses bugs poderia ter sido realizado mais testes de segurança, além de buscar evitar conflitos de sistemas e o choque de variáveis.

 **Danilo William Pereira de Lima** 26/08/2020

O blackout ocorrido em 2003 nos EUA e no Canadá, afetou aproximadamente, um total de 55 milhões de pessoas. A causa aproximada do apagão foi uma falha de software no sistema de alarme da sala de controle de FirstEnergy, em Akron, companhia com sede em Ohio. Causou prejuízos financeiros (US\$ 6 bi) e sociais (trânsito, hospitais, etc). A organização do sistema de grade interconectado para prover um diagnóstico em tempo-real efetivo, poderia ter contribuído para o não acontecimento da falha.

 **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 26/08/2020

O FBI - Virtual Case File System foi um sistema desenvolvido para o FBI para informatizar os dados entre cada caso investigado. Por falta de um estudo mais aprofundado no desenvolvimento do software. Esse é um caso de estudo interessante porque tem bastante relação com o surgimento das tecnologias ágeis, pois o mesmo projeto foi analisado e aplicado utilizando a metodologia SCRUM. O projeto poderia ter gastando muito menos dinheiro e tempo caso tivesse utilizado metodologias de gerenciamento.

 **Alisson Diego Diniz** 27/08/2020

Interrupção do Amazon AWS - O AWS da Amazon, que é considerado um dos serviços de hospedagem mais confiáveis, experimentou uma grave interrupção na costa leste dos EUA em 2017. A infraestrutura da AWS oferece suporte a milhões de sites, o que significa que quando os servidores da empresa caem, isso causa muitos problemas em toda a Internet.



 **José Bruno Oliveira** 28/08/2020

Um exemplo a ser utilizado é a tentativa de centralizar o sistema de saúde dos EUA em um único software. Problemas como falta de experiência em construir um software dessa magnitude, gerentes de projetos pouco qualificados para esse tipo de problema, pressão para entrega de resultados e constante mudança de escopo foram fatores que determinaram a falha durante o lançamento. Fonte: <https://digital.hbs.edu/platform-rctom/submission/the-failed-launch-of-www-healthcare-gov/>

Hoje sabemos que as economias de TODAS as nações desenvolvidas são dependentes de software. Cada vez mais sistemas são controlados por software. Neste contexto, e sabendo que a Engenharia de Software se dedica às teorias, métodos e ferramentas para o desenvolvimento de software profissional envolvendo sistemas não-triviais e um conjunto de requisitos como guia, destaque um risco que pode contribuir para o fracasso de um projeto de software, sua probabilidade de ocorrer, como mitigar e qual ação tomar caso ele ocorra (ou contornar, ou resolver). Justifique sua resposta.

MA Matheus Andrade 25/08/2020

Um risco que é considerável é a falta de análise de público e contingente. (A exemplar do app da Caixa, comentado na pergunta acima). Não foi considerado quantas pessoas precisariam ter acesso a plataforma, quais reuniões seriam feitas ao app, etc. A probabilidade disso acontecer, acredito que seja alta desde que o projeto não leve em consideração tal parâmetro. E, uma forma de mitigar, seria justamente fazer essa análise mais profunda, analisar outros apps que tenham funções parecidas, etc

LA Lucas Ambrósio 25/08/2020

Muito bom o exemplo, curti

AB Alexandre Burle 25/08/2020

Não sei se a parte de planejar a capacidade de um servidor que vá suportar a aplicação tá dentro da responsabilidade do engenheiro de software, mas um problema é calcularem mal a quantidade de pessoas que vão utilizar sua aplicação simultaneamente e ela ficar inutilizável (exemplo disso é o sig@ na época de matrícula). Isso pode fazer com que a aceitação do público seja muito menor, já que a pessoa pode ter problema uma vez não querer mais usar sua solução.

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 25/08/2020

Isso é muito real. Sempre que o WhatsApp cai, por exemplo, muitos usuários brasileiros começam a migrar para o Telegram. Uma queda de algumas horas num sistema grande pode gerar um prejuízo enorme

LA Lucas Ambrósio 25/08/2020

Acho que um ponto a se considerar também é a quantia de recursos disponíveis para a execução do projeto, tanto no sentido de financeiro, equipamentos disponíveis quanto no sentido de tempo e de quantas pessoas estão envolvidas.

LA Lucas Ambrósio 25/08/2020

Muitos projetos, até de faculdade, começam com um plano enorme que podem revolucionar o mundo, mas ao decorrer do desenvolvimento sofrem várias e várias alterações e são extremamente reduzidos para conseguirem fazer uma entrega funcional no prazo, o que é super desmotivador para quem se entusiasmou com a ideia inicial.

LA Lucas Ambrósio 25/08/2020

Pra resolver isso, creio que cabe aos desenvolvedores realmente pararem pra analisar com cautela no início do projeto, considerando possíveis dificuldades técnicas que possam ser encontradas. Pois esse é um passo bastante ignorado e que pode definir o sucesso de um projeto.

MA Matheus Andrade 25/08/2020

Concordo bastante!! A definição de escopo também entra nessa ideia ne. De você analisar o que consegue entregar diante de recursos financeiros, materiais e até mesmo de tempo. Muito importante ter essa etapa de análise antes de desenvolver o projeto em si.

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 25/08/2020

Um risco é a operação do sistema não ter um custo/eficiência adequado para a organização, ocasionando em prejuízos. Para evitar esse problema, é importante realizar um estudo de viabilidade econômica. Sem esse estudo, não há nenhuma garantia de que o sistema vá operar com custos adequados (proporcionando grandes chances de dar algum tipo de prejuízo a longo prazo). Caso venha acontecer, devem ser estudadas maneiras de reduzir os custos e aumentar a eficiência do sistema.

ZN Zilde Neto 25/08/2020

A falta de sessões de planejamento com o time de desenvolvimento, por mais simples que possa parecer, é uma das (incrivelmente) falhas mais comuns que acontecem com projetos de software e o colocam em risco precocemente, causando distorções que levam a consequências graves como o mal gerenciamento de recursos e um time não coordenado, aumentando o tempo e custos (consequentemente... fim)

ZN Zilde Neto 25/08/2020

É indispensável sempre lembrar que o projeto deve ser "vendido" a todos os seus envolvidos, pois é inevitável encontrar obstáculos para sua execução. Imagine que é difícil

resolver problemas em equipe quando são encontrados obstáculos, mas com um time sem ordem e totalmente "aéreo" transforma essa tarefa difícil em uma tarefa impossível. É sempre importante lembrar que comunicação interna é uma dádiva e uma reunião bem conduzida sempre ajuda muito!

 **RJ** **Rie Joaquim Matos Rodrigues** 26/08/2020

Principalmente, com falhas de planejamento inicial do projeto onde requisitos de sistema, metodologia de desenvolvimento e formas de testes e validação definidos com falhas levam a um produto final de qualidade menor que pode não atender as necessidades de um cliente ou a longo prazo se provar falhas gerando um abalo na confiança dos clientes no grupo/ empresa.

 **VD** **Vinícius da Rosa Silva** 25/08/2020

A falta de engajamento e proatividade do time pode levar à falha de um projeto. Caso uma equipe seja pequena por exemplo, é possível que a inefficiência ou indolênciia de apenas um membro afete o funcionamento e o avanço do projeto em geral

 **AD** **Alex Damascena** 25/08/2020

A não compreensão a respeito da necessidade do cliente pode acarretar a um fracasso total do projeto. Então, para mitigar esse problema, a participação do cliente, a partir de feedbacks em sprints durante todo o processo, é extremamente importante para manter o projeto em linha com o desejo do cliente. Porém, caso ocorra, o reinicio do projeto, aproveitando alguns sistemas já implementados, pode ser uma possível solução.

 **JM** **João Matheus Guedes** 26/08/2020

Não pensar na escalabilidade da aplicação e em que outras pessoas precisarão fazer melhorias ou dar suporte nas mesmas é um dos principais erros(Por isso a maioria das vagas em consultorias são para Sustentação/AMS e não Dev). Ao não planejar que a aplicação um dia poderá ter um maior acesso de usuários, consumir mais recursos, acessar microsserviços e etc, se acaba criando dívidas técnicas custosas de se pagar

 **SM** **Sofia Melo** 26/08/2020

Como a área de tecnologia está em constante mudança e inovação, pode acontecer de um projeto fracassar por estar desatualizado, inclusive quando aparecem concorrentes com sistemas mais eficientes, criativos e que se adequem mais rapidamente às mudanças existentes no mercado. Existe uma probabilidade alta disso ocorrer, já que não tem como prever que inovação iria atrair os clientes para usar outro software, mas estando sempre atualizado e com pesquisas sobre o mercado, isso pode ser evitado.

 **SM** **Sofia Melo** 26/08/2020

E caso isso ocorra, sempre existe a possibilidade de ir atrás de novas tecnologias e ideias para tentar atrair de volta seus usuários, mesmo sendo uma situação difícil de contornar. Um exemplo em que isso ocorreu foi quando o Facebook chegou no mercado com propostas parecidas com a do Orkut, porém mais interessantes, e acabou ficando com a maior parte do seu público.

 **JH** **Jose Helton Alves** 26/08/2020

Desenvolvimento sem preocupação na qualidade de código, quando o projeto comece a ganhar mais proporção o código mal escrito acaba sendo replicado e quase impossível de ser refatorado, isso acaba proporcionando a criação de Bugs pela grande dificuldade de entendimento do código e maior ainda na sua manutenção. Empresas que não se preocupam com aspectos de qualidade acabam criando projetos Legados/custosos, por isso as Empresas devem sempre prestarem muita atenção qualidade de escrita do código.

 **VH** **Víctor Hugo Meirelles Silva** 26/08/2020

O programador escreve de uma forma rápida para tentar verificar se a abordagem funciona e pensa "Se isso funcionar nos testes eu reescrevo de uma forma mais organizada e inteligível", mas depois que o código funciona ele desiste de alterar pois já está funcionando, ou esquece de organizar o código e passa para outra atividade. Depois de um tempo talvez nem ele mesmo entenda facilmente o que escreveu.

 **VM** **Victor Miguel de Moraes Costa** 26/08/2020

Um risco que pode ocasionar a falha de um projeto de software é a falta ou carência de entrosamento e comprometimento por parte dos integrantes do time de software, isso contribui para a falha pois pode comprometer o andamento e o desenvolvimento do projeto provocando atrasos ou até mesmo o cancelamento do projeto/produto. A probabilidade disso acontecer é média tendo em vista que em um time, lidamos com pessoas que possuem diferentes personalidades e formas de pensar.

 **VM** **Victor Miguel de Moraes Costa** 26/08/2020

Para mitigar esse problema, é necessário muito diálogo entre os membros da equipe de forma a assegurar que os membros estão trabalhando em prol de um objetivo em comum. Caso esse problema venha a ocorrer, é preciso, novamente, promover o diálogo entre esses membros e em ultimo caso, realizar uma substituição de membros da equipe.

 **ZN** **Zilde Neto** 26/08/2020

Isso é realmente muito importante! Nem sempre todos os membros do time de devs estão em sintonia, e isso é de longe uma das coisas que mais pode prejudicar todo o time. É

extremamente importante que todos os membros estejam "no mesmo norte" para que eles consigam sempre, ao encarar possíveis problemas, buscar a melhor solução em conjunto.

VH

Víctor Hugo Meirelles Silva 26/08/2020

Algo que pode afetar um projeto pode ser a resposta ao ambiente de trabalho da equipe. O desenvolvimento de um software muitas vezes exige de diversas pessoas, a limitação recursos, falhas de comunicação, motivação para fazer um trabalho bem feito podem desencadear num acúmulo de falhas que o final do projeto resulte num produto mal feito. Para evitar tais problemas, é preciso adaptar a equipe para seu ambiente de trabalho. Durante a pandemia foi necessária a adaptação de vários desenvolvedores.

AL

Anderson Laurentino 26/08/2020

Um péssimo exemplo seria construir um software com um código mal escrito com diversas gambiarras, código ilegível e de baixa performance geram divergências técnicas, que devido ao escalonamento do projeto podem inflar e estourar a qualquer momento quando surgir um novo bug ou ser necessário refatorar para extender uma regra de negócio. Para resolver, é interessante utilizar práticas de padrões de projetos, S.O.L.I.D. para paradigma em P.O.O. e medidas de qualidade de código como o SonarQube.

FM

fernando macedo 26/08/2020

um possível fator que acarretaria em diversos erros seria a falta de tratamento para excessos que talvez o programador não tenha nem imaginado como possível, o que foi a causa de vários acidentes como o bug do milênio ou alguns outros citados acima. Quanto a probabilidade de acontecer e a dificuldade de se resolver e como se resolvendo o erro depende muito do caso, agora para minimizar esses erros é necessário fazer muitos testes pensando em todos os casos

JM

Jackson Matheus Sales Santos 26/08/2020

Creio que os maiores riscos para o Software seja sua segurança, e em relação a ela existem diversos fatores que podem influenciar, dentre eles tem a própria escrita do código, que pode ser feita de formas errôneas ou sem seguir um planejamento adequado e a partir do momento que o Software cresce, torna-se inviável realizar uma depuração minuciosa, resultando nas brechas de segurança. Uma forma de contrariar é utilizar padrões de implementação.

JM Jackson Matheus Sales Santos 26/08/2020

(em continuação) Bem definidos pela empresa, outra forma seria um medidor de qualidade do código, como Code Sheriff.

LF

Lucas Felix 26/08/2020

A falta de teste de software no ciclo de vida do desenvolvimento é um dos fatores que podem invalidar todo o trabalho da equipe. O processo de teste é muito importante, pois evita software inseguro, software errado e retrabalho. Os desenvolvedores devem receber educação nessa área, pois muito se vê sobre desenvolvimento, mas pouco sobre testes. Existem alguns paradigmas de desenvolvimento que priorizam o desenvolvimento e o teste com a mesma relevância.

SF

Samuel Ferreira 26/08/2020

A falta de visão ampla e comunicação com equipe pode trazer e acarretar diversas dificuldades e problemas para o projeto, a falta de comunicação da equipe pode acontecer que se tomem rumos diferentes para uma solução, trazendo posteriormente um retrabalho e gasto de tempo desnecessário. Sendo assim uma comunicação dinâmica e contínua. E a visão ampliada pode trazer um problema futuro que poderia ser resolvido antes. Buscar pontos de vista diferentes podem amenizar este problema.

FD

Felipe De Carvalho Vasconcelos 26/08/2020

Um risco que pode contribuir para o fracasso de um projeto de software é a falha de segurança, problema esse que têm gerado bastante polêmica em diversas empresas. Numa tentativa de evitar essas falhas de segurança, as empresas podem adotar algumas medidas, como o uso de depurador para buscar possíveis erros no código fonte, outra medida é a adição de mecanismos de segurança no software, a partir dessa adição buscar realizar, sempre que possível, o aprimoramento desse mecanismo.

PD

Pedro da Matta 26/08/2020

Um pilar importante da Engenharia de Software é o planejamento do projeto, que inclui a estimativa de tasks. Essa parte, quando feita sem precisão, pode acarretar em desentendimentos dentro da equipe e, também, com o cliente. Para aumentar essa precisão, é necessário a adoção de técnicas de planejamento de projetos e ter reuniões específicas para definir prazos. Caso mesmo assim esse erro ocorra, deve ser feita uma reunião de para re-estimar as tasks logo que se identifique uma falta de precisão

DW

Danilo William Pereira de Lima 26/08/2020

A especificação dos requisitos é um pilar bastante fundamental no processo de criação do software, e não alcançar os requisitos desejados pelo cliente, pode ser um grande problema. O levantamento dos dados devem ser muito bem redigidos e claros, pois isso pode comprometer diretamente na qualidade final do projeto. É preciso buscar sempre quebrar em várias partes tais requisitos, principalmente aqueles mais complexos, pois só assim possibilitará melhor entendimento para que possam ser validados.

ENTENDIMENTO PARA QUE POSSAM SER VALUADOS.

GV Gabriel Vanderlei de Oliveira 26/08/2020

Acredito que a falta de comunicação devida com o cliente é um dos maiores problemas existentes. Elaborar e projetar devidamente o software em conjunto com quem vai utilizar ele, ou com quem possui o conhecimento sobre como o software deve funcionar. Pois somente com uma boa comunicação que o software pode ser feito do melhor modo possível. Isso ainda é um problema muito grande em muitos projetos.

AD Alisson Diego Diniz 27/08/2020

O não cumprimento do projeto no tempo estipulado pelo cliente, podendo ser mitigado com uma boa organização das diversas tarefas do projeto, o comprometimento de todos os membros da equipe e uma boa comunicação.

TV Thiago Vanderlei 27/08/2020

Problemas de comunicação são riscos que contribuem para o fracasso de um projeto de software, já que todos devem ter entendimento sobre o projeto e as expectativas têm que estar alinhadas para todos saberem o que fazer, quando e porquê. Fazer reuniões regulares e definir os canais e fluxos de comunicação são formas de mitigar e são ações para tomar em caso de os problemas de comunicação terem ocorrido.

JB José Bruno Oliveira 28/08/2020

Acredito que a gestão de projeto deve ser considerado o ponto de destaque de qualquer projeto que produzirá um software. Portanto é fundamental que sejam contratadas pessoas qualificadas, que consigam entender os passos que deverão ser executados e coordenar todas as equipes envolvidas da melhor maneira.

engenharia PARA software

Tópicos [de aprendizagem]

A produção de software muitas vezes carecem de algumas premissas e controles essenciais em outras engenharias

🔗 Referências

Manifesto ágil

<http://agilemanifesto.org/iso/ptbr/>

Lean Software Development

<http://www.agilcoop.org.br/sites/ime.usp.br.agilcoop/files/sbqs-slides.pdf>

Do Waterfall ao Agile na indústria de Defesa: Lições na adoção

<https://www.infoq.com/br/articles/agile-defense-industry/>

🔗 Links compartilhados

VG Vinicius Garcia

Manifesto para Desenvolvimento Ágil de Software

<http://agilemanifesto.org/iso/ptbr manifesto.html>

Por que a construção de software não é como construir uma ponte?

ZN Zilde Neto 26/08/2020

Porque diferentemente da construção de uma ponte, o cenário da construção de software é bastante volátil: há mudanças de requisito, de arquitetura... fatores desses que não acontecem no cenário de construção de uma ponte, sendo assim, isso torna a construção de um software algo totalmente mais adaptável do que a de uma ponte onde é seguido à risca um planejamento sólido com pouquíssimas mudanças no decorrer do projeto.

VM Victor Miguel de Moraes Costa 28/08/2020

Concordo plenamente. A finalidade e os requisitos de uma ponte já estão plenamente definidos desde a sua idealização. No entanto, os de um software podem variar levemente, de acordo com o problema que esteja sendo atacado ou de acordo com as decisões do cliente.

LA Lucas Ambrósio 26/08/2020

Uma das coisas mais relevantes é que desenvolver e modificar o software é bem menos custoso que modificar uma ponte e isso acarreta na possibilidade de absorver mudanças nos projetos. O que é bastante útil, pois, diferentemente de uma ponte, que tem começo, meio e fim definidos, uma solução pensada pode não funcionar para o usuário e precisar ser modificada de acordo com os resultados adquiridos nos testes.

LA Lucas Ambrósio 26/08/2020

Outro ponto legal é que um produto digital pode nunca ser considerado 100% pronto, pois se molda de forma a atender novas demandas de seus clientes o que também contraria a

<https://strateegia.digital/dashboard/analysis/5f3ed49424dd237e6a3af9ce>

Se ficada de forma a oferecer novas demandas de seus clientes, o que também contribui a ideia de um projeto finalizado como uma ponte.

 **Matheus Andrade** 27/08/2020

Verdade, uma coisa que não parei pra pensar foi no fator econômico de manutenção e tal... nem pensei muito sobre isso

 **Matheus Andrade** 27/08/2020

Fora que se você for lançar alguma nova versão de um sistema, a versão anterior não precisa ficar inutilizada. Imagina ter que fazer uma ponte improvisada antes de fazer a manutenção da que já tava construída kkkkk

 **Vinicius Garcia** 31/08/2020

interessante... fale um pouco mais sobre esse fator econômico da manutenção...

 **Matheus Andrade** 27/08/2020

No cenário de construção de software, percebe-se que os requisitos, critérios, parâmetros e até mesmo funcionalidades podem ser dinâmicos. Isto é, no meio do projeto, novas necessidades podem surgir, ou até mesmo uma nova arquitetura precisar ser definida. Enquanto que no cenário da construção civil isso não pode ocorrer, visto que na construção de uma ponte, por exemplo, a base da construção define o que pode ou não ser construído acima dela (ou após).

++

 **Matheus Andrade** 27/08/2020

Assim, um software se torna um sistema altamente maleável e dinâmico, atendendo a novas funcionalidades, novos clientes, novos dados, novos resultados, etc.

 **Danilo Vaz** 27/08/2020

Para construção de um software assim como uma ponte é necessário um projeto, planejamento, orçamento, etc. No entanto, diferente de uma ponte ou qualquer outra construção civil a construção de um software é bem mais maleável e permite adaptações e modificações durante o processo de criação algo impossível na construção civil.

 **Matheus Andrade** 27/08/2020

Questão de orçamento é bem importante mesmo.. mas nem pensei muito nisso quando escrevi hahaha

 **Alexandre Burle** 27/08/2020

Um software, após ser terminado, pode ser adaptado e utilizado novamente em outros lugares (ao contrário da ponte)

 **Alexandre Burle** 27/08/2020

e também software não é feito de cimento

 **Danilo Vaz** 27/08/2020

Concordo plenamente

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 27/08/2020

kkkkkk, muito boa

 **Matheus Andrade** 27/08/2020

kkkkkk com quantos tijolos se faz um software?

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 27/08/2020

Apesar das semelhanças, principalmente no que diz respeito aos princípios da engenharia que são aplicados também na engenharia de software, há alguns pontos que são incompatíveis entre a construção de software e a de uma ponte. Utilizando uma outra analogia com a construção civil, foi mencionado na aula que "dado um prédio que foi planejado para ter 4 andares, não se pode no meio da construção decidir construir mais 10". ++

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 27/08/2020

Isso acontece pois a modificação do software ainda durante o desenvolvimento é fácil e não muito custosa, de forma oposta ao que acontece com a construção civil.

 **Vinicius Garcia** 31/08/2020

será que é fácil e não custosa mesmo? hehehe

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 01/09/2020

Pensando bem, realmente não é. Ainda mais dependendo do tamanho do projeto. Mas a natureza da construção de um software é bem diferente, mais flexível. As especificações mudam com feedbacks, novas tecnologias podem substituir antigas... A criação de uma ponte é algo bem mais rígido e exige um planejamento que deve ser seguido do começo ao fim

 **Lucas Felix** 27/08/2020

A construção de software é muito mais dinâmica que a construção civil. No desenvolvimento de software, as especificações do projeto podem mudar durante o processo, assim como as tecnologias, as abordagens escolhidas e até mesmo a arquitetura. O ciclo de vida também tem suas diferenças, pois uma vez construída, a ponte está finalizada. O que não acontece com

softwares, que devem passar por manutenção, podendo aumentar sua escala.

PD

Pedro da Matta 27/08/2020

No projeto de uma ponte deve-se ter (ou é melhor ter) certeza de como vai ser a construção do inicio ao fim, por que qual quer imprevisto pode ocasionar em um tempo muito maior para o término da construção, um exemplo é se tiver que alugar uma maquina que não estava previsto no inicio, e ai leva um tempo para procurar, fazer o contrato, transporte da máquina para o local, etc. Já na construção de software, se tiver um imprevisto de falta de recurso é só botar mais uma máquina na AWS,por exemplo

SM

Sofia Melo 27/08/2020

A construção de um software é instável, pois eles são facilmente mudados de acordo com o feedback recebido, já que são construídos em pedaços e através de várias entregas, para que os clientes possam sempre testar e opinar continuamente no projeto. Já a construção de uma ponte, não pode mudar no meio da obra, para não ter erros técnicos que causam instabilidade e risco de desmoronamento. Quando pronta, não podem ser feitas mudanças na estrutura da ponte, diferente dos softwares e suas versões.

AD

Alex Damascena 27/08/2020

a perspectiva sobre a forma que um software é desenvolvido pode mudar, ou seja, a efemeridade está constantemente aliada a forma que um time enxerga um problema e propõe uma solução. Dessa forma, essa constante mudança entra em contraste com a "rigidez" de criar uma ponte.

AL

Anderson Laurentino 28/08/2020

O processo de construção de um software é bastante maleável, podendo ser alterado ainda em construção, pois modificar alguma parte a fim de melhor atender os requisitos, além disso, o cliente pode dar um feedback da para modificar uma determinada feature que já havia sido entregue. Ja o projeto de uma ponte não pode ser facilmente alterado durante sua construção, pois poderá comprometer sua estrutura.

RJ

Rie Joaquim Matos Rodrigues 28/08/2020

A diferença chave entre uma ponte e um software se dá principalmente na Variabilidade e flexibilidade de execução que os softwares possuem por serem uma ferramenta, um meio para varias áreas de atuação realizar suas atividades e solucionar suas problemáticas. Por isso, enquanto pontes são construídas em diferentes cenários mas sempre com mesmo objetivo, software possuem uma natureza muito mais fluida e variável de cenários e objetivos, tendo uma constante mudança do estado da arte vivido.

Matheus Andrade 28/08/2020

Profunda essa ideia do estado da arte hahaha Achei interessante essa parte da ponte ser feita com um propósito e pronto. Enquanto que "software" pode ser de qualquer coisa...

JB

José Bruno Oliveira 28/08/2020

A construção de uma ponte ou um prédio, após seu planejamento, deve seguir à risca o que foi projeto e alguma mudança pode acarretar em prejuízos. Desse modo, pode ser seguida uma sequência determinado de passos até a sua conclusão. O que é um cenário diferente da construção de um software, principalmente após a introdução das metodologias ágeis, onde a construção é constantemente validada e moldada de acordo com a opinião de cliente, os problemas que surgem também são bem menos previsíveis

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 28/08/2020

Acredito que a principal diferença entre esses dois tipos de construção está no fato de que a construção de uma ponte apresenta um caráter muito mais imutável do que a construção de um software. Isso se deve ao fato de que, ao ser planejada, uma ponte já possui todos os seus requisitos pré-estabelecidos, não ocorrendo mudanças nem durante e nem após a sua construção. No pior caso, o que ocorrerá é o trabalho de manutenção. Já quando se trata de construção de software,

Victor Miguel de Moraes Costa 28/08/2020

os seus requisitos podem variar não só durante a etapa de planejamento como também durante e/ou após a sua construção. Isso pode acontecer por diversos fatores: seja por uma mudança de escolha do cliente, ou pelo fato do time envolvido na construção do software achar que o problema em questão pode ser resolvido de uma outra maneira mais adequada e eficiente.

Victor Miguel de Moraes Costa 28/08/2020

Além disso, devemos levar em conta que o risco de realizar modificações durante ou após a construção de uma ponte é um fator importante nessa diferenciação, uma vez que o risco de modificações na ponte é muito maior do que o risco envolvido no software. Um dos principais fatores que corroboram para isso é a existência de sistemas de controles de versão, que permitem que software sejam "revertidos" para versões anteriores caso modificações realizadas não tenha os efeitos desejados.

FD

Felipe De Carvalho Vasconcelos 29/08/2020

A principal diferença existente é a capacidade de mutação na construção de uma ponte e de

um software, seja durante a construção, ou até mesmo nas fase final de um projeto, visto que uma ponte quando iniciada a sua construção já possui parâmetros estabelecidos, que dificilmente são alterados, pois esses parâmetros são todos calculado previamente. Já um software, mesmo após o inicio de sua criação pode haver mudanças no planejamento inicial e na forma que sera executada, gerando mais flexibilidade

VD

Vinícius da Rosa Silva 30/08/2020

Pois a construção de software, diferente de um projeto de engenharia civil, trabalha com o desenvolvimento de um produto final completamente diferente: Maleável, mutável, flexível e por vezes continuo e propenso à grandes mudanças pontuais

FM

fernando macedo 30/08/2020

pois quando voce esta constuindo um software e no meio do projeto quer tomar outro rumo e muda-lo drasticamente voce pode faze-lo sem muitos problemas, o software permite uma grande adaptacao a mudancas, ja uma ponte, se por exemplo voce precisar de mais duas faixas eh muito mais complicado por diversos motivos como o peso, a sustentacao, entre outros.

VH

Víctor Hugo Meirelles Silva 31/08/2020

A construção de uma ponte segue um projeto bem estático, isto é, é traçado um plano de construção que permanece firme desde o início. Já a construção de um software pode acabar sofrendo mudanças no seu rumo de produção, visto que o engenheiro pode, durante a construção, perceber que o software fica melhor de uma outra forma ou que uma outra abordagem atenda melhor os desejos do cliente.

DW

Danilo William Pereira de Lima 31/08/2020

Podemos constatar essa diferença nos requisitos para se construir ambos. Enquanto uma ponte segue um rígido comprometimento com os requisitos elaborados antes de sua construção, o que impossibilita uma mudança radical no meio da construção, a construção de um software nos permite essa possibilidade de voltarmos para um determinado ponto na linha do tempo da construção dele, bem como também refazer tudo, apesar dos prejuízos que isso pode causar.

SV

Sergio Victor 31/08/2020

Geralmente a construcao de uma ponte se baseia em outros projetos anteriores bem definidos. Pontes em geral sao algo antigo e bem definido desde tempos remotos. Um software eh sempre algo recente e muitas vezes inovador, e por isso, pouco se sabe sobre sua melhor forma de funcionamento e funcionalidades. Por isso, necessidades podem ser percebidas ao longo do processo de construcao, o que nao acontece com as pontes. No caso das pontes, alguns parametros podem mudar, mas a funcionalidade e a mesm

VG **Vinicius Garcia** 31/08/2020

na construção de software, já não temos muitos projetos históricos para nos basear?

JM

João Matheus Guedes 31/08/2020

Na construção de uma ponte se conhece(ou se espera que conheça) grande parte das variáveis desde inicio, enquanto no software se tem a possibilidade(não é obrigatório) de realizar o desenvolvimento num ambiente com variáveis desconhecidas. Em resumo, o desenvolvimento de software pode ser mais flexível que a construção de uma ponte.

SF

Samuel Ferreira 31/08/2020

Na área de t.i. existe e há abertura para uma dinâmica durante o processo de construção de um software. Uma ponte ela deve ser muito bem definida antes da sua construção, pois uma nova variável durante o processo provavelmente será irreparável.

JH

Jose Helton Alves 31/08/2020

No desenvolvimento de um software está muito mais adaptativo a mudanças durante seu desenvolvimento que na construção de uma Ponte.

GV

Gabriel Vanderlei de Oliveira 31/08/2020

O desenvolvimento de uma ponte permite modificações visuais, porém essas modificações não vão alterar a funcionalidade da fonte - sua estrutura. O projeto de uma ponte muito raramente irá envolver mudanças funcionais ou estruturais durante o tempo, seja antes ou depois do projeto concluído. Enquanto o desenvolvimento de software está sujeito a mudanças, mudanças que podem ocorrer antes, durante e depois do projeto finalizado. Essas mudanças podem ser estruturais e relacionados a funcionalidade.

JM

Jackson Matheus Sales Santos 31/08/2020

Porque quando se constrói uma ponte, você não pode mais mudá-la, quando ela fica pronta. Diferente de um desenvolvimento de software, no qual é sempre possível voltar atrás e resolver algum tipo de problema.

TV

Thiago Vanderlei 01/09/2020

no desenvolvimento de software pode ocorrer mudanças diversas no projeto enquanto que na construção da ponte a partir de determinada etapa só resta terminar a construção da ponte ou destruí-la, mas destruí-la na maioria das vezes é inviável.

LC

livio cavalcanti 01/09/2020

Na construção da ponte não se pode alterar o projeto depois de iniciado, por exemplo a ponte foi iniciada com madeira e no meio do projeto percebeu que a madeira não iria suportar a cargar que passará pela ponte e para mudar a matéria prima teria que começar o projeto do zero. no caso de software caso precise adaptar alguma matéria prima no caminho(tecologia) é possível fazer essa migração sem começar o projeto do zero

AD

Alisson Diego Diniz 01/09/2020

A construção de software é bem mais flexível do que a construção de uma ponte, pois na construção da ponte, não é possível fazer mudanças na sua estrutura de desenvolvimento, pois a mesma deve seguir exatamente tudo aquilo que foi projetado no início da construção, e muito menos uma mudança no produto final durante a sua construção, como por exemplo, a mudança na quantidade colunas de sustentação.

AD Alisson Diego Diniz 01/09/2020

Com o software, apesar de muitas vezes não ser um processo fácil e pouco custoso, há a possibilidade de adaptação do projeto, seja em seu modo de desenvolvimento, ou em uma mudança do serviço final.

Como saber se uma abordagem foi bem-sucedida para o desenvolvimento de software?

LA

Lucas Ambrósio 26/08/2020

Numa visão mais voltada a resultado do projeto, acho legal dividir o sucesso em duas partes, vou chamar elas de: a técnica e a estratégica. A técnica é voltada a escolha das ferramentas e utilização delas, o sucesso seria medido com o quanto veloz o projeto pode ser executado, quanto legível ficou o código, se os bugs que surgiram foram corrigidos rapidamente, etc. Já na parte estratégica, o sucesso seria a solução implementada realmente impactar positivamente os usuários e resolver suas dores.

ZN Zilde Neto 26/08/2020

Que massa!! Gostei bastante do seu ponto de vista

MA Matheus Andrade 27/08/2020

Gostei dessa divisão entre técnica e estratégia. Inclusive, essa questão do impacto do sistema para o cliente, de que forma essa dor vai ser tratada com o seu trabalho é muito importante!

ZN

Zilde Neto 26/08/2020

Acredito que o sucesso no desenvolvimento vem como consequência de pequenos processos, tais como: Utilização coerente da metodologia abordada, seja ela ágil ou dirigida a planos; Definição consistente dos requisitos, de modo a evitar as trocas ou remoções e evitar a instabilidade do desenvolvimento; Bastantes conversas com o cliente, de modo a entregar e entender os recursos de projeto que atendam a sua necessidade; Cumprimento de prazos, tanto de planejamento quanto de desenvolvimento; etc.

MA

Matheus Andrade 27/08/2020

Na minha opinião, acho que uma abordagem bem-sucedida se configura durante todo o processo da construção de um sistema. Desde o conhecimento do cliente, conhecendo suas dores, analisando suas necessidades e provendo analgésicos e ganhos para os problemas do mesmo. Assim como, usar uma metodologia coerente com o sistema em questão e com sua equipe, utilizando as ferramentas mais indicadas para o projeto, definindo um plano de projeto realista e bem estruturado, e mantendo um feedback ++

MA Matheus Andrade 27/08/2020

++ constante com o cliente, de modo que a entrega do sistema, assim como a sua manutenção e correção de bugs seja feita da melhor forma e mais rápida possível.

AB Alexandre Burle 27/08/2020

esse ponto das dores do cliente é bem importante msm, bom que tu trouxe esse aspecto.

UR

Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 27/08/2020

Existem várias métricas para definir se a abordagem para o desenvolvimento de software foi bem-sucedida. As mais tradicionais são se manter dentro do custo e cumprir o prazo de entrega. Também é importante avaliar se o software foi bem escrito, testado e atende os requisitos do cliente.

DV

Danilo Vaz 27/08/2020

Uma abordagem software bem-sucedida é aquela que durante o seu processo de desenvolvimento é bem planejado e cumpre com seu planejamento e que no fim entrega um software eficiente e que satisfaz as necessidades do cliente

AB

Alexandre Burle 27/08/2020

Uma das coisas é quando a equipe consegue descobrir como resolver o problema do cliente de uma forma efetiva (não necessariamente simples ou do jeito que o cliente imaginava). Outro aspecto é ter um andamento fluído do projeto, adotar uma abordagem que tenha soluções para

momentos nos quais a equipe se encontra "travada" em um ponto, diminuindo a perda de recursos.

LF **Lucas Felix** 27/08/2020

Existem dois tipos de qualidade de software: a qualidade externa, que é relacionada ao usuário, e a qualidade interna, que é relacionada aos desenvolvedores. Nem sempre um produto que satisfaz as suas foi criado seguindo a melhor abordagem para os programadores. Existem métricas de tempo, custo e esforço que servem para quantificar e avaliar a abordagem escolhida para o desenvolvimento, sendo essa etapa também muito importante para o ciclo de vida do desenvolvimento.

PD **Pedro da Matta** 27/08/2020

Acredito que a métrica mais importante é saber se o cliente está usando o software com frequência após a entrega. Durante o desenvolvimento da para saber vendo se as estimativas das tarefas estão sendo cumpridas, por exemplo.

MA **Matheus Andrade** 28/08/2020

Uma ideia que não pensei tanto assim foi no quanto o cliente usaria a ferramenta após a entrega. Massa que tu tocou nesse ponto. E além do fato de "estar usando" é interessante ver também o "como está usando", se está satisfeita com as funcionalidades, etc. Interessante essa análise do outro lado da entrega.

SM **Sofia Melo** 27/08/2020

Se o software tiver cumprido todos os prazos, sem grandes desgastes pessoais dos membros da equipe, sem prejuízos financeiros e, principalmente, com clientes satisfeitos com o software e todo seu processo de criação, quer dizer que foi uma abordagem bem-sucedida. Para isso, podem ser feitas pesquisas entre a equipe e com os clientes, para ter uma ideia da opinião de cada um e quais são os pontos negativos e positivos de todo processo.

AD **Alex Damascena** 27/08/2020

Se todos os desejos do cliente foram atendidos, com um feedback excelente em relação a solução do problema, e os integrantes da equipe sentirem um sentimento de orgulho do que foi criado, ressaltando aspectos da construção e otimização do software, então foi um projeto bem sucedido.

AL **Anderson Laurentino** 28/08/2020

Não ter dívidas técnicas, bugs ou problemas de usabilidade. O projeto ter sido entregue dentro do prazo estimado. O cliente utilizar o produto de maneira efetiva. A equipe não teve grandes estresses ao longo do projeto.

RJ **Rie Joaquim Matos Rodrigues** 28/08/2020

Do ponto de vista dos desenvolvedores uma abordagem bem-sucedida resulta em um ciclo de desenvolvimento fluido e sem grandes problemáticas, enquanto uma mal-sucedida resulta em um desenvolvimento turbulento que desgasta muito o time de software e em geral resulta em um produto de qualidade inferior bugs e com erros de projeto que dificultam a manutenção do produto. Para o cliente abordagens mal-sucedidas mais visíveis justamente por interferirem na qualidade e nos prazos de entregas.

JB **José Bruno Oliveira** 28/08/2020

Se o software consegue entregar o valor que havia sido idealizado inicialmente, sem um atraso significativo na entrega ou variação do custo, significa que a abordagem utilizada foi um sucesso!

VM **Victor Miguel de Moraes Costa** 28/08/2020

Uma abordagem de desenvolvimento de software pode ser classificada como bem-sucedida caso o produto em questão seja entregue de acordo com os prazos acordados entre o cliente e o time responsável pelo seu desenvolvimento. Ademais, uma boa abordagem se destaca por ter mantido uma boa convivência entre os membros da equipe, evitando ao máximo desgastes e desentendimentos. Por fim, uma abordagem de desenvolvimento de software bem-sucedida acaba por entregar um produto de qualidade ao cliente.

FD **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 29/08/2020

Uma abordagem pode ser considerada como bem sucedida, se os requisitos estabelecidos pelo cliente foram atendidos de forma efetiva e qualitativa, onde o software seja entregue sem apresentar bugs e erros no seu funcionamento.

VD **Vinícius da Rosa Silva** 30/08/2020

A partir de parâmetros objetivos e mesuráveis e por vezes pré-definidos como respeito ao prazo, ao preço estimado do projeto, aos resultados esperados e à satisfação do cliente e ao código, que deve ser limpo, testado e funcional

FM **fernando macedo** 30/08/2020

O desenvolvimento do software será bem sucedido se no final o software, alem de atender as expectativas do cliente, for concluido dentro do prazo, ou sem muitos atrasos, dentro do orçamento(tudo isso obviamente considerando uma proposta realista previamente discutida entre o cliente e desenvolvedor) e se os bugs existentes foram todos devidamente resolvidos.

VH

Víctor Hugo Meirelles Silva 31/08/2020

O software tem uma finalidade ao ser construído. Se a abordagem utilizada for capaz de fazer com que os trabalhos sejam finalizados atendendo todas as expectativas de tempo custo e resultados, é possível realizar manutenções para que o software continue funcional, pode-se dizer que foi obtido um sucesso.

SV

Sergio Victor 31/08/2020

Uma abordagem eh bem sucedida quando os gastos de tempo e dinheiro sao minimos quando comparados com os ganhos de qualidade e produtividade. Alem disso, bom funcionamento final do produto eh obrigatorio e este deve obedecer aos requisitos funcionais pre-estabelecidos. O prazo de entrega tambem eh importante, mas caso seja necessario priorizar a qualidade, basta pensar que eh melhor um projeto atrasado com qualidade a um projeto entregue dentro do prazo que nao funciona.

JM

João Matheus Guedes 31/08/2020

Uma abordagem pode ser considerada bem sucedida quando se atende às necessidades dos clientes, quando não se gera uma grande quantidade de dívidas técnicas e quando se segue com sucesso o planejamento

JH

Jose Helton Alves 31/08/2020

Uma abordagem é bem-sucedida quando os requisitos e necessidades dos Clientes foram atendidas de forma mais eficiente (menos recursos) e de qualidade.

GV

Gabriel Vanderlei de Oliveira 31/08/2020

Se essa abordagem solucionou o problema do Cliente permitindo a manutenção e expansão do sistema, isso ocorrendo dentro do tempo estimado e com o gasto definido no início do planejamento.

SF

Samuel Ferreira 31/08/2020

A abordagem é bem sucedida quando alcançou os objetivos, dentro dos escopos abordados, a satisfação do cliente é grande, entre outros. Ou seja, atende vários requisitos.

DW

Danilo William Pereira de Lima 31/08/2020

Uma abordagem no desenvolvimento do software é bem-sucedida quando consegue alcançar os objetivos dentro dos requisitos que foram traçados, por mais que eles tenham sido revistos e/ou modificados durante o todo o processo, e é claro, atender aos anseios do cliente em todos os aspectos, garantindo ótima usabilidade e baixo custo.

JM

Jackson Matheus Sales Santos 01/09/2020

Quando todos ou quase todos os objetivos definidos pelos desenvolvedores são feitos e também está no escopo escolhido pelo cliente e/ou stakeholders.

TV

Thiago Vanderlei 01/09/2020

se a abordagem contemplar os objetivos de forma eficiente e efetiva

LC

livio cavalcanti 01/09/2020

Se todas as pessoas da equipe que utilizaram a abordagem aprovaram ela e com isso atendeu todos os requisitos do cliente

AD

Alisson Diego Diniz 01/09/2020

A abordagem é bem-sucedida se o software foi desenvolvido de uma maneira eficaz e eficiente, com o atendimento dos requisitos e satisfação das pessoas que vão utilizá-lo e com um ótimo uso de recursos no projeto, com uma boa integração da equipe e um bom tempo de entrega.

O que classifica um processo como sendo "dirigido a plano", quais as suas principais características?

ZN

Zilde Neto 26/08/2020

Processos dirigidos a planos são processos onde as atividades são previamente planejadas, de modo que o progresso de desenvolvimento possa ser medido com relação a esse plano. Passa por várias fases de especificação, como a de requisitos, de sistema, detalhamento de

sistema, de projeto e só depois é começado o desenvolvimento de código e testes dos módulos.

LA Lucas Ambrósio 26/08/2020

Bem conciso, ficou massa :)

LA Lucas Ambrósio 26/08/2020

A parte ruim é que nem mais o que botar de novo na minha resposta Kkkkkkkkkkkkkkk

C

MA Matheus Andrade 27/08/2020

Pois é kkkkk simples e direto!

LA Lucas Ambrósio 26/08/2020

Resumidamente, processos dirigidos a plano tem uma visão mais longo prazo, geralmente sendo utilizados em projetos grandes e consistem em fazer todo planejamento e especificação detalhada antes da implementação.

MA Matheus Andrade 27/08/2020

Processos dirigidos a planos são baseados em estágios de desenvolvimento separados, com os produtos a serem produzidos em cada um desses estágios planejados antecipadamente. E, as principais características desse processo são: especificação de requisitos, análise e detalhes do sistema e do projeto (feitas antes da implementação do sistema).

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 27/08/2020

Um processo dirigido a plano tem uma estrutura "engessada", com poucas aberturas e tem etapas bem definidas. Num caso de desenvolvimento do software, essas etapas podem ser, por exemplo: análise, projeto, teste, codificação, implementação e manutenção.

AB Alexandre Burle 27/08/2020

São os processos em que todas as atividades são planejadas previamente. Uma característica desses processos é que o progresso é medido em relação a esse plano pré determinado.

DV Danilo Vaz 27/08/2020

Processos dirigidos a plano são bem estruturados em etapas previamente definidas com tudo bem especificado antes da implementação

LF Lucas Felix 27/08/2020

Processos dirigidos a planos são processos em que todas as atividades do processo são planejadas com antecedência e o progresso é medido em relação a esse plano. Possuem etapas muito bem definidas.

PD Pedro da Matta 27/08/2020

O planejamento é feito antes do desenvolvimento, especificando todos os recursos necessários e estimativas de tempo logo no inicio e utilizar essas especificações ao longo do desenvolvimento para medir a taxa de sucesso.

AD Alex Damascena 27/08/2020

Processo dirigidos a plano apresenta uma estruturação para avaliar o seu progresso e organizar suas etapas. Dessa forma, auxilia na pergunta "o que vamos fazer agora?" e permite atacar problemas específicos de forma branda.

AL Anderson Laurentino 28/08/2020

Dirigido ao plano são processos que são previamente planejados e durante a construção seguem rigidamente o que foi definido anteriormente.

RJ Rie Joaquim Matos Rodrigues 28/08/2020

Projetos dirigidos ao plano, possuem uma forte característica de planejamento a longo prazo, pois todo o ciclo de ecodesenvolvimento é planejado previamente. Garantindo uma elevada coesão e coerência no produto final e seguindo perfeitamente os prazos estabelecidos, entretanto caso esse planejamento falhe a qualidade do produto pode ser comprometida, não atendendo os requisitos e/ou prazos estabelecidos.

JB José Bruno Oliveira 28/08/2020

São processos planejados com antecedência e o progresso de sua execução é avaliado ao comparar com o planejamento que foi feito inicialmente.

SM Sofia Melo 28/08/2020

São processos onde as requisitos do software são planejados antes, com o objetivo de manter ordem e padrão no seu desenvolvimento. Tem como características etapas bem definidas e executadas sequencialmente e o progresso medido de acordo com toda a preparação anterior. Ele pode acarretar em problemas, pois raramente projetos reais seguem o fluxo sequencial proposto pelo modelo.

VM Victor Miguel de Moraes Costa 28/08/2020

Um processo é classificado como dirigido a plano quando todas as suas atividades são planejadas com antecedência e, além disso, a medida que o processo vai progredindo, são feitas comparações constantes entre o que foi planejado pelo time e o que de fato foi feito até o momento. O processo dirigido a plano é caracterizado pela sua rigidez e pela execução a risca de etapas que foram definidas no planejamento. Diante dessas características é perceptível uma de seus grandes problemas: O fato de

VM Victor Miguel de Moraes Costa 28/08/2020

que em situações reais, muitos projetos não conseguem seguir a risca esse tipo de processo. O que acaba comprometendo o cumprimento de prazos e até mesmo a

processo. O que se busca comprometendo o cumprimento de prazos e ate mesmo a qualidade do produto entregue.

FD **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 29/08/2020

Um processo dirigido a plano é um processo que todas as suas instâncias foram pré planejadas e que a partir desse planejamento se deu a realização do projeto, seguindo todos os padrões estabelecidos no planejamento do processo.

VD **Vinícius da Rosa Silva** 30/08/2020

São processos que tem concepção inicial vasta e compreensiva, com grande planejamento prévio à execução do projeto e com pouco ou nenhum planejamento posterior à essa fase, e que mede o sucesso da execução do projeto baseado no plano original do mesmo e em seus prazos e metas pré-planejados

FM **fernando macedo** 30/08/2020

o que classifica um projeto como dirigido a plano eh ele ser feito a partir de um planejamento inicial de todas as etapas que eh entao passado para a equipe do desenvolvimento, que deve construir o software seguindo a risca este planejamento inicial, as especificacoes passadas, e os prazos estabelecidos todos antes de o começo da programacao em si.

VH **Víctor Hugo Meirelles Silva** 31/08/2020

São projetos onde, de início, tem-se um plano de construção dividido em várias fases. A ideia é que o processo de criação obedeça ao máximo o plano inicial, concluindo cada fase sem sofrer atrasos na entrega. É necessário que esse plano seja bem robusto de forma que não seja necessário fazer mudanças repentinas no meio do processo, contudo nem sempre isso é possível.

SV **Sergio Victor** 31/08/2020

Processo dirigido a plano eh um projeto em que a implementacao eh definida com antecedencia e o progresso eh medido com base no quanto o projeto de implementacao foi concluído com sucesso. O que caracteriza um processo dirigido a planos eh o fato de haver uma clara separação e distinção entre a fase de planejamento e a fase de desenvolvimento.

JH **Jose Helton Alves** 31/08/2020

Quando um processo é "dirigido a plano" antes do desenvolvimento é realizado um processo de planejamento, definição de cronograma, e refinamento. Durante o desenvolvimento é seguido esse plano inicial sem quaisquer mudanças para diminuir os riscos de atraso ou falta de entrega.

GV **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 31/08/2020

Um processo dirigido a plano é um processo realizado mediante planejamento e seguindo de forma rígida esse planejamento, de acordo com um cronograma e plano de ação.

SF **Samuel Ferreira** 31/08/2020

Dirigido a plano, nada mais é do que quando os processos são planejados com anteriormente, de forma antecipada, e a medida que há progresso dos processos são comparado ao plano que foi feito antecipado.

JM **João Matheus Guedes** 31/08/2020

Em um processo dirigido plano as variáveis são conhecidas antes do inicio do desenvolvimento, ou seja, nele é realizado um planejamento e já se tem uma ideia de quantas horas e esforço serão demandados para o projeto

TV **Thiago Vanderlei** 01/09/2020

No processo dirigido todas as atividades do processo são planejadas antes e o progresso do processo é medido em relação a esse plano traçado.

JM **Jackson Matheus Sales Santos** 01/09/2020

No processo dirigido a plano os objetivos são pensados com antecedência e mede-se o progresso através desse plano.

DW **Danilo William Pereira de Lima** 01/09/2020

O fato de que todas as atividades do processo são planejadas com antecedência, e o progresso do mesmo é medido em relação a esse plano que foi traçado antes do início do desenvolvimento do software.

AD **Alisson Diego Diniz** 01/09/2020

O processo dirigido a plano possui toda sua estrutura planejada de tal forma que é possível comparar o seu progresso atual com o que foi planejado anteriormente. Esta abordagem tem como característica fases bem definidas, como detalhamento do sistema, requisitos e análise.

C O que classifica um processo como sendo ágil, quais as suas principais características?

ZN

Zilde Neto 26/08/2020

Processos ágeis são processos onde o planejamento é incremental, sendo mais fácil modificar o processo para refletir alterações nos requisitos, visando uma redução do risco desenvolvendo o software em "pequenas fatias".

LA

Lucas Ambrósio 26/08/2020

Em contraste com os ágeis, a ideia é dividir em entregas menores com feedbacks mais rápidos, de modo a reduzir o risco de desenvolvimento e poder moldar o produto final com as entregas incrementais.

Matheus Andrade 27/08/2020

Seriam em contraste com os ágeis em contraste com os dirigidos a planos? Acho que tu confundiu o nome, mas a explicação achei show hahaha simples e direto!

MA

Matheus Andrade 27/08/2020

A ideia de um processo ágil é que o planejamento seja incremental, fazendo com que o projeto seja dividido em etapas e em entregas. Assim, entre esses "checkpoints", o projeto pode ser remoldado, e processos ágeis permitem uma resposta rápida aos requisitos em constante mudança sem retrabalho excessivo.

UR

Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 27/08/2020

Um processo ágil tem uma estrutura flexível, para garantir agilidade aos times no caso de mudanças. É caracterizado por iterações curtas (de poucas semanas ou meses) e contínuas, em que os resultados são entregados mais cedo e com maior frequência, permitindo testes e modificações prematuras.

AB

Alexandre Burle 27/08/2020

Os processos ágeis têm um planejamento incremental. O nome está relacionado com a rapidez em que as alterações são feitas de acordo com os requisitos do cliente, facilitando a mudança de implementação durante o andamento do projeto

DV

Danilo Vaz 27/08/2020

Processos ágeis são processos de planejamento incremental e divididos em pequenas etapas e podem ser mais facilmente modificadas o que facilita a resposta a eventuais mudanças

LF

Lucas Felix 27/08/2020

O desenvolvimento ágil utiliza uma abordagem de planejamento incremental e muito iterativa. As fases do projeto são iterações. Cada iteração é um miniprojeto e inclui todas as fases para implementá-lo como levantamento de recursos e requisitos, projeto, desenvolvimento de código, testes e documentação. Ao final de cada iteração é feita uma entrega ao cliente e então serão definidas as próximas entregas.

PD

Pedro da Matta 27/08/2020

Em primeiro lugar é definido um esboço rápido do projeto e depois começa a fase de desenvolvimento, sempre revisitando o esboço do projeto e mudando, caso necessário, os requisitos a cada entrega que é feita para o cliente

AD

Alex Damascena 27/08/2020

Processo incremental, que se baseiam em entregas contínuas para estabelecer um feedback mais conciso para o que está sendo feito.

AL

Anderson Laurentino 28/08/2020

É processo que ocorre de forma incremental, isto significa que os requisitos, planos e resultado são reavaliados continuamente durante o processo de desenvolvimento.

JB

José Bruno Oliveira 28/08/2020

Quando ele é feito de maneira incremental, ou seja, a especificação, desenvolvimento e validação não possuem dependências entre si. Torna-se mais fácil de modificar alguma etapa durante o processo para refletir alterações nos requisitos do cliente.

RJ

Rie Joaquim Matos Rodrigues 28/08/2020

Processos ágeis dividem as demandas em entregas menores que continuamente são integradas ao software, com isso a frequência de feedback aumenta drasticamente, gerando possíveis adaptações de requisitos e correções de objetivos, dando uma fluidez e flexibilidade maior para o desenvolvimento.

SM

Sofia Melo 28/08/2020

O processo ágil é uma maneira de desenvolver software com maior envolvimento dos usuários, usando prototipagem oportuna, construção em pedaços e entrega antecipada de código. Ela é útil, pois tem maior controle na usabilidade de seu software e a habilidade de enfrentar problemas antes que se tornem grandes, mantendo tarefas pequenas e correções frequentes.

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 28/08/2020

O processo ágil é aquele que prioriza as interações entre os indivíduos acima das ferramentas e do projeto. Ele tem como prioridade (obviamente) a satisfação do cliente e, para tal, busca

realizar entregas constantes e rápidas. Como já foi dito, ele prioriza os indivíduos envolvidos e busca fortalecer a comunicação entre os membros do time. Ele também prioriza a flexibilidade diferente do que acontece com os processos dirigidos a plano, que são considerados mais "engessados".

FD **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 29/08/2020

É um processo onde o planejamento é realizado de forma incremental, ou seja o projeto possui uma capacidade e permissividade de mudança muito maior, assim o projeto sofre diversas mudanças durante a sua produção.

VD **Vinícius da Rosa Silva** 30/08/2020

O processo é ágil quando segue os valores do manifesto agile: enfoque em indivíduos e interações ao invés de processos e ferramentas, software funcional ao invés de documentação extensa e compreensiva, colaboração do cliente ao invés de meras negociações contratuais e responsividade à mudanças ao invés de meramente seguir um plano

FM **fernando macedo** 30/08/2020

Um processo agil eh quando voce vai entregando e testando o software aos poucos, na medida em que está o desenvolvendo, fazendo inumeras pequenas entregas, de forma que voce mostra rapidamente o resultado ao cliente, o que o deixa logo satisfeito, alem de receber um feedback sobre exatamente como o cliente quer o produto final.

VH **Víctor Hugo Meirelles Silva** 31/08/2020

Esse tipo de processo se caracteriza por ser bem dinâmico: a medida que se realiza uma entrega de uma parte do projeto, é possível realizar uma interação com o cliente de forma a avaliar os resultados atuais e decidir como o projeto deve continuar. Dessa forma o processo se torna mais flexível pois os planos podem ser modificados com a satisfação do cliente, o que diminui a probabilidade de entregar um projeto que, ao final, não era o desejo do cliente.

SV **Sergio Victor** 31/08/2020

Processo agil eh aquele que se caracteriza pelo desenvolvimento incremental, flexibilidade da definição do projeto, participação cooperativa do cliente (constante feedback) com a empresa/desenvolvedor, entregas rápidas, criação de valor criada de forma progressiva de acordo com as dores do cliente.

JH **Jose Helton Alves** 31/08/2020

um Processo ágil é desenvolvimento de forma iterativa e incremental para que o escopo possa ser alterado de acordo com feedback do cliente em cada entrega.

GV **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 31/08/2020

Um processo ágil se adapta as demandas do cliente. Criação de valor enquanto ocorre a elaboração das demandas.

JM **João Matheus Guedes** 31/08/2020

Um processo ágil é geralmente usado em contextos onde se tem um certo desconhecimento das variáveis, sendo necessária uma certa flexibilidade para lidar com esse tipo de ambiente

TV **Thiago Vanderlei** 01/09/2020

Um processo ágil tem um planejamento mutável onde se fica incrementando, sendo assim mais fácil de modificar o processo para atender as alterações nos requisitos do cliente.

JM **Jackson Matheus Sales Santos** 01/09/2020

O processo ágil é um processo incremental. É também aquele que a produção ocorre ao mesmo tempo dos feedbacks, ou seja, dependendo da opinião do cliente, pode-se alterar os processos da forma que ele desejar.

DW **Danilo William Pereira de Lima** 01/09/2020

A redução do overhead nos processos de software e uma permissão de uma resposta rápida aos requisitos em constante mudança sem retrabalho excessivo. Duas principais características desse processo são: especificação, projeto e implementação, todos intercalados, e também o fato de serem baseados em uma abordagem iterativa de desenvolvimento de software.

AD **Alisson Diego Diniz** 01/09/2020

O processo ágil é voltado à interação e incrementação de diversas partes de um processo, dando enfoque em cada subprocesso e suas funcionalidades, tendo um bom feedback do cliente e se adaptando de maneira efetiva às possíveis mudanças durante o processo.

SF **Samuel Ferreira** 02/09/2020

Processo ágil é um método que visa minimizar os riscos, com planejamentos e comunicação de forma bastante interativa. Em paralelo a comunicação (feedback) tem as entregas da produção.

C LC **livio cavalcanti** 02/09/2020

A metodologia ágil é voltada para resultados ótimos através de pequenas entregas do produto e

A metodologia ágil é voltada para resultados, e desenvolve pequenas entregas do produto e tem uma interação maior com o cliente

Qual a grande diferença entre Ágil e Dirigido a Plano?

ZN Zilde Neto 26/08/2020

A maior diferença se dá em relação ao planejamento para o desenvolvimento do projeto: enquanto no dirigido a plano existe toda uma métrica para o desenvolvimento do projeto como um todo, no método ágil temos esse planejamento apenas para cumprir o que chamamos nesse método de "iteração", ou seja, uma "fazia" do projeto que foi preparada, minimizando os riscos devido a alta adaptatividade do projeto, apesar disso deixá-lo MUITO mais volátil do que o dirigido ao plano, porém, mais ágil hehe.

LA Lucas Ambrósio 26/08/2020

A maior diferença se dá pelas entregas de processos ágeis serem menores, o que reduz o risco de um esforço em vão e dá uma maior liberdade para desviarem do foco inicial e se adaptarem para melhor atenderem as necessidades do usuário. Esses pontos são bem ilustrados por 2 dos princípios de metodologias ágeis: - Colaboração com o cliente é mais importante que negociação de contratos; - Adaptação a mudanças é mais importante que seguir um plano.

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 27/08/2020

A grande diferença está no caráter iterativo do método ágil. Enquanto o método dirigido a plano precisa passar por todo o processo de planejamento para só então começar o desenvolvimento, o método ágil começa prematuramente, apresenta resultados ao cliente e então realiza as mudanças com base no feedback dele (ao invés de esperar desenvolver todo o software para só então ter algum feedback).

MA Matheus Andrade 27/08/2020

Fazendo um comparativo rápido, a diferença mais marcante entre os tipos de processo se dá no planejamento de projeto: enquanto que o método Dirigido a Plano se configura por desenvolver um planejamento levando em consideração todo o tempo de desenvolvimento do sistema, o método Ágil se configura por criar entregas menores e contínuas que abrem espaço para feedbacks, testes e remodelações. ++

MA Matheus Andrade 27/08/2020

++ Assim, a implementação do projeto no método Dirigido a Plano só inicia após toda construção do planejamento do sistema e, portanto, o método Ágil consegue criar desenvolvimentos entre "checkpoints" e a partir de um planejamento curto e contínuo com as novas requisições do cliente e critérios analisados a partir dos feedbacks e testes.

AB Alexandre Burle 27/08/2020

Os principais aspectos que diferenciam as duas técnicas são a dinamicidade e a preparação do projeto. O processo dirigido a plano tem que ter um pré planejamento muito grande e não tem muitas mudanças rápidas como o processo ágil, o qual eu acredito que não precise de tanta preparação como o dirigido ao plano.

DV Danilo Vaz 27/08/2020

A principal diferença está no planejamento enquanto o dirigido a plano tem etapas mais bem definidas e longas o ágil tem etapas mais curtas e maleáveis

LF Lucas Felix 27/08/2020

Há muitas diferenças entre as duas abordagens. Enquanto o foco do ágil é o cliente, o foco dos planos é a realização de contrato. O número e a rapidez das entregas também é um diferencial. O ágil é mais flexível a mudanças no projeto. Por isso, a escolha da metodologia a ser utilizada durante o ciclo de vida de um projeto depende de algumas limitações do próprio projeto.

PD Pedro da Matta 27/08/2020

O ágil permite mudanças do processo durante o desenvolvimento a partir de feedbacks do cliente em reuniões para mostrar o progresso. O Dirigido a plano é focado em seguir o plano inicial sem poder mudar nem adaptar, e por ser bem inflexível é muito difícil levar em conta os feedbacks do cliente durante o desenvolvimento, sendo assim, muito parecido com a construção de uma ponte.

AD Alex Damascena 27/08/2020

A maior diferença está no foco dos processos. Enquanto o ágil está focado no cliente, preocupado com a satisfação e seu feedback, o Dirigido a plano está apenas preocupado em entregar o produto final, sem olhar, muitas vezes, para a opinião do cliente

AL Anderson Laurentino 28/08/2020

Já o desenvolvimento ágil visa planejar enquanto se desenvolve, desta forma o projeto tem uma maior maleabilidade para mudar seus requisitos, além de poder receber os feedbacks do usuário e poder melhorar a feature na próxima iteração.

C

JB

José Bruno Oliveira 28/08/2020

A diferença está na forma de execução dos processos: um é dirigido a plano, possuindo etapas mais bem definidas e longas, com um objetivo definido. O outro, o ágil, tem etapas mais curtas (sprints) e que podem ser modificadas de acordo com o feedback recebido.

RJ

Riei Joaquim Matos Rodrigues 28/08/2020

A flexibilidade e a fluidez que deixam os métodos ágeis quase como sendo opostos aos processos dirigidos ao plano que são bem mais rígidos e estáticos.

SM

Sofia Melo 28/08/2020

O processo ágil tem várias entregas, mantém as tarefas pequenas e é bastante centrado no feedback do cliente. Tudo isso ajuda na fluidez e adaptabilidade dos trabalhos, enquanto o dirigido a plano teria mais problemas com grandes mudanças, pois interfere e atrasa o planejamento feito anteriormente. É por eles serem muito diferentes, que na prática é interessante incluir elementos de ambos projetos, para existir certo planejamento, mas que ainda seja adaptável.

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 28/08/2020

Acredito que existam duas grandes diferenças entre esses processos: A primeira diz respeito a flexibilidade. Os processos ágeis são muito mais flexíveis para os desenvolvedores, já os processos dirigidos a plano são muito mais engessados pois existe todo um planejamento que deve ser seguido a todo custo. A segunda grande diferença está no foco de cada processo. Enquanto os processos ágeis focam em indivíduos e em manter um bom relacionamento entre eles, os processos dirigidos a plano se atentam

Victor Miguel de Moraes Costa 28/08/2020

Majoritariamente para a entrega de um bom produto e para o cumprimento de prazos, ignorando as individualidades dos membros do time e consequentemente o bem-estar da equipe.

FD

Felipe De Carvalho Vasconcelos 29/08/2020

A diferença entre esses tipos de projetos pode ser comparada a diferença na construção de uma ponte e um software, como citado acima. Essa diferença é justamente a flexibilidade e capacidade de mudança do planejamento inicial, onde o dirigido a plano é muito mais pré-determinado e engessado, enquanto o ágil tem uma maior adaptabilidade e flexibilidade na construção do projeto, se comparado ao planejamento inicial.

VD

Vinícius da Rosa Silva 30/08/2020

De maneira geral, processos ágeis são mais focados em resultados graduais, flexibilidade para mudanças e negociação com o cliente enquanto projetos dirigidos à planos se atêm ao plano inicial, às metas iniciais e à um processo extensamente bem definido e delimitado inicialmente

FM

fernando macedo 30/08/2020

A grande diferença entre os dois tipos de projeto eh que no projeto dirigido a plano o cliente diz exatamente o que quer e quando quer e os programadores tem que dar um jeito de cumprir as metas preestabelecidas. Ja no projeto agil os programadores e o cliente estao sempre trabalhando juntos os programadores fazendo pequenas entregas e o cliente dando um feedback para os programadores deixarem o produto exatamente como o cliente quer.

VH

Víctor Hugo Meirelles Silva 31/08/2020

O processo ágil é flexível para se adaptar aos desejos do cliente e ao trabalho da equipe, dessa forma possui uma precisão maior de qual será o resultado final, visto que ele vai sendo moldado com o tempo. O processo dirigido é bastante sólido e por sofrer poucas mudanças, pode-se ter uma previsibilidade maior do resultado, bem como ter uma noção do tempo para sua conclusão.

SV

Sergio Victor 31/08/2020

A grande diferença entre processo agil e dirigido a plano esta na flexibilidade em relacao ao seguimento do plano inicial, se eh que podemos afirmar que existe um plano inicial bem definido no processo agil. Isto eh, o processo agil eh como dirigir para alguém que tem vagas lembrancas do trajeto ate a casa de algum parente, guiando o motorista de acordo com os pontos de referencia versus um motorista de uber, que ja sabe com antecedencia o trajeto a ser percorrido.

JH

Jose Helton Alves 31/08/2020

Os processos ágeis se diferem principalmente dos processos dirigidos a plano pela adaptação e aceitação de mudanças constante, mesmo se a mudança não estava descrita no escopo inicial. Os processos ágeis são indicados para projetos onde há um grau de incerteza tanto pelo desconhecimento da tecnologia ou pelo desconhecimento da regra de negócio utilizadas naquele projeto.

GV

Gabriel Vanderlei de Oliveira 31/08/2020

Os processos dirigidos a plano possuem uma previsibilidade e características estruturais que podem ser seguidas de forma progressiva de acordo com um cronograma e apresentar um resultado em que o cliente fique satisfeito. Os processos ágeis necessitam de frequente interação com o cliente para haver a modelagem das funcionalidades e geração de valor. O

desenvolvimento de uma ponte se baseia em processos dirigidos a plano, enquanto o de um software se baseia em processos ágeis.

JM

João Matheus Guedes 31/08/2020

O processo dirigido plano deve ser utilizado em ambientes com um bom grau de previsibilidade, já o ágil em ambientes de mais incerteza.

TV

Thiago Vanderlei 01/09/2020

a grande diferença é que no ágil pode ocorrer mudanças no meio do planejamento atual, enquanto que no dirigido ao plano se tem que concluir todos o planejamento linearmente.

JM

Jackson Matheus Sales Santos 01/09/2020

O dirigido a plano segue uma linearidade de processos, que em geral não é mutável. Já o ágil é bidirecional, ou seja, ele sempre pode ficar se remodelando ao decorrer do tempo e dos feedbacks.

DW

Danilo William Pereira de Lima 01/09/2020

As constantes mudanças e incertezas durante o processo de desenvolvimento, nos mostram a grande diferença entre os dois tipos de processo, conforme descrito nas duas respostas acima. Enquanto o dirigido tem seu progresso baseado no planejamento feito antes do início do desenvolvimento, o ágil tem uma certa flexibilização durante o processo no que diz respeito aos requisitos iniciais.

AD

Alisson Diego Diniz 01/09/2020

Podemos usar a palavra flexibilidade para diferenciá-los. Por um lado o processo ágil tem uma grande capacidade de responder às mudanças propostas, porém tem uma menor previsibilidade do produto final e estimativa de entrega em relação ao processo dirigido a plano, que possui uma estrutura mais rígida e menos mutável

SF

Samuel Ferreira 02/09/2020

A maior diferenças entre eles é a questão da flexibilidade. Como o processo ágil está numa constante contato com o feedback o processo caso haja uma alteração no projeto requer muito menos esforço do que um dirigido a plano que seguiria um script já programado anteriormente. Alguma alteração durante o processo de desenvolvimento no dirigido a plano, requer muito mais esforço e gasto de tempo do que um processo ágil.

LC

livio cavalcanti 02/09/2020

Na metodologia dirigido a plano para o agil é que o DP todo o planejamento do projeto levantamento de requisitos, escopo é feito antes de iniciar e tem pouca flexibilidade

◆ Leis de Lehman

Tópicos [de aprendizagem]

As leis de evolução de software são mais conhecidas por Leis de Lehman e são dividida em oito leis, onde as três primeiras leis foram apresentadas em 1974, a quarta, quinta e sexta lei foram apresentadas em 1980 e as duas últimas leis em 1996

🔗 Referências

The Past, Present, and Future of Software Evolution
<https://plg.uwaterloo.ca/~migod/papers/2008/icse08-fosm.pdf>

On the Evolution of Lehman's Laws
<https://plg.uwaterloo.ca/~migod/papers/2013/lehmanPaper.pdf>

Lehman's laws of software evolution (Wikipedia)
<https://bit.ly/3bkPrIB>

As 8 leis de Lehman foram o Manifesto do século XX
<https://bit.ly/2ExyKk0>

🔗 Links compartilhados

UR **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva**
 Evolução de Software - Maxwell - PUC-Rio
https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/4854/4854_4.PDF

A Lei da Modificação Contínua (1974) versa que os softwares devem ser continuamente adaptados para não deixar de atender às necessidades para as quais foram criados. Já a Lei da Complexidade Crescente (1974) diz que à medida que o software sofre alterações, sua estrutura original passa a ser descaracterizada e sua complexidade aumenta, de modo que também aumenta gradativamente os custos de sua manutenção até o momento que a manutenção passe a se tornar inviável. Por fim, a Lei da Auto-Regulação (1974) por sua vez sugere que o software possui uma dinâmica própria definida, o que decide as tendências da manutenção, limitando o número de possíveis mudanças. Como lidar

com estas 3 leis em um ciclo de vida de software?

UR **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 06/09/2020

As leis de Lehman versam sobre o processo de evolução de um software. A primeira nos diz que a evolução desse software deve ser baseada no feedback dos usuários e o nível de satisfação que eles apresentam. Se há resistência em adaptar o software à realidade dos usuários, o nível de satisfação cairá com o tempo.++

UR **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 06/09/2020

A segunda nos diz que conforme mudanças são implementadas, ocorre um aumento na "entropia" do sistema, levando a maiores custos a cada nova mudança até, potencialmente, tornar-se inviável. É necessário, portanto, um trabalho de reestruturação do software para a diminuição da complexidade.++

UR **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 06/09/2020

A terceira nos diz que os interesses da organização e seus objetivos se estendem bem acima do sistema que está em processo de evolução. Portanto, pontos de controle serão estabelecidos pela gerência para garantir que as normas operacionais serão seguidas e os objetivos organizacionais serão alcançados em todos os níveis, fazendo com que o esforço incremental gasto em cada nova versão permaneça constante durante a vida do sistema.

VG **Vinicius Garcia** 09/09/2020

essa ficou um pouco confusa. mas, ainda assim, a resposta sintetizada parava pergunta ficou meio perdida...

UR **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 09/09/2020

Fui um pouco pro lado das definições, professor. Do ponto de vista mais "prático", o que elas significam é que o processo evolutivo de um software deve se adaptar ao feedback dos usuários para manter o seu nível de satisfação. Conforme essas mudanças forem implementadas, é importante reestruturar/refatorar o código para que a complexidade não vá aumentando até ela se tornar um problema para o programador. O esforço entre cada versão tende a ser constante durante esse ciclo

AB **Alexandre Burle** 07/09/2020

O software deve ser desenvolvido de forma modular para que as alterações no código sejam feitas aos poucos de forma a diminuir a velocidade com que os custos de manutenção aumentam. Dessa forma também é possível reescrever parte de código quando sua manutenção se torna muito cara, contornando também o problema do número possível de mudanças.

MA **Matheus Andrade** 07/09/2020

A melhor maneira de lidar com essas 3 leis em um projeto de software deve ser balanceando os enunciados de cada uma delas e tentando encaixar os conflitos entre as leis. Assim, a manutenção deve ser gradativa e cuidadosa, de modo que haja uma redução da complexidade final do sistema enquanto este recebe alterações, assim como o seu custo. Além disso, é necessário analisar quais solicitações são realmente cruciais para a adaptação do software ao novo cenário e quais não possuem tal prioridade.

VG **Vinicius Garcia** 09/09/2020
como?

MA **Matheus Andrade** 09/09/2020

Acho que isso está muito ligado ao entendimento do time de desenvolvimento para com os feedbacks dos usuários. A equipe de planejamento tem que entender as necessidades, validar se elas são cruciais para mudanças instantâneas, promover testes para validar tais mudanças. Mas sempre mantendo o alinhamento com o cliente.

SM **Sofia Melo** 07/09/2020

Para lidar com essas 3 leis, é necessário um esforço maior para gerenciar o crescimento em complexidade e mantê-lo sob controle, ao mesmo tempo que, lida e se adequa às mudanças. Isso pode ser feito através de manutenções: corretivas e preventivas, que evitam bugs e organizam o código, para reduzir a complexidade crescente do sistema; destinadas a tornar os sistemas mais atualizados, que mudam de acordo com os requisitos que surgem e lidam com a volatilidade do ambiente;

SM **Sofia Melo** 07/09/2020

E as adaptativas, para permitir que um sistema se adapte a uma nova infraestrutura técnica, possibilitando mais fluidez na dinâmica própria definida pelo software e um maior número possível de mudanças e manutenções.

VD **Vinícius da Rosa Silva** 08/09/2020

No processo de formulação do Software deve haver uma consideração em relação ao ritmo em que as alterações devem ser feitas no mesmo ao longo do tempo, de modo que mudanças e consequentes custos acarretados sejam controladas no sentido de impossibilitar a inabilitação de continuação da atividade do software por conta de custos de update e manutenção

AD

Alex Damascena 08/09/2020

Na verdade, a ação conjunta dessas 3 leis impede que mudanças drásticas sejam feitas e o controle do projeto não seja posto em risco, prezando sempre para uma harmonia entre as mudanças - de formas gradativas-, atendimento ao feedback do usuário - sem aumentar a complexidade - .

DV

Danilo Vaz 08/09/2020

A primeira lei Lehman diz que o software precisa ser continuamente evoluído de acordo com o feedback dos clientes/usuários a fim de que a experiência dos mesmos com o software não seja afetada, no entanto, a segunda lei de Lehman sugere que a evolução de um software implica no aumento de sua complexidade e consequente aumento na dificuldade de sua evolução já terceira lei propõe que as mudanças em um sistema sejam limitadas, ou seja, números constantes de atualizações ++

Danilo Vaz 08/09/2020

Por isso é importante que a evolução do software seja feita de forma gradativa e constante buscando sempre simplificar ao máximo.

LA

Lucas Ambrósio 08/09/2020

As 3 leis tocam no ciclo de vida de um software, da sua produção à manutenção: O software precisa ser atualizado e mantido para não se tornar insatisfatório, as alterações aumentam a complexidade e o custo de manutenção. Cabe ao time desenvolver técnicas para manter esse custo baixo, como testes automatizados, priorização do que deve ser atualizado e alinhamento com as necessidades dos usuários.

FM

fernando macedo 08/09/2020

Para lidar com a lei da modificação contínua você basta obedecer-lá, é impossível fazer um software que será para sempre perfeito sem nunca precisar de alterações, melhorias ou atualizações, basta ter isso em mente após ele estar pronto. Já a lei da complexidade crescente, para lidar com ela você deve sempre manter em mente que quanto mais simples for a forma com que você resolve os problemas da primeira lei maior será o tempo que esse software continuará viável para ser utilizado.

fernando macedo 08/09/2020

Por fim para lidar com a lei da Auto regulação deve-se estar sempre pensando no futuro do seu software, para ao menos tentar prever essas tendências e já se planejar para o que deve ser feito.

ZN

Zilde Neto 09/09/2020

A primeira lei mostra que o software tem que ser continuamente atualizado, e isso acontece naturalmente durante o ciclo de existência do mesmo: existem feedbacks e consequentemente melhorias para continuar tornando o software rígido e coerente com seu propósito. A segunda lei já nos mostra que, conforme atualizamos, aumentamos a complexidade até chegar a ponto de perder a identidade do nosso código, mas acredito que o software só atinja esse ponto caso realmente seja atualizado ++

Zilde Neto 09/09/2020

de maneira complexa, evitando atualizações simplistas e constantes. Já a lei da auto regulação nos limita em termos de quantidade de atualizações, mostrando que a curva de desenvolvimento mais complexo é justamente nas etapas de elaboração, e que vai decaindo conforme o tempo, o que de certa forma sustenta a ideia da segunda lei.

JB

José Bruno Oliveira 09/09/2020

Para a primeira lei, é necessário que o software seja constantemente revisado, uma vez que as necessidades do cliente podem (ou devem) ter sido alterados ao longo do tempo. Portanto, a inclusão de novas features e análise das já existentes é algo importantíssimo. A segunda lei nos parece algo inevitável. A criação de software hoje é feito por diversas pessoas, trabalhando de maneira quase que simultânea com visões e experiências das mais diversificadas. Dessa maneira, em alguns momentos o débito

José Bruno Oliveira 09/09/2020

técnico fica tão evidente e a dificuldade de novas implementações é tão acentuada que é comum dizer que a melhor solução deveria ser em alguns casos "reescrever o código". Portanto, dada essa natural tendência de aumento de complexidade do software, é importante que sejam tomados cuidados a cada correção de bug e implementação. Li um artigo muito interessante que comenta isso (encurtador.com.br/yABC0), sobre o quão frequente é que um software tenha seu código reescrito.

José Bruno Oliveira 09/09/2020

A terceira lei vem como uma consequência das duas primeiras, mostrando que existe um teto que limita a relação atualizações x complexidade do código.

LF

Lucas Felix 09/09/2020

As três leis estão intrinsecamente relacionadas com o ciclo de vida de software, suas etapas e com um dos atributos do bom software, o de manutenibilidade. Uma forma de seguir estas leis é escrever o software de uma forma na qual ele possa ser adaptado de acordo com as necessidades do cliente. Também se deve investir em manutenção preventiva, melhorando a estrutura do software sem adicionar novas funcionalidades.

 LF Lucas Felix 09/09/2020

A terceira lei é decorrente de fatores estruturais e organizacionais. Os fatores estruturais vêm da complexidade dos grandes sistemas. Realizar pequenas mudanças diminui a extensão dos danos estruturais. Os fatores organizacionais refletem o fato de que grandes sistemas são produzidos por grandes empresas e as mudanças no software são decididas de acordo com as decisões de negócios da empresa.

 RJ Rie Joaquim Matos Rodrigues 09/09/2020

Como essas leis são intrínsecas do ciclo de vida de um software um ponto base deve ser a analise e o planejamento das interações do software as três leis, durante o próprio processo de desenvolvimento inicial dele. Para facilitar as constantes mudanças devemos ter uma arquitetura e códigos documentados a cada mudança, para evitar uma escalada agressiva de compressividade e custos uma visão mais macro do fluxo de mudanças deve está sempre em discussão, assim prolongando a vida coesa do software.

 JM Jackson Matheus Sales Santos 09/09/2020

Se fosse fazer uma comparação, um software é basicamente igual a como se lidar com um carro. Por exemplo, sabe-se que não realizar as manutenções do carro periodicamente(auto-regulação), irá enfrentar problemas lá na frente(complexidade crescente), como peças, mecanismos elétricos, óleo, entre outras partes do carro, tornando-o mais desvalorizado e futuramente inviável(modificação contínua). Junto a essa analogia, observa-se que da mesma forma que deve-se atentar para todas as fases do carro++

 JM Jackson Matheus Sales Santos 09/09/2020

O mesmo deve ocorrer com o Software, ou seja, ele precisa ser fiscalizado a todo momento, por uma equipe pré-definida para isso. Mantendo os planejamentos, gerenciamento das metas, análises, documentações, tudo em dia. Assim obedecendo as leis, e garantindo o objetivo e missão do software.

 SF Samuel Ferreira 09/09/2020

Podemos ver que as 3 leis citadas se relacionam entre si. Um planejamento do tempo de vida de um produto, nisso quero dizer o acompanhamento do software, pode lhe dar bem com as leis citadas. Atendendo a alteração contínua, custo da manutenção e a complexidade do software

 VM Victor Miguel de Moraes Costa 09/09/2020

Acredito que apesar de existir uma aparente paradoxo entre a Lei de Modificação Contínua e a Lei da Complexidade Crescente é possível chegar em um consenso. Isso poderia ser alcançado da seguinte forma: No momento em que um software estiver sendo idealizado como um produto, o time responsável deve prever quais seriam as possíveis maiores atualizações que tal software pode receber à curto, à medio e à longo prazo. Dessa forma, seria possível fazer tais atualizações de uma forma mais organizada

 VM Victor Miguel de Moraes Costa 09/09/2020

e para que o número de atualizações seja o mínimo necessário de forma que a complexidade do software não aumente de forma demasiada de acordo com o que prevê a Lei da Complexidade Crescente. Por fim, acredito que, uma vez alcançado o equilíbrio entre essas duas primeiras leis, a auto-regulação do software será alcançada naturalmente.

 GV Gabriel Vanderlei de Oliveira 09/09/2020

Ao ter uma grande aplicação funcionando posso visualizar as três leis em seu ciclo de vida do seguinte modo: 1. Modificação Contínua Para o programa continuar atendendo às expectativas do cliente ele deverá sofrer manutenções ou adições. 2. Complexidade Crescente Com novas modificações a complexidade do software irá crescer, tornando insustentável a longo prazo. 3. Auto-Regulação Para controlar a complexidade é necessário aplicar recursos (tempo ou pessoas).

 FD Felipe De Carvalho Vasconcelos 09/09/2020

É possível perceber que as três leis citadas estão extremamente ligadas, visto que para um software se manter útil e operando sem problemas ele necessita de diversas adaptações e atualizações, como citado na 1a lei. No entanto, as mudanças e atualizações no software devem ser feitas buscando a manutenção da complexidade, como vista na 2a lei, pois ao realizar as atualizações sem a preocupação com a complexidade, em algum momento a manutenção do software se tornará inviável++

 FD Felipe De Carvalho Vasconcelos 09/09/2020

A 3a lei está ligada, pois cita justamente a necessidade e dinâmica das manutenções, sendo o número dessas manutenções reguladas.

 AL Anderson Laurentino 10/09/2020

É possível definir como escopo de projeto logo no seu inicio que ele não terá acréscimo de features ao longo do projeto, como a primeira lei. Consequentemente fazer o inverso, permitir que toda feature nova entre no backlog do projeto, aumentando e melhorando ao longo do tempo, como a 2^a lei. Porém, a terceira lei visa se aproveitar do melhor dos 2 mundos, no qual permite a adição de novas features, mas deve ser de forma demasiada, uma vez que ainda se mantém o custo e tempo total a desenvolver.

AD

Alisson Diego Diniz 10/09/2020

A lei da modificação contínua envolve todos os fatores possíveis que possam interferir no propósito inicial do software, como fatores sociais, avanço de tecnologias melhores, etc. A da lei da complexidade crescente vai de encontro à primeira lei, pois o meio em que o software atua pode ser bastante maleável, então à medida que estas mudanças são feitas, o software se distancia um pouco da sua complexidade inicial. A lei da auto-regulação nos sugere que à medida que alterações são feitas

AD Alisson Diego Diniz 10/09/2020

no software, a tendência é que ele se torne inviável, pois complementando com a segunda lei, o software acaba tendo um grande desvio quando comparado com sua ideia, estrutura e tecnologias iniciais.

DW

Danilo William Pereira de Lima 22/09/2020

A Lei da Modificação Contínua retrata uma realidade que se faz necessário um estudo prévio bastante aprofundado daqueles que estão à frente do desenvolvimento daquele determinado software, pois como a própria lei já diz, as adaptações são obrigatórias para que o software possa sempre estar atendendo as necessidades do cliente final. A Lei da Complexidade Crescente entra um pouco em conflito com a primeira, por expressar que chegará um momento que a manutenção do software se tornará inviável,

DW Danilo William Pereira de Lima 22/09/2020

porém, como dito anteriormente por um colega aqui, é possível chegar em um consenso. Acredito que tudo dependerá das propostas e definições que forem adotadas para o desenvolvimento daquele determinado projeto logo no início, pois assim será possível ter uma visão mais ampla sobre quais e quantas mudanças o projeto poderá sofrer, e é nesse quesito que entra a Lei da Auto-Regulação, que aborda um certo controle sobre a adição de novas características e funcionalidades do software

Como você vê a relação e medição de forças entre o que diz a Lei da Conservação da Estabilidade Organizacional (1980), a Lei da Conservação da Familiaridade (1980) e a Lei do Crescimento Contínuo (1980)?

UR

Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 06/09/2020

A Lei do Crescimento Contínuo diz que o conteúdo funcional de um programa deve ser continuamente aumentado para manter a satisfação do usuário. Esse crescimento é controlado pelo que diz as outras duas leis: que o nível de atividade de um sistema em evolução é constante e determinado pelas necessidades dos usuários e seus retornos; ++

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 06/09/2020

E que o índice de alterações em versões sucessivas de um programa é estatisticamente invariante e determinado de acordo com a taxa de aquisição de informação necessária pelos participantes para se manterem familiarizados com os objetivos do sistema.

VG Vinicius Garcia 09/09/2020

e a resposta da pergunta?

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 09/09/2020

Como foi dito nos outros dois comentários, as leis da Conservação da Estabilidade Organizacional e Lei da Conservação da Familiaridade são fatores que limitam o crescimento enunciado na Lei do Crescimento Contínuo. O conteúdo do sistema deve ser aumentado para que o usuário continue satisfeito. O nível de atividade para aumentar esse conteúdo é constante e depende das necessidades do cliente (expressadas através do feedback deles). Uma equipe com variação mínima é necessária para ++

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 09/09/2020

++ garantir essa satisfação do cliente. Quando se muda um membro da equipe, ele não tem familiaridade com o código, o objetivo do software, etc. Levará algum tempo para que ele realmente possa contribuir com a evolução do software. Esse tempo pode levar a uma maior insatisfação do cliente... Então diria que as leis se complementam para atingir um único objetivo: manter a satisfação do cliente alta

AB

Alexandre Burle 07/09/2020

Enxergo essas leis como três premissas complementares. Mantendo um número constante de pessoas envolvidas em um projeto sem muita mudança de pessoal e nível de atividade global, é possível prover um crescimento contínuo ao software que preserva a familiaridade da equipe com o projeto e deixa os clientes contentes com o produto que estão recebendo (isso sem atrapalhar a organização do projeto)

MA

Matheus Andrade 07/09/2020

A Lei do Crescimento Contínuo indica que um software deve ser ampliado para manter o cliente satisfeito. Assim sendo, os enunciados das outras duas leis interagem com esta no que diz respeito ao crescimento do sistema. Isto é, o nível constante de trabalhadores no projeto e pessoas constantes (Lei da Conservação da Estabilidade Organizacional), contribui para uma maior familiaridade com o software e com o cliente (Lei da Conservação da Familiaridade), deixando-os satisfeitos

SM**Sofia Melo** 07/09/2020

A relação é que, se a taxa média de atividade global envolvendo os sistema não muda com o tempo, como diz a lei da Conservação da estabilidade organizacional, a quantidade de novos conteúdos desenvolvidos no software também vai ser sempre a mesma, pois a equipe de desenvolvimento já vai estar familiarizada com certa quantidade de trabalho por períodos, e pode ficar confortável.

SM**Sofia Melo** 07/09/2020

Juntando ambas leis com a Lei de Crescimento Contínuo, o software vai estar se atualizando e mudando, mas de maneira mais constante, o que pode acarretar problemas quando for necessária uma grande mudança, pois será necessário medir mais esforços para conseguir chegar onde querem, já que a equipe não vai estar acostumada com o aumento de trabalho repentino.

JO**Josenildo** 07/09/2020

Na Lei da Conservação da Estabilidade Organizacional (1980), a Lei da Conservação da Familiaridade (1980) e a Lei do Crescimento Contínuo (1980), A taxa de desenvolvimento e as mudanças incrementais dos softwares são quase constantes assim como o seu conteúdo funcional.

VD**Vinícius da Rosa Silva** 08/09/2020

São correlatas e não contradizentes, pois se é necessário manter o crescimento para manter a satisfação do cliente, também é necessário dentro do software saber organizar a dinâmica no que tange a estabilidade dentro do processo de desenvolvimento e da familiaridade que a equipe tem com a tecnologia. Cabe ao engenheiro de software saber como regular esse processo

AD**Alex Damascena** 08/09/2020

As leis são conexas, já que desenvolvedores mais familiarizados com a tecnologias tendem a trazer um crescimento continuo mais facilmente. Dessa forma, todas as decisões feitas pelo time ou pela organização serão feitas com intuito de trazer uma evolução constante.

DV**Danilo Vaz** 08/09/2020

Lei de crescimento contínuo diz que um software tem que estar sempre ampliando seu conteúdo funcional, já a lei da conservação da familiaridade afirma que para um software ser duradouro é necessário que a equipe de desenvolvimento tenha pleno conhecimento do software ++

DV **Danilo Vaz** 08/09/2020

Essas leis são conflitantes uma vez que quanto mais amplo e complexo o software, mais pessoas são necessárias para sua manutenção e desenvolvimento e com uma equipe grande é difícil que todos os integrante tenham conhecimento pleno da estrutura e dos objetivos. Por isso que, em acordo com a lei da conservação da estabilidade organizacional, as ampliações têm que ser feitas de forma paulatina com uma quantidade parecida de modificações por cada versão do software

LA**Lucas Ambrósio** 08/09/2020

Elas são complementares: - A primeira dita que o ritmo e esforço de evolução do software não deve variar; - A segunda diz que a familiaridade dos desenvolvedores com o produto deixam sua evolução mais simples; - A terceira diz que a quantia de conteúdo funcional novo deve crescer para manter a satisfação dos usuários. Cada uma por si só não vai garantir uma evolução fluida, mas juntas elas propõem como a equipe deve se portar frente à novas atualizações e como reduzir seus custos.

FM**fernando macedo** 08/09/2020

A lei do crescimento contínuo diz que um software está sempre ganhando novas funções, atualizando o software para manter seus usuários satisfeitos. Porém a lei da conservação da familiaridade diz que a quantidade de conteúdo novo que chegam dessas atualizações tende a se manter a mesma ou diminuir cada vez que essas atualizações são feitas. Já a lei da conservação da estabilidade organizacional diz que a quantidade de trabalho colocada em cada uma dessas atualizações tende a ser a mesma.

ZN**Zilde Neto** 09/09/2020

São leis complementares que ditam o ritmo de evolução do software, onde a lei da estabilidade organizacional nos defende uma evolução constante de software, a lei de conservação de familiaridade nos mostra que a familiaridade dos desenvolvedores com o software dita o ritmo de evolução e a lei do crescimento contínuo defende justamente a necessidade de evoluir, para atender cada vez mais a demanda a qual o software foi criado.

LF**Lucas Felix** 09/09/2020

As leis de conservação relacionam a taxa de esforço e produção da equipe e a quantidade de alterações realizadas no software e ditam que essas variações permanecem basicamente constantes durante todo o processo de desenvolvimento do software. O que nos leva à lei de Crescimento Contínuo, que estabelece que cada versão do software deve ter algum incremento de funcionalidade. O interessante dessa lei é que ela também envolve a satisfação do usuário.

RJ

Rie Joaquim Matos Rodrigues 09/09/2020

São leis que a princípio se contrapõe, mas em um cenário mais amplo, pensando a evolução do software como um todo, elas devem delimitar o limite inferior, a lei da evolução continua, e o limite superior a lei da familiaridade. Buscando evoluir o software sempre nessa intersecção, assim tentando manter a integração de novas funcionalidades mas sem perder a familiaridade da versão anterior.

JB

José Bruno Oliveira 09/09/2020

As leis estão diretamente relacionadas entre si. As mudanças em um software devem ser feitas de maneira constante, para que seja sempre possível entender as consequências de novas implementações. Quando uma equipe possui um bom domínio do código a ser trabalhado, isso ocorre de maneira natural e as novas implementações são efetuadas sem problemas. Quando não existe este domínio, novas implementações são efetuadas de maneira mais custosa, e quase sempre a equipe entrará em um ciclo vicioso

José Bruno Oliveira 09/09/2020

de dedicar-se apenas à correção de bugs.

JM

Jackson Matheus Sales Santos 09/09/2020

As três leis, são se relacionam, pois enquanto uma(Conservação da Estabilidade Organizacional)tem o foco na parte de tomadas de decisões em ritmo constante, a outra(Conservação da familiaridade) informa que a taxa de mudanças é proporcional ao domínio que os profissionais tem do software, e a última(Crescimento Contínuo) une as duas primeiras, já que se temos uma equipe que está dedicada à tomada de decisões em constância com um maior domínio sobre o software. Logo, a taxa de crescimento desse++

Jackson Matheus Sales Santos 09/09/2020

+software irá crescer progressivamente, sempre visando atender as necessidades dos clientes.

SF

Samuel Ferreira 09/09/2020

As três leis se complementam seguindo a ordem onde diz que o durante o processo de ciclo de vida do produto deve se manter não variado. Quanto maior conhecimento do software, menor a dificuldade do desenvolvimento. E por ultimo na lei do crescimento contínuo onde fala sobre evolução do software atendendo a satisfação do cliente.

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 09/09/2020

Eu vejo a relação da seguinte forma: Todas essas leis expõe pontos importantes e que se complementam no que diz respeito ao desenvolvimento de Software de qualidade. Se por um lado a lei do Crescimento Contínuo defende que existirão momentos em que o software deverá sofrer modificações e atualizações não planejadas para conseguir continuar agradando os usuários, a lei da Conservação da Familiaridade vai mais a fundo e argumenta que tais modificações não podem ser feitas de qualquer jeito. Pelo

Victor Miguel de Moraes Costa 09/09/2020

contrário, elas devem ser feitas de forma consciente de tal forma que o time responsável ainda detenha o pleno conhecimento de como o seu software funciona. Obviamente, a medida que o tempo passa e mais atualizações vão sendo realizadas essa tarefa vai se tornando cada vez mais difícil.

GV

Gabriel Vanderlei de Oliveira 09/09/2020

O conteúdo de um software deve ser sempre expandido para continuar mantendo o cliente satisfeito. Porém, seu potencial de crescimento limitado à estabilidade da organização - ou seja, não depende do tamanho da equipe de desenvolvimento. Além disso, seu crescimento deve se dar levando em conta o longo prazo das modificações e que cada nova funcionalidade vai requisitar novos ajustes equivalentes.

FD

Felipe De Carvalho Vasconcelos 09/09/2020

As três leis estão amplamente ligadas entre si, visto que abordam a necessidade da manutenção do software de acordo com o feedback do cliente e como o sistema se comporta. No entanto, essa manutenção deve ser feita de forma constante, buscando a evolução do software e a facilidade de implementação dessas atualizações está diretamente ligada a familiaridade e domínio que a equipe responsável possui sobre o software.

AL

Anderson Laurentino 10/09/2020

As três leis se completam, no qual a lei de conservação de estabilidade visa tomar decisões constantes com a mesma pre definição. Já a lei de conservação de familiaridade, permite a evolução conforme os integrante tomam conhecimento do projeto. Enquanto que o crescimento contínuo visa a inovação constante nas tomadas de decisão, buscar novos approaches.

AD

Alisson Diego Diniz 10/09/2020

Dada a lei do crescimento contínuo, em que todo software deve ampliar seu conteúdo constantemente, vemos a necessidade do mantimento do time e de toda a cultura organizacional. Com a lei da conservação de familiaridade, os envolvidos com as mudanças no software devem ter um bom conhecimento do problema para poder aplicá-las de forma eficiente.

DW

Danilo William Pereira de Lima 22/09/2020

É possível identificar uma forte ligação entre essas três leis, principalmente no aspecto de expansão do software. A lei da Conservação da Estabilidade Organizacional e a Lei da Conservação da Familiaridade, mostram uma ligação próxima no que diz respeito ao domínio do conteúdo e comportamento, uma vez que na primeira, a substituição de recursos e pessoas possuem efeitos imperceptíveis, já que os resultados serão quase constantes, e na segunda, caso as mudanças incrementais sejam constantes,

DW Danilo William Pereira de Lima 22/09/2020

a complexidade tende a aumentar, tornando o domínio mais difícil. E é nesse momento onde entra a Lei do Crescimento Contínuo, que busca garantir a manutenção contínua da satisfação dos usuários.

Quais as relações diretas e indiretas entre as consequências da Lei da Qualidade Declinante Modificação Contínua (1996) e da Lei da Realimentação do Sistema (1996)?

UR

Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 06/09/2020

Enquanto a Lei da Realimentação do Sistema nos diz que a vida de um software é um ciclo bem estabelecido de retorno positivo e negativo dos usuários entre cada versão do software, a Lei da Qualidade Declinante Modificação Contínua nos diz que a qualidade do software diminuirá com o tempo, a não ser que seja feito um esforço para detectar e corrigir as causas que levaram a esse declínio (justamente através dessa realimentação dos usuários no sistema).++

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 06/09/2020

Conforme o tempo passa, a comunidade fica mais exigente com o software que usa e o critério de satisfação cresce. Produtos concorrentes surgem no mercado, novas tecnologias são criadas, novas funcionalidades passam a ser necessárias... A taxa de crescimento do sistema será estabelecida pela quantidade de retornos dessa comunidade, e controlado por fatores como quantidade de verba, número de usuários pedindo por uma nova funcionalidade ou reportando algum erro, interesses administrativos, etc.

AB

Alexandre Burle 07/09/2020

A relação entre as consequências dessas leis é que, devido aos feedbacks recebidos dos usuários (lei da realimentação do sistema) é possível ver quais são os pontos fracos no sistema , sendo possível alterar o software de acordo com as novas exigências para continuar sendo utilizado. Além disso, o fato do software ser influenciado por fatores externos (como a criação de novos software e tecnologias) obriga a equipe a desenvolver atualizações constantes para que ele não fique obsoleto.

MA

Matheus Andrade 07/09/2020

As leis estão ligadas pelo fato de a Lei da Realimentação do Sistema indicar que o software é composto por um ciclo de feedbacks dos usuários, enquanto que a Lei da Qualidade Declinante Modificação Contínua diz que a qualidade do software cairá caso não haja essa busca por detecção de erros e proximidade com o cliente em busca de retornos. ++

MA Matheus Andrade 07/09/2020

++ Assim como, com o tempo, o mercado exige mais funcionalidades, devido a novas tecnologias e possíveis concorrentes com novos métodos. Portanto, a busca por feedback se revela como a forma mais eficiente de sentir quais dores do cliente o seu produto não está sanando e quais tecnologias/funcionalidades você poderia utilizar para ajudar o seu público de forma que supere o seu concorrente no mercado.

SM

Sofia Melo 07/09/2020

De acordo com a Lei da Realimentação do Sistema, os softwares precisam de feedbacks em múltiplos níveis, loops e agentes, o que ocorre pois o ambiente está em constante mudança, como diz a lei da Modificação Contínua, e é necessário estar sempre a par dos requisitos que surgem. Após o feedback, se as manutenções e adaptações necessárias não são feitas, acontece o que diz a Lei da Qualidade Declinante: a qualidade do software se deprecia progressivamente.

JO

Josenildo 07/09/2020

A qualidade declinante diz que a qualidade d sistema demonstrará queda durante o processo a não ser que seja incrementados outros fatores que contribuam para uma melhora e assim ocorra um aumento da qualidade. A realimentação do sistema conta com mudanças em que os seus resultados possam ser positivamente ou negativamente.

VD

Vinícius da Rosa Silva 08/09/2020

As leis estão entrelaçadas pois falhas e defeitos nos sistemas sendo desenvolvidos por vezes só podem ser perceptíveis a partir de um feedback dos consumidores envolvidos no uso do produto que está sendo desenvolvido, e consequentemente, é a partir desses apontamentos que mudanças pontuais podem ser feitas no software, que deve se adaptar ao que irá encontrar externamente

C

AD **Alex Damascena** 08/09/2020

as leis são complementares, pois para evitar que a qualidade de um projeto diminua e se mantenha em um ambiente instável, é necessário ter um constante retorno positivo e/ou negativo sobre as versões

DV **Danilo Vaz** 08/09/2020

A lei da qualidade declinante diz que se o software não for evoluído ele está fadado a obsolescência, por outro lado a lei da realimentação diz que o sistema é realimentado constantemente por feedbacks, sejam eles positivos ou negativos, dos usuários. A relação dessas leis está no fato de que sem o feedback dos usuários o software terá dificuldade em evoluir, logo a equipe de desenvolvimento precisa das respostas dos usuários para que o seu software não fique obsoleto e seja duradouro

LA **Lucas Ambrósio** 08/09/2020

Minha tentação em falar que a lei de feedback é a salvação da lei do declínio da qualidade é muito grande para não ser expressa aqui. Os sistemas precisam ser mantidos com rigorosa atenção para que a percepção de qualidade seja contínua e reconhecer o processo de feedback como norteador é justamente o ponto que vai manter a qualidade do software. Afinal de contas, os esforços devem ser voltados em atender os desejos dos usuários, visto que essa percepção vem diretamente deles.

FM **fernando macedo** 08/09/2020

A lei da qualidade declinante diz que para um software se manter relevante e não parecer que ele está perdendo qualidade, o seu design e funcionalidade devem estar sempre sendo atualizados. Já a lei do feedback diz o que é necessário e o que deve ser feito para conseguir fazer essas alterações no software com sucesso.

ZN **Zilde Neto** 09/09/2020

Acredito que elas estão muito ligadas e (muito talvez) sem os feedbacks fosse impossível evitar o declínio de qualidade. Isso é visto na lei da qualidade declinante quando é afirmado que os softwares tem que constantemente ter conteúdo funcional que seja constantemente atualizado e ampliado, de modo a satisfazer os seus usuários, enquanto que na lei de realimentação de sistema é justamente onde captamos as experiências do usuário, "salvando" o projeto de se tornar obsoleto.

LF **Lucas Felix** 09/09/2020

Para evitar que as mudanças no ambiente operacional alterem negativamente a qualidade do sistema, é necessário ter o conhecimento do feedback, que pode servir como uma resposta do ambiente operacional e do usuário ao ciclo de vida do software.

RJ **Rie Joaquim Matos Rodrigues** 09/09/2020

Diretamente essas duas leis fecham um ciclo que fazem o software evoluir até convergir para a melhor forma possível, seu ápice, dentro de suas limitações e caminhos de desenvolvimento tomados. Indirectamente, esse mesmo ciclo de convergência faz que com o passar do tempo esse software provavelmente deixe de atender seus objetivos em um cenário que mudou com o passar do tempo e as decisões de projeto e limitações passam a de fato pesar contra, levando o software a ter seu ciclo de vida encerrado

JB **José Bruno Oliveira** 09/09/2020

Ao colher feedbacks constantes sobre o software produzido, é possível efetuar correções e melhorias que tornarão a aplicação sempre atualizada.

JM **Jackson Matheus Sales Santos** 09/09/2020

Diretamente, uma recebe os feedbacks de melhoria(Realimentação), e a outra sempre vai se adaptar de acordo com eles e com o cenário atual(Qualidade Declinante). Já indiretamente, caso não siga a lei da Realimentação, não atendendo os feedbacks, por exemplo, gerará consequências na qualidade do software futuramente, indo de encontro com a VII lei. É importante ressaltar que o inverso também acontece, caso não tenha modificações necessárias no software++

JM **Jackson Matheus Sales Santos** 09/09/2020

++irá gerar multiplas tarefas de realimentação, nas quais com o tempo irão ficar inviáveis de serem resolvidas.

SF **Samuel Ferreira** 09/09/2020

De forma direta e indireta falam de receber o feedback para a melhoria e desenvolvimento do software. Com os feedbacks a ideia vai ficando mais sólida e com isso a satisfação do cliente aumentar. Além disso não cair no depreciação do produto.

VM **Victor Miguel de Moraes Costa** 09/09/2020

Essas duas leis se relacionam da seguinte forma (diretamente e indiretamente): A lei de Qualidade Declinante Modificação Continua defende que a qualidade do software diminui com o passar do tempo por meio de agentes internos ou externos e que, diante disso, é necessário realizar manutenção preventiva e corretiva constantemente. Nesse aspecto, o feedback dos usuários/clientes é essencial (que é o que a Lei de Realimentação do Sistema defende), pois assim é possível identificar os erros e acertos

 **Victor Miguel de Moraes Costa** 09/09/2020

cometidos entre diferentes versões do mesmo software. Essas duas leis se complementam de tal maneira que convergem para o desenvolvimento de um software de alta qualidade.

 **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 09/09/2020

Os feedbacks existentes no sistema formados pelos agentes externos e internos permitem realizar o controle do declínio de qualidade previsto para esse mesmo sistema. Criando assim mecanismos para a manutenibilidade do software.

 **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 10/09/2020

As duas leis estão diretamente ligadas, porque ao conseguir o feedback do cliente a equipe responsável pelo software pode evitar que ocorra a queda na qualidade do software, já se não houver o feedback o declínio na qualidade do software vai ocorrer.

 **Anderson Laurentino** 10/09/2020

A lei declinante é aquela que mantém seu escopo de desenvolvimento exatamente sobre o que foi especificado, sem considerar os feedbacks do sistema. Enquanto a lei de realimentação, é como diz no próprio nome, visto que são aceitos os feedbacks do usuário que alimenta o backlog com melhorias do sistema.

 **Alisson Diego Diniz** 10/09/2020

Ambas as leis tem bastante relação, pois com o sistema de feedback, é possível obter conhecimento das adaptações e mudanças necessárias com o entendimento de possíveis problemas em seu ciclo de vida.

 **Danilo William Pereira de Lima** 22/09/2020

A relação direta entre as leis pode ser claramente percebida no feedback que o software possa vir a gerar. Enquanto a Lei da Qualidade Declinante Modificação Contínua busca medidas que evitem a detecção e correção contínua dos agravantes que possam vir a surgir, a Lei da Realimentação do Sistema baseia-se nos retornos que os usuários darão em cada versão, sejam estes positivos ou negativos.

Com base no entendimento das 8 leis de Lehman, quero saber se a sua percepção sobre o que representa um caso de sucesso e de falha na engenharia de software mudou? O que representa uma falha épica, na sua opinião (justifique)?

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 06/09/2020

Mudou. Não havia considerado a importância da evolução do software na hora de mensurar o sucesso de um software. Uma grande falha está em justamente não acompanhar os retornos dos usuários para manter um bom nível de satisfação (já que este nível tende a declinar), ou implementar as mudanças sem se preocupar com o aumento de complexidade que essa mudança ocasiona (o que levará a uma manutenção insustentável no longo prazo).

 **Alexandre Burle** 07/09/2020

Minha percepção mudou consideravelmente, pois eu não havia considerado questões como o fato do software ter um limite de alterações ou que a quantidade de pessoas de uma equipe alteram bastante a qualidade do software desenvolvido. Uma falha épica seria "falhar", dentre outras coisas, com as 8 leis de lehman, mudando o numero de pessoas da equipe constantemente, lançando muitas atualizações, deixando o feedback de lado para entender as mudanças necessarias....

 **Matheus Andrade** 07/09/2020

Mudou, sim. Não somente pelas Leis, mas também pelo fato de ter mais aquela atenção ao cliente. As leis falam bastante sobre feedback e conhecer esses retornos para mensurar o nível de qualidade do software, assim como quais melhorias seriam necessárias para o aperfeiçoamento do mesmo, visto que a satisfação do cliente é o principal fator final de sucesso ou fracasso de um sistema. Além disso, toda questão de infraestrutura da equipe, familiaridade com o sistema e proximidade entre as partes.

 **Sofia Melo** 07/09/2020

Sim, pois antes, eu considerava as mudanças necessárias para deixar o software atendendo a todos requisitos do cliente, mas não considerava que essas mudanças podiam trazer muitos problemas para a equipe e na complexidade do código. Uma falha épica representa a falta de manutenção, pois elas são o que trazem a mudanças, inovações, controle e adaptabilidade para um software, lidando com problemas presentes e futuros.

 **Josenildo** 08/09/2020

Mudou sim, pois fica cada vez mais evidente que o estado de um software é muito mutável, tanto na questão de erro do próprio, quanto na questão de possíveis ajustes e melhorias no desempenho e/ou atualizações do mesmo para uma melhor satisfação na experimentação dos clientes e/ou usuários.

VD

Vinícius da Rosa Silva 08/09/2020

Mudou pois o conhecimento de parâmetros claros e pré-definidos sobre o desenvolvimento de software e leis que devem reger o mesmo me deram mais "solidez" mental em relação à todo o processo

AD

Alex Damascena 08/09/2020

Mudou sim, porque jamais imaginei que a construção de um software levasse em conta tantos fatores que vão além de um código.

DV

Danilo Vaz 08/09/2020

Sim, mudou. Vejo mais claramente a necessidade da evolução do software e do feedback dos usuários para que o software tenha sucesso. Uma falha épica é ter um software muito complexo, com uma equipe de desenvolvimento com pouco conhecimento do projeto, e que não leve em consideração o feedback dos usuários.

LA

Lucas Ambrósio 08/09/2020

Mudou, ainda mais por saber que foram leis publicadas no século passado e que são válidas até os dias de hoje. Também é massa como elas foram compiladas, pois sinto que algumas delas não são complexas por si só, mas quando analisadas em conjunto, são postas em uma perspectiva diferente e essa combinação faz novas ideias surgirem.

FM

fernando macedo 08/09/2020

Sim, mudou pelo fato de agora eu ter uma maior ideia sobre o porquê de um software ficar rapidamente obsoleto e de o que fazer para contornar esse problema. Em questão de o que é uma falha épica, imagino que o termo se refira a um software que seja extremamente custoso e trabalhoso para se manter/atualizar e que mesmo que atenda as necessidades do cliente agora ele rapidamente vá se tornar ultrapassado.

ZN

Zilde Neto 09/09/2020

Mudou! Apesar de já saber alguns conceitos, não tinha ideia da existência das leis e isso me ajudou a consolidar alguns pensamentos em relação ao desenvolvimento de software. Sobre falha épica, acredito que seja um projeto que falhou com o essencial: tomar para si o feedback de seus usuários e tentar melhorar conforme requisitado, gerando mudanças complexas e enormes que "quebrem" com o propósito inicial.

LF

Lucas Felix 09/09/2020

Mudou bastante. Com essa disciplina, eu venho aprendendo cada vez mais sobre como existe fundamentos tão embasados sob o desenvolvimento de software e essas leis são um grande exemplo. E que um software falha quando não entrega o que foi especificado, ou não entrega manutenibilidade, confiabilidade e usabilidade ao seu usuário. Além de não contar com os feedbacks das partes envolvidas no ciclo de vida do software.

RJ

Rie Joaquim Matos Rodrigues 09/09/2020

Para mim mudou, principalmente a noção de como um software depois de lançada uma versão inicialmente, durante seu ciclo de vida interage com seus usuários e com seu contexto de atuação onde essa interação é usada para evoluir o software e prolongar a sua vida útil.

Rie Joaquim Matos Rodrigues 09/09/2020

Nessa linha de pensamento uma falha épica seria um software que pouco tempo depois que foi lançado acaba sendo descontinuado, um software que por suas falhas e por ter muitos problemas para atender os requisitos solicitados acaba chegando ao fim de seu ciclo de vida rapidamente.

JB

José Bruno Oliveira 09/09/2020

Não mudou. Embora eu desconhecesse, acredito que todos os princípios que utilizamos atualmente absorveram um pouco de todas as leis de Lehman, portanto não me pareceu algo totalmente novo. Falha de software para mim ainda é publicar algo que ninguém deseja, ou que ninguém consiga utilizar.

JM

Jackson Matheus Sales Santos 09/09/2020

Mudou sim, apesar de indiretamente eu já saber de alguns desses conceitos, ler eles com mais detalhes modificou minha forma de pensar em relação não só a produção de software, como também parte de empreendedorismo, como na administração de uma empresa/startup, por exemplo. Basicamente uma falha épica seria aquela, na qual desconsidera todas leis, ou quase todas, pois se você não tem um crescimento contínuo(Lei VI), você acaba chegando na falta de qualidade(Lei VII) e maior complexidade(Lei II)++

JM Jackson Matheus Sales Santos 09/09/2020

junto a isso você já não consegue mais conservar a estabilidade organizacional(Lei IV). Logo, observa-se que esse é um efeito castata, assim "quebrando" o software

rapidamente, por isso é importante ressaltar que todas leis ou quase todas devem ser seguidas.

SF

Samuel Ferreira 09/09/2020

Mudou. Com o passar das aulas venho adquirindo mais conhecimento. E dessa vez com a leis

de lehman. Acredito uma falha épica se daria na falta de evolução no desenvolvimento e um ponto durante o desenvolvimento seria a falta de feedback para a satisfação do cliente.

VM

Victor Miguel de Morais Costa 09/09/2020

A minha visão sobre o que representa um caso de sucesso e um caso de falha em Engenharia de Software não mudou. Nunca tinha ouvido falar sobre as leis de Lehman embora acredite que boa parte de sua essência é atualmente empregada pela esmagadora maioria de times de desenvolvimento de software. Na minha opinião, uma falha épica de software é aquela na qual o produto não consegue fornecer o serviço que ele se propôs a prestar para o cliente.

GV

Gabriel Vanderlei de Oliveira 09/09/2020

Minha visão mudou no sentido de analisar o software sendo um sucesso a partir do momento que ele consegue se manter atendendo às expectativas do cliente. Com relação à falha épica considero apenas -por enquanto - caso o software não consiga solucionar o problema do cliente.

FD

Felipe De Carvalho Vasconcelos 10/09/2020

Mudou sim , pois antes das leis de lehman, apesar de saber que era necessária a manutenção do software, não tinha atentado para o fato de haver a necessidade do controle da complexidade, então para mim um caso de sucesso é um software onde o software além de ser entregue no prazo, ao receber o feedback do cliente a manutenção seja feita com o objetivo de sanar os problemas relatados, mas sem aumentar a complexidade. Uma falha total seria além de não cumprir as exigências do cliente, tornar o +

Felipe De Carvalho Vasconcelos 10/09/2020

software sem uso, devido as constantes manutenções e a partir das manutenções o aumento da complexidade do software.

AL

Anderson Laurentino 10/09/2020

Mudou sim, pois através dessas lei é possível construir um software de maneira ótima e eficiente. E um caso de uma falha épica, seria não seguir as leis, principalmente a não utilização de sistema de feedbacks, mudança contínua e por fim não considerar a complexidade crescente

AD

Alisson Diego Diniz 10/09/2020

Mudou sim, algumas leis têm interferência direta com outras, como por exemplo, os softwares atuam em um meio bastante flexível, com diversos fatores atuando sobre o mesmo, logo é necessária uma constante evolução do mesmo, porém conforme ele é alterado sua complexidade aumenta progressivamente, necessitando também constantes mudanças e adaptações. Uma falha pode ser representada pela não ocorrência de tais cuidados no ciclo de vida do software

DW

Danilo William Pereira de Lima 22/09/2020

Houve sim uma mudança. Apesar de algumas possuírem algumas particularidades e não se conectar dependendo do contexto, é possível o desenvolvimento de um software que atenda as expectativas a um longo prazo, mesmo com as mudanças ao longo do tempo que causam um aumento na complexidade. Uma falha épica, ao meu ver, seria aquela em que no processo de desenvolvimento, não houve um planejamento específico em uma determinada fase do projeto, bem como a não visão futura sobre a complexidade.

Inovação & Emp.

Tópicos [de aprendizagem]

Ouça o #4 episódio do Legal Talks no ar! PodCast da Queiroz Cavalcanti Advocacia, uma conversa sobre inovação, empreendedorismo e transformação digital.

Referências

Apple

<https://apple.co/2WunSP1>

Spotify

<https://spoti.fi/333N0yN>

Google

<https://bit.ly/2N0nJzP>

Links compartilhados

Matheus Andrade

85% das profissões de 2030 ainda não existem

<https://www.projetodraft.com/85-das-profissoes-que-existirao-2030-ainda-nao-foram-criadas/>

C

fernando macedo

profissões que não serão substituídas

<https://epocanegocios.globo.com/Tecnologia/noticia/2018/09/conheca-profissoes-que-nao-serao-substituidas-por-robos-no-futuro.html>

 Jackson Matheus Sales Santos

Empreendedorismo Digital

<https://blog.bume.com/empreendedorismo-digital/>

 Vinicius Garcia

Link refeito para o Podcast publicado no Google

<https://bit.ly/3bEPys6>

Nos últimos 10 anos mais que triplicou os números do empreendedorismo no país. A que devemos esse resultado, na sua opinião?

 Victor Miguel de Moraes Costa 08/09/2020

Na minha opinião, a chegada e ascensão da internet comercial foi um dos fatores mais relevantes tendo em vista que ela traz uma série de facilidades para que uma pessoa comece seu próprio empreendimento (Ex: Por meio de redes sociais e de certas plataformas é possível atingir um público muito maior do que poderia ser alcançado décadas atrás, aumentando assim as chances de um negócio ser bem sucedido). Outro fator que acredito ter sido relevante foi a crise econômica que atingiu o Brasil e

 Victor Miguel de Moraes Costa 08/09/2020

acabou gerando uma grande quantidade de desempregados. Pela escassez de emprego e principalmente pela necessidade, essas pessoas tiveram que se arriscar no mundo do empreendedorismo. Nesse mesmo quesito, a pandemia do Corona Vírus vem ocasionando um efeito semelhante: Produz empreendedores que buscam explorar mercados que até então não haviam recebido a devida atenção.

 Matheus Andrade 08/09/2020

Essa parte do Corona Virus estar sendo um novo "boom" no mercado foi bem interessante. É um fator social que está mudando a nossa forma de ver o mundo e, consequentemente, mudando a nossa forma de construir e reconstruir nossas visões e negócios. Muitas profissões surgem nesses momentos e muitas estão surgindo agora... Acho que o mundo pós pandemia vai apresentar um cenário bem diferente do que estávamos acostumados, pois, como tu mesmo falou, mercados inexplorados estão recebendo mais atenção...

 Vinícius da Rosa Silva 08/09/2020

Ao menos de acordo com o podcast, em grande parte, o boom da internet e de tecnologias correlatas foi o que incendiou o cenário de empreendedorismo digital. Em relação a empreendedorismo no geral, fatores como o desejo por independência financeira, crescimento econômico e a crise financeira contribuíram com esses desejos

 Matheus Andrade 08/09/2020

O principal fator que exaltou o ramo do empreendedorismo no Brasil foi a popularização da internet. Com a ascensão desse meio, tarefas cotidianas se tornam cada vez mais simples ou até mesmo sejam substituídas por outras. Somado a isso, o desejo (ou a necessidade) de se ter independência financeira, ser seu próprio chefe, ter uma estabilidade financeira e seguir sonhos empreendedores são fatores sociais e pessoas que contribuíram bastante para o crescimento do empreendedorismo no país.

 Alex Damascena 08/09/2020

a forma que a internet comercial apareceu diminuiu limites antes existentes, seja ele para divulgação do negócio, organização financeira, comunicação, segurança, etc. Dessa forma, a internet apenas trouxe fatores que permitiram pessoas a se inserirem no meio do empreendedorismo.

 Jackson Matheus Sales Santos 08/09/2020

Primeiramente foi o fato da globalização aumentando ainda mais, graças ao boom da internet, também houve a vinda de novas culturas e hábitos, restaurantes de Sushi, por exemplo, que ampliaram ainda mais o mercado brasileiro. Como segundo fato, tem-se a Internet, e diga-se de passagem, é a maior facilitadora de empreendedorismo atualmente.

 Jackson Matheus Sales Santos 08/09/2020

já que muitas atividades empreendedoras estão em conjunto com a ela, como por exemplo E-Commerce e Dropshipping, e também devido a grande facilidade de aprendizagem que a mesma proporciona, com cursos, vídeos, digital influencer, etc.

 fernando macedo 08/09/2020

Na minha opinião esse aumento tão grande se deve ao fato da facilidade que aumenta cada vez mais de começar um empreendimento pelo meio virtual, e à facilidade de divulgar uma marca, produto, serviço, etc. Por meio de redes sociais ou da internet em geral.

 Zilde Neto 08/09/2020

No minha opinião esse crescimento em grande parte se deveu ao grande avanço da

Na minha opinião esse crescimento em grande parte se deu devido ao grande avanço da internet comercial em nosso país na última década, o que permitiu que diversas pessoas que antes não tinham sucesso com seus empreendimentos embarcassem nessa recém chegada jornada digital, que terminou como facilitadora principalmente em termos de divulgação. Isso tudo além também do desejo de sempre alcançar a independência financeira sendo o dono do próprio negócio, o sonho de muitos que embarcam nesse meio.

UR **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 08/09/2020

A popularização da internet foi um fator decisivo para esse resultado. Novas oportunidades de negócio no meio digital, redução de custos para começar o empreendimento, mídias sociais e a capacidade de atingir todo o Brasil são alguns exemplos do que a internet possibilitou. Além disso, a democratização do acesso à educação voltada para o empreendedorismo foi fundamental

SM **Sofia Melo** 09/09/2020

Acredito que esse aumento ocorreu pelo avanço da internet comercial no brasil, e no resto do mundo, pois empreender ficou mais fácil. Isso porque as pessoas podem aprender na própria internet como empreender, os custos para projetos iniciais são muito menores, pois não precisam de lugares físicos, e,pela globalização do mundo, os clientes têm à sua disposição uma grande variedade de produtos, que podem ser acessados/pedidos remotamente, simplificando ações rotineiras e transações internacionais.

RJ **Ricardo Joaquim Matos Rodrigues** 09/09/2020

Esse salto veio de uma capacidade criativa/inventiva muito grande dos brasileiros em contato com um cenário de varias adversidades e muito acomodado, como serviços recorrentemente mal prestados ou um ambiente empresarial muito rígido, pouco flexível a novas ideias. Esse contexto sempre despertaram a agonia dos empreendedores, mas só foi com o avanço da internet que essas ideias ganharam palco e notoriedade para o mercado investisse tornando possível a existência e atuação dessas novas empresas.

LA **Lucas Ambrósio** 09/09/2020

Principalmente o acesso a informação, que aumentou brutalmente com o crescimento da internet, ela também acompanha avanços tecnológicos gigantescos em diversas áreas. Isso abre a possibilidade de novas visões para problemas antigos que estão a espera para serem vistos por um novo olhar e resolvidos por profissionais preparados para aproveitarem essa oportunidade.

DV **Danilo Vaz** 09/09/2020

A democratização do acesso a internet foi um fator muito importante, pois possibilitou o acesso muito mais facil e rápido ao conhecimento e também facilitou bastante na divulgação e crescimento do empreendimento

SF **Samuel Ferreira** 09/09/2020

Com avanço da internet acabou facilitando o acesso a informação, a era do conhecimento foi tomando proporção e com isso as necessidades se tornaram outras. Com o acesso a informação o empreendedorismo tomou um reforço.

AB **Alexandre Burle** 09/09/2020

A visibilidade que uma empresa pode ter devido ao acesso universal à internet foi um fator decisivo no aumento do número de empreendimentos. Essa nova plataforma online permitiu que os empreendimentos conseguissem vender para qualquer lugar sem precisar ficar dependente de um espaço físico, reduzindo também o custo.

LF **Lucas Felix** 09/09/2020

A popularização do acesso à internet consolidou o e-commerce como uma forma de negócio genuína, proporcionando melhorias significativas na logística dos empreendimentos e barateando os custos. O empreendedorismo aparece como uma alternativa às crises financeiras do século XXI e como resposta à globalização crescente, com soluções criadas ao redor do mundo sendo aplicadas nos mais diversos lugares.

JB **José Bruno Oliveira** 09/09/2020

A popularização da internet foi um fator determinante para o grande crescimento do empreendedorismo no país, ao tornar possível e facilitar a comercialização de produtos e serviços para os mais diversos públicos. No entanto, um outro fator que deve ser levado em consideração é o fato de que uma boa parte dessas pessoas são os chamados empreendedores por necessidade, não possuem opções de trabalho, estão desempregados, e para continuar com o seu sustento e de sua família, aventurem em

JB **José Bruno Oliveira** 09/09/2020

abrir seu próprio negócio.

YL **Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante** 09/09/2020

A popularização de tecnologias de comunicação como a internet e as tecnologias que surgiram a partir dessa popularização facilitou de diversas formas esse aumento significativo do empreendedorismo no país nos últimos 10 anos. Aliada a facilidade que a popularização da

C internet proporcionou no acesso a informação, também podemos citar que o cenário de crise financeira que o país vem sofrendo nos últimos anos elevaram esse número, pois para

financeira que o país vem sofrendo nesses últimos anos afavorecendo esse número, pois para alguns, empreender seja talvez uma das únicas alternativas.

AD

Alisson Diego Diniz 10/09/2020

Com a crescente expansão da internet houve uma maior facilidade em empreender, não só pelo fato da internet agir como facilitadora, mas também trazendo conhecimento ao alcance das pessoas, dando confiança para elas abrirem seus negócios tomando como exemplo outros que deram certo.

AL

Anderson Laurentino 10/09/2020

Com o advento da internet, permitiu a criação de muitos produtos e serviços como sistemas, os chamados SaaS (Software as a Service), através de uma página web, aplicativos mobile e desktop e entre outras aplicações.

GV

Gabriel Vanderlei de Oliveira 12/09/2020

Esse resultado se deve ao conjunto de ferramentas para aprender e dar confiança para a criação de novos negócios em conjunto com o acesso e popularização de tecnologias da informação. A internet oferece um espaço muito vasto e acessível para a criação de novos negócios. Além disso através da internet é possível adquirir boa parte do conhecimento necessário para iniciar projetos de negócios.

DW

Danilo William Pereira de Lima 14/09/2020

As facilidades que a internet proporcionou as pessoas foi um fator bastante determinante nessa crescente. Por mais que ainda existam inúmeras dificuldades e burocracias para quem deseja empreender no país, as pessoas puderam enxergar na internet, mais precisamente nas mídias sociais, a oportunidade de trazer mais facilidades para seus negócios.

O que você classifica como empreendedor digital? E quais são os principais desafios no cenário brasileiro?

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 08/09/2020

Um empreendedor digital é aquele que compete globalmente no mercado. Os principais desafios enfrentados no cenário brasileiro são: a alta competitividade do mercado (decorrente das grandes dimensões do nosso país), o processo de fornecer um serviço ou de criar um produto inovador (parte disso se deve à alta competitividade do mercado), as questões burocráticas que existem no Brasil e que entravam o início da carreira de qualquer tipo de empreendedor (incluindo o empreendedor digital) e acredito

Victor Miguel de Moraes Costa 08/09/2020

que os altíssimos impostos do nosso país (o chamado Custo Brasil) também são um grande desafio para o empreendedor digital no cenário brasileiro.

VD

Vinícius da Rosa Silva 08/09/2020

Tem como característica um empreendedor que cria um produto digital com tecnologias pré-existentes, que pode ter escala de impacto global e que compete com outros players de condições globais, mas que se sobressai por velocidade e eficiência

MA

Matheus Andrade 08/09/2020

Um empreendedor digital tem como perfil a criação de produtos de escala global de competição numa velocidade e eficiência superior aos concorrentes. E, diante disso, o cenário brasileiro apresenta alguns desafios, uma vez que a dimensão do país insere uma alta competitividade, um amplo mercado e uma série de complicações que surgem como consequência dessa competição. Além disso, a falta de experiência global entre os empreendedores é um fator determinístico no cenário brasileiro.

AD

Alex Damascena 08/09/2020

empreendedor digital é um ser criativo que compete globalmente no mercado, respaldado no uso da internet para disseminar seu negócio.

JM

Jackson Matheus Sales Santos 08/09/2020

Empreendedor digital, é aquele que utiliza de meios digitais, como TVs e internet, para criação de produtos ou negócios, visando uma maior escalabilidade, eficiência e rentabilidade no mercado não só nacional, como internacional. Os maiores desafios dos brasileiros, creio que seja, lutar contra uma péssima educação financeira que o brasileiro tem sobre empreendedorismo, desvalorização crescente da moeda brasileira traz consigo uma vontade de desistência pelos empreendedores.

Jackson Matheus Sales Santos 08/09/2020

Pouco conhecimento de tecnologias eficientes voltadas ao empreendedorismo, muitos não conseguem ter uma visão global do seu ramo de negócios, existência de outras formas de empreendimento no exterior que o brasileiro não se propõe a procurar.

FM

fernando macedo 08/09/2020

Empreendedor digital é aquele que por estar no meio digital, está competindo com todo tipo de empresas a um nível global. Já os principais desafios enfrentados por um brasileiro que quer

empresa, a um nível global. Os principais desafios enfrentados por um brasileiro que quer ser um empreendedor são a enorme dimensão do nosso país, o que faz existir uma grande competição (porém também ajuda em questão de ter um grande mercado consumidor), e creio que também a cultura do brasileiro que ainda não é tão voltada nem tem tantos incentivos para quem quer empreender.

ZN **Zilde Neto** 08/09/2020

O empreendedorismo digital é o tipo de produto ou serviço que é oferecido para o mercado global competitivo globalmente e sempre buscando superar a concorrência com melhorias e eficiência. Acredito que os maiores desafios nacionais sejam mais voltados para educação financeira, já que não temos lições sobre empreendedorismo no nosso ensino fundamental, fazendo com que a falta de experiência sobre conceitos dessa prática sejam determinísticas para a desistência de muitos que começam na área.

UR **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 09/09/2020

Empreendimento digital é o tipo de empreendimento que utiliza ferramentas digitais e que tem uma escala global de competição. A enorme dimensão do país é um desafio, bem como uma mentalidade coletiva que prefere a estabilidade ao risco de empreender. Burocracia também pode ser apontada como um fator que desestimula a entrada de mais brasileiros no empreendedorismo

SM **Sofia Melo** 09/09/2020

O empreendedor digital é aquele que cria produtos para um mercado global, sendo competitivo e mais rápidos nas inovações que seus concorrentes. Os maiores desafios do Brasil tem a ver com seu tamanho, e a comodidade que vem com ele, pois sempre acabam tendo clientes de grande/médio porte no próprio país, causando uma falta de experiência dos profissionais no mercado global. Isso faz com que eles acabem olhando para problemas poucos diversos, o que inibe a ter novos conhecimentos e experiências.

LA **Lucas Ambrósio** 09/09/2020

Vulgarmente, é o empreendedor com soluções que funcionem digitalmente, mais comumente na internet, sem precisar de um espaço físico para empreender. Entre os desafios, tem a parte burocrática com os impostos, patente e etc que ninguém tem saco. Também tem a parte mais voltada ao conhecimento de mercado, precisando de um mapeamento do cliente potencial, entendendo suas dores e objetivos, para poder criar um produto competitivo e de qualidade.

DV **Danilo Vaz** 09/09/2020

O empreendedor digital é aquele que utiliza plataformas digitais para desenvolver aplicações digitais para o mercado global. Um dos grandes desafios é a competição que os empreendedores digitais brasileiros enfrentam, já que ela não é regional e sim global

RJ **Rie Joaquim Matos Rodrigues** 09/09/2020

Empreendedor digital é aquele que usa a internet para tornar seus empreendimentos possíveis, seja criando novos conceitos a partir dos serviços que já existem, além de usar-lá muitas vezes como ambiente final de suas soluções, onde elas criam novas tendências que movimentam paradigmas e fazem dos meios digitais a melhor mídia para essas empresas existir e se desenvolver. No contexto brasileiro, o maior desafio é a alta competitividade com um cenário global de empresas mesmo no ambiente doméstico.

AB **Alexandre Burle** 09/09/2020

Um empreendedor digital utiliza plataformas virtuais como base de funcionamento da sua empresa. Por meio de websites, é possível criar uma loja virtual e divulgar sua marca para muito mais pessoas, fazendo com que a presença da empresa seja muito maior na vida dos possíveis consumidores. Além disso é possível fazer vendas totalmente de forma online.

SF **Samuel Ferreira** 09/09/2020

O empreendedor digital é aquele que tem o empreendimento, de forma geral, nas plataformas digitais ou melhor na internet. Os desafios no cenário brasileiro é trazer além de algo fora do comum, isso inclui ter inovação, diferencial ao concorrente, entre outros. Além disso ter visibilidade do seu produto.

LF **Lucas Felix** 09/09/2020

No empreendedorismo digital, não existem barreiras geográficas. Ao contrário de negócios físicos, o produto é vendido digitalmente, geralmente através da internet. Apesar disso, essa característica também traz uma desvantagem, agora a competição é generalizada ao invés de local e também torna os empreendedores dependentes dos sistemas de entrega.

JB **José Bruno Oliveira** 09/09/2020

Um empreendedor que usa a internet como plataforma para vender seu produto.

YL **Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante** 09/09/2020

O empreendedorismo digital é uma maneira de oferecer um produto ou serviço de maneira global de forma competitiva utilizando plataformas digitais. No Brasil um dos desafios é a inserção global desses empreendedores para ajudá-los a entrar e conhecer problemas globais, e não apenas problemas locais.

AD **Alisson Diego Diniz** 10/09/2020

Um empreendedor digital é aquele que utiliza a internet para o seu negócio, expandindo seu

Um empreendedor digital é aquele que utiliza a internet para o seu negócio, expandindo seu escopo de atuação para uma atuação global. No brasil, sobretudo, o principal desafio é o conhecimento e confiança necessários para empreender, já que em outros países há um maior incentivo educacional.

AL

Anderson Laurentino 10/09/2020

Um dos principais impecilho é o acesso a internet. Uma pesquisa do IBGE de 2018 constatou que 1 em cada 4 pessoas não tem internet em sua residência. Além disso, a qualidade da internet é outro fator limitante, visto fibra óptica ainda é uma opção cara para muitas regiões.

GV

Gabriel Vanderlei de Oliveira 11/09/2020

O empreendedor digital é aquele que se utiliza das ferramentas disponibilizadas pela internet para inovar e criar novos negócios/vender produtos. No Brasil os principais desafios são: a velocidade de internet, o acesso a internet da população em geral e a falta de conhecimento das tecnologias existentes para empreender digitalmente.

DW

Danilo William Pereira de Lima 14/09/2020

O empreendedor digital é aquela pessoa que se dedica a utilizar os diversos serviços e ferramentas que a tecnologia oferece para alavancar seu negócio, bem como inová-lo também. Apesar dos inúmeros avanços e desburocratização de diversos serviços para que se tornassem digitalizados, existe ainda muito entrave no Brasil nesse aspecto, bem como conexão de qualidade também. E não esqueçamos também das dificuldades que as pessoas ainda enfrentam no manuseio das tecnologias.

Quais são as principais competências do empreendedorismo digital e como você acha que a engenharia de software (em especial, nossa disciplina) vai ajudar a trabalhar essas competências?

VD

Vinícius da Rosa Silva 08/09/2020

Miopia competitiva em relação à competição global, falta de experiência com competitividade em outros ambientes de mercado, falta de competências para confrontar problemas altamente complexos...A Engenharia de Software, com uma educação padronizada , pode inserir um jovem empreendedor a ter contato com conhecimentos e problemas que o capacitarão no futuro para desenvolver soluções

MA

Matheus Andrade 08/09/2020

O perfil de um empreendedor digital se caracteriza por uma visão inovadora e criativa, uma motivação constante em incrementar o negócio, capacidade de criar e manter uma rede de contato, estar próximo do público de seu produto e conhecer as suas dores, em busca da sua satisfação. Assim, acredito que a Engenharia de Software ajuda nesses aspectos, visto que todo o processo de construção e planejamento atravessam as competências citadas acima. ++

Matheus Andrade 08/09/2020

++ Isto é, a Engenharia de Software traz oportunidades e conhecimentos necessários para o desenvolvimento de um perfil empreendedor e capaz de resolver problemas de forma inovadora, eficiente e gere soluções para problemas amplos da sociedade.

AD

Alex Damascena 08/09/2020

O empreendedor digital tem como competência a inovação e a criatividade. A cadeira de engenharia de software será um bom inicio para pensar de uma outra forma, ou seja, abrir os horizontes. Dessa forma, com o respaldo da teoria, ficará mais palpável trazer um diferencial - criativo e inovador.

FM

fernando macedo 08/09/2020

As principais competências são a inovação, criatividade, determinação, e como foi dito no podcast (e eu concordo plenamente) também deve saber quando desistir. Imagino que essa disciplina vai ajudar bastante em alguns desses quesitos no fato de mostrar uma ideia da realidade e viabilidade de certas ideias e de o que seria necessário para fazê-las possíveis.

ZN

Zilde Neto 08/09/2020

As principais competências são a inovação e criatividade, com organização, resiliência e também sempre conhecendo bem o mercado onde insere o seu produto/serviço, de modo a sempre buscar incrementá-lo e ficar à frente da concorrência. Acredito que na disciplina estimularemos essas competências e consequentemente possamos nos aproximar de um bom perfil de desenvolvedor para o mercado global.

JM

Jackson Matheus Sales Santos 08/09/2020

No empreendedorismo digital, é necessário ser bem disciplinado, analítico, sempre se inteirar das tecnologias inovadoras, organizado, que saiba realizar planejamentos, entenda bem sobre marketing digital, sempre focando na melhor forma de realizar suas vendas online. Na parte envolvendo engenharia de software, está intrínseca com o empreendedorismo, pois como foi supracitado, analisar, planejar, organizar, são algumas das exigências e o engenheiro de software no decorrer de sua carreira, também+

Jackson Matheus Sales Santos 09/09/2020

+ precisa dessas competências. Além de que dependendo do produto que o empreendedor esteja utilizando, será necessário a criação de um software, por exemplo

empreendedor esteja utilizando, será necessário a criação de um software, por exemplo um app, sendo assim mais que necessário um bom engenheiro de software para desenvolvimento.

UR

Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 09/09/2020

Inovação, criatividade, resiliência e, principalmente, iniciativa. A cadeira poderá nos ajudar a desenvolver essas competências (especialmente durante o projeto) e trazer conhecimentos úteis para um empreendimento na área de software (como já está sendo ensinado, ex: métodos ágeis e dirigidos a plano).

SM

Sofia Melo 09/09/2020

O empreendedor digital tem como competências a criatividade e entendimento sobre o mercado, que se desenvolvem através do anseio por novos aprendizados e experiências. A engenharia de software poderá ajudar dando a base necessária, por meio do estudo da teoria e das atividades práticas, para as pessoas desenvolverem cada vez mais tais competências.

LA

Lucas Ambrósio 09/09/2020

Estar aberto a colaboração, ter empatia para enxergar as necessidades dos clientes em potencial e ter habilidade de se antecipar ao mercado. Creio que a disciplina vai nos proporcionar aprimorar nossas habilidades, principalmente no ponto de colaboração. Saber que não conseguimos desenvolver um projeto sózinho, guiar as aulas no decorrer das discussões propostas nas respostas e ativamente buscar a participação dos alunos são todas atitudes que demonstram isso e aprecio bastante os esforços :)

DV

Danilo Vaz 09/09/2020

Para ser um empreendedor de sucesso é necessário ser criativo, disciplinado e paciente e essa cadeira vai nos ajudar dando conhecimento teórico e um pouco prático também para poder empreender na área de software

RJ

Rie Joaquim Matos Rodrigues 09/09/2020

A inovação criativa, que olha para o cenário digital atual e identifica soluções e serviços que a cultura da internet ainda não integrou completamente seja pois não se tornaram maduras o suficiente no meio digital, seja que foram portadas para o digital de uma forma antiquada ou por ainda estarem a parte de ciclo. A disciplina de engenharia de software pode justamente aguçar nosso tato para identificar esses cenários.

AB

Alexandre Burle 09/09/2020

A criatividade e proatividade são duas características boas para um empreendedor digital, elas permitem que o empresário não só impeça que seu produto/empresa fique ultrapassada como também são combustíveis para que o empreendedor seja melhor naquilo que faz, se destaque no meio da enorme concorrência. A disciplina, busca ensinar como evitar que algo seja obsoleto, descobrir quais são as melhores soluções para dado problema e a organizar projetos, para que a execução em si não seja um problema.

SF

Samuel Ferreira 09/09/2020

A visão de fora do comum é uma das características que contribuem para o empreendedorismo digital, ou seja inovação. Além disso temos a determinação. Penso e acredito que a disciplina de engenharia de software possa abrir um pouco os olhos, a maneira de enxergar certas coisas ou seja a visão fora do comum.

LF

Lucas Felix 09/09/2020

Primeiro, podemos criar um paralelo entre a gestão de recursos em um empreendimento digital e a gestão de recursos com a qual a Engenharia de Software se preocupa, pois no fim das contas, as duas partes envolvem lidar da melhor forma possível com tempo, orçamento e equipe. Além disso, são áreas em que a localização geográfica não é um fator limitante, sugerindo que há conhecimento a ser intercambiável. +

Lucas Felix 09/09/2020

Segundo, um empreendimento digital certamente utilizará algum software em alguma etapa do seu processo, seja na exposição e venda de seus produtos ou seja na gestão financeira ou de estoque. Então a garantia de qualidade, integridade e segurança desses softwares é vital para o empreendimento, e é exatamente sobre isso que a disciplina de Engenharia de Software se preocupa.

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 09/09/2020

Acredito que as principais competências do empreendedorismo digital sejam: Boa capacidade de liderança e também de planejamento de projetos, uma visão criativa e é claro um amplo conhecimento técnico sobre tecnologia. Acredito que a engenharia de software vai me proporcionar experiências práticas por meio de projetos que me farão fortalecer os aspectos nos quais me considero apto (como a parte do conhecimento técnico) ao mesmo tempo que irá me permitir explorar as áreas em que me considero não

Victor Miguel de Moraes Costa 09/09/2020

tão apto (quer seriam as partes de planejamento de projetos e de como estruturá-los, bem como a parte de desenvolver uma visão criativa para elaborar uma solução de qualidade para resolver um problema).

YL

Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante 09/09/2020

O empreendedorismo digital requer muito cuidado, planejamento e esforço, isso exigiu do

O empreendedorismo digital requer muito cuidado, planejamento e esforço, isso exige do empreendedor atenção as oportunidades que o mercado lhe proporciona. É necessário identificar o foco do seu empreendimento e identificar soluções que ainda não foram completamente resolvidas no cenário digital. Para adquirir tais competências a disciplina de Engenharia de Software tem muito a acrescentar, principalmente em relação a identificar as melhores soluções para os problemas que por ventura viermos a n

YL Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante 09/09/2020
viermos a nos deparar.

AD Alisson Diego Diniz 10/09/2020

O empreendedorismo digital deve utilizar seu conjunto de ferramentas para garantir uma boa qualidade do serviço prestado, entrando neste quesito a engenharia de software, que serve para alinhar os conhecimentos do negócio, do público em que este atua e garantindo uma grande capacidade de inovação.

AL Anderson Laurentino 10/09/2020

Usar proveito de metodologias e frameworks de planejamento e gerenciamento de projeto e tomada de decisão. Conhecimento sobre a tecnologia utilizada. Arquitetar um software e montar a análise de requisitos.

GV Gabriel Vanderlei de Oliveira 12/09/2020

A capacidade de identificar necessidades no mercado, ser capaz de resolver essas necessidades e boa comunicação para venda dos produtos ou soluções. Através da engenharia de software será possível visualizar as necessidades do mercado e possuir os métodos e técnicas necessários para modelar soluções e testar sua viabilidade na prática.

DW Danilo William Pereira de Lima 16/09/2020

O empreendedorismo digital proporciona uma vasta gama de funcionalidades, facilidades, planejamento e gerenciamento de projetos com metodologias essenciais para impulsionar da melhor forma e garantir a boa qualidade do serviço, dentre outras competências. A engenharia de software consegue acrescentar bastante nesse meio, pois possui robustas e otimizadas técnicas que visam atender as demandas que o mercado procura, além de entender com mais facilidade também.

O que determina um bom processo de inovação? Como ele é composto, formado?

VD Vinícius da Rosa Silva 08/09/2020

Contato com consumidores e busca por novas perspectivas, questionamento de parâmetros já fixos, criação de novos mercados à partir de padrões de consumo já existentes ou criação de novos mercados com base nos mesmos

MA Matheus Andrade 08/09/2020

Acredito que um bom processo de inovação se inicia com conhecimento próximo ao público-alvo. Conhecer quem irá usar o seu produto, suas necessidades e como usarão o sistema são fatores determinantes para a construção de um produto inovador. Além disso, é preciso analisar o mercado já consolidado e ter uma visão a longo alcance de modo que crie novos padrões de uso a partir dos já existentes. ++

MA Matheus Andrade 08/09/2020

++ Já ouvi que inovar é "criar algo ridículo" e acho que a ideia é essa mesmo. Ser tão ridículo ao ponto de criar algo que ninguém nunca pensou, mas sempre tendo em vista os padrões atuais, que serão a base para construção/reconstrução do "ridículo" e definirão os novos padrões de uso. Ser ridículo ao ponto de criar disruptões no mercado.

AD Alex Damascena 08/09/2020

um bom processo de inovação se dá quando impacta a vida pessoas e transforma todo o meio social. Por exemplo, considero que o Uber teve um bom processo de inovação aqui no Brasil, pois antes a dependência do taxi, muitas vezes, deixava as pessoas incapazes de se movimentar a qualquer momento e ainda suscetíveis a um atendimento precário.

FM fernando macedo 08/09/2020

Um bom processo de inovação vem de você entender não só o que seu cliente quer, mas também o que os clientes do seu cliente estão buscando e/ou necessitam. além de, claro, uma boa realização do seu projeto.

ZN Zilde Neto 08/09/2020

Um bom processo de inovação se dá principalmente quando geramos valor para uma necessidade, de modo que possamos gerar aplicações para tal. É por isso que muitos processos inovadores surgem justamente quando se é feito um estudo sobre o público alvo da empresa, de modo que possamos implantar e explorar necessidades desse público.

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 09/09/2020

O processo de inovação começa ao entender alguma dor que atinge um grupo de pessoas e ao tentar encontrar uma solução eficiente (ou pelo menos, mais eficiente do que as que já

terá encontrar uma solução eficiente (ou pelo menos, mais eficiente do que as que já existem) para o problema. Várias etapas estão envolvidas nesse processo, como pesquisa, desenvolvimento, marketing e manutenção contínua.

JM**Jackson Matheus Sales Santos** 09/09/2020

Creio que a principal forma de inovar hoje em dia, não é pensar diretamente na inovação, e sim formas de você resolver algum problema, ou objetivo. Grande exemplo disso foi o Facebook, que foi feito para resolver um problema em Harvard e acabou conquistando o mundo inteiro. Entretanto, hoje tem-se algumas etapas, que facilitam um processo de inovação, dentre eles estão: Pesquisa Básica, Aplicada, Desenvolvimento, Engenharia, Marketing, Melhoria Contínua.

SM**Sofia Melo** 09/09/2020

Um bom processo de inovação seria o que consegue se conectar com as pessoas/clientes, para saber os problemas e dificuldades que eles podem ter, criando, então, uma solução adequada, criativa e que os ajude. Creio que ele seja formado por um processo coletivo, em que toda pessoas possam opinar e ter pensamentos inovadores, pois cada pessoa tem perspectivas diferentes, que juntas, ajudam a ter uma visão ampla de como ajudar tal situação.

LA**Lucas Ambrósio** 09/09/2020

O bom processo de inovação é dado por conseguir impactar o público alvo desejado da forma proposta, provendo o que foi inicialmente posto como problema. Ele é comumente formado a partir de estratégias como o Double Diamond.

RJ**Rie Joaquim Matos Rodrigues** 09/09/2020

Bons processos de inovação, são compostos principalmente por novas visões sobre o problema/desafio, formada normalmente por novatos no contexto e que por estarem se inserindo nele ainda conseguem ter uma perspectiva mais macro do contexto, onde diante dessas perspectivas uma nova ideia pode surgir e tendo ela novas abordagens surgem e uma inovação que surge como um serviço de maior qualidade para os clientes mas dependendo da escala de impacto essa novidade pode até reformular conceitos.

AB**Alexandre Burle** 09/09/2020

É aquele que consegue resolver a dor de um grupo de forma que não havia se pensado anteriormente. geralmente as inovações se destacam por seres facilmente adotadas por um grupo de pessoas, podendo ser vendidas diretamente para essas pessoas ou para outras empresas. O processo em si acontece a partir de muitas ideações, com gerações de ideias que utilizam abordagens de áreas não necessariamente relacionadas com a área do problema.

SF**Samuel Ferreira** 09/09/2020

O bom processo de inovação acredito que se alcança quando algo existente melhora ou algo diferente chega e além de suprir as necessidades, criam outras sensações muito boas. E esse processo de inovação é formada por uma perspectiva de visão diferente do que atualmente acontece, composto por processo de etapas desde pesquisa de básica, aplicada , a produção, de engenharia até chegar o produto.

LF**Lucas Felix** 09/09/2020

O bom processo de inovação gera solução satisfatória para todos os stakeholders envolvidos no escopo e geralmente contam com a participação dos mesmos na evolução e design da solução. Ele é composto por etapas bem definidas como pesquisa, desenvolvimento e validação, sendo essas etapas iterativas.

JB**José Bruno Oliveira** 09/09/2020

É aquele que consegue antecipar alguma necessidade de seus clientes ou melhor de maneira significa algo que já está criado.

VM**Victor Miguel de Moraes Costa** 09/09/2020

Acredito que um bom processo de inovação é determinado por uma série de fatores, dentre eles: Buscar entender como os seus concorrentes estão oferecendo o serviço/produto em questão e como seria possível romper essa paradigma/status quo para oferecer algo diferenciado e inovador. Além disso, é importante ter um contato próximo com o cliente de maneira que seja possível não só suprir as suas necessidades atuais mas também se antecipar e prover um produto com features que possam suprir necessidades

VM **Victor Miguel de Moraes Costa** 09/09/2020
futuras.

DV**Danilo Vaz** 09/09/2020

Um bom processo inovação é aquela identificar as necessidades de um grupo de pessoas, clientes, e que consegue desenvolver uma solução eficiente e inovadora que satisfaça tais necessidades. Este processo é composta de várias etapas, entre elas estão: pesquisa de mercado, desenvolvimento, marketing, manutenção.

YL**Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante** 09/09/2020

O bom processo de inovação deve solucionar os problemas encontrados de forma eficiente e satisfatória para todos os stakeholders. É importante que o processo de inovação tenha em sua composição alguns pontos importantes para obter um melhor resultado, tais como, etapas de pesquisas e de desenvolvimento bem definidas, interações com os stakeholders para

de pesquisas e de desenvolvimento bem definidas, interações com os stakeholders para melhor analise e garantir a manutenção dessa solução.

AD

Alisson Diego Diniz 10/09/2020

Um fator determinando em um processo de inovação é atuar de uma forma que mude a vida das pessoas, com coisas que às vezes não são tão intuitivas porém algumas são quase uma necessidade.

AL

Anderson Laurentino 10/09/2020

O processo de inovação é comumente associado com o processo de disruptão, mas não seria isso. Inovação está atrelado a se basear em padrões anteriores e implementar tais características em um contexto distinto do original, trazendo um novo significado para o objeto.

GV

Gabriel Vanderlei de Oliveira 12/09/2020

Um bom processo de inovação é aquele que consegue identificar demandas latentes com cenários inexplorados. Através de negócios, soluções ou processos que solucionam um problema de um modo ainda não explorado naquele cenário. Por exemplo, uma nova tecnologia pode ser uma inovação aplicando um novo processo mais eficiente para a resolução de um problema já bem resolvido.

DW

Danilo William Pereira de Lima 16/09/2020

Um bom processo de inovação está atrelado ao reconhecimento de pesquisas e soluções já existentes, para que assim, possa ter um desempenho e uma eficiência bastante satisfatórias, a fim de desenvolver uma nova tecnologia, por exemplo, que tenha uma consequência direta na vida das pessoas.

Que atividades criativas não serão automatizadas por robôs e como se preparar para este novo cenário?

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 08/09/2020

Qualquer atividade que tenha um cunho artístico não deve ser automatizada por robôs no futuro (Exemplos: Produção literária, musical, de artes plásticas, de artes cênicas, entre outras). Nesse novo cenário acredito que não ocorrerá praticamente nenhuma mudança, já que os humanos não serão substituídos por máquinas para que tais atividades sejam realizadas.

VD

Vinícius da Rosa Silva 08/09/2020

Tudo que é repetitivo e automatizável será automatizado, porém, atividades que tem características que tem natureza essencialmente "humana", que precisam da visão humana e da perspectiva criativa não-automatizável não serão tocadas

MA

Matheus Andrade 08/09/2020

Toda atividade de caráter repetitivo deverá ser robotizada. Porém, atividades de caráter humano, que envolve empatia, sentimentalismo e criatividade natural deve permanecer "inalterada". Acho que o preparo para essa mudança ainda é obscuro, visto que de acordo com o link da Draft compartilhado neste kit, indica que 85% das profissões de 2030 serão novas. ++

Matheus Andrade 08/09/2020

++ Assim, é difícil se preparar para esse novo cenário homem-máquina. Contudo, uma capacitação e um maior envolvimento no mercado digital nos tempos atuais é fundamental para a construção de um futuro novo, com o conhecimento necessário para se adequar e exercer funções completamente novas, mas que certamente serão tecnológicas.

AD

Alex Damascena 08/09/2020

Com a ascensão de IA's fica difícil indicar o que um robô não poderá fazer. Entretanto, acredito que atividades que envolvem o sentimento, a subjetividade, o entendimento humano serão difíceis para que robôs substituam humanos.

FM

fernando macedo 08/09/2020

Para se preparar para esse cenário é necessário ter uma ideia de quais atividades irão ser, ou tem uma grande chance de serem, automatizadas, e quais não. Já em questão de quais, é algo que depende da capacidade das máquinas de realizarem essas atividades. Provavelmente não serão automatizados processos criativos como a criação de músicas, poesias e arte em geral, nem atividades que envolvem trabalho social, como psicólogos, ou até trabalhos que necessitem de resolução de problemas complexos.

fernando macedo 08/09/2020

Imagino que além de depender da capacidade das máquinas de realizarem essas atividades, outro enorme empecilho é a questão de legislação, o estado permitir que certas atividades sejam realizadas por robôs, Além da questão ética, como por exemplo certos carros autônomos, que precisam ser programados para caso aconteça uma

C

situação onde ele tenha que optar para salvar a vida do motorista ou de um grupo de pedestres o qual será programado para ser feito? O controlador terá controle sobre essa

pede respostas o que será programado para ser feito? O Estado terá controle sobre essa questão?

ZN

Zilde Neto 09/09/2020

Acredito que atividades criativas tem muito pouco risco de serem substituídas por máquinas. Trabalhos que envolvam alto nível de criatividade, inteligência, sociabilidade e questões emocionais são sem dúvida as "profissões do futuro", são nelas onde a nossa criatividade irá dominar os robôs. Já quanto a preparação, acredito que não há muito o que falar, já que não sabemos ao certo como a reciclagem de profissões será dada. ++

ZN Zilde Neto 09/09/2020

Vale ressaltar que o avanço de tecnologia é uma lâmina de dois gumes: na mesma medida que tira empregos, gera outros... mas é difícil prever como essas novidades irão surgir e como poderemos nos preparar para toda essa carga de inovação.

UR

Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 09/09/2020

Trabalhos repetitivos serão (e já estão sendo) facilmente substituídos por robôs. Mesmo os criativos podem estar ameaçados conforme o campo da IA avança (com redes capazes de entender e produzir obras com o estilo de qualquer artista, por exemplo). Por outro lado, os modelos de IAs são "apenas" programas extremamente eficientes em encontrar padrões: ou seja, o que vai além (a emoção, a subjetividade ou mesmo uma "inteligência consciente") não será afetado em um curto prazo.

LA

Lucas Ambrósio 09/09/2020

Murilo Gun lançou um curso nessa pandemia que falou sobre as competências citando "Se você trabalha como um robô, pode ser substituído por uma máquina". Nele, mencionou 5 tipos de inteligência necessárias para se ter para suceder no futuro: - Inteligência Intrapessoal, para se conhecer e ter domínio sobre seus hábitos e emoções; - Inteligência Inter-pessoal, para se relacionar bem com os outros e entender seus desejos e emoções; - Inteligência Criativa, para criar novas soluções e dar soluções++

LA Lucas Ambrósio 09/09/2020

- Inteligência Criativa, para criar novas soluções e dar soluções fora do padrão;
- Inteligência Inter-artificial, para conseguir se relacionar com as máquinas, entender seus potenciais e não ser dominado por elas;
- Inteligência Aprendedora/Educadora, para que os próximos não precisem enfrentar os mesmos problemas já superados. Lendo elas, dá pra pensar em atividades não substituíveis, mas gostaria de dar um passo atrás e focar no ponto da própria imaginação ++

LA Lucas Ambrósio 09/09/2020

O grande diferencial do ser humano é a capacidade de IMAGINAR, de ABSTRAIR conceitos e realmente observar e procurar pontos de vista diferentes e fora do padrão. Poder questionar e ser curioso é a maior força do ser humano e é bem triste ver que ela é altamente reprimida por medo de fazer algo errado. ++

LA Lucas Ambrósio 09/09/2020

Dito isso tudo, gostaria de terminar citando a simples atividade de fazer piadas como algo que não será substituído por robôs. Ela trabalha justamente com a ideia de abstrair, questionar e combinar os conceitos que em papel podem não fazer nenhum sentido. Ela se aproveita da tecnologia para ser reproduzida de diversas formas, desde figurinhas de whatsapp até memes e acaba tocando em cada um dos pontos listados, seja expressando um sentimento coletivo ou a forma de relaxar e agradar a quem ouve.

JM

Jackson Matheus Sales Santos 09/09/2020

Atividades que envolvam desenvolvimento pessoal, como por exemplo, artistas, cantores, músicos, escritores, professores, psicólogos. Trabalhos envolvendo inovação, área de saúde e etc. Precisamos entender que os empregos no mundo nunca terão fim, alguns acabarão, e outros iniciarão, mas sempre irá existir, e precisamos nos preparar para nos especializar nas novas tecnologias que virão, utilizando os robôs principalmente. Precisa-se ter em mente também que o ser humano sempre passa por processos+

JM Jackson Matheus Sales Santos 09/09/2020

+ de mudança, e nós precisamos nos adaptar, assim como foi o pessoal da era telefônica dos séculos 20 para o 21, será para essa nova etapa. Os robôs em si irão dominar a maior parte do trabalho repetitivo, e nós ficaremos responsáveis por manter, e administrar esses processos, com base em nossas experiências e especializações.

SM

Sofia Melo 09/09/2020

É complicado saber. Eu vejo criatividade como a habilidade de "conectar pontos", na qual é necessário ter muitos pontos (conhecimentos e experiências de vida), e saber como juntá-los. Os robôs já têm muito desses "pontos", e com todos conhecimentos que os humanos vão adquirindo e passando para eles, tem cada vez mais. A maior dificuldade seria interligá-los, que é o que vem sendo estudado através da inteligência artificial.

SM Sofia Melo 09/09/2020

Não se sabe como o ser humano começou a ter consciência e criatividade, e, considerando que existem muitos estudos buscando replicar nossos sentimentos e criatividade (isso aos nossos olhos, pois os robôs não vão realmente sentir), não dá para

C

saber os limites de quais tarefas serão automatizadas, porém, creio que atividades que envolvem sentimentos e artes, mesmo que possam ser automatizadas, não teriam a

envolvendo sentimentos e artes, mesmo que possam ser automatizadas, não teriam o mesmo intuito, que é lidar com angústias e sentimentos verdadeiros, não programados.

 **Sofia Melo** 09/09/2020

Se grande parte das tarefas criativas forem automatizadas agora, seria algo muito difícil de lidar e existiria muito desempregos, porém considerando que isso só vai acontecer a longo prazo, as pessoas vão se acostumando aos poucos (assim como se acostumaram aos celulares, por exemplo), e outros tipos de empregos começarão a surgir.

 **Alexandre Burle** 09/09/2020

Imagino que a criação de inovações não seriam feitas por máquinas. As máquinas conseguem prever certos comportamentos e imitar já existentes, mas o processo da criação de inovação muitas vezes parte do sentimento de empatia e da criação de uma relação com o usuário, que são coisas que um robô não tem.

 **Samuel Ferreira** 09/09/2020

Atividades que envolvam sentimentos e inovação/criatividade não serão automatizadas. Existe um abismo onde o computador não consegue ultrapassar. A exemplo na área da música acredito que a única coisa que a tecnologia consegue fazer é tocar um música que já foi feita. Mas não consegue chegar no sentimento, contexto, textura do que uma música é feita.

 **Rie Joaquim Matos Rodrigues** 09/09/2020

Com advento da inteligência artificial e aprendizado de máquina todas as áreas passaram ou em algum momento podem ser executáveis por robôs, entretanto atividades criativas e que não se prendem tanto as habilidades práticas de execução mas a parte teórica, de análise e pensamento crítico/criativo sobre um contexto complexo são por natureza muito custosos computacionalmente e mesmo que possível para robôs por muitos anos ainda será um mercado onde humanos terão melhores resultados.

 **Lucas Felix** 09/09/2020

Muitas atividades criativas como criação de roteiros e músicas já são possivelmente automatizadas e acredito que possivelmente todas as atividades serão um dia. No entanto, isso não quer dizer que elas serão aceitas pelo público em geral. Visto que hoje nós temos exemplos de áreas que, por enquanto, são melhores desempenhadas por humanos como educação, enfermagem e medicina, pois necessitam de um aspecto afetivo que as máquinas ainda não possuem.

 **José Bruno Oliveira** 09/09/2020

Todas as atividades que dependem fortemente de características humanas para serem executadas não estão passíveis de automação nesse primeiro momento. Momentos em que são necessários empatia ou criatividade ainda provam ser difíceis de serem executados por robôs. Uma vez que os algoritmos, por mais inteligentes e mutáveis, ainda seguem o viés de quem os criou, sempre haverão problemas, tendo como um exemplo essa matéria:

 **José Bruno Oliveira** 09/09/2020

<https://www.theguardian.com/inequality/2017/aug/08/rise-of-the-racist-robots-how-ai-is-learning-all-our-worst-impulses>

 **Yves Lawrence Silva de Andrade Cavalcante** 09/09/2020

O processo de criação e de análise crítica que não depende tanto ou que não depende de habilidades práticas de execução, como por exemplo, medicina, pedagogia, atividades essas que são consideradas melhores desempenhadas por humanos, e algumas áreas que necessitam de uma relação afetiva/emocional, provavelmente não serão automatizadas por robôs, uma vez que os algoritmos ainda não conseguem de certa forma suprir todas essas necessidades de formas tão eficientes quanto pessoas reais.

 **Alisson Diego Diniz** 10/09/2020

Atividade que dependem da natureza humana de uma maneira abstrata e criativa, por exemplo, obras artísticas, comédia, atividades que necessitam empatia sentimental. Por outro lado, tarefas repetitivas podem e devem ser automatizadas no futuro.

 **Anderson Laurentino** 10/09/2020

Psicólogos, trabalhadores da área de saúde, profissões ligadas ao processo criativo como música e artes.

 **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 12/09/2020

É complicado prever o que não vai poder ser automatizado, principalmente a partir das inteligências artificiais mais modernas (GPT-3 por exemplo). Mas com certeza profissões que lidam com as questões humanas vão ser bem mais difíceis de serem automatizadas, tais como gestores, médicos e artistas.

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] cujo foco é compartilhar dúvidas com o time

🔗 Referências

Dúvidas frequentes

<https://pt.m.wikipedia.org/wiki/FAQ>

Insira aqui suas dúvidas para que todos possam ajudar

LA Lucas Ambrósio 08/09/2020

O terceiro link do kit de Inovação parece estar quebrado. A página carregou com o título de "Invalid Dynamic Link" quando tentei abrir.

VG Vinicius Garcia 09/09/2020

Consegui refazer: <https://bit.ly/3bEPys6>

◆ Dona Deda

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] cujo foco é conversar livremente sobre qualquer coisa

🔗 Referências

Papo furado

https://pt.wikipedia.org/wiki/Papo_furado

Fale sobre o q achar relevante para a disciplina e não está relacionado nas questões essenciais de outras caixas de ferramentas

LA Lucas Ambrósio 08/09/2020

Não sei bem se esse é o local, mas queria reportar um bugzinho. Quando a gente digita na caixa de texto e aperta o ENTER pra publicar o comentário, a gente pode apertar múltiplas vezes rapidamente e o comentário virá duplicado como diferente.

FM fernando macedo 08/09/2020
olooooco

VG Vinicius Garcia 09/09/2020
kkkk, show!

VH Víctor Hugo Meirelles Silva 09/09/2020
aconteceu comigo também já

VH Víctor Hugo Meirelles Silva 09/09/2020
aconteceu comigo também já

LA Lucas Ambrósio 08/09/2020

Não sei bem se esse é o local, mas queria reportar um bugzinho. Quando a gente digita na caixa de texto e aperta o ENTER pra publicar o comentário, a gente pode apertar múltiplas vezes rapidamente e o comentário virá duplicado como diferente.

C

 Lucas Ambrósio 08/09/2020

Utilizei pra testar aqui de novo, não sei qual significante isso é, mas achei válido mencionar

 Lucas Ambrósio 08/09/2020

Utilizei pra testar aqui de novo, não sei qual significante isso é, mas achei válido mencionar

 Lucas Ambrósio 08/09/2020

Utilizei pra testar aqui de novo, não sei qual significante isso é, mas achei válido mencionar

 Vinicius Garcia 09/09/2020

muito bom, vou testar aqui também!

 Vinicius Garcia 09/09/2020

muito bom, vou testar aqui também!

 Vinicius Garcia 09/09/2020

muito bom, vou testar aqui também!

 Vinicius Garcia 09/09/2020

muito bom, vou testar aqui também!

futuro fígtal

Tópicos [de aprendizagem]

Termo derivado do marketing e muito utilizado para reforçar estratégias de cruzamento ou união dos mundos físico e digital. Assim, o posicionamento físico e digital não podem mais ser vistos como entidades separadas, porque ambos estão profundamente entrelaçados na jornada do cliente. Tal movimento força empresas e negócios a repensarem suas relações, tecnologia, ofertas de valor, e, consequentemente, seus modelos de negócio.

Referências

The Future of business post COVID-19

https://www.youtube.com/watch?v=y_gZTrSqAtI

Links compartilhados

 Matheus Andrade

E-commerce cresce no Brasil

<https://www.ecommercebrasil.com.br/noticias/e-commerce-cresce-abril-fatura-compreconfie-coronavirus/>

 Matheus Andrade

Novos hábitos de consumo na pandemia

<https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2020/05/18/habito-de-consumo-adquirido-na-pandemia-deve-permanecer-apos-covid-19.htm>

 Alexandre Burle

Institute for the future

<https://www.iftf.org/home/>

 Sergio Victor

9 tecnologias emergentes que vão moldar o futuro digital

<https://computerworld.com.br/2019/01/21/9-tecnologias-emergentes-que-vao-moldar-o-futuro-digital/>

 Sergio Victor

Como Será o Marketing Digital do Futuro?

<https://neilpatel.com/br/blog/como-sera-o-marketing-digital-do-futuro/>

 Sofia Melo

É hora de digitalizar

<http://revistavarejosa.com.br/e-hora-de-digitalizar/>

 Vinícius da Rosa Silva

Entrepreneurs' and Small Business Recommendation Guide for Covid-19

<https://www.youtube.com/watch?v=RvmdADp5ul0>

 Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante

Magazine Luiza - 01

<https://www.ecommercebrasil.com.br/artigos/por-que-a-magazine-luiza-valorizou-mais-de-1000-desde-seu-ipo/>

 Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante

Magazine Luiza - 02

<https://www.euqueroinvestir.com/magazine-luiza-magalu-mglu3/>

 **Matheus Andrade**

Benefícios de AR para empresas

<https://blogbrasil.comstor.com/realidade-aumentada-quais-os-beneficios-para-as-empresas>

 **Matheus Andrade**

Vantagens do uso de ML para empresas

<https://www.santodigital.com.br/veja-3-principais-vantagens-machine-learning-para-empresas/>

 **Zilde Neto**

Phygital: o que é e por que você deveria saber?

<https://uaiz.popular.com.br/blog/phygital-o-que-e-e-por-que-voce-deveria-saber>

 **Víctor Hugo Meirelles Silva**

Blending physical and digital experiences

<https://www.mobiquity.com/insights/the-future-is-phygital>

 **Víctor Hugo Meirelles Silva**

Aplicativo que permite experimentar roupa sem vestir

<https://www.stylourbano.com.br/aplicativo-zeekit-permite-ver-como-uma-roupa-ficaria-sem-experimenta-la/>

 **Sofia Melo**

Tecnologias emergentes aplicáveis ao varejo

<https://web.bnDES.gov.br/bib/jspui/bitstream/1408/9556/1/BNDES%20Setorial%2042%20Tecnologias%20emergentes%20aplic%C3%A1veis%20ao%20varejo.pdf>

 **Víctor Hugo Meirelles Silva**

Kodak

<https://www.tecmundo.com.br/mercado/122279-historia-kodak-pioneira-da-fotografia-nao-evoluio-video.htm>

 **Zilde Neto**

Porque a Blockbuster faliu e a Netflix venceu ?

<https://www.nelsonleite.com.br/assuntos/porque-blockbuster-faliu-e-netflix-venceu/>

 **Victor Miguel de Moraes Costa**

The Future is Phygital

<https://www.mobiquity.com/insights/the-future-is-phygital>

 **Victor Miguel de Moraes Costa**

The rise of phygital future

<https://centralgrp.com/the-phygital-future/>

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva**

Brasil é o segundo país do mundo a passar mais tempo na internet

<https://canaltech.com.br/internet/brasil-e-o-segundo-pais-do-mundo-a-passar-mais-tempo-na-internet-131925/#:~:text=E%20se%20voc%C3%AA%20acha%20que,n%C3%B3s%20ficamos%20conectados%20%C3%A0%20internet.>

 **Jackson Matheus Sales Santos**

Tecnologia e Sedentarismo

<https://www.uai.com.br/app/noticia/saude/2017/02/02/noticias-saude,201259/sedentarismo-da-nova-geracao-esta-ligado-a-tecnologia-alertam-especia.shtml>

 **Victor Miguel de Moraes Costa**

Retail sector and phygital world

<https://electricrunway.com/the-future-of-retail-is-phygital/>

 **Rieio Joaquim Matos Rodrigues**

HomeOffice: Desafios e Rumos da digitalização da cultura de trabalho

<https://jovemnerd.com.br/nerdcast/nerdtech/home-office-passado-presente-e-futuro/>

 **Alisson Diego Diniz**

The digital future is now

<https://techcrunch.com/2020/04/14/the-digital-future-is-now/>

 **Felipe De Carvalho Vasconcelos**

As mudanças pós-pandemia chegaram

<https://www.correiobrasiliense.com.br/euestudante/2020/08/4867352-as-mudancas-pos-pandemia-chegaram.html#:~:text=As%20inova%C3%A7%C3%A7%C3%B5es%20impactam%20desde%20os,inclusive%2C%20%C3%A9%20um%20grande%20desafio.>

 **Danilo William Pereira de Lima**

Pandemia coloca em evidência novas tecnologias na área da saúde

<https://valor.globo.com/patrocinado/deloitte/impacting-the-future/noticia/2020/04/09/pandemia-coloca-em-evidencia-novas-tecnologias-na-area-de-saude.ghtml>

Como você vislumbra o comportamento das pessoas, o consumo de produtos e serviços, e a experiência da jornada de clientes nesse futuro digital?

 AB Alexandre Burle 10/09/2020

Por conta da necessidade de fazer compras online no período de pandemia, muitas pessoas tiverem experiência com negócios digitais (tanto de produtos quanto de serviços), então acredito que esse seguimento continuará crescendo, segundo a tendência que já vinha sendo observada antes. Como consequência disso, os negócios precisarão oferecer uma experiência melhor ao usuário para poder se destacar no mercado, já que o nível de serviço oferecido e a quantidade de concorrência aumentaram nesse período.

 MA Matheus Andrade 10/09/2020

Devido ao cenário atual de pandemia, o mercado está recebendo um novo "boom". É uma fator social que está mudando a nossa forma de ver o mundo, e consequentemente, mudando a nossa forma de construir e reconstruir nossas visões e negócios. Muitos mercados inexplorados até então estão recebendo mais atenção e isso tende a aumentar, visto que as necessidades afloram novos costumes. ++

 MA Matheus Andrade 10/09/2020

++ (links) Assim como o aumento de compras online (tanto produtos quanto serviços) nesse período revela uma disruptão nos hábitos de compra, remodelando uma tendência socioeconômica. Assim, os negócios precisarão oferecer sempre uma atenção mais cuidadosa para com os clientes, mantendo sua satisfação.

 SV Sergio Victor 10/09/2020

Acredito que a tendência é que as coisas se tornem mais práticas tanto para os fornecedores de serviço quanto para os que usufruem. Além disso, as estratégias de alcance do público por parte das empresas serão mais personalizada ao longo do tempo e daqui a pouco haverá "blablabla" de aplicativo pra tudo, se não é que podemos dizer que já está acontecendo.

 JB José Bruno Oliveira 13/09/2020

Conforme comentado nas referências desse capítulo, os clientes desejam uma personalização cada vez maior, e isso pode ser visto em qualquer novo produto no mercado. Isso pode ser visto através da gradual substituição da TV aberta/à cabo pelos serviços de streaming de vídeo. E também, através da mudança do consumo de CDs ou até mesmo do próprio iTunes por serviços como Spotify e Deezer.

 JB José Bruno Oliveira 13/09/2020

Das diversas personalizações em recomendações - onde os algoritmos são rotineiramente melhorados, pois estes são grandes responsáveis pelo aumento do número de vendas. Portanto, acredito que essa deve ser a tendência que as pessoas devem seguir, ter um sentimento de exclusividade nos produtos e serviços.

 VD Vinícius da Rosa Silva 14/09/2020

Com o contato maior das pessoas com o mundo virtual e com as compras nesse ambiente, imagino que a tendência é um crescimento dessa modalidade de consumo. Também haverá uma necessidade de readaptação por parte dos negócios tradicionais para atenderem demandas de personalização e conforto por parte dos clientes

 JO Josenildo 14/09/2020

A tecnologia foi dúvida nenhuma, um pilar muito para esse momento vivido, devido a tecnologias já existentes mas usadas por poucos, foi possível diminuir os danos causados, onde as empresas cada vez mais aderiram ao trabalho remoto, vendo que isso ocasionou até uma diminuição nos seus custos, como transporte para os funcionários, alimentação, melhorando a qualidade e o rendimento do funcionário sem o estresse de transito e deslocamento, reuniões, podendo contratar pessoas que se encaixam nos pe

 YL Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante 14/09/2020

O processo de transição para o digital em vários setores já vem acontecendo a um certo tempo, temos como exemplos os vários canais de tv por assinatura que estão disponibilizando seu conteúdo via streaming. Mídias de filme e de música que já fizeram sua transição para o digital na maior parte do mercado, até mesmo os programas de rádio que estão virando podcasts.

 YL Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante 14/09/2020

Diante do cenário atual de pandemia as empresas e instituições de ensino foram obrigadas a utilizar as plataformas digitais para dar continuidade aos seus serviços, isso de certa forma vem mostrando a grande parte desses públicos o quanto o futuro digital pode trazer benefícios e agregar valor.

 VH Víctor Hugo Meirelles Silva 14/09/2020

Visto que a união do físico com o digital possibilita uma nova interação dos clientes com o serviço, as pessoas tendem a passar por um processo de adaptação, no qual vão se acostumar e aceitar cada vez mais esta união por ela tornar o consumo mais dinâmico e imersivo. Isso faz com que o cliente possa ter uma experiência satisfatória de uma forma mais acessível, por ter o meio digital para realizar ações que antes eram limitadas ao meio físico.

 ZN Zilde Neto 14/09/2020

Sabemos que a tecnologia é capaz de mudar nossos hábitos e a forma de nos relacionarmos com o mundo, e o mundo digital é apenas mais um exemplo de como a tecnologia está atuando. Com essa nova modalidade de mercado, que vem crescendo principalmente na época de pandemia em que estamos vivendo, os consumidores começaram a procurar cada vez mais seus produtos no ambiente digital e começaram a explorar um mercado que está começando a crescer exponencialmente, que é o mercado digital.

ZN **Zilde Neto** 14/09/2020

Esse tipo de mercado fornece aos clientes muita conveniência além de uma relação mais direta com a própria empresa, permitindo imersão nas plataformas e incentivando o mundo digital como primeira opção para o consumo.

SM **Sofia Melo** 14/09/2020

À medida que o tempo passa a tecnologia vai evoluindo e, consequentemente, aumentando a digitalização do varejo. Com isso, haverá uma "fusão" entre o mundo digital e físico, no qual facilitará a vida das pessoas com meios online de se conectar com as lojas e serviços, e meios físicos, com recursos online que ajudem. Aplicativos de loja, que ajudam o cliente a ver o estoque e encontrar onde está tal seção na loja, é um exemplo claro dessa fusão.

SM **Sofia Melo** 14/09/2020

As pessoas poderão trabalhar remotamente, como está acontecendo agora na pandemia, mas, quando necessário, se juntarão para ter um processo criativo mais fluido. Pessoas têm sua maneira de ser e de fazer as coisas, então com essa junção do mundo digital, cada um poderá se adequar da sua maneira, mas em geral, com ajuda da tecnologia.

GV **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 14/09/2020

Acredito que no futuro o digital e o físico serão uma experiência integrada, onde no meio digital é possível obter informações e modificar parâmetros, realizar pedidos e acompanhar o estado de uma experiência. Enquanto no mundo físico é possível se utilizar dos resultados dessa interação. Vejo como por exemplo a experiência proporcionada pelo Uber como um exemplo bem sucedido desse tipo de experiência. Um exemplo muito bom também é o Amazon Go (O mercado da Amazon).

RH **RAFAEL HENRIQUE DIAS PEREIRA** 14/09/2020

A inserção do digital proporciona uma forma de liberdade para o consumidor já que o mesmo poderá escolher a melhor forma de finalizar a compra ou contratar um serviço, a comodidade da pesquisa pelo melhor, pelo o que mais o agrada também é algo importante. O consumidor pode tirar dúvidas, ver especificações e fazer comparações de onde estiver.

RH **RAFAEL HENRIQUE DIAS PEREIRA** 14/09/2020

A mescla do físico com o digital também oferece velocidade na jornada do consumidor, um exemplo que acho prático é de algumas empresas de lanches onde você pode fazer seu pedido online e retirar no ponto mais próximo sem a necessidade de enfrentar filas e tudo mais.

AL **Anderson Laurentino** 14/09/2020

O mundo digital sem sombra de dúvidas auxiliará muitas empresas das quais dependem bastante do físico para poder executar uma venda. Um bom exemplo são empresas de moveis. Deste modo, tecnologia como a realidade aumentada pode facilitar a visualização dos objetos dentro da própria casa e poder interagir com o objeto, tornando a compra mais simples e prática.

VM **Victor Miguel de Moraes Costa** 14/09/2020

Nesse futuro fígtal, a tendência é que as pessoas passem a se comportar de maneira que o contato físico seja mais escasso (parte disso se deve ao receio de que possa surgir uma outra pandemia de escala semelhante a que a COVID-19 atingiu e isso se deve também à comodidade que os meios tecnológicos nos fornecem). No que se refere ao consumo de produtos e serviços acredito que eles também irão seguir a linha de minimizar ao máximo o contato entre o fornecedor e o consumidor e tentar proporcionar

VM **Victor Miguel de Moraes Costa** 14/09/2020

maior simplicidade. Um bom exemplo é o que vem acontecendo em restaurantes mundo a fora no atual cenário de pandemia: Eles disponibilizam QRCodes, Aplicativos ou Kiosks para que o cliente possa realizar o seu pedido e efetuar o pagamento da maneira mais prática possível. Essa estratégia adotada evita aglomerações na hora do pedido e do pagamento, filas e, consequentemente, minimiza o contato humano. Outro aspecto interessante é no caso de lojas de roupas. Algumas pioneiras disponibilizam um

VM **Victor Miguel de Moraes Costa** 14/09/2020

serviço que permite que os clientes possam "experimentar" as peças de uma maneira virtual. Por fim, acredito que chegaremos a um ponto no qual os elementos físicos e digitais estarão tão bem integrados que será quase impossível distinguir uma atividade física de uma atividade digital.

UR **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 15/09/2020

A modalidade digital já vem se tornando uma realidade. Na jornada do cliente (em diversos setores) está ocorrendo essa mistura entre o mundo digital e o real. Por exemplo, é uma prática bastante comum utilizar serviços online como o TudoCelular para comparar as características de dois ou mais smartphones que o cliente está com dúvida, para então

acontecer uma compra presencial. ++

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 15/09/2020

++ Um brasileiro passa em média mais de 9 horas conectado à internet (fonte nos links). Essa estatística deixa claro que um negócio que não consiga atingir seus clientes pelo meio digital, vai perder espaço no mercado. Portanto, a tendência é que as empresas busquem mais e mais atingir seus consumidores através do e-commerce, redes sociais, aplicativos, geomarketing e outros artifícios digitais.

 **Jackson Matheus Sales Santos** 15/09/2020

Se fosse uma comparação fantasiosa, diria que daqui a vários anos tenderíamos a parecer como os humanos de Wall-E. Na realidade, o comportamento das pessoas, já estão mudando, alguns estudos indicam que parte do sedentarismo dos jovens da nova geração é por conta da tecnologia, logo a tendência ao longo do tempo é ficarmos mais relaxados e mais preguiçosos por conta da facilidade que serão envolvendo o mundo digital. O consumo de produtos e serviços como Ifood, ou E-commerce famosos, demonstram

 **Jackson Matheus Sales Santos** 15/09/2020

que a esse consumo está aumentando proporcional a tecnologia. Já os clientes, estão cada vez mais aceitando o fato de que a imersão digital é inevitável, e até quando provam dela, não conseguem mais parar. Vale ressaltar que essas ideias foram sem a síntese da Pandemia, se for considerar ela, pode-se dizer que os seres humanos foram forçados a imergir nesse mundo quase que instantaneamente, diminuindo vários obstáculos que a população enfrentaria nos próximos anos.

 **Jackson Matheus Sales Santos** 15/09/2020

Exemplo disso, são as aulas remotas que boa parte das instituições de ensino foram obrigadas a utilizar.

 **Alex Damascena** 15/09/2020

O futuro digital nos traz bastante comodidade, mas até que ponto a comodidade é benéfica para o ser humano?? Pandemias, como a COVID, nos mostram que o ser humano depende de um contato físico para manter a saúde mental, certos processos criativos e ser produtivo. Com a chegada do futuro digital, pessoas estão se afastando cada vez mais, modificando o seu desejo por produtos. Antigamente, por exemplo, era muito comum ver crianças na rua brincando, hoje, elas brincam virtualmente.

 **Alex Damascena** 15/09/2020

Nesse contexto, empresas começaram a introduzir outras formas de vender seu produto, seja aproveitando-se de plataformas de rede social, como também inovando na forma em que seu produto é fabricado, vendido e propagado. Apesar de ser simples e prático efetuar uma compra ou vender um artefato, será que o total distanciamento de seres humanos é, de fato, interessante?

 **Samuel Ferreira** 16/09/2020

Com o passar do tempo, nos dias hodiernos a praticidade é uma das palavras chave do consumismo. A tecnologia vem cada vez mais satisfazendo a praticidade aos consumidores. Na atual situação que vivemos, uma pandemia mundial, em isolamento social, estamos nos adaptando a um novo normal, onde esse novo normal temos o crescimento de compras online. Acredito que esse crescimento continuará a ser tendência. O fator pandêmico acelerou de forma "obrigatória" ao comportamento prático de consumo digital

 **Rie Joaquim Matos Rodrigues** 16/09/2020

Na tendência digital que vivemos, teremos atividades sociais voltadas ao digital e com menos contatos e reuniões físicas, onde ferramentas de vídeo conferência que entraram de fato na vida das pessoas com a pandemia, passaram a ser uma ferramenta comoda para o convívio social síncrono. Para serviços e relação com clientes teremos um distanciamento, onde as empresas podem perder um "rosto humano" para se comunicar com o cliente e o produto/serviço passa a ser a única conexão entre eles.

 **fernando macedo** 16/09/2020

É um fato que a comodidade trazida pelo comércio e serviços digitais veio para ficar, e sua tendência é aumentar cada vez mais, porém há um limite, pois querendo ou não existem diversas vantagens no físico, além de que certas coisas são de fato necessariamente presenciais. A pesar disso, essas tecnologias tem uma capacidade enorme de modificar o comportamento das pessoas, e principalmente depois de uma pandemia como essa que estamos vivendo, as pessoas estarão muito mais habituadas a essas

 **fernando macedo** 16/09/2020

experiências, e acomodadas à facilidade que elas trazem às suas vidas. Creio que alguns dos maiores empecilhos para algumas pessoas eram a confiabilidade e a falta de familiaridade com esses recursos, mas devido à necessidade trazida por essa pandemia global eles foram provavelmente amenizados pelo uso dos mesmos.

 **Alisson Diego Diniz** 16/09/2020

A união do físico com o digital traz, de fato, bastante comodidade e praticidade no nosso dia a dia. Com a situação em que vivemos, podemos verificar até onde o mundo digital pode substituir o físico atualmente, com um crescimento cada vez maior de inovações tecnológicas, visto que este novo cenário proporcionou uma aproximação ainda maior das pessoas com os

meios digitais.

FD Felipe De Carvalho Vasconcelos 16/09/2020

Com o surgimento da pandemia ocorreu a aceleração de um processo que já estava em andamento, que é uma maior integração e utilização dos recursos digitais, tanto com relação aos clientes como os estabelecimentos. Com isso houve uma percepção maior sobre a praticidade e comodidade que os meios digitais fornecem as pessoas, assim é esperada uma tendência das pessoas a adotarem cada vez mais o meios digitais em seu dia a dia, seja numa contratação de um serviço online ou em ferramentas que +

FD Felipe De Carvalho Vasconcelos 16/09/2020

facilitem atividades cotidianas que anteriormente eram somente feitas em ambientes físicos, como fazer a feira.

PD Pedro da Matta 16/09/2020

Os serviços digitais estão cada vez mais comuns. Hoje, o trabalho remoto, por exemplo, tem sido bastante discutido como uma prática que pode se tornar comum e isso abre muitas portas para que as interações digitais possam ser da maneira mais natural possível, e isso pode envolver novos serviços e experiências que inovem a experiência de comunicação digital.

DV Danilo Vaz 16/09/2020

O mundo está cada vez mais integrado ao universo digital. A mudança de paradigma nas relações humanas está cada vez mais claro, o contato físico está dando espaço para o ambiente virtual: reuniões, compras, shows... A tendência nesse futuro digital é que as atividades do mundo físico se tornem mais escassas e as do mundo virtual cresçam.

LF Lucas Felix 16/09/2020

O consumo atual já é muito imerso no digital. Hoje as propagandas são personalizadas, que é um triunfo para a área de marketing. O e-commerce está cada dia mais acessível, prático e ágil. Você pode fazer comprasativamente, em diversos sites, mas também em uma rede social, com poucos cliques. +

LF Lucas Felix 16/09/2020

As relações de trabalho também estão mudando, hoje já existem muitos trabalhos que podem ser feitos de forma remota. O consumo de entretenimento também evoluiu muito. Em alguns estádios esportivos, a jornada é completa. Você compra os lanches, assiste às melhores jogadas e busca estatísticas sobre os jogadores no mesmo dispositivo. Você não perde o jogo nem na ida ao banheiro. Em casa também é muito semelhante, com um comando de voz você tem acesso às mais diferentes funcionalidades.

LC livio cavalcanti 16/09/2020

Com a pandemia as empresas foram forçadas a adotar o trabalho remoto e teve um resultado satisfatório. Com isso fica mais fácil para a empresa contratar qualquer pessoa do mundo e não se limitar a questões geográficas. Sem precisar gastar tanto tempo com deslocamento o dia ficou mais "longo" e com isso o trabalhador pode desenvolver outros hobbies e aproveitar o tempo com seus familiares

LA Lucas Ambrósio 16/09/2020

Serviços digitais realmente tem se tornado mais comuns, principalmente por disporem de recursos diferentes que, em alguns cenários, conseguem ser mais eficientes que os tradicionais (Bancos de dados, marketing, comunicação à distância, etc). Mas há experiências que ainda são infinitamente melhores no físico e, por mais que a tecnologia evolua, não sinto que vão ser substituídas num futuro próximo. O digital vai continuar se expandindo e se integrar mais ao físico, mas não irá substituí-lo.

JH Jose Helton Alves 16/09/2020

O mundo digital se torna cada vez mais comum com o desenvolvimento de novas tecnologias, pois o mundo digital é uma forma de prover uma melhor experiência do mundo físico utilizando mundo digital, isso auxilia bastante o dia a dia das pessoas em todos os aspectos da sociedade, desde uma compra em um supermercado que utiliza um app até uma consulta médica utilizando vídeo conferência.

JM João Matheus Guedes 16/09/2020

O mundo digital sem dúvidas irá revolucionar diversas atividades que são de certa forma consideradas "chatas" como enfrentar uma fila no banco ou precisar fazer compras, fazendo com que sobrem mais tempo no dia-a-dia para entretenimento e para o convívio com familiares e amigos.

JM João Matheus Guedes 16/09/2020

Ou seja, tecnologia que muitos temem vir para extinguir com o contato físico, dará mais tempo às pessoas para conviverem.

DW Danilo William Pereira de Lima 23/09/2020

Apesar das inúmeras facilidades que o mundo digital vem apresentando com o passar do tempo, e trazendo mais comodidade para os pessoas, algumas atividades que produzem resultados mais expressivos mostram que ainda é bastante importante essa ligação entre o mundo físico e o digital, assim como também aquelas práticas que se mostram eficiente

apenas no mundo físico ainda.

Quais tecnologias você considera fundamentais como habilitadoras nesse futuro digital?

SV **Sergio Victor** 10/09/2020

Internet e produtos eletrônicos (incluindo aparelhos móveis) que existem e que existirão, além da computação em geral, com todos seus avanços.

JB **José Bruno Oliveira** 13/09/2020

Realidade aumentada/virtual e aprendizado de máquina são as que mais chamam a minha atenção no momento.

VD **Vinícius da Rosa Silva** 14/09/2020

Fundamentais seriam todas as tecnologias relacionadas à entrega e contato do usuário com as empresas, como apps, plataformas virtuais... Porém, avanços nas áreas de inteligência artificial e ciência de dados também poderiam ser benéficos

JO **Josenildo** 14/09/2020

Plataformas que utilizam o e-commerce, a ciência de dados e AI, esses dois últimos tanto para o entendimento da pandemia quanto para o entendimento, do comportamento das pessoas e empresas.

YL **Yves Lawrence Silva de Andrade Cavalcante** 14/09/2020

Machine learning por permitir a adaptação das aplicações ao usuário final, melhorando a experiência do usuário. Internet of things que possibilita a integração das tecnologias e permite ampliar as possibilidades no ambiente digital. Podemos citar também augmented reality, virtual reality, a chegada do 5G que promete democratizar ainda mais o acesso à internet, e a própria internet que possibilita esse futuro digital acontecer.

MA **Matheus Andrade** 14/09/2020

A internet certamente continuará sendo a base das aplicações no futuro. Entretanto, novas tecnologias também estão recebendo uma atenção muito forte, como por exemplo: VR/AR (que permite monitoramento a distância, simulação, atendimento ao cliente), IoT (permitindo integração entre os mais diversos dispositivos), Machine Learning e Ciência de Dados (que permite aumento de produtividade, redução de custos, adaptação e personalização de produtos que favorecem uma melhor experiência do usuário).

AB **Alexandre Burle** 14/09/2020

O acesso à boa internet já é o suficiente para fazer esse futuro digital se popularizar, atualmente já existe tecnologia o suficiente para esse ramo expandir, a questão é que ele começou a ser mais explorado recentemente. Caso o mercado tente implementar uma tecnologia diferente em um curto prazo há a chance dessas tecnologias não serem bem aceitas por conta da baixa familiaridade das pessoas.

VH **Víctor Hugo Meirelles Silva** 14/09/2020

Para o contato vendedor/consumidor, a popularização da acessibilidade da internet torna-se essencial para o funcionamento desse tipo de comércio. Além disso para que uma variedade cada vez maior de mercado, faz-se necessário tecnologias de imersão, a exemplo de simuladores e realidade aumentada. Imagine um programa capaz de simular como você ficaria usando determinada roupa ou você poder visualizar como ficaria sua casa pintada de determinada cor? Tais tecnologias já existem e auxiliam a venda.

ZN **Zilde Neto** 14/09/2020

A internet continuará sendo a ferramenta fundamental para permitir que o futuro digital aconteça, já que é a partir dela que conseguimos habilitar a fusão entre os mundos físico e digital, mas acredito que algumas outras ferramentas e tecnologias como machine learning, realidade virtual e internet of things serão fatores que com certeza permitirão avanços enormes tanto no estudo dos consumidores para fornecer experiências melhores e mais satisfatórias e também para inovações no mercado.

SM **Sofia Melo** 14/09/2020

Além das mais comuns e mais utilizadas, como e-commerce e a Internet em si, considero Big Data, realidade aumentada e IA tecnologias que trarão evoluções nesse campo. Isso, porque podem ajudar o cliente a ter uma experiência mais "real" e criativa, que analise e interprete

grandes volumes de dados recolhidos e da própria loja, para que, a partir dessas informações, o programa conheça e se adapte aos gostos do usuário.

GV **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 14/09/2020

Amplio acesso à internet e a celulares, além disso a integração entre locais, sistemas, tecnologias de IoT e realidade aumentada. O uso de análise de dados e estudo de experiência de usuário nas aplicações também vejo como requisitos para sistemas integrados ao digital.

C

RH

RAFAEL HENRIQUE DIAS PEREIRA 14/09/2020

A internet que é bem importante, também os Totens, Chatbots, IoT, RA e Wearables são opções consideráveis.

AL

Anderson Laurentino 14/09/2020

Tecnologias que podem facilitar a integração entre o digital e físico são: Realidade virtual e realidade aumentada (realidade mista), o desenvolvimento de uma internet mais rápida, eficaz e acessível, o desenvolvimento de áreas como big data e inteligência artificial, modernização de e-commerce e internet das coisas.

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 14/09/2020

Acredito que as principais tecnologias que se tornarão protagonistas na ascensão do futuro digital são: A Internet (obviamente pela sua capacidade de conectar usuários com extrema rapidez e que estão ao redor do globo), os sistemas embarcados em conjunto com a internet das coisas (Uma vez que ambos propiciam a criação de dispositivos portáteis capazes de trazer inúmeras vantagens ao nosso cotidiano) e, por fim, machine learning e deep learning certamente são tecnologias que podem provocar um

Victor Miguel de Moraes Costa 14/09/2020

game-change no cenário atual e impactar bastante no futuro digital.

UR

Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 15/09/2020

Apps, plataformas de e-commerce e redes sociais já são tecnologias bem estabelecidas que impactam na jornada do cliente. A IA e a ciência de dados vêm crescendo bastante nos últimos anos, fornecendo insights para a empresa e uma experiência cada vez mais única para o cliente. Diversas outras tecnologias vêm impactando na questão do marketing, como APIs de localização (geomarketing), blogs (marketing de conteúdo), entre várias outras.

AD

Alex Damascena 15/09/2020

internet, apps, redes sociais, novas tecnologias que apoiam o marketing digital e criem canais de comunicação e persuasão eficientes entre quem vende e quem compra.

JM

Jackson Matheus Sales Santos 15/09/2020

Acredito que as tecnologias que já impactaram, são de extremo fundamento para a humanidade, exemplos como Internet, IoT, Big Data, Realidade Virtual e Aumentada, Inteligência Artificial, Marketing Digital. Vale ressaltar que essas tecnologias já existem e tão pouco saíram de nossas vidas, podendo melhorá-las ainda mais, como uma Internet mais rápida, inteligência artificial com maior autonomia. Podendo assim apartir delas gerar novas tecnologias que serão fundamentais lá no futuro.

SF

Samuel Ferreira 16/09/2020

Hoje vejo tecnologias como Inteligência Artificial, Realidade Virtual, Internet das coisas, big Data, e-commerce. Além da internet. Sendo essas tecnologias as propulsoras do futuro digital.

RJ

Rie Joaquim Matos Rodrigues 16/09/2020

Em um ambiente em que as pessoas passaram a ter cada vez menos contato direto, esse convívio social inerente aos seres humanos, desse modo tecnologias de comunicação como redes sociais terão muito destaque, assim como tecnologias promovam comodidade nesse cenário com E-commerce de produtos e serviços em diversas escalas e até de coisas que surgem pelo ambiente virtual como de stream de entretenimento ganhando muito espaço.

FM

fernando macedo 16/09/2020

As plataformas financeiras, as de comércio digital, de informação, de entretenimento e de comunicação são com certeza as que eu considero essenciais, mas imagino que as de educação também estão ganhando bastante importância com o passar do tempo.

AD

Alisson Diego Diniz 16/09/2020

Por meio da internet, diversas tecnologias têm papéis fundamentais para o futuro digital, como Big Data, e-commerce, inteligência artificial, etc.

FD

Felipe De Carvalho Vasconcelos 16/09/2020

Além da internet clara, vejo algumas tecnologias como e-commerce por exemplo, tecnologia essa que vem crescendo bastante nos últimos tempos e que creio que continuará seu crescimento. Além de tecnologias como inteligência artificial, IOT e realidade aumentada, que irão alterar e muito a relação do ser humano com seus equipamentos e com seu entorno.

PD

Pedro da Matta 16/09/2020

Acredito que IOT e dispositivos cada vez mais portáteis estão possibilitando a entrada de tecnologia em áreas nunca vistas antes, como Agronegócio, por exemplo

DV

Danilo Vaz 16/09/2020

As tecnologias de comunicação serão essenciais, comunicação à distância será um pilar desse futuro digital, mas também serão importantes tecnologias relativas a entretenimento virtual e às finanças também.

C

LF

Lucas Felix 16/09/2020

Certamente, a Internet das Coisas tem importância fundamental no futuro digital, pois é o ponto de encontro entre o físico e o digital. Mais especificamente, temos a subárea dos wearables, que são dispositivos digitais que são "vestíveis" e os digital twins, que busca reproduzir os aspectos físicos em digitais de um elemento qualquer, seja um objeto, uma parte do corpo e futuramente grandes condomínios e cidades. +

LF

Lucas Felix 16/09/2020

Temos também a grande contribuição da Inteligência Artificial para o digital, tornando as máquinas capazes de aprender, reproduzir e interagir com agentes humanos. Dentro disso, temos a computação afetiva, que é uma junção entre computação, psicologia e ciência cognitiva, que é de muita importância para interação humano-máquina e pode revolucionar a área de serviços automatizados.

LC

livio cavalcanti 16/09/2020

Tecnologias de comunicação como zoom, meet, classrom

LC

livio cavalcanti 16/09/2020

Tecnologias de comunicação como zoom, meet, classrom

LA

Lucas Ambrósio 16/09/2020

As que conseguem facilita a vida das pessoas. Vi recentemente um vídeo de um projeto do google estilo Alexa que se conectava com outros objetos. Imagino isso na hora de acordar, não teria nem como enrolar na cama com a Alexa abrindo a cortina e desligando o ar condicionado na hora programada e falando da previsão do tempo e seus afazeres enquanto se escova os dentes e toma banho.

JH

Jose Helton Alves 16/09/2020

Uma das principais tecnologias para o maior desenvolvimento de um mundo digital é a Internet das Coisas, o qual torna qualquer coisa, desde de uma camiseta até um ar-condicionado, ao alcance da Internet. Além disso, a Realidade Aumentada é outra tecnologia importante nesse segmento, pois ela utiliza artifício do mundo digital para melhorar a experiência do mundo real.

JM

João Matheus Guedes 16/09/2020

Tecnologias para facilitar atividades rotineiras e que de certa forma não são prazerosas de se realizar, como ter que ir numa casa lotérica fazer pagamentos ou até, fugindo um pouco para Internet das Coisas, automatizar as tarefas domésticas.

DW

Danilo William Pereira de Lima 23/09/2020

Internet Banking, Internet das Coisas (automatização de tarefas, o mundo lá fora apresentando mais soluções tecnológicas no dia a dia), Salas de Conferência (Google Meet, Zoom, etc), Sistemas de Pagamentos Online integrados a algumas redes sociais.

Quais ações precisam ser conduzidas para o negócio sair de uma condição de REATIVIDADE - frente aos novos desafios do futuro - para PROATIVIDADE - onde o futuro posto é usado como oportunidade de inovação?

AB

Alexandre Burle 10/09/2020

O empreendedor precisa parar de apenas responder aos acontecimentos e tendências presentes e começar a prever (ou, pelo menos, tentar) qual vai ser o cenário futuro: qual a nova prioridade do cliente quando compra? ele vai continuar comprando de casa ainda? será que uma nova tecnologia será adotada pelo consumidor? É importante tentar observar sinais de mudança no presente para entender o futuro. O institute for the future (IFTF) (olhar "shared links") é uma das empresas que trabalha nesse ramo

MA **Matheus Andrade** 10/09/2020

Essa questão de prever o que o mercado exigirá no futuro é bem forte... Você conseguir analisar a situação atual para conseguir visualizar o futuro e se preparar pra ele é bem importante. Analisar os sinais para remodelar o mercado... Interessante demais isso!

MA

Matheus Andrade 10/09/2020

Essa mudança de chave entre reatividade e proatividade se deve a fatores como: reconhecer o grau de proatividade que o time já exerce no processo, como uma forma de motivar a manutenção dessa atitude; fornecer um nível de liberdade para o time, de modo que eles tenham abertura para se autogerir e tomar atitudes criativas; e ter um papel de liderança no

time, de modo que mostre um exemplo a ser seguido pela equipe e que estimule boas práticas e espírito coletivo.

SV

Sergio Victor 10/09/2020

E preciso que haja incentivo para a criacao e manutencao de empresas no Brasil, dado que existem muitas mentes brilhantes esperando por oportunidades (quero dizer que ha muitas pessoas com capacidade nata de encontrar potencial de inovacao, mas que, devido a falta de educacao e incentivo em geral, nao constroem muito de produtivo).

JB

José Bruno Oliveira 13/09/2020

Acredito que para trocar a postura entre reatividade e proatividade é necessário inicialmente que o produto/serviço da organização esteja atendendo minimamente a necessidade dos clientes, pois é muito difícil inovar quando o que você entrega atualmente precisa de diversos reparos. Isso atrapalha o processo de criação, uma vez que você precisa voltar uma boa parte de sua atenção para a resolução de problemas. Uma vez que isso esteja em equilíbrio, é possível atentar-se a oportunidades

JB José Bruno Oliveira 13/09/2020

para inovar ao fazer análises constantes de quais são as necessidades do seu cliente.

VD

Vinícius da Rosa Silva 14/09/2020

Se a condição de reatividade é causada pelo despreparo dos negócios em relação às novas conjecturas mercadológicas propostas aos mesmos, a condição de proatividade deve partir de mudanças estruturais e organizacionais na empresa como a valorização da inovação, investimento no desenvolvimento contínuo de tecnologias, etc.

JO

Josenildo 14/09/2020

É tentar entender o mercado em um momento de normalidade, investir sempre em pesquisas para saber tendências e inovações, para buscar nichos que até então não estejam sendo bem oferecidos e/ou ainda não existam, e realizar projeções de vários cenários para preparar a empresa para enfrentá-los de acordo com o que possa ocorrer tanto num melhor cenário possível quanto num pior. Como por exemplo várias empresas fecharam as portas durante essa pandemia por não terem uma reserva financeira emergencial ou

YL

Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante 14/09/2020

O primeiro passo para um negócio virar a chave de uma condição reativa para uma condição proativa é a mudança de posicionamento da organização diante dos desafios a ela apresentada. Tudo passa primeiro pela vontade de empreender e depois de como fazer. É necessário preparar seus colaboradores para que sejam capazes de identificar tais oportunidades, e desenvolver soluções ou aprimorar/agregar soluções já existentes.

YL Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante 14/09/2020

Por isso é necessário sempre dirigir parte dos esforços em pesquisa e desenvolvimento.

YL Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante 14/09/2020

Para citar como exemplo compartilharei alguns links do caso da Magazine Luiza que pode servir como um bom caso de estudo.

SM

Sofia Melo 14/09/2020

São necessários projetos de incentivo que estimulem a criatividade e a inserção dos profissionais no mercado global, para que olhem de maneira diferente para o comércio e como lidar com as pessoas. Olhar para os desafios do futuro só solucionaria os problemas que estão por vir, mas deixaria a empresa ultrapassada, considerando a competitividade global. Portanto, mudar a visão do mundo, buscando novos conhecimentos e maneiras de inovar sempre, pensando em como atrair clientes, ajudaria.

ZN

Zilde Neto 14/09/2020

O abandono da reatividade às mudanças que estão acontecendo no mercado dependem não só da postura da empresa quanto aos fatos, mas também de um estudo sobre o mercado no qual fornecem seus produtos e serviços. É essencial observar a tendência de mercado para sempre manter e fornecer qualidade para seus consumidores. É necessário que o líder pense a frente sobre as mudanças, e não apenas aceite o presente como imutável. Um exemplo disso foram da empresa Blockbuster e Netflix (ver link em anexo).

VH

Víctor Hugo Meirelles Silva 14/09/2020

Para sair da reatividade a chave é estar em constante estudo sobre o futuro do negócio. Atualizar-se sobre as novas tendências e manter-se preparado para implementá-las quando e se necessário. Dessa forma quando for necessário alguma mudança, ela será menos custosa. Achar que o mercado vai continuar imutável pode acabar em grande prejuízo até para grandes empresas. A exemplo disso foi a empresa Kodak, que, a pesar de terem a tecnologia da câmera digital, não apostaram nela e foram superados.

GV

Gabriel Vanderlei de Oliveira 14/09/2020

Para atuar de forma proativa mediante ao futuro é necessário analisar as tendências e tendo de forma clara as tecnologias disponíveis. Sabendo dessa informação é possível verificar quais inovações melhor se adequam ao seu negócio e podem ser aplicadas em novos projetos de modo a melhorar a experiência do usuário.

RH

RAFAEL HENRIQUE DIAS PEREIRA 14/09/2020

Ter conhecimento sobre é o ponto pé inicial, estudar, analisar o cenário para ver como utilizar a tecnologia a favor de seu negócio, para que se torne algo lucrativo e benéfico e não algo usado de qualquer forma, onde não atingirá as expectativas, além de gerar custos desnecessários.

AL

Anderson Laurentino 14/09/2020

O empresário que visa o crescimento do seu negócio e aumentar o market share e os lucros ele precisa estar em constante inovação. Isto exige sua proatividade para pensar em desafios

que as pessoas terão no futuro e começar a desenvolver tecnologia e meios para solucionar tais problemas. Do contrário a empresa irá parar no tempo e pode perder seus clientes ao longo do tempo.

UR

Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 15/09/2020

A mudança de postura da empresa é fundamental. Empresas tradicionais e bem estabelecidas no mercado às vezes tendem a esperar até o último momento para adotar uma medida inovadora, e acabam por se distanciarem de seus concorrentes mais abertos a mudança e estagnarem. ++

UR

Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 15/09/2020

++ Enquanto não houver um reposicionamento da empresa buscando a contínua melhora de seus serviços (avaliando constantemente o grau de satisfação de seu público) e a rápida adaptação a tendências de mercado, o negócio sempre estará numa condição de reatividade (e às vezes, muito tardia).

AD

Alex Damascena 15/09/2020

Entender toda a teoria sobre inovação, empreendedorismo, contexto econômico, etc é, de fato, interessante. Porém, acredito que todos podem ter ideias fantásticas, mas só aquele que colocar a teoria na prática - ter coragem - é quem vai conquistar a proatividade e um bom processo de inovação. Muitas vezes é o medo de errar atrapalhar essa iniciativa, mas é sempre necessário ter uma "carta na manga" para as adversidades. E sempre saber que "errando que se aprende".

JM

Jackson Matheus Sales Santos 15/09/2020

A primeira coisa que se deve fazer é quebrar todos os paradigmas antigos que você tem em sua mente, ou seja, passar pelos processos de se conscientizar com a inovação, entender ela, dissociar o modelo antigo do seu pensamento, visando observar as mudanças do presente e do futuro, por fim tem-se o processo de reconcionamento, onde será apresentada as "ações" de proatividade. Algumas delas são: Determinar metas e objetivos estratégicos com a perspectiva de inovação, investir em treinamento.

JM

Jackson Matheus Sales Santos 15/09/2020

Automatizar as tarefas, melhorar a comunicação interna, dedicar-se na gestão de tempo, ser disciplinado e organizado, utilizar modelos agéis .

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 15/09/2020

Acredito que para que essa mudança de postura aconteça é necessário uma visão fora da caixa por parte dos envolvidos no negócio. Com isso quero dizer que é preciso que os empreendedores do negócio busquem fazer uma análise minuciosa do mercado e manter um contato próximo dos clientes (como, por exemplo, por meio de feedbacks e sugestões), de tal forma que seja possível prever necessidades futuras e mudanças (ou tendências) que estejam para ocorrer no mercado. Acredito que a utilização de novas

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 15/09/2020

tecnologias e metodologias que estejam "em alta" no momento podem colaborar para que essa mudança de uma postura reativa para uma postura proativa possa acontecer com maior facilidade.

SF

Samuel Ferreira 16/09/2020

Para que atitudes diferentes aconteçam, postura diferentes devem acontecer. A mudança de condições reativa para proativa, acredito que as inovações sejam incentivadas na equipe, sair do tradicional, estar bem informado contribuem para compreender ações que podem acontecer, não perder o foco no objetivo.

RJ

Rie Joaquim Matos Rodrigues 16/09/2020

Como desenvolvido no podCast compartilhado, um primeiro ponto que precisa uma mudança cultural da empresa, pois a pandemia mostrou que mesmo as empresas de tecnologia ainda estão presas em uma estrutura muito tradicional de trabalho, Com o homeOffice emergencial com a pandemia as empresas devem usar essa virada de paradigmas para melhorar o fluxo de ideias entre os times internos, além ser mais flexível a mudanças tendo uma postura menos acomodada, buscando antecipar as mudanças e se planejar.

FM

fernando macedo 16/09/2020

O que falta são as pessoas perceberem que isso não é simplesmente uma fase e pararem de tentar se adequar a ela enquanto as coisas não voltam "ao normal", e perceberem a quantidade de oportunidades que existem e foram trazidas por essas mudanças que ocorreram e estão ocorrendo pelo mundo. É uma questão de mentalidade.

AD

Alisson Diego Diniz 16/09/2020

Deve-se não só verificar as condições atuais, como também antecipar os eventos e tendências no meio em que o negócio atua, definindo o mercado e construindo o futuro em vez de tentar prevê-lo.

FD

Felipe De Carvalho Vasconcelos 16/09/2020

Acredito que para um negócio conseguir sair de uma posição para outra, ele deva buscar a criação de uma área de inovação na empresa que envolva pessoas principalmente de

personalidade criativa e proativa, onde essas pessoas devem estar sempre atentas as novas tecnologias e que possíveis rumos o mercado está tomando, para a partir disso a empresa conseguir assumir uma posição em que as novas tecnologias e situações do mercado, representem uma oportunidade de crescimento da empresa.

PD **Pedro da Matta** 16/09/2020

Na história, sempre houveram as empresas que foram reativas e deixadas para trás e as proativas, que são as que abrem a mente para não só usar as inovações a medida que elas são criadas por outras empresas, mas possibilitar que elas aconteçam e não ficar para trás. Hoje, principalmente, devemos nos atentar e tentar nos antecipar às inovações para que não haja surpresas quando elas saírem das ideias e se tornarem realidade

LF **Lucas Felix** 16/09/2020

São muitos fatores decisivos para o balanço entre reatividade e proatividade. O porte, o nicho de mercado e o comportamento organizacional são algumas delas. Pequenas empresas buscam áreas de negócios pouquíssimo exploradas. Em contraponto, antecipar o futuro pode custar caro. Para empresas maiores, uma boa estratégia pode ser melhorar e aprimorar seus processos. Agronegócio e extração de minérios evoluíram bastante, mas sua base continua muito parecida com o que sempre existiu. +

LF **Lucas Felix** 16/09/2020

Acredito que para empresas saírem da reatividade para a proatividade, eles devem contar com a evolução do marketing. A tecnologia segue avançando, e o marketing deve se aproximar desse avanço. Marketing digital e design de produtos são áreas que devem ser mais valorizadas. A tecnologia ajuda uma empresa se não houver um plano bem definido para utilizá-la.

LA **Lucas Ambrósio** 16/09/2020

Sempre é um risco inovar, criatividade realmente custa caro e creio que as empresas simplesmente tem medo dessa falha. Mas gosto de pensar que a pandemia forçou pessoas a tentarem e, quando tentaram, viu que poderia não ser tão mal. Um dos lemas do próprio Vale do Silício é "Fail fast, fail often", creio que com uma maior difusão dessa cultura e de técnicas para reduzir o custo de falhas, a atitude de tentar aproveitar as oportunidades de inovação vai ser muito mais aceita e sucedida.

JH **Jose Helton Alves** 16/09/2020

Para que uma empresa se torne inovadora não é só criar uma área de inovação e realizar altos investimentos, mas além disso mudar a cultura organizacional para que ela se torne mais propensa a mudanças e diminua a burocracia. Por isso, muitas empresas têm dificuldade em se tornarem inovadoras e ágeis.

JM **João Matheus Guedes** 16/09/2020

Diria que não apenas se deve criar um setor de inovação na empresa, mas tornar a cultura da empresa numa cultura focada em inovação: prover um ambiente que estimule a criatividade, manter os times com um certo nível de diversidade, treinamentos para estimular a empatia (parte de inovar é se pôr no lugar do usuário para entender os problemas) e investir em hackathons internos.

DW **Danilo William Pereira de Lima** 23/09/2020

É importante que as empresas entendam que não é só o dinheiro aplicado a uma nova ideia de inovação que trará resultados promissores no futuro. É preciso um alinhamento entre os diversos setores da empresa, proporcionando um entendimento e compreensão melhor entre as pessoas, e levando em conta sempre as necessidades e feedbacks visando a autocritica, a fim de sempre incentivar a saída da zona de conforto.

Dúvidas

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] cujo foco é compartilhar dúvidas com o time

Referências

Dúvidas frequentes

<https://pt.m.wikipedia.org/wiki/FAQ>

Insira aqui suas dúvidas para que todos possam ajudar

AB **Alexandre Burle** 10/09/2020

Galera, alguém pode me explicar essa segunda questão do kit "futuro fidal"?

C

MA **Matheus Andrade** 10/09/2020

É... eu também me perdi um pouco nessa pergunta. :(

 **Matheus Andrade** 14/09/2020

Depois de dar uma olhada mais em tecnologias (inclusive ferramentas do cenário atual, como VR/AR, ML, etc.), consegui me desprender de relacionar o futuro apenas a internet kkkk e construí minha resposta lá no kit... dá uma olhada depois. Tem uns links lá que podem abrir mais a mente.

 **Vinicius Garcia** 16/09/2020

exatamente matheus. estamos num mundo repleto e intensivo em conectividade!

Dona Deda

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] cujo foco é conversar livremente sobre qualquer coisa

Referências

Papo furado

https://pt.wikipedia.org/wiki/Papo_furado

Fale sobre o q achar relevante para a disciplina e não está relacionado nas questões essenciais de outras caixas de ferramentas

Nenhum comentário realizado

Qualidade de Software

Tópicos [de aprendizagem]

Muitos profissionais da nossa área têm dificuldades em definir qualidade de software devido à quantidade de aspectos que precisam ser considerados para avaliar se um software possui ou não qualidade, qual o nível de qualidade desejável, como medir qualidade e quais os obstáculos para obtê-la.

Referências

Bate papo sobre o livro Engineering the Digital Transformation

<https://bit.ly/2RvuOK3>

Qualidade de software não é apenas funcionando

<https://ubistart.com/blog/qualidade-de-software/>

Wiki | Qualidade de software

https://pt.wikipedia.org/wiki/Qualidade_de_software

SWEBOK Guide V3 Topics

<https://www.computer.org/education/bodies-of-knowledge/software-engineering/topics>

Links compartilhados

 **Lucas Ambrósio**

Garantia da Qualidade de Software - Tecnisys

<http://www.tecnisys.com.br/noticias/2019/garantia-da-qualidade-de-software-sqa>

 **Victor Miguel de Moraes Costa**

Qualidade segundo o dicionário Michaelis

<http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/qualidade/>

 **fernando macedo**

benefícios da gestão e controle da qualidade de software

<https://www.testingcompany.com.br/blog/5-beneficios-da-gestao-e-controle-da-qualidade-de-software/>

 **Zilde Neto**

Qualidade de Software: Como desenvolver softwares com Qualidade?

<https://www.devmedia.com.br/qualidade-de-software/9408>

 **Vinicius Garcia**

What Is Software Quality Assurance (SQA): A Guide For Beginners

<https://www.softwaretestinghelp.com/software-quality-assurance/>

Como você define qualidade de software? Dê exemplos de software com qualidade e sem qualidade.

 Lucas Ambrósio 18/09/2020

Qualidade pode ser vista diferentemente dependendo do projeto. Quando é, por exemplo, uma questão de lista de algoritmos, basta que o código esteja legível e modularizado. E eu tenho um ótimo exemplo de software de má qualidade: Meus códigos de IP do primeiro período. As variáveis se chamavam a, b, c e ans, quando dava algum bug, eu tentava resolver com ifs extras e não existia consistência com os enters. Quando eu escrevia, apenas eu e Deus entendíamos. No dia seguinte, só Deus mesmo.

 Lucas Ambrósio 18/09/2020

Quando se trata de um projeto maior, é necessário um cuidado para que o projeto possa continuar a crescer. A legibilidade em si do código continua sendo ESSENCIAL, até porque é um código que você deve desenvolver num time e os colegas precisarão revisá-lo. Mas também toca em alguns pontos como desenvolvimento de testes, ter uma documentação organizada, utilizar tecnologias não depreciadas, sem apresentar warnings e estar livre de bugs. Um bom exemplo disso era a plataforma de mídia da In Loco.

 Lucas Ambrósio 18/09/2020

Do ponto de vista de um usuário final, já é mais complexo, porque envolve tudo desde a organização e disposição de elementos na tela, tempo de responsividade, o quão intuitiva a ferramente é e além de sua própria utilidade. Precisando citar um bom exemplo disso, quero jogar o nome da google aí no meio, é um dos sites mais simples por uma margem ENORME. Além de virtualmente todos terem o usado pelo menos alguma vez na vida, de tão útil que é.

 Vinicius Garcia 21/09/2020

Ou seja, você colocou um peso maior em comprehensibilidade e legibilidade do código como indicadores de qualidade. Poderia ser também manutenibilidade (pra dar manutenção, tem que entender o código né?).

 Vinicius Garcia 21/09/2020

Aqui você considerou usabilidade e UX como indicadores de qualidade...

 Vinicius Garcia 21/09/2020

São duas direções... e resumindo, como poderíamos classificar?

 Lucas Ambrósio 22/09/2020

Com certeza se encaixaria para o caso de um projeto maior sim

 Lucas Ambrósio 22/09/2020

Há alguns meses, me falararam uma frase que me marcou muito: "Aqui, a gente mede o desempenho por impacto ao usuário. Se você fizer um algoritmo ineficiente, mas que ajude 10000 pessoas, damos muito mais valor do que resolver P=NP para uma feature e ela nem ser utilizada." E isso me lembra de sempre manter o usuário final em mente, não importa o quão bonito ou eficiente o código for, se não gerar valor, não importa.

 Lucas Ambrósio 22/09/2020

Por isso o duas direções, na verdade são dois pontos de vista. É tipo responder o que é uma venda de qualidade: Para um comprador, é comprar um bom produto por um preço barato, que é bem diferente do vendedor. Para um desenvolvedor, toca muito mais na parte de legibilidade e técnicas para manutenção. Para o usuário, pensa-se na usabilidade.

 Victor Miguel de Moraes Costa 19/09/2020

Acredito que a qualidade de software deve ser definida com base em aspectos diferentes e parciais que, em conjunto, determinam a qualidade do software, como por exemplo: a funcionalidade (se o software opera de maneira correta sem apresentar falhas ou o mínimo possível de falhas), a satisfação do cliente (se o software em questão consegue ser satisfazer as necessidades do seu público-alvo), a confiabilidade e o desempenho (Afinal, se temos dois produtos A e B. A executa uma certa tarefa em ++

 Victor Miguel de Moraes Costa 19/09/2020

segundos e B leva minutos ou talvez horas, infere-se que a qualidade do produto A é superior a do produto B). Outro aspectos importante da qualidade de software diz respeito a forma como ele foi desenvolvido. Com isso, quero dizer se o código em questão está bem estruturado e fatorado/modularizado, se é fácil entende-lo, se caso seja necessário

realizar atualizações ou reparos estes podem ser feitos sem causar muita dor de cabeça para o time de desenvolvimento. Diante disso, acredito que a ++

 Victor Miguel de Moraes Costa 20/09/2020

qualidade de um software também pode ser definida pela forma como o seu planejamento foi conduzido pelo time responsável.

 Pedro da Matta 20/09/2020

Na minha opinião existem várias formas de enxergar a qualidade de um software. A primeira é a visão de código, e isso se mede quando um programador que nunca teve contato com o projeto lê o código pela primeira vez e se ele demorou ou não para entender como o projeto está estruturado. Esse é um aspecto muito importante, por que provavelmente o software vai

esse conteúdo. Esse é um aspecto muito importante, por que provavelmente o software vai precisar de manutenção ao longo do tempo e a chance de ser o mesmo programador que fez o software que vai fazer essas manutenções não é ++

 **Pedro da Matta** 20/09/2020

muito alta. Logo, um código legível e bem organizado é de extrema importância para o projeto ter uma longevidade. O segundo ponto é a funcionalidade, que não depende de código organizado, porém é a parte que o cliente (que não entende de programação) mais observa, inclusive, esse é um dos motivos dos projetos terem códigos mal estruturados. Apesar disso, um sistema funcional, muitas vezes é suficiente para o cliente e é um aspecto importante da qualidade de software

 **Lucas Felix** 21/09/2020

Eu acredito que a Qualidade de Software compreende dois níveis: o nível de usuário e o de desenvolvedor. Na parte de desenvolvedor, é muito importante que o código seja bem documentado e que haja um guia mínimo de estilo, para facilitar o entendimento e a adição de futuras melhorias no código. Do lado do usuário final, Qualidade de software é um conjunto de características relacionadas com a utilização de fato do software pelo cliente. +

 **Lucas Felix** 21/09/2020

E estão entre essas características: funcionalidade, usabilidade, eficiência, portabilidade, segurança e entre outras. Podemos também definir Qualidade de Software como a conformidade aos requisitos. +

 **Lucas Felix** 21/09/2020

Existem diversos softwares de qualidade por aí, e o mercado é bastante exigente com a qualidade. Os softwares de sucesso certamente carregam as características vistas acima. Mas em alguns casos, softwares altamente funcionais revelam falhas de segurança ou uma grande dificuldade de usabilidade. Softwares ilegíveis ou não documentados também são exemplos de software de baixa qualidade.

 **Vinicio Garcia** 21/09/2020

Na perspectiva do desenvolvedor, segundo todo mundo até agora, o foco é em entender o código... seria só isos mesmo?

 **Victor Miguel de Moraes Costa** 23/09/2020

Acho que vai muito além disso. Legibilidade é importante mas não é tudo. Como eu disse, do ponto de vista do desenvolvedor é importante que além do código ser legível ele deve ser projetado de tal forma que possa ser facilmente escalável caso o projeto aumente de proporção com o decorrer do tempo.

 **Sofia Melo** 21/09/2020

Para mim, qualidade de software tem a ver com usabilidade, eficiência, funcionalidade e organização. Ou seja, é necessário um software que: seja fácil de usar para todos clientes; tenha um bom desempenho, inclusive comparando com todos recursos utilizados na construção dele; tenha funções que satisfaçam a proposta do produto; seja bem estruturado e organizado, para que as pessoas que leiam consigam entender o que ele diz, facilitando o processo de fazer correções, atualizações e alterações.

 **Sofia Melo** 21/09/2020

Um software que eu diria ter qualidade é o Whatsapp, pois as pessoas conseguem usar facilmente, ele faz exatamente o que tem como premissa, e em geral funciona eficientemente com poucos bugs, na maioria das situações sendo consertado logo que aparecem. Já o site do Sisu, por exemplo, não tinha uma capacidade para a demanda de pessoas que precisavam entrar nele, e acabava demorando muito tempo para abrir ou então tendo falhas em algumas informações, tornando a experiência do usuário algo negativo

 **Matheus Andrade** 22/09/2020

A Qualidade de um Software pode ser analisada de duas visões diferentes: de quem o constrói e de quem o utiliza. Para a equipe de desenvolvimento, um software de qualidade é aquele que segue as políticas e padrões da empresa e que apresenta uma boa documentação do projeto, onde este, somado a legibilidade e compreensibilidade do código, facilitam a manutenção de funcionalidades, o conserto de bugs e a inserção de novos programadores no processo de desenvolvimento. Na perspectiva do cliente ++

 **Matheus Andrade** 22/09/2020

++ um software de qualidade tem relação a quanto um determinado sistema resolve os seus problemas. Até que ponto ele sana as dores do cliente!? A qualidade seria um fator de medição da satisfação do cliente com o produto, levando em consideração termos como funcionalidade, usabilidade e segurança.

 **fernando macedo** 22/09/2020

A qualidade de software depende não só do código estar funcionando e satisfazendo seu propósito, mas também da sua capacidade de ser facilmente atualizado e concertado, fazendo assim não só com que ele funcione, mas também com que ele permaneça relevante por mais tempo

UR

Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 23/09/2020

Qualidade de software tem bastante relação com a satisfação do cliente. Essencialmente, um software com qualidade deve atender os requisitos do cliente, não conter bugs e ter um bom desempenho nas métricas que ele se propôs a cumprir (ex: site não cair em picos de acesso). Indo além disso, podemos dizer que uma boa usabilidade, segurança, eficiência/produtividade e robustez fazem parte desse conceito

AB

Alexandre Burle 23/09/2020

A qualidade do software tem relação forte com as leis de Lehman. Se um projeto está seguindo essas leis, já é um forte indicativo de que o software desenvolvido é de boa qualidade. Além disso, a qualidade de um software pode ser avaliada em relação à percepção do usuário, se a solução proposta atende às suas necessidades e a usabilidade é boa. Um software sem qualidade é o oposto, pois tem usabilidade ruim, servidores demorados e com pouca capacidade de suportar pessoas entre outros.

ZN

Zilde Neto 23/09/2020

Para mim, qualidade de software remete à praticidade (de modo que todos os clientes possam utilizar sem problemas), funcionalidade (fornecendo todos os recursos necessários para a aplicação a qual foi criado), integridade (evitando bugs e problemas ao usuário e empresa) e fácil manutenção (permitindo ajustes para garantir integridade e funcionalidade).

AD

Alex Damascena 23/09/2020

A qualidade de um software pode ser entendida pelos respectivos ideais: atender bem a necessidade do cliente (respaldado por user experience e design thinking), minimizar a quantidade de bugs, ser escalável, conter regras de negócio bastante definidas, e, não menos importante, ter a capacidade de ser autoexplicativo, pois diminui o tempo gasto para atualização e conserto.

DW

Danilo William Pereira de Lima 23/09/2020

No meu entendimento, a qualidade de software é um dos aspectos mais importantes no processo de desenvolvimento de um determinado software, pois por mais que a crença no sucesso do software seja alta por conta do processo de concepção, desenvolvimento e etc, a etapa de testes é crucial para garantir uma solução com boa usabilidade para os usuários, e manutenção da qualidade por um longo período de tempo.

FD

Felipe De Carvalho Vasconcelos 23/09/2020

A qualidade de um software está bastante relacionada a um bom funcionamento dele, onde o sistema não apresenta bugs e falhas nele, no entanto, não é o único fator que define se é um bom software, pois para um software ser considerado de qualidade, ele tem que permitir atualizações sem que haja um crescimento da complexidade do sistema, para que a manutenção dele seja viável. Além disso, o software deve cumprir com as necessidades e desejos do cliente.

RJ

Rie Joaquim Matos Rodrigues 23/09/2020

A qualidade de um software pode ser definido como quanto confortável (redondo) é para todas as percepções de usuários, usar e manipular esse software. Para o usuário final isso é visto com uma experiência de usuário com interação fluida, bem resolvida para suas necessidades, sem erros ou dificuldades. Para os desenvolvedores essa qualidade é refletida como qualidades de projeto e de execução, que tornam manipular e estender o software fácil pois as decisões tomadas continuam fazendo sentido.

VD

Vinícius da Rosa Silva 23/09/2020

A qualidade de um software aborda diversos aspectos, mas está relacionada ao cumprimento eficiente de parâmetros definidos e esperados pelo desenvolvedor e pelos clientes finais. Um software de qualidade não tem erros de execução, não tem constantes problemas de conexão e comunicação, tem uma UI intuitiva. O software de má qualidade em contraste, possui problemas internos, baixa portabilidade, etc

SV

Sergio Victor 23/09/2020

O quanto o software se aproxima do ideal do produto definido explicitamente mais os requisitos implícitos que são fundamentais para a satisfação dos clientes

DV

Danilo Vaz 23/09/2020

A qualidade de um software não está exclusivamente atrelado ao fato de ele funcionar. Para um software ser de qualidade ele precisa satisfazer as necessidades dos clientes/usuários, precisa ter poucos erros, ser eficiente, o código precisa ser bem escrito e organizado, dessa forma, sendo fácil de fazer a manutenção e as possíveis atualizações.

AL

Anderson Laurentino 23/09/2020

Qualidade de software é o conceito que define o quanto bom é um determinado software como um UI intuitiva, sem travamentos, sem apresentar bugs, atender as premissas a qual foi designado a fazer e entre outros.

VH

Víctor Hugo Meirelles Silva 23/09/2020

A qualidade de um software é definida tanto pelo fato de cumprir com a finalidade para a qual ele foi desenvolvido, quanto pela sua usabilidade. O software deve ser suficientemente

interativo com seus usuários, de forma a deixá-los confortáveis e seguros daquela aplicação. De nada adianta um software poderoso que o público alvo não conseguem usar.

SF**Samuel Ferreira** 23/09/2020

Pra mim a qualidade de software é definida o quanto o fator de satisfação for alcançado. Se um software atende todos os requisitos pedidos, de forma eficiente o que se espera é que ele alcançou de certa forma a satisfação assim dando a qualidade. Uma software de má qualidade se dar quando ele não satisfaz a necessidade do cliente.

JM**João Matheus Guedes** 23/09/2020

Qualidade de software se define por quanto o software atende seu objetivo e pela dificuldade em se dar manutenções futuras e de implementar novas funcionalidades.

JM**Jackson Matheus Sales Santos** 23/09/2020

É aquela velha frase que usamos, "Não importa quantidade e sim qualidade", pois bem, qualidade de software é o quanto o seu produto irá propiciar ao cliente alvo, ou seja, não depende apenas das qualidades que você ou sua equipe de desenvolvimento propõe, mas também em todas as necessidades dos usuário, sejam elas explícitas(pelos Devs), ou as implícitas(pelos usuários). Precisa, de confiabilidade, integridade, segurança, sem bugs, fácil de realizar modificações e/ou manutenções.

JM Jackson Matheus Sales Santos 23/09/2020

Um software de qualidade é o Instagram, Netflix, Google. Já os de má qualidade é o Sig@, softwares das forças armadas.

JH**Jose Helton Alves** 23/09/2020

Qualidade de software é uma métrica que mede o quão seu software está satisfazendo o seu objetivo da melhor forma possível, sempre pensando na experiência do usuário.

YL**Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante** 23/09/2020

Qualidade de software pode ser definida em como o software atingiu seu objetivo, não depende da somente da tecnologia utilizada ou do código bem feito, precisa proporcionar ao cliente uma boa experiência. É necessário oferecer um bom nível de integridade, segurança e garantia de que o código possa receber manutenções.

GV**Gabriel Vanderlei de Oliveira** 23/09/2020

Qualidade de software é a utilização eficiente dos recursos disponíveis para elaboração do software. Um software com qualidade deve ser construído em tempo hábil e utilizando os recursos disponíveis de forma eficiente. Um bom exemplo para mim é o Uber, que se utiliza de diversas técnicas em sua construção para conseguir oferecer uma boa experiência, dependendo do usuário somente onde necessário.

Qualidade, Qualidade de Software e Garantia da Qualidade de Software são as mesmas coisas?

LA**Lucas Ambrósio** 18/09/2020

Não. Se fossem iguais, não precisarem de nomes diferentes Kkkkkkk Qualidade no seu sentido amplo é bem genérico e é apenas uma propriedade ou característica de algum ser ou objeto. Qualidade de Software já inclui a óptica sob o que seriam as boas práticas e a interpretação sobre o que faz um software ser superior a outro, como no ponto de velocidade o melhor geralmente ser mais rápido. ++

LA Lucas Ambrósio 18/09/2020

Já a garantia da qualidade de software consiste nos métodos para desenvolver, testar e publicar/distribuir de uma forma a evitar os bugs e outros problemas que venham surgir. Ela abrange diversos componentes que visam o pré-projeto (como cronograma e avaliações de risco), o ciclo de vida (como revisões e testes) e pontos de prevenção de erros e melhorias (como treinamento da equipe e controle da documentação).

PD**Pedro da Matta** 20/09/2020

Qualidade é um adjetivo para medir o quão bom é alguma coisa, seja um objeto ou uma experiência. Qualidade de Software é formada por um conjunto de análises, que foi descrita na postagem acima, que formam a idéia de um software ser de qualidade ou não. Garantia de Qualidade de Software são os processos que são feitos durante a produção de um software para que ele seja mais confiável no final do desenvolvimento. Esses processos envolvem testes, revisões e utilização de métodos técnicos

PD Pedro da Matta 20/09/2020

e científicos. Em resumo, não são a mesma coisa.

VM**Victor Miguel de Moraes Costa** 20/09/2020

Não, como seus próprios nomes indicam, são conceitos diferentes e representam coisas distintas. Qualidade, de acordo com o dicionário Michaelis, seriam os atributos e características pelas quais algo ou alguém se individualiza e se torna diferente dos demais.

Ainda, é possível definir Qualidade como sendo os traços positivos que fazem algo ou alguém se sobressair em relação aos demais. Ou seja, nesse aspecto, falar sobre Qualidade é algo

o conceito de qualidade é o que é, nosso deserto, é um conceito muito amplo (chegando até ser vago). Já quando estamos ++

 **Victor Miguel de Moraes Costa** 20/09/2020

tratando de Qualidade de Software, além de restringirmos o nosso nicho também contamos com alguns parâmetros que que funcionam para nós, desenvolvedores, como esses traços positivos (Ex: A capacidade do software funcionar adequadamente é um traço positivo usado para medir sua qualidade em relação aos seus concorrentes. O mesmo pode ser dito da sua capacidade de satisfazer as necessidades dos clientes, o modo foi o software foi escrito, bem como a sua organização interna também contam para medir++)

 **Victor Miguel de Moraes Costa** 20/09/2020

a sua qualidade e até mesmo o fato do software apresentar um bom grau de escalabilidade pode ser considerado um traço positivo em sua qualidade). Por fim, a Garantia da Qualidade de Software se trata da execução de técnicas capazes de assegurar e afirmar a qualidade do software. Basicamente, isso funcionaria como um atestado/selo de qualidade. Exemplos de maneiras para garantir isso: realização de testes unitários, de integração e regressivo. Realizar manutenção preventiva e corretiva.

 **Lucas Felix** 21/09/2020

Qualidade é uma propriedade que determina a essência de uma coisa e é um aspecto relativo e subjetivo. O que é de boa qualidade para uns, pode não ser para outros. O que não deveria acontecer quando falamos de Qualidade de Software, pois um software de qualidade deve possuir os atributos vistos na questão anterior e não há pouca subjetividade no juízo de valor. +

 **Lucas Felix** 21/09/2020

Por sua vez, a Garantia de Qualidade de Software é uma série planejada de atividades que aplicam metodologias para atribuir confiança e qualidade ao software. É intimamente relacionada com o processo de desenvolvimento.

 **Sofia Melo** 21/09/2020

Não são a mesma coisa, eu diria que estão relacionadas como um subconjunto. Por exemplo, qualidade é o grau de satisfação que algo traz, e dentro disso existe a qualidade de software por exemplo, que seria o grau de satisfação que um software traz, que depende de várias coisas, como usabilidade, eficiência, funcionalidade e organização. E a garantia da qualidade de software são revisões, inspeções formais e testes de software, que garantem a qualidade do software, logo está dentro da qualidade

 **Matheus Andrade** 22/09/2020

Não! Qualidade, como algo mais geral, é um fator que indica se determinado objeto satisfaz os requisitos (onde cada um apresenta o seu). Qualidade de software diz respeito a organização do sistema, compreensibilidade, manutenção e adição, assim como tem uma relação muito forte com o nível de satisfação do cliente quanto ao seu uso diário. Garantia de Qualidade de Software consiste nos métodos de inspeções, revisões, análise de riscos, rastreamento de problemas e feedback e análise do cliente

 **fernando macedo** 22/09/2020

A qualidade de software é a soma da qualidade de todos os fatores individuais, o software pode ter uma qualidade boa em alguns deles porém em outros não, por isso qualidade é diferente de qualidade de software. Já quanto à garantia da qualidade de software, como o nome já diz, é a garantia de que todas as partes, todos os fatores citados na questão acima será satisfatória.

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 23/09/2020

São conceitos próximos, mas diferentes. Qualidade é um ideia mais geral, que nos diz que se algum produto ou serviço atende aos requisitos especificados, este mesmo produto ou serviço possui a qualidade desejada. A qualidade de software, por outro lado, é mais restrita e menos abstrata. Ela é voltada para o contexto de engenharia de software e é um processo que envolve um conjunto de atividades que irão promover a qualidade no produto final ++

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 23/09/2020

++ (como obter feedbacks do cliente, encontrar métricas para avaliar o desempenho, manutenção contínua, etc.). Garantia de qualidade de software, por outro lado, é o fornecimento de evidências de que o software tem a qualidade pretendida e que ele será continuamente melhorado para continuar atendendo as especificações.

 **Alexandre Burle** 23/09/2020

São diferentes. Qualidade por si só é um conceito mais amplo e abstrato, é difícil de definir. A qualidade do software tem relação com uma área específica da informática (e quem foi melhor descrita na questão anterior) e a garantia de software é o comprometimento de entregar um software com certo requisitos pré estabelecidos pelas partes.

 **Zilde Neto** 23/09/2020

Não, apesar de serem próximos. Qualidade nos fornece uma ideia mais generalizada sobre o grau de utilidade de qualquer coisa pelo resultado do seu uso. Qualidade de software por sua vez nos leva a conceitos de qualidade voltados para o software: funcionalidade, usabilidade, eficiência, portabilidade... Enquanto que garantia da qualidade de software é uma série planejada de atividades que busca atender todas as exigências que trazem qualidade ao

software.

FD Felipe De Carvalho Vasconcelos 23/09/2020

Não, são conceitos que tem relação, mas que não são a mesma coisa, qualidade é um conceito amplo que é utilizado em diversas áreas, sendo utilizado com um medidor de diversas coisas. A qualidade de um software é uma propriedade do software, que está diretamente relacionada a uma boa funcionalidade e eficiência do software. Já a garantia da qualidade são os meios para garantir a qualidade do software , observando os métodos e processos da construção do software.

AD Alex Damascena 23/09/2020

diferentes, porém conectados! Qualidade é uma propriedade que nos permite atribuir um adjetivo (bom/ruim) a um determinado ser ou coisa. Já a qualidade de software é um termo que se apoia na definição da palavra "qualidade", mas que é acompanhado por especificações técnicas, processos bem definidos, feedbacks. Já a garantia de qualidade de software se dá quando é um certo acompanhamento na produção do software para evitar que a qualidade de software seja esquecida.

VD Vinícius da Rosa Silva 23/09/2020

Não, porém são conceitos relacionados. Qualidade é a propriedade de ser bom ou ruim que as coisas possuem, qualidade de software é essa propriedade mas relacionada ao software, e garantia de qualidade de software é a garantida de que o software terá qualidade, ou seja, que o usuário final terá uma experiência positiva de forma geral ao utilizá-lo

RJ Rie Joaquim Matos Rodrigues 23/09/2020

O termo qualidade é o macro dos outros dois, sendo a ideia de um valor agregado a um objeto ou produto, o que difere os dois últimos é justamente a perspectiva do tipo de valor agregado possuído. Qualidade de software é uma característica do software em si, que agrupa valores e conceitos ao produto, sendo sentidos e notados pelos usuários como fluidez e fácil atendimento de suas demandas, já a garantia de qualidade é uma característica do processo de produção do software, visando agregar qualidade

SV Sergio Victor 23/09/2020

Qualidade é o grau de conformidade com as expectativas e necessidades dos clientes ou usuários. Qualidade de Software é um subconjunto em que o sistema é um software. Garantia de Qualidade (ou Controle de Qualidade) é um conjunto de formas de garantir a qualidade de um sistema

DW Danilo William Pereira de Lima 23/09/2020

Não, apesar da proximidade. A Qualidade é uma propriedade de qualificar os mais diversos serviços, objetos, indivíduos, etc. Dentro dessa propriedade, existem dois adjetivos: Ruim e Bom. A Qualidade de Software, podemos definir como um conjunto de características de um determinado produto (software), onde dentro desse âmbito pode ser conferido a capacidade de satisfazer tanto necessidades explícitas, como também implícitas. A Garantia de Qualidade do Software surge durante todo o processo de

DW Danilo William Pereira de Lima 23/09/2020

criação do software, onde o acompanhamento contínuo será essencial para garantir uma validação eficiente em cada etapa, e assim, proporcionar uma experiência de qualidade aos usuários.

DV Danilo Vaz 23/09/2020

Não. Qualidade se refere à ideia do produto atender os requisitos exigidos. Qualidade de software também tem haver com atender os requisitos, mas não só isso, significa também conjunto de outras coisas, como a eficiência do software e a facilidade de ser manutenido. Já a garantia da qualidade de software se relaciona com os meios de garantir que o software é de qualidade à exemplo da análise de erros, dos feedbacks dos clientes, testes de desempenho

VH Víctor Hugo Meirelles Silva 23/09/2020

Qualidade seria apenas o grau de positividade de algo. Qualidade de software representa a utilidade e o poder do software de alcançar os seus fins mantendo uma boa relação com o consumidor. A garantia de qualidade, é uma relação de confiança desenvolvedor, cliente, que significa que o desenvolvedor garante ao consumidor que o software lhe será útil.

AL Anderson Laurentino 23/09/2020

Qualidade é responsável por atribuir características a um certo objeto ou ser. Dentro do conjunto da qualidade temos um subconjunto que diz respeito à qualidade de software, que tem como objetivo de atribuir características para um software de maneira que descreva o seu comportamento sobre o que foi especificado como do que não foi especificado pelo usuário. Já a garantia de qualidade de software, são mecanismos para garantir uma boa qualificação para o software.

SF Samuel Ferreira 23/09/2020

Não são a mesma coisa. A garantia é um processo que checa as etapas que consiste para que a qualidade seja alcançada, uma forma de prevenção. Enquanto a qualidade está relacionada mais ao produto final, se atende os requisitos, se é eficiente, etc.

JM**João Matheus Guedes** 23/09/2020

Qualidade é mais como uma unidade de medida do quão bem feito foi o Software, já a garantia de qualidade de software são mecanismos para assegurar uma boa qualidade de software

JM**Jackson Matheus Sales Santos** 23/09/2020

Não. Qualidade é bastante relativa, pois o que pode ser bom para mim, pode não ser bom para outra pessoa. Já qualidade de software foca em partes voltadas ao software e ao público alvo, seja da parte de desenvolvimento como melhores implementações, como também na parte administrativa, orçamento, planejamento, tempo, prazo. A Garantia de Qualidade de Software, são diversos métodos ou atividades que envolvem o software, assim a equipe de desenvolvimento teria um "norte" para obter uma++

JM Jackson Matheus Sales Santos 23/09/2020

boa qualidade de software.

JH**Jose Helton Alves** 23/09/2020

Não, Qualidade se refere a um grau de utilidade esperado de algum objeto ou ser, já a Qualidades de Software mede o quão um software atingiu seus objetivos. E a garantia de software se refere a métodos que garagem a qualidade do software.

YL**Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante** 23/09/2020

Não, qualidade pode ser definida como um grau de utilidade esperado de alguma coisa, está relacionada a percepção de cada indivíduo. Já a qualidade de software se refere a como o software consegue alcançar o objetivo a que foi proposto aliado a uma série de requisitos e da garantia de qualidade de software, que é nada menos do que a garantia da qualidade do processo de desenvolvimento do software.

YL Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante 23/09/2020

Essa garantia inclui etapas como o gerenciamento de requisitos, design de software, codificação, teste e gerenciamento de release.

GV**Gabriel Vanderlei de Oliveira** 28/09/2020

Não, qualidade se refere a relação entre os recursos disponíveis e o resultado obtido. A qualidade de software equivale a análise da qualidade de um software tendo como base aspectos específicos, como eficiência do código, funcionalidade, tempo de entrega, entre outros pontos. Enquanto a garantia da qualidade de software compreende ao conjunto de processos que são aplicados no desenvolvimento de um software para garantir que ele irá alcançar devidamente seu objetivo do melhor modo possível.

Na sua opinião quais são os principais benefícios da gestão e controle de qualidade na Engenharia de Software?

LA**Lucas Ambrósio** 18/09/2020

Redução de custos e defeitos com certeza são bem notáveis, mas não posso deixar de mencionar o aumento de produtividade, que é um fator positivíssimo tanto para o time de desenvolvedores quanto para os usuários do software.

PD**Pedro da Matta** 20/09/2020

Esses dois fatores tem como um dos benefícios a não aprovação de novas funcionalidades sem antes passar por um processo de validação e isso tem como consequência, softwares sem a presença de muitos bugs e menor pressão no desenvolvedor de fazer uma funcionalidade perfeita, pois ele sabe que ela, antes de ir para produção, irá passar por um processo de validação por outros desenvolvedores. Além disso, no ponto de vista do usuário, traz os benefícios de utilizar um software com maior segurança ++

PD Pedro da Matta 20/09/2020

de que ele não terá problemas críticos que levem a perda de dados, por exemplo, em um futuro próximo.

VM**Victor Miguel de Moraes Costa** 20/09/2020

Acredito que existem muitos benefícios que podem ser elencados. Entretanto, os mais notórios são: A redução de custos caso ocorra um problema no desenvolvimento do software (Ex:

Suponha que uma dada empresa não possua uma gestão/controle de qualidade de software ou possua uma de qualidade duvidosa. É possível que um erro ocorra durante a sua produção mas só seja detectado tarde, o que leva a um prejuízo muito maior do que essa empresa teria caso possuísse um sistema responsável por essa ++

VM Victor Miguel de Moraes Costa 20/09/2020

questão. Ou seja, ela poderia detectar esse problema mais rapidamente e evitar gasto de dinheiro a toa). Além desse benefício, outro importante é que o controle de qualidade faz com que o software possa atender mais facilmente as necessidades do cliente, deixando-o mais satisfeito e, consequentemente, gerando uma boa imagem do produto e da empresa para o público. Vale destacar ainda que a gestão de qualidade de software contribui para melhorar o rendimento do time de desenvolvimento.

VM Victor Miguel de Moraes Costa 20/09/2020

De maneira geral, analisando esse benefícios é possível inferir que apesar do esforço necessário para montar uma equipe responsável por gerenciar essa questão da qualidade a probabilidade disso aumentar os lucros da empresa e assegurar o sucesso do produto é muito alta (e este seria o maior benefício, do ponto de vista do fornecedor). Do ponto de vista do usuário, o maior benefício seria a consequente entrega de um produto de qualidade.

LF Lucas Felix 21/09/2020

Quanto mais cedo um projeto for testado e planejado, menor será o custo de correção em um eventual erro e provavelmente menos erros serão encontrados no futuro. Isso nos dá ganho de produtividade e diminuição de gastos. Além de garantir a melhor entrega possível para o usuário, que é o principal objetivo do desenvolvimento.

SM Sofia Melo 21/09/2020

A redução de defeitos, aumento na produtividade e o que elas acarretam. Com produtos menos defeituosos, existe uma maior confiabilidade neles e consequentemente aparecem clientes mais satisfeitos. Com uma equipe eficaz, é possível fazer o desenvolvimento da melhor maneira possível e com menos custos.

MA Matheus Andrade 22/09/2020

Os maiores benefícios são: 1. redução de custos - principalmente devido a testes automatizados e direcionados, que encontram bugs no sistema numa etapa onde a sua correção não é tão custosa; 2. aumento de produtividade - fatores como compreensibilidade, organização e legibilidade favorecem o aumento da produtividade no sentido de que facilita a manutenção do sistema, assim como a inserção de novos integrantes na equipe de desenvolvimento; ++

MA Matheus Andrade 22/09/2020

++ 3. segurança - tendo em vista as análises e testes feitos, corrigindo bugs que venham a surgir no sistema, a tendência é que o produto final execute de forma satisfatória, visto que muitas das condições de falhas já foram analisadas e tratadas. Portanto, o cliente terá um produto mais seguro; 4. satisfação do cliente - este seria o resultado de todo o processo de controle e gestão de qualidade, feedbacks e análise do cliente, de modo que atendesse sempre as necessidades do cliente.

FM fernando macedo 22/09/2020

Com uma boa gestão da qualidade de software os seus projetos terão menos bugs/erros/defeitos, consequentemente, eles serão mais confiáveis e terão um custo mais baixo, pois necessitarão de menos ou mais simples reparos, o que resulta em uma maior produtividade, e também, em uma maior satisfação do cliente.

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 23/09/2020

A satisfação do cliente é o principal, afinal é esse o maior objetivo do produto. A gestão e o controle de qualidade também garantem que o software será continuamente desenvolvido seguindo um padrão de qualidade, portanto haverá uma maior produtividade e um menor desperdício de recursos para realizar qualquer modificação. Além disso, um software com qualidade sem dúvidas vai atrair mais clientes e passar uma maior confiabilidade para eles.

AB Alexandre Burle 23/09/2020

A gestão e controle de qualidade minimiza os gastos de um projeto assim como melhora a qualidade geral do software, impedindo que sua manutenção fique cara, por exemplo. Além disso, a gestão facilita uma qualidade constante da solução, sem que o software decaia nesse quesito ao longo do tempo.

ZN Zilde Neto 23/09/2020

Acredito que os maiores benefícios são a redução de defeitos devido ao exaustivo processo de testes para garantir que o produto será entregue com qualidade máxima aos clientes, o aumento da confiabilidade (que vem como garantia da redução de defeitos), a redução de custos (já que erros são descobertos e consertados, evitando impactos maiores no futuro), ++

ZN Zilde Neto 23/09/2020

++ uma maior produtividade do time (alinhando desenvolvimento com testes e evitando retrabalho) e a satisfação dos clientes, permitindo que eles usem a aplicação com todas as garantias anteriores.

FD Felipe De Carvalho Vasconcelos 23/09/2020

Creio que os maiores benefícios são uma melhor funcionalidade do software, visto que ao realizar testes e correções, é possível minimizar possíveis erros e bugs no sistema. Outro benefício seria, a manutenção da complexidade do software, assim permitindo atualizações no sistema. Satisfação do cliente, pois um sistema com uma boa funcionalidade, trará uma satisfação do cliente, além claro da redução de custos, porque ao seguir as medidas de gestão e controle é possível evitar perda de recursos.

AD Alex Damascena 23/09/2020

Tudo, no final, está relacionado com a satisfação do cliente. Qual contratante não quer um software que seja produzido no tempo estipulado, que tenha qualidade e seja um preço inferior ao esperado? Dessa forma, é preciso ter uma gestão e um controle de qualidade para tentar

garantir o que foi prometido ao cliente. Com isso, o crescimento da empresa será facilitado, pois as pessoas a enxergarão como referência no ramo.

VD

Vinícius da Rosa Silva 23/09/2020

A garantia de que o cliente, que de certa forma, é a "razão final" pela qual um software é desenvolvido, estará satisfeita com o resultado do desenvolvimento e que um "outcome" positivo vindo do esforço no desenvolvimento no software será notável

RJ

Rie Joaquim Matos Rodrigues 23/09/2020

Otimizar o ciclo de desenvolvimento, minimizando esforços no desenvolvimento, seja tendo correções de trajetória menos custosas, assim o processo de desenvolvimento fica menos redundante, minimizando coisas como ideias e códigos iniciados mas que foram descartados durante o processo, tornando o prazo de entrega mais viável e dando a chance ao time de desenvolvimento de polir o software, garantindo que ele chegue redondo para o seu cliente.

SV

Sergio Victor 23/09/2020

O principal benefício é a garantia da qualidade que se pode obter com certo grau de confiança. Sem controle de qualidade nada se pode afirmar sobre o que se pode esperar do resultado final e isso poderia interferir negativamente na reputação de uma empresa

DV

Danilo Vaz 23/09/2020

Os principais benefícios são: A redução dos custos: Pois quando o processo de produção é bem gerido os recursos são otimizados e tempo de diminui assim o produto fica mais barato e fica pronto em menos tempo. Aumento da satisfação dos clientes: Já que quando há um controle de qualidade menos produtos defeituosos são lançados no mercado, logo a experiência dos clientes é mais satisfatória.

VH

Víctor Hugo Meirelles Silva 23/09/2020

Gestão e controle de qualidade auxiliam a equipe a otimizar o tempo de produção, diminuir a quantidade de bugs, atingir um resultado mais próximo do esperado e que cause satisfação dos clientes e evitar gastos desnecessários durante o desenvolvimento.

SF

Samuel Ferreira 23/09/2020

Um dos principais benefícios é a redução de recursos utilizados no projeto, entre esses recursos temos tempo e custo. Um projeto bem controlado e bem planejado diminui os riscos de ter um retrabalho, custo adicional de tempo, entre outras coisas.

DW

Danilo William Pereira de Lima 23/09/2020

Um dos principais benefícios, sem dúvidas, é satisfação do usuário com o produto, onde consequentemente irá gerar outro benefício, que é a confiança. Uma boa gestão de recursos, uma equipe em sintonia até mesmo com outras equipes de uma área diferente, e um planejamento inicialmente a curto prazo visando sempre a correção de pequenas falhas que possam surgir durante o processo.

JM

João Matheus Guedes 23/09/2020

O principal benefício é entregar um software que não dá dor de cabeça para a equipe de desenvolvimento, de sustentação e para os usuários: De fácil manutenção, com um bom desempenho e que tenha uma usabilidade intuitiva para os usuários

JH

Jose Helton Alves 23/09/2020

Um dos maiores objetivos é a satisfação do cliente, quanto mais qualidade seu software tem maior é a satisfação do cliente, pois sua necessidade está sendo atendida da melhor forma.

JM

Jackson Matheus Sales Santos 23/09/2020

Redução de custos de manutenção, de sistemas, de serviços, controle de pessoal(turnover), maior organização do código fonte, reduzindo a quantidade de problemas obsoletos, maior admissão entre o líder do projeto e seus subordinados, maior satisfação do usuário, melhores oportunidades de negócios.

GV

Gabriel Vanderlei de Oliveira 28/09/2020

Realizar o controle da qualidade é importante para evitar retrabalho, facilitar manutenção e melhorar a experiência do usuário. Visando assim os melhores resultados no menor tempo possível.

Hackenge

Métodos [de trabalho]

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes



 Referências

Wiki | Hackathon
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hackathon>

Links compartilhados

-  **Vinicio Garcia**
Learn JavaScript by creating a Tetris game
<https://www.freecodecamp.org/news/learn-javascript-by-creating-a-tetris-game/>
-  **Zilde Neto**
Tetris 20 (vhms, vmmc2, zsmn)
<https://tetris-ess.herokuapp.com/>
-  **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva**
tetr.io (aqb, dvma, mvtna, urfs)
<https://github.com/uandersonricardo/tetr.io>
-  **Sergio Victor**
Speedy Tetris (svrs)
<https://sergiovictorrs.github.io/>
-  **livio cavalcanti**
Tetris (jls2,lcs9,ylsa)
<https://liviocouza.github.io/Tetris/>
-  **Lucas Felix**
Basic Tetris (gvo, lfa3, sffb)
<https://github.com/lucaxfelis/tetris-js>
-  **Pedro da Matta**
Tetris 101 (apfd, fcv, pmrm, sml)
<https://github.com/pmrmoura/tetris-101>
-  **fernando macedo**
Tetris Boys (frpmn, lam5, rjmr)
<https://amb-lucas.github.io/tetris-boys/src/>
-  **José Bruno Oliveira**
Tetris (jbfo, vrs2)
<https://github.com/brunofariasdeo/Tetris>
-  **Jackson Matheus Sales Santos**
Tetris(jmss3, jmgc, jhap, asll)
<https://github.com/alaurentinoofficial/tetris/tree/qa>
-  **Alisson Diego Diniz**
Tetris-JS (adddf)
<https://tetris-jses.herokuapp.com/>
-  **Zilde Neto**
Tetris 20 (vhms, vmmc2, zsmn) - GitHub
<https://github.com/zsmn/Tetris>
-  **Riei Joaquim Matos Rodrigues**
Tetris Boys (frpmn, lam5, rjmr), posts linkedin
https://www.linkedin.com/posts/riei-joaquim-rodrigues-8377331b7_buscando-novas-formas-de-fomentar-o-conhecimento-activity-6714391985056165888-vY7A
-  **Pedro da Matta**
Tetris 101 - Medium
<https://medium.com/@pedrodamatta3/tetris-101-hackenge-61bedb817fcc>
-  **Alisson Diego Diniz**
Tetris-JS (adddf) - GitHub
<https://github.com/diegodnz/Tetris-JS>
-  **livio cavalcanti**
Tetris (lcs9,jls2,ylsa) - github
<https://github.com/Liviocouza/Tetris>
-  **Anderson Laurentino**
Tetris - Medium [asl, jmss3, jmgc, jhap]
<https://medium.com/@alaurentinoofficial/tetris-utilizando-canvas-e-javascript-43a082556ba5>

Qual o desafio proposto?

 **Vinicio Garcia** 16/09/2020

Aprenda um pouco de JavaScript criando seu próprio jogo Tetris jogável. Escrever um post no Medium ou LinkedIn com o "hands on" da implementação desse caso didático.

 **Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante** 22/09/2020

<https://strateegia.digital/dashboard/analysis/5f3ed49424dd237e6a3af9ce>

Todos os membros do grupo devem postar no LinkedIn?

 **Vinicius Garcia** 23/09/2020

Não, pode ser apenas um dos membros, marcando os demais

Existem premissas, restrições ou condições?

 **Vinicius Garcia** 16/09/2020

Você podem (devem?) se organizar em equipe para este desafio e tentar vivenciar as experiências de uma programação em par. No dia do nosso encontro, alguns serão convidados e mostrar o seu jogo! Quem conseguir colocar ele online (no heroku ou github pages, por exemplo) posta o link pra todo mundo poder jogar!

 **Vinicius Garcia** 16/09/2020

3 ou 4 pessoas por time

 **Vinicius Garcia** 16/09/2020

Toda produção do jogo deve acontecer no GitHub, todos os artefatos devem estar versionados em um repositório do github, criado pelo time.

 **Vinicius Garcia** 16/09/2020

Tem que ter um README.md bem estruturado com as informações básicas do desafio e do time, e claro, do link onde vai ser possível testar o jogo rodando

Observações adicionais?

 **Vinicius Garcia** 16/09/2020

O curso gratuito (em inglês) publicado nos links compartilhados ensinará vários métodos JavaScript e abordagens de manipulação de DOM, além de alguns conceitos básicos do GameDev. (90 minutos de exibição).

Dúvidas

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] cujo foco é compartilhar dúvidas com o time

Referências

Dúvidas frequentes

<https://pt.m.wikipedia.org/wiki/FAQ>

Insira aqui suas dúvidas para que todos possam ajudar

 **Vinicius Garcia** 16/09/2020

Link para nosso powerpoint compartilhado:

<https://docs.google.com/presentation/d/1IoDH7DFkGUL7yhYQZqDiWhciigkB2NRbfeoxl39m7g/edit?usp=sharing>

 **Lucas Ambrósio** 21/09/2020

Rolaria fazer em React? A moça do tutorial escreveu 200 divs com ctrl+c ctrl+v e isso me deixa com um sentimento tão bom Kkkkkkkkk

 **Vinicius Garcia** 21/09/2020

kkkk, claro que sim! ali é um guia, uma referência

Dona Deda

Métodos [de trabalho]

 Método [de trabalho] cujo foco é conversar livremente sobre qualquer coisa

Referências

Papo furado

https://pt.wikipedia.org/wiki/Papo_furado

Fale sobre o q achar relevante para a disciplina e não está relacionado nas questões essenciais de outras caixas de ferramentas

LA

Lucas Ambrósio 20/09/2020

Será que seria legal aumentar o limite de caracteres disponíveis pra um comentário? Em muitas respostas, to vendo as pessoas precisarem escrever o ++ no final pra completarem o raciocínio.

VG

Vinicius Garcia 21/09/2020

Isso á um ponto de discussão. Na verdade, essa limitação é para que a gente tente ser o mais explícito possível com poder de síntese. Senão, corremos o risco de cada pessoa escrever um "artigo" em cada resposta... a ideia é conversAÇÃO :D

Atributos de Qualidade

Sistemas [de tecnologia]

Para um sistema de tecnologia ter sucesso, não basta apenas satisfazer os requisitos funcionais. Os sistemas críticos em geral devem atender também a segurança, confiabilidade, desempenho e outros requisitos semelhantes. Segundo a IEEE 1061, qualidade de software é o grau em que o software possui uma combinação desejada de atributos (por exemplo, confiabilidade, interoperabilidade)

Referências

Os atributos de qualidade na ISO/IEC 9126

https://pt.wikipedia.org/wiki/ISO/IEC_9126

Quality attributes in Software Architecture

<https://bit.ly/31pPWpB>

Links compartilhados

VM

Victor Miguel de Moraes Costa

Recursos de sistemas de tecnologia

<https://www.proeminente.com.br/blog/post/mundo/componentes-e-recursos-de-um-sistema-de-informacao>

Quais são os três principais atributos de qualidade - do ponto de vista tecnológico - do sistema de tecnologia (exemplo de atributos de qualidade: mobilidade, segurança, desempenho, usabilidade, confiabilidade)?

VD

Vinícius da Rosa Silva 25/09/2020

São os atributos de funcionalidade(Capacidade do software de prover necessidades do usuário), confiabilidade(A capacidade do produto de software de manter um nível de desempenho especificado, quando usado em condições especificadas) e Usabilidade(Capacidade de se aprender e utilizar o software em condições especificadas)

JM

Jackson Matheus Sales Santos 27/09/2020

São os atributos de Usabilidade, Confiabilidade e Segurança. Usabilidade é a capacidade do Software ser compreendido, aprendido, operado e atraente ao usuário. Confiabilidade é a capacidade de continuar operando sob condições pré-definidas, ou seja, possibilita o usuário de empregar todo potencial do software, sob quaisquer circunstâncias. Segurança, responsável pela capacidade do sistema de reduzir a probabilidade de ações maliciosas ou acidentais, bem como a possibilidade de roubo++

JM Jackson Matheus Sales Santos 27/09/2020

++perda de informações em um espaço completamente exposto como a internet.

SV

Sergio Victor 28/09/2020

Confiabilidade, eficiencia e facilidade de modificacao, testes e uso

FM

fernando macedo 28/09/2020

Com certeza seriam a confiabilidade, pois ela agrupa também diversos atributos dentro dela(disponibilidade, segurança, etc.), a eficiência, pois é algo que estamos sempre buscando maximizar em praticamente tudo que fazemos, e o último atributo, como estamos analisando

do ponto de vista tecnológico, a manutenibilidade, para assim assegurar os outros atributos do programa mesmo com o passar do tempo.

 **Lucas Felix** 28/09/2020

O software de qualidade deve entregar as funcionalidades requeridas com boa performance para o usuário e também deve possuir manutenibilidade, confiabilidade e usabilidade. A importância desses atributos é reflexo de que um software deve ter qualidade para os usuários, mas também para os desenvolvedores.

 **Ricardo Joaquim Matos Rodrigues** 29/09/2020

Os principais atributos tecnológicos que o software deve possuir são, confiabilidade para garantir que ele suporta as necessidades dos clientes e continua atendendo sem problemas, disponibilidade para garantir requisitos de disposição online do serviço minimizando que possíveis usuários passem pela experiência de tentar acessar o serviço sem ter sucesso e por ultimo temos a modificabilidade que a característica do software de ser adaptado posteriormente importante para prolongar seu uso.

 **Lucas Ambrósio** 29/09/2020

- Funcionalidade Ter corretude e completude funcionais é essencial para que o software seja útil como ferramenta para resolução de problemas - Usabilidade O software também deve ser amigável ao usuário. De nada adianta ter o melhor livro de criptografia se ele está em uma língua chinesa desconhecida pelo leitor. É preciso que o usuário consiga operar o sistema - Manutenibilidade É virtualmente inevitável que falhas venham ocorrer, logo o código deve-se moldar para ser analisado e modificado ++

 **Lucas Ambrósio** 29/09/2020

caso surja a necessidade. (tentei muito resumir pra caber num só comentário, mas não rolou)

 **Matheus Andrade** 29/09/2020

- Confiabilidade: garantir que o software reagirá de acordo com as condições as quais ele foi projetado para executar, mantendo um nível de desempenho especificado. - Manutenibilidade: facilitar mudanças no código, tanto na questão de novas funcionalidades quanto possíveis erros. - Usabilidade: garantir que o software seja de fácil uso e compreensão, e que seja atraente ao usuário.

 **Sofia Melo** 29/09/2020

Funcionalidade, usabilidade e manutenibilidade. Pois, com elas, um sistema desempenha corretamente a função para o qual foi desenvolvido, satisfazendo o usuário em suas necessidades declaradas e implícitas, de maneira que seja fácil a utilização do sistema, e que também seja fácil de ocorrer correções, atualizações e alterações. Assim, um sistema teria clientes satisfeitos, produtos com qualidade e que se adaptam ao ambiente e lidam com erros através da manutenção.

 **Victor Miguel de Moraes Costa** 29/09/2020

Do ponto de vista tecnológico, acredito que os 3 principais atributos de qualidade sejam: Funcionalidade, Confiabilidade e Manutenibilidade. A Funcionalidade é essencial, pois de nada adianta produzir um software que não possua funcionalidades capazes de satisfazer as necessidades explícitas e implícitas do seu público-alvo (Se ele não conseguir fazer isso, certamente irá fracassar no mercado). A Confiabilidade também é fundamental, pois o produto de software não deve apenas desempenhar o seu ++

 **Victor Miguel de Moraes Costa** 29/09/2020

papel. Ele também deve ser capaz de manter um nível de desempenho adequado e que esteja de acordo com as suas especificações (Caso isso não aconteça, novamente o produto de software em questão estará em grande desvantagem em relação aos demais concorrentes). Por fim, a Manutenibilidade é muito importante, pois é que determina se o produto de software apresenta a capacidade de ser modificado quanto à correção de erros/bugs (que ocorrem frequentemente quando se trata de projeto de larga escala) ++

 **Victor Miguel de Moraes Costa** 29/09/2020

ou quanto a extensão do software (como, por exemplo, a adição de novos features ao produto, algo que geralmente é bem-visto pelo público e que gera bons frutos).

 **livio cavalcanti** 29/09/2020

Manutenibilidade - capacidade do software ser modificado, como melhorias ou correções de defeitos. Confiabilidade - maturidade do software para de evitar falhas e manter um bom desempenho em casos de defeitos. Funcionalidade - prover as funcionalidades que satisfaçam o usuário .

 **Zilde Neto** 29/09/2020

Os principais atributos são a funcionalidade (permitindo que o software disponha de recursos que satisfaçam o usuário dentro de um contexto de uso), a confiabilidade (que permite que o software esteja preparado para evitar falhas e também de se recuperar delas) e a manutenibilidade (que garante a facilidade ou capacidade do software sofrer modificações, se tornando mais fácil incluir melhorias e/ou correção de defeitos, falhas ou erros).



GV

Gabriei vanderlei de Oliveira 29/09/2020

Funcionalidade - Essa característica preza pela adequação, segurança de acesso, que deve existir em um software para ele cumprir seu objetivo. . Confiabilidade - Tolerância a falhas e o tempo de usabilidade do sistema, que deve existir em um software para ele alcançar adequadamente seu objetivo; e Eficiência - Boa utilização dos recursos, além de apresentar um bom comportamento com relação ao tempo, desse modo o sistema irá oferecer o serviço do melhor modo possível..

AL

Anderson Laurentino 30/09/2020

Um software de qualidade deve conter algumas características como uma boa confiabilidade, isto é, funcionar corretamente conforme esperado, ter uma boa usabilidade do software, tanto no quesito técnico quanto como interface visual, além de segurança a fim de garantir melhor proteção nas transações do sistema.

JM

João Matheus Guedes 30/09/2020

Um bom software deve ter como principais atributos sua confiabilidade, isto é, ter uma boa tolerância a falhas; uma boa funcionalidade, atendendo as necessidades do usuário e ter uma boa manutenibilidade para garantir que seja possível realizar ajustes e implementar melhorias sem gerar muitas dívidas técnicas

DV

Danilo Vaz 30/09/2020

Manutenibilidade: O sistema deve ser de fácil análise e detecção de erros (que acontecerão) e também deve ser fácil de corrigir os erros. Eficiente: O software deve ter um bom desempenho, consumindo o mínimo de recurso de máquina possível, rodando rápido e sem travar. Usabilidade: O sistema deve ser intuitivo para que o mais leigo dos usuários possa utilizá-lo sem problemas alcançando assim o maior número de clientes possível.

UR

Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 30/09/2020

- Funcionalidade: pois é fundamental que o software satisfaça as necessidades do cliente (afinal, se um software existe é para resolver um problema de um potencial cliente). - Confiabilidade: pois um software de qualidade deve ser confiável do ponto de vista de tolerância a falhas e oferecer garantias sobre seu desempenho. - Manutenibilidade: pois um software que não é mais capaz de receber manutenções se tornará ultrapassado e terá de ser substituído por um outro.

JH

Jose Helton Alves 30/09/2020

Facilidade, Confiabilidade e Eficiente. O Sistema precisa ter uma Fácil utilização, ou seja o Sistema precisa ter uma boa Experiência do Usuário para o Usuário sentir confortável em utiliza-lo, além disso também importante um sistema ter um código de fácil entendimento para que seja mais fácil a manutenção e rastrear um possível erro. E um sistema de qualidade precisa ser um sistema confiável que esteja atendendo os requisitos e seja seguro sua utilização. +

JH Jose Helton Alves 30/09/2020

A qualidade de um sistema também pode ser medida pela sua eficiência, ou seja gastar menos recursos e entregar mais valor ao cliente.

SF

Samuel Ferreira 30/09/2020

Manutenibilidade, um produto que possa ser dada manutenção, adicionar melhorias. Um software que não é capaz de ser dada manutenção seja por complexidade ou custo, pode chegar ao momento de ficar ultrapassado. Usabilidade, garantir que um usuário possa compreender e operar de forma mais simples. Confiabilidade.

VH

Víctor Hugo Meirelles Silva 30/09/2020

A prioridade de cada atributo difere de sistema para sistema, portanto, não é simples definir uma exatidão de atributos mais importantes. No ponto de vista tecnológico, destacam-se alguns para boa avaliação final: Usabilidade: refere-se à facilidade e atratividade do uso de um software. O software deve ser facilmente compreendido pelo usuário. Funcionalidade: O software deve entregar o que ele se propõe a fazer. Confiabilidade: O software deve ser capaz de manter seu desempenho e tolerar falhas.

AB

Alexandre Burle 30/09/2020

Funcionalidade -> se a solução proposta se adequa aos requisitos do cliente e também tem segurança de acesso. Eficiência -> a solução deve ter um bom comportamento em relação ao tempo (tendo como referência o tipo de aplicação para que serve) e utilizar recursos de forma otimizada. Manutenibilidade -> deve ser possível analisar e testar a solução facilmente. Além disso, ela deve ser estável e facilmente modificada de acordo com as necessidades do projeto.

JB

José Bruno Oliveira 30/09/2020

Entendo que existem variações de acordo com o objetivo para o qual o software acredito, mas destaco como principais atributos: Confiabilidade, Segurança e Usabilidade. Ao utilizar um software, é fundamental que tenhamos confiança nas informações estão sendo mostradas, de que nenhum dado será perdido ou alterado. Uma vez que isso aconteça, é extremamente difícil que o usuário volte a confiar inteiramente na aplicação, tratando-se de um ponto crítico.

C

José Bruno Oliveira 30/09/2020

Num cenário em que as aplicações tornaram-se cruciais para o desenvolvimento das organizações, é fundamental garantir a confidencialidade dos dados.

FD **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 30/09/2020

Creio que os três principais atributos de qualidade de um software sejam, usabilidade, capacidade de manutenção e segurança, pois um sistema de boa qualidade deve ser utilizável e de forma que esse uso seja fácil, além disso o sistema deve permitir que sejam feitas manutenções, para que ele seja aprimorado ao longo do tempo. Por fim, o sistema deve garantir segurança para o usuário, visto que um software que é de fácil acesso para hackers não oferece privacidade para os usuários.

AD **Alisson Diego Diniz** 30/09/2020

A usabilidade é bastante importante, pois diz respeito à capacidade do usuário compreender, controlar, aprender e operar o software. Também fala da atratividade de usuários para o sistema, além de acessibilidade e suporte de hardware. A segurança é outro atributo bastante importante, pois sabemos que dados podem ser muito valiosos, sendo de muita importância protegê-los. A manutenibilidade é muito importante, pois mudanças ocorrem o tempo todo e o sistema deve ser capaz de acompanhá-las.

DW **Danilo William Pereira de Lima** 12/10/2020

Do ponto de vista tecnológico, os três principais atributos são: usabilidade, confiabilidade e segurança. Conseguimos descrever qualidade de um software através de um conjunto de atributos, como os descritos acima, ou então, fatores que variam de acordo com as diferentes aplicações e os clientes que as solicitam. Esses fatores podem ser internos, como por exemplo, a segurança, que fica à cargo dos profissionais da área, e os externos, que podem ser a usabilidade e confiabilidade.

Quais são os três principais recursos do sistema de tecnologia? O que estes recursos entregam de valor?

VD **Vinícius da Rosa Silva** 25/09/2020

São processo(Que afeta diretamente na qualidade do produto de Software),produto(Compreende os atributos de qualidade) e qualidade em uso(Que comprehende o modo como o usuário percebe o produto)

SV **Sergio Victor** 28/09/2020

Pessoas (entregam inteligência humana), Hardware+Software (entregam a possibilidade de executar o produto) e dados (entregam a possibilidade de integrar as pessoas ao produto para atingir o objetivo do sistema)

RJ **Riei Joaquim Matos Rodrigues** 29/09/2020

Nos sistemas tecnológicos, a usabilidade que permite garantir que o usuário tenha uma experiência confiável do software e que consiga operá-lo sem dificuldades para suas necessidades, como muitos desses sistemas estão online recursos de segurança tem papel vital para garantir a confiança em serviços com dados sensíveis. Como a tecnologia é uma área meio a capacidade de interagir e integrar diversos serviços, a interoperabilidade, é fundamental para construir sistemas mais complexos e funcionais.

MA **Matheus Andrade** 29/09/2020

- Recursos humanos: depositam sentimento nos processos criativos e de desenvolvimento, agregando valor por si só. - Procedimentos: incluem as estratégicas e políticas para se construir um processo humano e que traga o usuário para perto do desenvolvimento, entendendo suas dores e complicações. - Produto: como resultado final de todo um processo criativo e de desenvolvimento, um produto cura uma dor do cliente. Assim, o produto é a "materialização" do valor entregue ao cliente.

SM **Sofia Melo** 29/09/2020

Olhando de uma maneira mais ampla, os três principais recursos seriam o software/hardware, a Internet e as pessoas que vão criar e evoluir esses conceitos. Os valores que elas agregam são ter algo físico para pôr em prática a parte mais abstrata(que dá "ordens" à física) , um

sistema maior que ajuda todos sistemas a se conectarem e uma maneira de construir tudo isso.

SM **Sofia Melo** 29/09/2020

Mas, olhando para um sistema em si, como o jogo de tetris, diria que os recursos que ele tem são: a linguagem e os recursos necessários para usá-la(IDE, compiladores, etc) , o programador e um sistema que ele possa funcionar sobre. Isso porque, sem a linguagem para poder construir o jogo, o programador para poder programá-lo, e um lugar para ele rodar, ele não existiria.

VM **Victor Miguel de Moraes Costa** 29/09/2020

Os principais recursos de sistemas de tecnologia na minha opinião são Pessoas (Recursos Humanos), Hardware e Software. As pessoas agregam valor pois o conhecimento que elas possuem é um dos grandes fatores impactantes no momento de desenvolver um produto. Com

isso eu quero dizer que o expertise e o know-how que as pessoas podem agregar a um sistema de tecnologia é quase imensurável. O Software é obviamente outro recurso de grande valor dado que é também graças a ele que podemos desenvolver ++

 **Victor Miguel de Moraes Costa** 29/09/2020

sistemas de tecnologia (Por exemplo: Quando uma equipe que produzir um dado sistema, é necessário que ela possua algumas ferramentas básicas para desempenhar tal atividade: um editor, um compilador ou IDE, um sistema de versionamento, um terminal e por ai vai. Todas essas ferramentas citadas são softwares). Finalmente, temos o Hardware. Acredito que o principal valor agregado por esse recurso seja a sua flexibilidade. Por exemplo, existem certos sistemas de tecnologias que exigem um maior ++

 **Victor Miguel de Moraes Costa** 29/09/2020

nível de complexidade e robustez como é o caso de um servidor. Por outro lado, existem sistemas que não necessitam de tudo isso e que executam tarefas específicas, como é o caso de um sistema embarcado. Essa flexibilidade provida pelo Hardware é essencial para que o sistema de tecnologia possa se manter "enxuto".

 **Zilde Neto** 29/09/2020

Acredito que o recurso humano (permitindo que o processo de desenvolvimento ocorra), os procedimentos (que incluem estratégias, políticas, métodos e regras usadas para o desenvolvimento da tecnologia) e o produto (que é o resultado final da aplicação do recurso humano junto aos procedimentos) sejam os principais recursos.

 **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 29/09/2020

Os três principais recursos em um sistema de tecnologia na minha opinião são as Pessoas (desenvolvedores e usuários), Software (Lógica de negócio, processos e técnica aplicada) e Hardware (Aspecto físico do sistema, servidores).

 **João Matheus Guedes** 30/09/2020

Creio que os 3 principais recurso sejam os Humanos que dão sentido a existir o sistema tecnológico, incluindo tanto o time de desenvolvimento quanto os usuários, o Software que é capaz de atender as necessidades dos recursos humanos e o Hardware o qual hospeda e fornece a infraestrutura necessária para o software existir.

 **Anderson Laurentino** 30/09/2020

Acredito os três principais recursos serjam: os Recursos humanos a fim de prover pessoas para o projeto. Bem como os recursos de software como Sistema operacional, banco de dados, licenças de programas. Assim como os recursos de hardware como Servidor ou um cluster deles a fim de suprir a necessidade de hospedar o software desenvolvido.

 **Jackson Matheus Sales Santos** 30/09/2020

Os recursos humanos, são necessários pessoas para operação de qualquer sistema tecnológico, ou seja, sem as pessoas não existe o sistema. Os recursos de software são todos os conjuntos de instruções de processamento de informação, exemplo: Programas e processos. Esse recurso é importantíssimo, pois sem o Programa não existe o Sistema. Os recursos de Hardware são todos os dispositivos físicos e equipamentos utilizados no processamento de informações, como Máquinas e Mídia. ++

 **Jackson Matheus Sales Santos** 30/09/2020

São extremamente importantes porque justamente não se pode haver um ambiente virtual sem o ambiente físico, o software procede do hardware.

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 30/09/2020

Os recursos humanos produzem, mantêm e aperfeiçoam os sistemas. Os recursos de software compreendem as ferramentas necessárias para o funcionamento do sistema, desde IDEs e sistemas operacionais até linguagens de programação e bancos de dados. Por fim, os recursos de hardware compreendem a estrutura física que executam o sistema (como os servidores, computadores dos desenvolvedores, etc).

 **Danilo Vaz** 30/09/2020

Os principais recursos são: O humano, desenvolvedores e consumidores, eles fazem a aplicação acontecer e dão sentido a aplicação; O software que fornece o ambiente que a aplicação pode ser desenvolvida; O Hardware que fornece o recurso físico onde a aplicação pode ser executada.

 **Jose Helton Alves** 30/09/2020

Para um sistema ter um sucesso no seu desenvolvimento e utilização, ele precisa ter alguns recursos, os Recursos Humanos, de Software e Hardware. Os Recursos Humanos(RH) o mais importante dos recursos, o colaborador, a pessoa que está no dia a dia desenvolvendo e fazendo a manutenção daquele sistema. Além do RH, existem os Recursos de Software e Hardware, esses que também são importantes para o sistema, o de Software se refere a todos os programas que precisam ser utilizados para o +



 **Jose Helton Alves** 30/09/2020

desenvolvimento ou manutenção desse sistema. E o de Hardware se refere a infraestrutura que o sistema irá rodar.

SF **Samuel Ferreira** 30/09/2020

Vejo os recursos como os principais: Humanos, hardware e software. No RH, as pessoas são a alma da coisa, são desde as usuários finais (a necessidade) à desenvolvedores/projetista (a solução). E os recursos de hardware e software onde é possível a fazer acontecer a solução, onde o software vem a com a lógica e o hardware onde a lógica é executada.

FM **fernando macedo** 30/09/2020

os principais recursos são os de hardware, os de software e os humanos, pois apesar dos outros dois serem de extrema importância, esses 3 são o básico necessário para fazer um sistema funcionar, o software, que seria o programa em si, o hardware, que seria onde o programa seria utilizado, e os humanos seriam quem desenvolveria e utilizaria o sistema, quem daria um propósito ao mesmo.

LA **Lucas Ambrósio** 30/09/2020

1) Funcionalidade de modularização Modularizar um código é o que permite que a lógica do que foi desenvolvido ser legível e permite com que os projetos sejam mantidos e expandidos quando requerido. Além disso, a criação de módulos e bibliotecas potencializa projetos menores se tornarem aplicações robustas a partir de um código simples, visto que o módulo pode abstrair todo seu conteúdo e ser virtualmente tratado como uma caixa preta. ++

LA **Lucas Ambrósio** 30/09/2020

2) Redes de comunicação É inegável que a internet revolucionou o mundo e a possibilidade de se conectar com pessoas e colaboradores sem a fronteira de distanciamento abriu inúmeras portas para desenvolvimento e crescimento de vários projetos. Além disso, a criação de comunidades e o preenchimento da necessidade humana de socialização é extremamente revolucionária. Isso também é algo tocado por quase todos projetos de software, desde o consumo de APIs à pesquisa por referências. ++

LA **Lucas Ambrósio** 30/09/2020

3) Componentes de Armazenamento Sem eles, qualquer progresso seria perdido e estariamos extremamente limitados na quantia de aplicações que poderíamos desenvolver. Basicamente nos restringindo a automatos e máquinas de estados simples.

VH **Víctor Hugo Meirelles Silva** 30/09/2020

Recursos humanos: O sistema possui pessoas operando, sejam usuários ou os desenvolvedores do sistema. Recursos de software: São os programas executados por um sistema de forma a processar informações. Recursos de hardware: São as máquinas capazes de rodar o sistema.

AB **Alexandre Burle** 30/09/2020

Os principais são recursos humanos, de software e de hardware. Considerando que toda solução tem em mente atender a necessidade de alguém, não faz sentido falar de um sistema de tecnologia sem falar de recursos humanos, tanto no sentido do usuário final quanto da própria equipe que desenvolve a solução. Sobre o software e hardware são recursos que andam quase que de mãos dadas, é preciso de hardware para processar as informações que são adquiridas pelo software, montando a base da solução.

JB **José Bruno Oliveira** 30/09/2020

Recursos humanos, de software e de hardware. Os recursos humanos englobam os usuários finais e os especialistas em sistemas de informação. Os recursos de hardware correspondem às máquinas e mídias utilizadas no processo. E, por último, os recursos de software correspondem aos programas e procedimentos utilizados na construção do sistema.

FD **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 30/09/2020

Entendo que os principais recursos do sistema sejam, recursos humanos que são os usuários finais e os profissionais(responsáveis pelo desenvolvimento, manutenção e suporte do sistema), recursos de hardware, que são os equipamentos físicos utilizados no funcionamento do sistema e por último os recursos de software, onde esses recursos são os programas que irão ser executados, assim coordenando o funcionamento do hardware daquele sistema.

AD **Alisson Diego Diniz** 30/09/2020

Os recursos de software e recursos de hardwares se relacionam com as técnicas utilizadas tanto no desenvolvimento do sistema, quanto na utilização por parte dos usuários (provendo acesso ao sistema), sendo importante em ambas as etapas. Recurso humano, com os usuários finais e desenvolvedores do sistema.

DW **Danilo William Pereira de Lima** 12/10/2020

Recursos Humanos, Recursos de Software e Recursos de Hardware, são os três principais recursos do sistema de tecnologia. Os recursos humanos são os principais, pois os profissionais da área incluem todas as pessoas que gerenciam, executam, programam e mantém o sistema. Os recursos de software consistem nos programas e instruções dadas aos computadores e usuários, permitindo assim o computador de processar diversos aplicativos com rapidez, qualidade e baixo custo.

C

Em se tratando de um sistema que já existe uma versão (mesmo que especificação ou projeto), quais recursos existem no sistema de tecnologia, mas não deveriam existir no momento (não agrupa valor, não faz sentido, ou qualquer outro motivo)?

VD **Vinícius da Rosa Silva** 25/09/2020

O recurso de processo visto que é mais interessante focar na qualidade do produto já pronto e na percepção do cliente sobre o mesmo para fazer correções e mudanças pontuais

SV **Sergio Victor** 28/09/2020

Nao consigo imaginar um recurso que nao agregue valor em qualquer momento do processo de desenvolvimento de um produto

RJ **Riei Joaquim Matos Rodrigues** 29/09/2020

Recursos de testes, que possuem grande valor para o desenvolvimento e validação do software mas que não possuem valor direto para o usuário final, podendo até afetar atributos de desempenho e por consequência de usabilidade do software.

MA **Matheus Andrade** 29/09/2020

Quando se fala de "valor", tendo a pensar praticamente no valor do produto para o cliente, para o usuário. Assim, um recurso de tecnologia que não me parece entregar grande valor para o cliente, apesar de ser muito importante para o processo de desenvolvimento e análise, são testes de unidade e de integração. Eles são transparentes para o usuário, então não vejo um grande valor sendo agregado...

SM **Sofia Melo** 29/09/2020

Em geral, recursos que não estão sendo utilizados, como alguma função de um código, ou que poderia ser feito de uma maneira mais eficaz, não deveriam existir. Como exemplo no jogo de tetriss, existem funções de get e set que só são utilizadas na própria classe, que observando agora poderiam ser substituídas pela chamada do atributo diretamente.

LC **livio cavalcanti** 29/09/2020

Um sistema está em constante evolução e com isso é sempre implementados novas regras de negócios e algumas outras ficam obsoletas mas continuam no projeto, não agregando valor e podendo ocorrer um erro futuro

ZN **Zilde Neto** 29/09/2020

Penso que todos os recursos sejam essenciais para todo o processo de desenvolvimento, mas se tratando de recursos que não agregam valor para o usuário final da aplicação, acredito que, como citado pelos colegas acima, um dos que acredito que não tenham representatividade seja o recurso de teste, já que ele é voltado apenas para os responsáveis pelo processo de desenvolvimento.

VM **Victor Miguel de Moraes Costa** 29/09/2020

Como mencionado acima, acredito que recursos voltados à execução de teste não sejam úteis (não agreguem valor) para o usuário final, uma vez que eles não seriam capazes de usufruir disso. Entretanto, esses recursos são extremamente úteis no momento do desenvolvimento para que o time responsável pelo desenvolvimento do sistema seja capaz de detectar erros e falhas e identificar suas origens. Além disso, acredito que os recursos de mídia e propaganda também não agregam valor, pelo menos não nas ++

GV **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 29/09/2020

É necessário sempre analisar os recursos para verificar documentações e trechos de código que não são mais utilizados. Além daqueles que não devem ser utilizados em ambientes de produção, como testes e tecnologias não otimizadas.

JM **João Matheus Guedes** 30/09/2020

Na minha opinião a existência de um determinado recurso só deixa de fazer sentido quando este mesmo deixa de ser utilizado, pois isso sinaliza que deixou de agregar valor aos usuários ou aos desenvolvedores.

AL **Anderson Laurentino** 30/09/2020

Existe um caso de usabilidade do aplicativo do Nubank, no qual, sua interface antiga continha 3 telas distintas para representar o limite do cartão o que não era prático e seus acessos para um dessas telas não era trivial e por isso não era muito utilizado. Por isso o Nubank reformulou para compactar as principais informações em uma única tela e um acesso rápido e outro com um detalhamento das faturas.

JH **Jose Helton Alves** 30/09/2020

Os recursos ociosos que não são utilizados, acabam gerando custo para empresa sem qualquer tipo de retorno. Então os primeiros recursos a serem cortados são os que não estão sendo utilizados.

C JM **Jackson Matheus Sales Santos** 30/09/2020

A maioria dos sistemas que não são atualizados ao longo do tempo, acabam se tornando obsoletos, como no caso do Adobe Flash, que foi/será trocado por HTML5, pois essa tecnologia trás recursos bem mais avançados e mais simples, logo não faz mais sentido utilizar o Adobe.

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 30/09/2020

Recursos obsoletos, como um colega citou acima o exemplo do Adobe Flash, devem ser substituídos. Recursos que não sejam úteis para o usuário também devem ser descartados.

 **Danilo Vaz** 30/09/2020

Acredito que todo recurso que não tenha uso prático no momento, ou seja, um recurso ocioso deva ser excluído mesmo que de forma momentânea

 **fernando macedo** 30/09/2020

Todos os recursos tem uma utilidade, mesmo que as vezes eles sejam pouco usados, ou as vezes nem isso, ainda assim ele teria uma função comercial, que seria a de somar funções, agregar valor, muitas vezes quando você compra algo, existem diversos recursos que quase ninguém usa, mas eles existem pelo fato de a empresa mostrar que o tem. Então por mais inútil que algo pareça, deve existir uma função básica, caso contrário não teria sido gasto tempo e dinheiro em seu desenvolvimento.

 **Lucas Ambrósio** 30/09/2020

Acho que a maior preocupação com softwares antigos seja o ponto de ser algo que perca o suporte como o caso do Adobe Flash, mencionado anteriormente. Fora isso, caso se trate de um software já validado, creio que não haja tanta necessidade para testes voltados exclusivamente para ele. Também podem existir algumas funcionalidades que não são utilizadas por ninguém e apenas ocupam espaço, mas é algo mais específico de caso a caso e precisa de uma cautela maior pra ser avaliado.

 **Víctor Hugo Meirelles Silva** 30/09/2020

Se for considerada que a versão já esteja consolidada e, portanto, não sofrerá atualizações, não é mais necessário disponibilizar de especialistas em sistemas de informação trabalhando naquela versão.

 **Alexandre Burle** 30/09/2020

todos os recursos que perderam sua utilidade com o tempo ou que poderiam ser substituídos por outros mais eficientes, que aproveitem melhor os recursos. Todavia é importante enfatizar que, caso esse sistema já atenda às necessidades do usuário de maneira satisfatória e não precise mais ser alterado, ele pode permanecer do jeito que está.

 **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 30/09/2020

Creio que se um sistema já é considerado uma versão final ou atingiu uma versão final, onde não possui intenção de fazer manutenções, profissionais que realizem a manutenção não se fazem mais necessários sendo um recurso que pode ser deixado de lado. No entanto, é válido ressaltar que para a continuidade de um sistema é necessário manutenções que busquem o aperfeiçoamento daquele sistema.

 **Alisson Diego Diniz** 30/09/2020

Todos os recursos geralmente têm importância em relação ao sistema, porém podem existir casos em que alguns não façam sentido como por exemplo em sistemas offline que não necessitam de recursos de rede

◆ Teste de Software

Métodos [de trabalho]

Mudança de software é inevitável. Novos requisitos surgem quando o software é usado, o ambiente de negócios muda, erros devem ser reparados, novos computadores e equipamentos são adicionados ao sistema, o desempenho ou a confiabilidade do sistema deve ser melhorada. Um problema-chave para as organizações é a implementação e o gerenciamento de mudanças em seus sistemas com garantia de qualidade e aderência às necessidades dos clientes. Uma ferramenta de apoio a isso são os Testes de Software.

🔗 Referências

TechTalk: Como aprendi que testar software é importante, Prof. Dr. Maurício Aniche
<http://www.mauricioaniche.com/talks/2018/unb.html>

Introduction to Software Testing
<https://cs.gmu.edu/~offutt/softwaretest/>

Engenharia de Software Moderna | Testes
<https://engsoftmoderna.info/cap8.html>



🔗 Links compartilhados

LINKS COMPARATIVOS

- LA** Lucas Ambrósio
Post sobre a talk do Maurício Aniche (Primeiro link das referências)
<https://www.mauricioaniche.com/talks/testing-with-the-start-of-the-art/>
- LA** Lucas Ambrósio
Com definições de ERRO, FALHA e FALTA no contexto
<https://www.devmedia.com.br/testes-de-software-entendendo-defeitos-erros-e-falhas/22280>
- LA** Lucas Ambrósio
Sobre validação e verificação
<https://www.devmedia.com.br/a-importancia-da-validacao-e-da-verificacao/24559>
- LA** Lucas Ambrósio
Como saber o que testar (Ajuda para definição de políticas de teste)
https://segredo.dev/como-saber-o-que-testar/?utm_source=kentcdodds&utm_medium=translate&utm_campaign=howknowtest
- LA** Lucas Ambrósio
Como escrever os testes
<https://medium.com/@sergioamjr91/escreva-testes-n%C3%A3o-muitos-mas-mais-de-integra%C3%A7%C3%A3o-7ebef225516>
- MA** Matheus Andrade
Erro que cria um defeito que pode causar uma falha
<https://backfront.com.br/fundamentos-teste-software/>
- MA** Matheus Andrade
Testes de Software - Técnicas
<https://www.devmedia.com.br/testes-de-software-tecnicas/22283>
- R** Riejo Joaquim Matos Rodrigues
diferenciando erro, defeito e falha
[https://autociencia.blogspot.com/2019/05/entenda-diferenca-entre-erro-defeito-e-falha-de-software.html#:~:text=Um%20erro%20\(error\)%20%C3%A9%20a,objetivo%2C%20com%20ou%20sem%20exce%C3%A7%C3%A3o.](https://autociencia.blogspot.com/2019/05/entenda-diferenca-entre-erro-defeito-e-falha-de-software.html#:~:text=Um%20erro%20(error)%20%C3%A9%20a,objetivo%2C%20com%20ou%20sem%20exce%C3%A7%C3%A3o.)
- RJ** Riejo Joaquim Matos Rodrigues
Verificação e Validação de software
https://www.dcce.ibilce.unesp.br/~ines/cursos/eng_soft/aula12.PDF
- SM** Sofia Melo
An introduction to code coverage
<https://www.atlassian.com/continuous-delivery/software-testing/code-coverage>
- FM** fernando macedo
fault, error and failure
<https://softwaretestingtimes.com/2010/04/fault-error-failure.html#:~:text=Fault%20%C3%A2lt%20is%20a%20condition,function%20according%20to%20its%20specification.>
- FM** fernando macedo
técnicas de teste de software
<https://www.devmedia.com.br/testes-de-software-tecnicas/22283#:~:text=A%20seguir%20conheceremos%20as%20principais,como%20t%C3%A9cnicas%2C%20estrutural%20e%20funcional.&text=O%20>
- VH** Víctor Hugo Meirelles Silva
Técnicas de teste
http://barbie.uta.edu/~mehra/32_Software%20Testing%20Techniques.pdf
- UR** Uanderson Ricardo Ferreira da Silva
Saiba a diferença entre teste, validação e verificação de software
<http://logicalminds.com.br/saiba-a-diferenca-entre-teste-validacao-e-verificacao-de-software/>
- VM** Victor Miguel de Moraes Costa
Frameworks de Testes
<https://www.primecontrol.com.br/10-ferramentas-de-automacao-de-testes-mais-usadas/>
- DW** Danilo William Pereira de Lima
Testes de Software: O que é, Por que é importante, e quais principais tipos
<https://blog.tecnospeed.com.br/teste-de-software/>

Conceitualmente, existe uma classificação para ERRO, FALHA e FALTA. Quais técnicas de Teste de Software podem ajudar a mitigar, capturar e tratar cada um deles, no contexto de VALIDAÇÃO e VERIFICAÇÃO?

LA Lucas Ambrósio 29/09/2020

Pra começo, vou resumir a diferença entre os 3 conceitos pra ajudar os que forem responder depois a questão, pois tive que pesquisar em mais de um link e foi chatinho. - Erro: Diferença entre o valor e estado esperados e os observados. - Falha: Incapacidade do software de realizar

o que lhe foi requisitado. - Falta (ou Defeito): A causa de uma falha, imperfeição no produto, que não atende à suas especificações e precisa ser consertado ou substituído.

Lucas Ambrósio 29/09/2020

Favor corrigir o quanto antes se tiver errado

Vinicius Garcia 29/09/2020

O erro provém de uma falta e pode resultar em falha, se propagado até a saída. Exemplo de falha: Terminação anormal, restrição temporal violada. Exemplo de falta: Código incorreto ou faltando.

Lucas Ambrósio 29/09/2020

Para erros, creio que o mais importante seja fazer testes com diferentes casos esperados e validar entradas para evitar corner cases (divisão por 0, depósitos negativos...). Para falhas, deve-se simular o que é requisitado. Isso pode ser detectado automaticamente com testes de integração, também ajuda ter um meio de contato para os usuários poderem reportar bugs e como ocorreram. Para faltas, creio que o mais comum seja erros de digitação ou lógica, pode ser detectado com PRs e testes unitários.

Lucas Ambrósio 29/09/2020

Quando se fala da validação, é necessário um alinhamento maior com o usuário do produto. Creio até que seja algo mais externo aos erros em si definidos acima, pois um usuário não conseguiria notar uma falta a princípio, apenas falhas e erros. Dito isso, testes de usabilidade são ferramentas poderosíssimas para o usuário expressar o que acha do software e dar sugestões de como melhorar sua experiência.

Matheus Andrade 29/09/2020

Erro: é uma ação humana que produz um resultado incorreto (e pode acontecer em qualquer fase do desenvolvimento). Assim, para mitigar erros é importante que o código seja de fácil acesso e desenvolvimento, de modo que a margem de erros seja mínima, para capturar erros é muito importante que existam diversos testes e, para trata-los é importante que o código seja revisto e re-estudado para que o erro ali existente seja corrigido. ++

Matheus Andrade 29/09/2020

Falta/Defeito: em outros termos, é um bug. Basicamente é a manifestação de um erro cometido no software. Assim, para mitigar bugs é importante que existam testes de validação do código/funcionalidade, para capturá-los é importante que haja feedback do usuário e que haja esse contato próximo para capturar o verdadeiro problema e, para tratar-los, deve-se primeiro validar a urgência do bug e então corrigir a falta para atualizar o software. ++

Matheus Andrade 29/09/2020

Falha: diferença indesejável entre o observado na prática e o esperado pelos desenvolvedores. Assim, para mitigar falhas é importante tratar os defeitos e mitigá-los, para capturar falhas é importante que existam testes em diferentes condições e proximidade com clientes para reconhecer bugs, e para tratá-los é importante que essa captação seja bem feita e bem validade para então planejar a correção e reestruturação da nova versão/produto ao mercado.

Alex Damascena 29/09/2020

Com relação ao erro, pode-se utilizar testes de unidades, baseados na técnica da caixa-branca, a qual verifica sub-rotinas, métodos e trechos de código. Já a falha, pode ser mitigada com testes de integração para verificar se componentes estão conectados corretamente. Além disso, testes que envolvem usuário final, como testes gama, é essencial para verificar a profundidade dos testes feitos anteriormente. A falta, por exemplo, pode ser minimizada a partir de testes não funcionais, os quais

Alex Damascena 29/09/2020

verificam a segurança, usabilidade, performance, etc. Além disso, testes de regressão são muito importantes para manter o funcionamento e estruturas de versões anteriores.

Riei Joaquim Matos Rodrigues 29/09/2020

Com o processo de validação e verificação, buscamos assegurar que o software é utilizável operacionalmente, inspecionando o software buscando a presença de erros e não a sua ausência. Desse modo, para encontrar cenários de processamento de dados incorretos, erros, segmentos de código que por algum engano durante o desenvolvimento causem falta e levem a situações onde os requisitos do software não são atendidos, o software falha. ++

Riei Joaquim Matos Rodrigues 29/09/2020

Durante o ciclo de validação e verificação desses problemas, precisam primeiro ser encontrados, assim é preciso testar a maior quantidade possível de cenários com o software, sendo necessário adotar critérios de cobertura para sistemas maiores. Tendo encontrado inconsistências o time de desenvolvimento deve ter um padrão de verificação e resolução de código fonte, um "Design patterns" essas correções para minimizar que essas correções tenham efeito "bola de neve" e causem mais problemas.

Sofia Melo 29/09/2020

O erro é a diferença entre um resultado obtido e um resultado esperado, a falta é a manifestação de um erro e inconsistência no software e a falha é quando um software não

cumpre seu objetivo, consequência de faltas e erros. Sendo a validação do software a certificação de que o sistema atende às necessidades do cliente, e a verificação do software a avaliação se existem problemas com o software, eu diria que os testes mais voltados para a validação lidam mais com falhas e verificação com faltas.

 **Sofia Melo** 29/09/2020

Assim, podem ser usados testes unitários para olhar as partes menores do software e garantir se está sem defeitos. Já para lidar com as falhas: testes de integração, para saber se essas partes unitárias estão se conectando corretamente; testes de sistema, para avaliar se todos pré-requisitos e funcionalidades estão funcionando; testes de aceitação para ter certeza que o software está pronto para o uso do consumidor final; testes de falhas, para saber como o sistema lida com situações anormais.

 **Zilde Neto** 29/09/2020

Podemos definir um erro como a diferença entre o resultado obtido e o resultado esperado, cuja causa tem por origem uma ação humana (engano). Acredito para os erros seja essencial verificar todos os casos possíveis ainda em codificação para uma determinada função/operação, pois os erros podem manifestar possíveis defeitos e, consequentemente, falhas. ++

 **Zilde Neto** 29/09/2020

Um defeito é a manifestação de um erro no software, ou seja, é o resultado do erro cometido. Para esse, é essencial executar testes de validação pois é aqui que os erros são refletidos inicialmente, sendo crucial a detecção antes de ser passado para a aplicação real, por assim dizer. +

 **Zilde Neto** 29/09/2020

A falha é uma diferença indesejável entre o observado e o esperado, sendo consequência direta dos defeitos encontrados. Um software pode conter defeitos mas nunca falhar! Geralmente esse tipo de problema só é detectado com constantes baterias de teste e talvez nem mesmo assim seja possível, por isso é essencial a captação de feedbacks e de testes de validação e verificação durante a análise dos defeitos e atenção durante a codificação para evitar erros.

 **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 30/09/2020

É possível utilizar os testes de software com mecanismos de Validação e Verificação para evitar Erros, Falhas e Faltas. Analisando as entradas esperadas e saídas. Levando em conta que um erro pode gerar uma falta e uma falta, por sua vez uma falha. Utilizando testes unitários, funcionais e de integração é possível a partir da validação de entradas e verificação de resultados evitar erros no processo do software. Permitindo que não ocorram faltas e por sua vez falhas no resultado esperado.

 **Victor Miguel de Moraes Costa** 30/09/2020

Para lidar com faltas, o ideal é utilizar testes estáticos (em particular, teste de inspeção) pois, através deles, podemos analisar o código-fonte e assim averiguar se houve de fato uma falta.

 **Victor Miguel de Moraes Costa** 30/09/2020

Para lidar com erros, uma opção possível é realizar teste de stress, para averiguar quais são os resultados fornecidos pelo sistema quando ele é "alimentado" com grandes quantidade de dados. Nesse contexto, testes de regressão e testes de tratamento de erros também são possíveis opções

 **Victor Miguel de Moraes Costa** 30/09/2020

Para lidar com falhas, é possível reaizar testes de recuperação de contingência, testes de operação e testes de requisitos

 **João Matheus Guedes** 30/09/2020

Testes unitários e de integração ajudam a evitar eventuais erros que passaram despercebidos de gerarem defeitos no software e o teste de sistema encontra possível falhas ao analisar se os requezitos do software estão sendo atendidos.

 **Anderson Laurentino** 30/09/2020

Um erro é geralmente cometido por um humano e é a diferença do valor esperado e o que saiu. Mas a manifestação dessa diferença é um defeito/falta. Para validar ambos os casos é possível utilizar testes unitário que validam o valor esperado com o obtido. Já uma falha seria um conjunto de defeitos, que impacta negativamente na funcionalidade do sistema, que pode ser testado com um sistema integração, pois ele vai garantir que cada modulo consegue conversar entre si sem gerar inconsistencias.

 **Jose Helton Alves** 30/09/2020

Segundo IEEE, um Erro se refere há uma diferença no que foi requisitado para o resultado obtido, é causado por um engano e esse erro é causador de um defeito. Um defeito e falta são as manifestões de um Erro. Ou seja, um engano introduziu um erro e a maninifestação desse erro pode gerar um defeito ou falta. Pode ser que esse erro não gere um defeito, porque pode ser que haja uma diferença de fato no que foi requisitado, porém continua funcionando, ou seja foi implementado de forma diferente.

  **Jose Helton Alves** 30/09/2020

Mas já a falha é o resultado incorreto, ou seja ocorreu algo diferente do esperado. Por exemplo, um funcionário clicou num botão esperando ele baixar uma planilha, porém ele saiu da página. E podemos evitar e mitigar esses problemas utilizando testes. Tais como: Testes Unitário e de Integração na parte da verificação para diminuir a quantidade de erros e defeitos. Além disso podemos utilizar Testes de Sistemas na parte da validação para garantir que o sistema não tem falhas.

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/09/2020

Erro pode ser entendido como a diferença entre o resultado obtido e o resultado esperado, podendo gerar um defeito, já o defeito é a manifestação de um erro em um software e pode acarretar em uma falha, e esta é dada quando um software não cumpre seu objetivo, com ou sem exceção. A Verificação é uma atividade, a qual envolve a análise de um sistema para certificar se este atende aos requisitos funcionais e não funcionais e a Validação, é a certificação de que o sistema atende as necessidades e++

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/09/2020

++expectativas do cliente. Pode-se utilizar as técnicas de caixa-preta, caixa-cinza e caixa-branca, consistindo do nível de app até o nível de código, respectivamente, logo percebe-se que a facilidade de se achar um erro, defeito ou falha é proporcional à técnica utilizada naquele contexto.

FM fernando macedo 30/09/2020

Um erro em um software é quando se obtém uma resposta diferente do esperado, para que eles não ocorram é necessário realizar vários testes unitários como os de stress, que testam inúmeros inputs e comparam os resultados obtidos com os esperados. Já uma falha ocorre quando um sistema não consegue realizar uma ação especificada, para minimizar a quantidade de falhas é bom realizar testes de requisitos, de usabilidade, e até mesmo testes de falhas(quando o sistema simula a queda de certos serviços)

FM fernando macedo 30/09/2020

Por fim as faltassão partes de código incorreto ou faltando que causam as falhas, e podem ser testadas por testes de defeitos por exemplo, assim reduzindo a chance de ocorrerem, além de encontrar as existentes..

VH Víctor Hugo Meirelles Silva 30/09/2020

O Erro seria a diferença entre o resultado obtido e o resultado desejado. A falta(motivo que fez o software falhar), pode ser uma implementação mal feita no código. A falha seria a incapacidade do software de realizar o comportamento para o qual foi designado, normalmente causado pelas faltas.

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 30/09/2020

- Erro: É uma instabilidade provocada por uma falta que pode gerar um resultado diferente do valor esperado. - Falta: Inconsistência no software, implementação incorreta. - Falha: Percepção de um comportamento inesperado do software.

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 30/09/2020

Sob a perspectiva da verificação (se o produto foi construído corretamente), podemos utilizar os testes de unidade, integração e regressão. Sob a perspectiva da validação (se o produto construído atende às especificações do cliente), podemos usar os testes de sistemas, testes de aceitação e a homologação.

AB Alexandre Burle 30/09/2020

Para a validação de um software a abordagem utilizada pode ser a de top-down em testes de integração, sendo possível detectar erros relacionados à arquitetura do sistema. Outras técnicas utilizadas para identificar erros é o teste de desempenho e o teste de interface.

SF Samuel Ferreira 30/09/2020

Bem, os processos de validação e verificação não são processos separados e independentes. Os testes de software são maneiras de evitar os faltas, que podem causar erros , que podem causar uma falha, sendo assim um ciclo. Com testes podem se cumprir com o objetivo da validação e verificação que é assegurar que o software atende com as especificações. Alguns exemplos: testes funcionais como de regressão e/ou testes estruturais como de stress

JB José Bruno Oliveira 30/09/2020

Erro - é uma instabilidade provocada por uma falta, que podem ter origens internas ou externas Falta - é a identificação interna de um problema em um software Falha - quando ocorre um comportamento que não havia sido desenhado anteriormente, pode-se dizer que é a consequência de uma ou mais faltas.

FD Felipe De Carvalho Vasconcelos 30/09/2020

Tratando-se de uma falha, que está mais ligada ao hardware, uma técnica que pode ser utilizada como teste é a técnica estrutural stress, visto que ele verifica como o sistema é executado com determinado volume de dados. Com relação a uma falta que exista no programa, ou uma possível falha que foi ocasionada por uma falta, pode ser utilizado o teste funcional de requisitos, pois esse teste busca identificar se o sistema têm seu funcionamento de acordo com as especificações do projeto.

C

VD Vinícius da Rosa Silva 30/09/2020

-Erro: Instabilidade ou incoerência no sistema causada por faltas, que podem ser intrínsecas ao sistema ou extrísecas -Falta: O ato de encontrar um defeito/ problema no software -Falha: Consequência de uma ou uma série de faltas, um comportamento que não havia sido previsto e traz resultados indesejados

AD Alisson Diego Diniz 30/09/2020

Para capturar os Erros, devem ser feitos testes unitários, visto que o erro é causado pela falha humana em partes específicas do código, dando saídas erradas. Outro recurso interessante é o TDD(Test Driven Development), que também ajudaria a capturá-los. As falhas podem ser mitigadas com a ajuda de testes de integração, e as faltas podem ser encontradas com os testes de sistema, simulando da forma mais fiel possível, uma sessão de uso do sistema por um usuário real

DW Danilo William Pereira de Lima 12/10/2020

Uma das técnicas que podem ser utilizadas, são os Testes Unitários, onde será investigado cada unidade ou pequenos trechos da aplicação, como partes do código, e com isso, será possível descobrir as pequenas falhas, mesmo que o software de maneira geral pareça funcionar corretamente. A técnica baseada em repetições, TDD, também é uma boa técnica a ser utilizada, pois tem como proposta que o teste de software seja escrito no início do projeto, onde será mais fácil encontrar problemas.

Segundo Amman (2008), existem os seguintes níveis de Teste de Software: Teste Unitário, Teste de Módulo, Teste de Integração, Teste de Sistemas, Teste de Aceitação, Alpha/Betha testing. Quais as principais técnicas/ferramentas de Teste de Software que podemos utilizar para melhorar nossa cobertura considerando os diferentes níveis de teste?

LA Lucas Ambrósio 29/09/2020

Na minha opinião, a maior técnica seria justamente saber o que, como e até onde testar. Kent C Dodds, que é uma referência na área, cita "Escreva testes. Não muitos. Mas mais de integração." e ele justifica isso baseado no retorno de investimento. - Escreva testes: Ele confirma que são importantes e tem seu valor. Aponta com isso as consequências de bugs, como interrupção do cronograma de trabalho, prejuízos financeiros, redução da confiança do usuário/cliente. ++

LA Lucas Ambrósio 29/09/2020

- Não muitos: Se você já escreveu testes para os casos de uso e nenhum defeito foi detectado, é improvável que você descubra um defeito escrevendo mais um. Além de provavelmente não resolver seu problema, irá consumir tempo que, junto com seu esforço, reduz a produtividade e intensiva o cansaço. - Mais de integração: Apontados como os que tem um grande equilíbrio de benefício entre confiança e velocidade/custo. Esse equilíbrio é explorado no link "como escrever testes", lá explica melhor que ++

LA Lucas Ambrósio 29/09/2020

o limite de caracteres de um comentário me permite aqui, então fica a referência pra quem se interessar por ler mais sobre isso :)

VG Vinicius Garcia 29/09/2020

Hoje em dia, está em alta o conceito de testes fim-a-fim. Onde você "navega" pelas diferentes dimensões, perspectivas e níveis de teste. É importante ter testes nos diferentes níveis pois cada um deles tem um propósito específico

AD Alex Damascena 29/09/2020

Para otimizar os testes, podemos utilizar ferramentas de gestão/controle para registrar e controlar a ocorrência de bugs. Por exemplo, Jira e Mantis são boas ferramentas para essa finalidade. Fora isso, também temos ferramentas para a automatização dos testes, como o selenium, que viabiliza, de forma simples, o desenvolvimento de scripts para testes.

AD Alex Damascena 29/09/2020

É válido ressaltar também, que existe uma preferência por testes de unidade e testes de integração, por ser menos custosos do que um teste de sistema. Entretanto, acredito que se eu consigo realizar testes eficientes na minha base estrutural do código (em sub-rotinas, métodos, etc) e na conexão entre eles, a necessidade de fazer grandes testes de sistema diminui

MA Matheus Andrade 29/09/2020

Saber qual tipo de teste executar em determinada situação é imprescindível para que se consiga um bom processo de análise, captação e verificação. Desse modo, ferramentas como políticas de testes e testes automatizados são fundamentais para um bom processo. ++

MA Matheus Andrade 29/09/2020

Além disso, as técnicas de testes estrutural (que tem por objetivo testar os fluxos básicos e alternativos do software) e funcional (garante que os requisitos funcionem conforme o especificado, sem se preocupar com detalhes de implementação) também contribuem bastante para que um determinado software funcione de forma "perfeita" diante dos seus requisitos.

RJ Riei Joaquim Matos Rodrigues 29/09/2020

Seguindo a proposta do autor onde teremos varias níveis de testes, devemos focar em testes

estruturados em camadas, onde cada camada seja intercalada com uma etapa do desenvolvimento, integrando de fato o ciclo de teste no desenvolvimento. Desse modo, erros serão prematuramente e identificados solucionados, minimizando trabalhos de correções e reteste, assim garantindo a confiabilidade do sistema com testes seguindo a ideia "dividir para conquistar".

SM

Sofia Melo 29/09/2020

Existem várias ferramentas e técnicas que podem facilitar o dia-a-dia dos programadores nesse quesito. Nos testes unitários, são utilizados frameworks específicos para testes, sendo o mais conhecido deles o xUnit. Nesses testes, usa-se a técnica FIRST, que ajuda a ter uma ideia de como devem ser os testes, e diz que um teste tem que ser rápido (dependendo do caso), independente, determinístico(sempre ter o mesmo resultado), auto-verificável e ser escrito o quanto antes.

SM

Sofia Melo 29/09/2020

Os mocks também são úteis no processo de testes, pois eles imitam objetos reais que serão testados, e várias linguagens de programação possuem ferramentas para criá-los, como Java, que tem o Mockito. A técnica de Desenvolvimento Dirigido por Testes também é uma técnica viável, pois, ao invés dos desenvolvedores criarem o programa para depois fazer testes, podendo esquecer de escrevê-los e deixando passar em branco algum erro, eles escrevem o teste e, depois, um código que faz tal teste passar.

LC

livio cavalcanti 29/09/2020

Possuir um ambiente específico para a realização de testes pois no ambiente de dev é focado no sucesso para as situações e os profissionais de teste possui uma certa independência, Equipe multidisciplinar, é importante que tanto a área de negócios quanto a de desenvolvimento realizem os testes para ter uma cobertura de teste mais ampla

ZN

Zilde Neto 30/09/2020

Acredito que essa cobertura pode ser alcançada se gerenciarmos corretamente os testes de acordo com as etapas do desenvolvimento. Testes de unidade para garantir que o código desenvolvido foi feito corretamente a cada funcionalidade inserida, testes de integração para garantir que os componentes do sistema estão funcionando corretamente (assim que recebida uma funcionalidade nova), ++

ZN

Zilde Neto 30/09/2020

testes de sistema para garantir que todos os componentes funcionam corretamente em conjunto e testes de aceitação para garantir a feature desenvolvida correspondeu às expectativas dos usuários finais. Dessa forma, podemos identificar erros prematuramente e minimizar trabalhos para correções, o que permite que o sistema ganhe confiabilidade com esse processo iterativo.

GV

Gabriel Vanderlei de Oliveira 30/09/2020

Utilizar frameworks de testes, ambientes específicos, TDD (Desenvolvimento dirigido por testes) e documentação. Além disso existem ferramentas para gestão dos testes e elaboração de testes mais sofisticados como o Jenkins e o Selenium. Realizar testes durante o processo de transição de ambientes, é um mecanismo utilizado também para melhorar a cobertura de testes (através de uma ferramenta de integração contínua, por exemplo).

JH

Jose Helton Alves 30/09/2020

Para cobrir todos os níveis de testes podemos utilizar algumas técnicas de desenvolvimento de Testes Unitários por exemplo como TDD. Além desse, podemos utilizar Testes de UI para garantir a confiabilidade da parte funcional do sistema.

AL

Anderson Laurentino 30/09/2020

Podemos utilizar alguma técnicas de desenvolvimento como DDD (Domain Drive Development) que utiliza o desenvolvimento de testes unitário antes da aplicação. Para isso é possível utilizar frameworks de test unitário como o Jest ou o Jasmine. É possível utilizar teste de interface utilizando o Selenium que fazer o teste de funcionalidade da tela. É possível validar alguns bugs e vulnerabilidades utilizando o SonarQube que garante a consistencia do código.

JM

João Matheus Guedes 30/09/2020

Podemos utilizar o XUnit para realizar testes unitários automatizados, Realizar o Desenvolvimento orientado a Testes com o TDD e utilizar Mock Up para testes de UI.

JM

Jackson Matheus Sales Santos 30/09/2020

A presença de ferramentas ajuda no desenvolvimento de testes em diversas plataformas, linguagens e automação avançada, sendo alguns deles como o Selenium, Robotium, Telerik Test Studio, entre outras. Sempre visando o princípio de FIRST. Há também a presença de TDD (Desenvolvimento Dirigido por Testes) e diversos frameworks que auxiliam na gestão dos testes de software.

FM

fernando macedo 30/09/2020

As principais ferramentas são frameworks de testes automatizados para softwares, já as técnicas são as técnicas caixa preta(funcionais) e caixa branca(estruturais) essa última testando cada linha a fluxo de código enquanto as funcionais testam os requisitos e se eles

testando cada linha e fluxo de código, enquanto os funcionais testam os requisitos e se eles funcionam como especificados.

VH

Víctor Hugo Meirelles Silva 30/09/2020

É possível utilizar técnicas como: Teste Funcional: Não se propõe a observar a estrutura do sistema, apenas a observar os resultados e compará-los com o esperado. Teste Estrutural: Escolhe casos teste de acordo com a implementação do software, de maneira a causar a execução de determinadas partes/funções do código. Dependendo dos resultados pode ser necessário debugar trechos do código ou não.

UR

Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 30/09/2020

Os frameworks de testes são indispensáveis como ferramentas para os testes de software. Como técnica, podemos citar o Desenvolvimento Dirigido por Testes.

AB

Alexandre Burle 30/09/2020

Atualmente já existem ferramentas com suporte a diferentes linguagens, testes tanto manuais quanto automatizados e APIs que facilitam o uso (dentre inúmeras outras coisas). Umas das ferramentas mais citadas são Selenium, Testing-whiz, TestComplete e Telereik Test Studio.

JB

José Bruno Oliveira 30/09/2020

As técnicas a serem utilizadas vão depender da solução que está sendo desenvolvida. O ideal é que seja sempre efetuados testes unitários que cubram uma boa parte do código, pois isso dará uma boa noção para a equipe de desenvolvimento sobre o estado atual da aplicação e também dará visibilidade sobre quais alterações estão gerando bugs. Testes automatizados também são bem interessantes, pois diminuem o esforço humano utilizado, aumentando a eficiência e agilidade no processo de testes.

SF

Samuel Ferreira 30/09/2020

Quanto menor o problema de lhe dar com complexidade, acredito que maior é chance de dar certo. Teste unitários e a técnica TDD por lhe darem com unidades menores por vez podem contribuir na melhora na cobertura de níveis.

FD

Felipe De Carvalho Vasconcelos 30/09/2020

Podem ser utilizadas técnicas de teste funcional, que são testes que buscam garantir que o software tenha seu funcionamento de acordo com as requisitos, não se preocupando com a forma com que foi implementado e sim com o resultado de saída do sistema, é chamado de teste da caixa preta. Outra técnica é o teste estrutural, que tem por objetivo testar o código fonte e suas linhas, é conhecido com teste da caixa branca. Como ferramentas de teste podem ser citadas a Selenium e a TestComplete.

VD

Vinícius da Rosa Silva 30/09/2020

As técnicas sempre variam dependendo do software que está sendo criado, mas de forma geral é importante que testes sejam feitos de forma regular e abrangente, para capturarem bem todo o funcionamento do código e suas características. Uma ferramenta que pode ser dada como exemplo é Jenkins

AD

Alisson Diego Diniz 30/09/2020

Os testes unitários podem ser utilizados para testar boa parte do código, por serem automatizados e menos custosos. O Alpha/Beta testing é muito útil para encontrar falhas no sistema, conseguindo testar diversas entradas. Uma técnica que também pode ser muito útil é o desenvolvimento dirigido por testes (TDD), onde os testes são escritos antes do código.

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 30/09/2020

As principais técnicas e ferramentas de Teste de Software que podem ser usadas para melhorar nossa cobertura de testes são: Selenium (que é a ferramenta de testes mais popular e utilizada no mercado voltada para aplicativos Web). Outras também se destacam como por exemplo: Waltir, Robotium, Ranorex, Cucumber e outras.

DW

Danilo William Pereira de Lima 12/10/2020

Testes unitários conseguem dar uma boa cobertura, pois lidam com problemas pequenos, testando cada unidade com o intuito de encontrar pequenas falhas. O Test Driven Development

(TDD), por propor que os testes sejam escritos antes do início do projeto, trazem uma possibilidade menor de erros posteriores.

Somente testes exaustivos podem mostrar que um programa está livre de defeitos. Contudo, testes exaustivos são impossíveis! Definir políticas de teste ajudam a estabelecer uma abordagem a ser usada na seleção de testes de sistema. O que devemos levar em conta na definição de políticas de teste?

LA

Lucas Ambrósio 29/09/2020

A ideia é justamente reduzir o risco de erros e falhas quando o programa for utilizado por um usuário, por isso, é importante saber o que exatamente o usuário pode fazer com o software.

C

Ou seja, deve haver uma definição prévia de quais serão os casos de uso e, para cada caso,

deve haver um teste. Também é válido dizer que não tem tanto sentido fazer testes repetidos ou muito similares que cubram o mesmo caso.

 **Vinicius Garcia** 29/09/2020

mas veja, dentro de cada caso de uso existem inúmeras possibilidades de erro (mais do que poderemos inclusive supor). como atacar isso?

 **Lucas Ambrósio** 30/09/2020

Eu acho que se existisse uma fórmula mágica pra isso, não existiriam mais bugs e nossa list de bugs históricos do point de algumas semanas atrás teria sido bem menor. Eu tinha conversado sobre testes com Henrique Caúla (estudante trabalhando na Magalu) há um tempo e a gente terminou com algumas regrinhas, mas nem definiria elas como uma política formal.

 **Lucas Ambrósio** 30/09/2020

Algumas delas eram: - Pensar nos testes antes de implementar o programa Isso ajudava a não priorizar caso de código sobre caso de uso na escrita dos diferentes e ter um entendimento melhor do que deveria ser feito. - Caso se tratasse de um refac, evitar modificar os testes. Caso tratasse de uma nova feat, escrever do início. - Tomar cuidado extra quando se trata de algo assíncrono, como o consumo de APIs por exemplo. Se possível, testar manualmente após a implementação ou modificação.

 **Lucas Ambrósio** 30/09/2020

Uma coisa que ajudava IMENSAMENTE era que tínhamos um ambiente de staging. Às vezes, o desenvolvimento dos testes era mais complicado que as features em si, então, pra otimizar a questão do tempo, a gente podia subir pra staging e testar manualmente lá, com a segurança de que não haveria o prejuízo de milhares de reais caso a gente deletasse algum item de algum banco de dados ou algo parecido.

 **Matheus Andrade** 29/09/2020

A ideia é utilizar dos diferentes tipos de testes: de unidade, de integração e de sistemas, para mitigar e capturar determinados defeitos no projeto, utilizando de testes automatizados para acelerar o processo. Além disso, é importante ter uma política de testes, definindo critérios de uso e requisitos para que as análises sejam mais rápidas e coerentes, assim como a utilização do próprio cliente. Portanto, a chance do produto final produzir falhas se torna mínima.

 **Alex Damascena** 29/09/2020

Como erros são imprevisíveis, há formas de diminuir a chance de ocorrer, utilizando, por exemplo, programação defensiva . Além disso, entender bem a finalidade do projeto e o usuário final facilita a previsão de possíveis erros que podem ocorrer.

 **Sofia Melo** 29/09/2020

É importante levar em conta a complexidade do projeto e de seus requisitos, mas as métricas mais utilizadas para saber se a cobertura dos códigos foi suficiente são: cobertura de funções, para saber quantas das funções foram chamadas; cobertura de ramificações: quantas ramificações (instruções if, por exemplo) foram executadas; cobertura de condição: quantas sub expressões booleanas foram testadas para um valor verdadeiro e falso; cobertura de linhas: quantas linhas de código foram testadas.

 **Sofia Melo** 29/09/2020

Além de todas essas métricas, o mais importante é que os programadores não pensem só nas falhas óbvias, que deixam o programa inutilizável, mas todas elas, tentando até "quebrar" seu próprio programa se possível. Tendo isso em mente, ele vai conseguir realizar testes para boa parte do seu programa.

 **Rie Joaquim Matos Rodrigues** 29/09/2020

Como os software é pensado encima de requisitos definidos pelo cliente, uma política de testes com um bom custo/benefício é aquela que valida os cenários e contextos possíveis de ocorrer, mesmo que com chance mínima, durante a operação do software pelo usuário final, ou seja, tentar sempre traçar a rotina que o cliente terá no software, evitando desperdício de recursos em cenários absurdos para o uso, como crashes ao rodar o software em um sistema operacional diferente.

 **Zilde Neto** 29/09/2020

Acredito que devemos buscar a melhor otimização possível nas políticas de teste. Para isso, agilidade e coerência nessas políticas são consequências de entender bem a aplicabilidade e o usuário final do produto que estamos desenvolvendo. Logo políticas de testes que atuem principalmente no contexto do produto (que atingem diretamente o usuário) são as que devem ser priorizadas nesse caso, minimizando assim defeitos nos locais onde o software mais será utilizado.

 **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 30/09/2020

Levar em conta a funcionalidade do sistema, suas principais funcionalidades e como elas poderão ser utilizadas. Desse modo os fluxos principais do sistema vão se manter com uma boa cobertura de testes. Validando que o software está cumprindo sua função devidamente.

 **Victor Miguel de Moraes Costa** 30/09/2020

Acredito que existem muitos aspectos que devem ser levados em conta na hora de definir uma

Acredito que existem muitos aspectos que devem ser levados em conta na hora de definir uma política de testes. Dentre eles, o contexto no qual o nosso sistema está sendo desenvolvido. Acredito que o "tamanho" do sistema também é um fator importante na hora de escolher uma política de testes pois permite ao time responsável analisar quais seriam esses testes mais adequados para o sistema.

JH Jose Helton Alves 30/09/2020

Tem que ser levado em consideração os requisitos, a complexidade e o tamanho do software, para e então desenvolver as técnicas de testes do software em si.

JM João Matheus Guedes 30/09/2020

Acredito que se deve levar em conta o que o ambiente de desenvolvimento fornecido pelo cliente, a complexidade do projeto e os recursos disponíveis.

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/09/2020

É necessário levar em conta diversos pontos, como projetos extensos, complexos, sistema não ser totalmente adequado para os serviços utilizados, tipos de funcionalidades, os recursos e cobertura de testes proporcional ao projeto.

AL Anderson Laurentino 30/09/2020

Para fazer os testes é necessário analisar funcionalmente os requisitos do projeto a fim de conseguir elencar os melhores processos de testes. Desta forma será possível criar um pipeline de testes que consigam suprir as necessidades do projeto.

FM fernando macedo 30/09/2020

Para reduzir ao mínimo a quantidade de erros em um sistema deve-se levar em conta o que está sendo feito e utilizado pelo seu sistema. Existe uma recomendação geral (que os testes sigam à proporção: 70% como testes de unidades; 20% como testes de serviços e 10% como testes de sistema), porém é importante manter em mente quais as partes mais complexas e importantes do seu código, e quais as menos importantes e mais simples.

VH Víctor Hugo Meirelles Silva 30/09/2020

A ideia é proceder a testagem pensando na forma de encontrar mais erros possíveis e ao invés de verificar se o projeto é livre de falhas (visto que ele pode sim conter defeitos), mas sim que ele é bom o suficiente para realizar os fins para os quais ele foi projetado.

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 30/09/2020

Algumas das abordagens que podemos usar são: "- Todas as funções acessadas por meio de menus devem ser testadas; - As combinações de funções acessadas por meio dos mesmos menus devem ser testadas; - Onde as entradas de usuário são fornecidas, todas as funções devem ser testadas com entradas corretas e incorretas." Ou seja, a política de testes deve cobrir todas as partes do software que interagem com o usuário.

AB Alexandre Burle 30/09/2020

Primeira é importante pensar quais são "áreas" da solução o código deve ser feito, como usabilidade, segurança, confiabilidade... para poder projetar os testes para cada uma delas. Como não é possível fazer infinitos testes, o time/pessoa que vai testar tem que planejar quais são os testes mais importantes e erros mais recorrentes naquela solução que está sendo desenvolvida, para obter o resultado 'ótimo' com a quantidade de testes que pode ser executada.

FD Felipe De Carvalho Vasconcelos 30/09/2020

Para uma boa política de testes deve-se levar em conta vários aspectos, dentre eles estão as funcionalidades do projeto e os requisitos que foram impostos previamente, pelo cliente, ou seja buscar a testagem de forma que o projeto funcione de acordo com esses requisitos, além disso definir quando as atividades de verificação e validação iniciam e terminam. Então é válido criar um plano que detalhe quais testes irão ser realizados e que atributos vão ser testados.

VD Vinícius da Rosa Silva 30/09/2020

Seguir recomendações gerais existentes que afirmam uma certa proporção entre os testes que deve ter seguida de 10% des testes de sistema, 20% de testes de serviços e 70% de testes como testes de unidade

SF Samuel Ferreira 30/09/2020

A complexidade do software, funcionalidades, requisitos.

AD Alisson Diego Diniz 30/09/2020

Primeiramente, deve-se ter o máximo de informações sobre a finalidade do software, suas características e o público-alvo dos usuários. Os testes devem se concentrar na identificação das fontes de riscos de falha de segurança, onde dependendo dos casos, como por exemplo sistemas de bancos, este tipo de teste se sobrepõe de maneira majoritária acima de qualquer outro.

C DW Danilo William Pereira de Lima 13/10/2020

Uma abordagem geral sobre o cenário em que está inserido o produto em desenvolvimento, já é um bom início. Aspectos como os requisitos, usabilidade que o software terá e qual público é atingido por ele, complexidade, pois a partir disso é possível se ter uma noção dos testes a serem utilizados.

Dona Deda

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] cujo foco é conversar livremente sobre qualquer coisa

Referências

Papo furado

https://pt.wikipedia.org/wiki/Papo_furado

Fale sobre o q achar relevante para a disciplina e não está relacionado nas questões essenciais de outras caixas de ferramentas

 **Lucas Ambrósio** 29/09/2020

Quando respondi meu próprio comentário, apareceu o texto como "Ver mais 4 respostas...", pensei que era o bug de apertar enter várias vezes no mesmo segundo, mas aparentemente não. Parece ser outro bug, pois tentei expandir e consegui para mostrar uma resposta (a que eu tinha feito) e não consegui expandir mais para mostrar as outras 3 respostas indicadas

 **Vinicius Garcia** 29/09/2020

obrigado!

Dúvidas

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] cujo foco é compartilhar dúvidas com o time

Referências

Dúvidas frequentes

<https://pt.m.wikipedia.org/wiki/FAQ>

Insira aqui suas dúvidas para que todos possam ajudar

 **Lucas Ambrósio** 29/09/2020

Não consegui entender bem a segunda questão do point de "Atributos de Qualidade". Acho que fiquei mais confuso porque recursos é uma definição tão genérica. Na minha cabeça pode ir desde "Semicondutores", "Hardware+Software" até "Bancos de Dados" ou "Conectividade/Internet". Teria como esclarecer que tipo de recursos estamos falando sobre?

 **Lucas Ambrósio** 29/09/2020

Acredito que isso toque também na terceira pergunta do mesmo point, fico no aguardo pra prosseguir com ambos :)

 **Vinicius Garcia** 29/09/2020

boa! recursos no caso de software é todo e qualquer "recurso" que possa ser utilizado por ele. desde ativos e artefatos digitais, outros serviços (APIs de terceiros, banco de dados, barramentos, protocolos) além de processos e ciclo de vida... usualmente estamos nos referindo a recursos diretos (APIs, serviços, funcionalidades)

 **Lucas Ambrósio** 29/09/2020

O primeiro link de referência do point "Teste de Software" tá inválido, mostra uma página de não encontrado do github. Creio que o link tenha sido modificado para esse: <https://www.mauricioaniche.com/talks/testing-with-the-start-of-the-art/> Adicionei como link compartilhado no point, se não for esse, sinta-se livre para tirá-lo de lá :)

 **Vinicius Garcia** 29/09/2020

obrigad! vou corrigir no Kit



💡 Automação de Testes

Tópicos [de aprendizagem]

Metodologia de testes cujo foco é ter o desenvolvimento de software guiado por testes [unitários/funcionais + comportamentais] automatizados.

🔗 Referências

Engenharia de Software Moderna, Cap. 8: Testes

<https://engsoftmoderna.info/cap8.html>

Por que escrever testes automatizados se eu mesmo posso testar?

<https://bit.ly/30lts9C>

Desenvolvimento Orientado a Testes

<https://bit.ly/3l0Ofr3>

Four reasons you need automated tests for your code

<https://bit.ly/3clVuAZ>

How to add end to end tests to your project with Cypress

<https://bit.ly/3dcl40f>

🔗 Links compartilhados

LA Lucas Ambrósio

Diferença entre testes unitários, de integração e end to end

<https://kentcdodds.com/blog/unit-vs-integration-vs-e2e-tests>

LA Lucas Ambrósio

Sobre TDD vs BDD

<https://www.browserstack.com/guide/tdd-vs-bdd-vs-atdd>

VM Victor Miguel de Moraes Costa

Sobre os princípios FIRST

<https://medium.com/@qaschool/conhe%C3%A7a-os-princ%C3%ADpios-f-i-r-s-t-aplicados-em-testes-de-unidade-999c9d2a00d>

VM Victor Miguel de Moraes Costa

What are Flaky tests?

<https://whatistechtarget.com/definition/flaky-test>

VM Victor Miguel de Moraes Costa

O que são os princípios FIRST?

<https://medium.com/@qaschool/conhe%C3%A7a-os-princ%C3%ADpios-f-i-r-s-t-aplicados-em-testes-de-unidade-999c9d2a00d>

JB José Bruno Oliveira

TDD Vs BDD – Analyze The Differences With Examples

<https://www.softwaretestinghelp.com/tdd-vs-bdd/>

VM Victor Miguel de Moraes Costa

All you need to know about End-to-End (E2E) testing

<https://www.katalon.com/resources-center/blog/end-to-end-e2e-testing/>

JB José Bruno Oliveira

TDD vs BDD. Giants of Test Go Head-to-Head

<https://www.youtube.com/watch?v=4sgTIVLGPAk>

JM Jackson Matheus Sales Santos

TDD na prática

<https://www.youtube.com/watch?v=qj54c9240lw>

JM Jackson Matheus Sales Santos

Testes Flaky

<https://talkingabouttesting.com/2017/01/04/a-importancia-de-lidar-com-testes-flaky/>

SM Sofia Melo

BDD como metodologia ágil

<https://www.dtidigital.com.br/blog/bdd-como-metodologia-agil/#:~:text=BDD%20%C3%A9%20uma%20t%C3%A9cnica%20de,a%20serem%20testados%20e%2Fou>

SM Sofia Melo

TDD and Debugging

<http://codebetter.com/jeremy-miller/2006/06/01/tdd-and-debugging/>

MA Matheus Andrade

Testes Flaky no Google

<https://testing.googleblog.com/2016/05/flaky-tests-at-google-and-how-we.html>

C

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva

Diferença entre TDD e BDD
<https://blog.locaweb.com.br/artigos/metodologias-ageis/diferenca-entre-bdd-tdd/>

O que diferencia as abordagens de TDD e BDD? Onde e como elas se conectam no ciclo de desenvolvimento guiado por testes?

LA Lucas Ambrósio 01/10/2020

O TTD é uma metodologia que preza pela escrita dos testes antes da implementação em si. Isso reduz o tempo preciso para a implementação, pois encoraja legibilidade de código e um padrão mais limpo. O BDD é derivado do TTD e preza pela modelagem dos testes a partir do comportamento do usuário. Comumente, testes são escritos da forma "Given-When-Then". Isso aumenta a legibilidade com uma linguagem não técnica e foca em como o sistema deve se comportar a partir do ponto de vista do usuário.

LA Lucas Ambrósio 01/10/2020

Um bom exemplo de um BDD é o teste: - Dado que o usuário não está logado; - Quando clicar em seu perfil; - Deve ser redirecionado para a tela de login.

MA Matheus Andrade 06/10/2020

Essa questão do Given-When-Then achei massa. Dei uma olhada para entender muito bem o que era cada pedaço e achei isso: - Given/Dado: Define quais são as pré-condições verdadeiras para executar o teste. - When/Quando: Define a ação que será executada no sistema. - Then/Então: Seguindo a ação descrita no QUANDO define o resultado esperado.

LA Lucas Ambrósio 06/10/2020

Bom resumo! :) Valeu pela resposta

VM Victor Miguel de Moraes Costa 04/10/2020

As abordagens TDD e BDD se diferenciam nos seguintes aspectos: A abordagem BDD é voltada o desenvolvimento de software por meio de descrições humanas e minimamente técnicas, de forma que pessoas de outros times (design, user experience, marketing) possam participar do processo de desenvolvimento do produto mesmo sem ter conhecimento sobre programação. Esse desenvolvimento busca focar em como uma funcionalidade deve se comportar durante o uso, em vez de impor como ela deve ser implementada. ++

VM Victor Miguel de Moraes Costa 04/10/2020

Isso também trás mais liberdade ao time de software para que ele possa escolher a forma mais adequada para desenvolver tal produto. Já a abordagem TDD é uma abordagem baseada na utilização de testes. Nela, os testes são as primeiras coisas a serem desenvolvidas em um projeto (sejam eles unitários ou de integração). Ela foca em garantir a melhor qualidade de código possível, sempre buscando atingir 100% de cobertura nos testes. Acredito que essas duas abordagens se conectam durante o desenvolvimento++

VM Victor Miguel de Moraes Costa 04/10/2020

mento logo no início, ou seja, na fase de escrita dos testes. Isso porque as diferentes visões dos diversos times de uma empresa a respeito de uma funcionalidade podem impactar diretamente no planejamento e na escrita dos testes.

LA Lucas Ambrósio 06/10/2020

Curti sua resposta, incluir mais pessoas que não sejam do ramo de engenharia de software no processo de desenvolvimento é super importante

JB José Bruno Oliveira 05/10/2020

No TDD, o processo é iniciado ao escrever um teste; no BDD, ao escrever um cenário descrevendo o comportamento que é esperado. O TDD foca na forma com a funcionalidade é implementada, enquanto o BDD foca no comportamento da aplicação para o usuário. O TDD prega que os testes sejam escritos com uma linguagem de programação, enquanto o BDD é escrito de maneira simples, no idioma desejado - esse ponto faz com que os testes em BDD possam ser lidos e compreendidos por pessoas que não dominam -

JB José Bruno Oliveira 05/10/2020

programação. o TDD exige apenas a colaboração entre os devs, enquanto o BDD necessita da colaboração de todas as pessoas interessadas no desenvolvimento do software.

JB José Bruno Oliveira 05/10/2020

Como o BDD é tido como uma evolução do TDD, o ideal é que seja utilizada a combinação de ambos no desenvolvimento de software. Portanto, o cenário ideal é aquele onde eu consigo rastrear facilmente os bugs que ocorrem na minha aplicação e ter uma excelente cobertura de código fornecidos pelo TDD, combinando isso com o foco no comportamento da funcionalidade e a experiência do usuário.

VG Vinicius Garcia 06/10/2020

certo... mas como eu faço isso? quais os passos que devo seguir?

LA Lucas Ambrósio 06/10/2020

Queria conseguir tentar colaborar e adicionar a resposta do José, mas acho que não existe uma resposta 100% certa pra isso. Como foi mencionado no point passado, o

software só tem 100% de garantia se passar nos testes exaustivos, mas isso é absolutamente inviável. Dito isso, eis meus 5 cents: Pra o ponto de rastrear os bugs, testes atômicos podem ser uma boa, já que saberíamos exatamente o ponto. E testes fim a fim garantem que os comportamentos mais padrões dos usuários estejam funcionando bem.

JM

Jackson Matheus Sales Santos 05/10/2020

TDD(Test-Driven Development) é um processo focado para desenvolvimento de testes antes de implementá-lo, já o BDD(Behavior Driven Development) é um processo de desenvolvimento de comportamento. Ou seja, o TDD prioriza os testes escrevendo-os a fim de validá-los positivamente, antes da implementação no próprio software a ser desenvolvido, e o BDD você escreve como deve se comportar o seu problema. Por o TDD ter uma abordagem mais voltada ao desenvolvedor no que diz respeito a como seria++

JM Jackson Matheus Sales Santos 05/10/2020

++ a funcionalidade do software, surgiu uma necessidade de se ter um enfoque mais humano no desenvolvimento, por isso teve-se a criação do BDD trazendo uma visão mais ampla do problema, dada por devs, product owner, stakeholders, cliente do projeto. Logo, eles se complementam, podendo ser feito um TDD após um BDD, unindo diversidade e inovação com testes de integração contínua, de código e desenvolvimento ágil.

JM Jackson Matheus Sales Santos 05/10/2020

Em resumo, o TDD envolve-se mais na parte de linguagens de programação, enquanto o BDD pode ser feito até com um papel e uma caneta, contanto que estejam o pessoal presente para a resolução do comportamento.

VG Vinicius Garcia 06/10/2020

jóia.. como eu faria essa conexão, na prática?

LF

Lucas Felix 05/10/2020

No TDD (Test-Driven Development), os testes são escritos para checar a implementação da funcionalidade, mas assim que os códigos evoluem, os testes podem retornar falsos resultados. O BDD (Behavior-Driven Development) também é uma abordagem de testes antes de código, mas difere por testar o comportamento do sistema a partir da perspectiva do usuário final. A prevenção de bugs é o objetivo principal dessas abordagens e os testes servirão como documentação concreta do que está sendo planejado. ++

LF Lucas Felix 05/10/2020

O ciclo de desenvolvimento em ambas abordagens começa com a ideação. As ideias serão convertidas em testes, que devem falhar. Então é escrito código que permita que esses testes passem. Então o código é refatorado para que o melhor design seja encontrado. Então esse código refatorado passará sobre mais testes até que o design seja finalizado. Como os testes em BDD são escritos em linguagem natural, os clientes são capazes de entender os testes e dar um retorno sobre a aplicação. ++

LF Lucas Felix 05/10/2020

Isso abre linhas de comunicação e permite que os desenvolvedores incorporem o retorno do cliente para melhorar os testes e o design do software. Em TDD, apenas os programadores podem entender o teste, e isso limita a comunicação com os consumidores, apesar de, geralmente, entregar código de melhor qualidade.

VG Vinicius Garcia 06/10/2020

eu só não entendi como os dois se conectam na sua visão...

SM

Sofia Melo 06/10/2020

Enquanto o TDD visa desenvolver um código para teste, o BDD descreve o comportamento que as funcionalidades do código deve ter, com uma linguagem mais "humana", que ajuda o entendimento do código e faz com que pessoas sem tanto conhecimento na área de TI possam ajudar a resolver problemas mais facilmente. O BDD pensa no comportamento do usuário, no design e nas regras de negócios antes de escrever qualquer linha de código, ++

SM Sofia Melo 06/10/2020

para depois o TDD ser aplicado, escrevendo testes automatizados para, finalmente, escrever o código que valida esse teste. Dessa forma, o BDD e TDD trabalham em conjunto, complementando um ao outro.

AD

Alex Damascena 06/10/2020

Enquanto o BDD se baseia no comportamento que é esperado e é priorizado em relação a um teste unitário, o TDD dá preferência a um desenvolvimento guiado por testes unitários. BDD e TDD trabalham em conjunto e sequencial, pois antes de escrever qualquer linha de código, precisamos saber o que eu espero de determinada subdivisão do projeto. Após feita essas decisões, é necessário escrever códigos para testar as funcionalidades

RJ

Rie Joaquim Matos Rodrigues 06/10/2020

A grande diferença entre eles é a perspectivas usadas, o TDD possui uma abordagem bottom-up, ligada diretamente ao time de desenvolvimento, criando um ciclo de desenvolvimento orientado pelos testes, já mais focado no código, enquanto o BDD tem uma abordagem mais geral, top-down, de pensar testes para o software se orientando aos requisitos, mas de forma ampla, fazendo sentido para o cliente, o qual pode já dar feedbacks e alinhar requisitos antes desses testes passados para código.

VG

Vinicius Garcia 06/10/2020

massa! só ficou beeemmm confuso como o TDD se conecta com o BDD (é uma conexão bidirecional?)?

LA Lucas Ambrósio 06/10/2020

Acho que isso era pra ter sido um comentário na postagem de alguém?

VG Vinicius Garcia 07/10/2020

não, é pra todo mundo mesmo kkk

ZN

Zilde Neto 06/10/2020

Basicamente, TDD é voltada para o ponto de vista dos desenvolvedores, focando na implementação de testes, features, etc.. Já o BDD é focada no ponto de vista dos usuários (com uma linguagem bem mais simplificada), se voltando para o comportamento de todo o sistema. ++

ZN Zilde Neto 06/10/2020

Acredito que elas se relacionem como um ciclo: O BDD se utiliza de uma sintaxe mais simplificada como a "Given-When-Then", permitindo que até não desenvolvedores planejem comportamentos que posteriormente são passados para o TDD, que desenvolve a funcionalidade em si.

MA

Matheus Andrade 06/10/2020

TDD é uma técnica que diz respeito a verificação e validação, e se baseia no ponto de vista do desenvolvedor. Nessa abordagem, os testes são feitos antes de tudo, antes mesmo da refatoração do código. Ou seja, primeiro se escreve um caso de teste automatizado, depois é produzido o código que possa ser validado pelo teste e, só então, é que o código é refatorado, o que reduz o tempo de implementação, pois permite um código mais simples e mais legível. ++

MA Matheus Andrade 06/10/2020

BDD é técnica de desenvolvimento ágil que visa integrar regras de negócios com linguagem de programação, focando o comportamento do software. Ele utiliza linguagem natural e com isso busca diminuir cada vez mais a lacuna que em muitas situações acaba se desenvolvendo entre a área de negócio e de desenvolvimento. ++

MA Matheus Andrade 06/10/2020

Assim sendo, pode-se dizer que BDD é a evolução do TDD, visto que os testes ainda orientam o desenvolvimento, ou seja, primeiro se escreve o teste e depois o código.

GV

Gabriel Vanderlei de Oliveira 06/10/2020

O TDD, Desenvolvimento Orientado a Testes é uma técnica de desenvolvimento de Softwares onde o código é desenvolvido com base em testes elaborados previamente. O BDD, Desenvolvimento Orientado a Comportamento, é uma técnica de testes baseada no comportamento do sistema, onde o principal objetivo é entender o sistema como um todo. BDD e TDD se relacionam, sendo o BDD responsável por testar e mapear as funcionalidades do sistema enquanto o TDD deve testar essas funcionalidades a nível de código.

DV

Danilo Vaz 06/10/2020

TDD é uma técnica de teste de software voltada para testar o código, nessa os testes são implementados antes mesmo da aplicação e eles visam testar os mais variados cenários em busca de erros. BDD é uma técnica de teste onde os testes são orientados pela perspectiva do comportamento esperado pelo usuário do software é cada situação. TDD e BDD se relacionam, pois o TDD busca mais consertar o código e o BDD busca aproximar comportamento do software do esperado pelo usuário; TDD e BDD se completam.

UR

Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 07/10/2020

No TDD (Desenvolvimento guiado por testes), a ideia é escrever um teste automatizado antes de começar a desenvolver o código. Primeiro se escreve o teste, o executa (e vemos ele quebrando) e então começamos a escrever o código que fará o teste passar (e o melhoramos...)

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 07/10/2020

No BDD (Desenvolvimento guiado por comportamento), a ideia é passar o comportamento esperado de uma funcionalidade (e não informações técnicas de como deve ser feita a implementação). Por exemplo: se descreve uma situação com um usuário hipotético realizando uma funcionalidade que deve ser implementada, e a partir daí o desenvolvedor busca a melhor forma de realizar essa implementação.

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 07/10/2020

As duas abordagens se completam. Enquanto o BDD diz respeito a como a funcionalidade será descrita para o programador, o TDD diz respeito a como os testes vão impactar o desenvolvimento. Dessa forma, o que é levantado na hora de descrever as funcionalidades (BDD) já impacta como serão realizados os testes (TDD) e, portanto, o código.

FM

fernando macedo 07/10/2020

o TDD faz inúmeros e repetidos testes em um código para ver se seu resultado está saindo como o esperado, e toda vez que ele falha, o erro deve ser concertado. Essa técnica deve ser usada para testar pequenos trechos de código com uma função específica. Já o BDD testa se

o resultado da parte testada está satisfazendo o seu propósito. Quanto à sua função no ciclo é testar o conjunto de partes que foram testadas individualmente pela técnica TDD

VH

Víctor Hugo Meirelles Silva 07/10/2020

TDD significa desenvolvimento dirigido por testes. Ao analisarmos a própria expressão é possível notar a natureza do TDD: Primeiro é elaborado o teste, depois é desenvolvido o código visando obter sucesso no teste, dessa forma os testes dirigem o desenvolvimento. O BDD funciona de forma bem semelhante ao TDD, ambos desenvolvem o teste antes do produto, contudo, o BDD foca no comportamento do produto. Torna-se então importante que exista uma descrição prévia do software.

SF

Samuel Ferreira 07/10/2020

Os dois são bastante semelhantes. Mas o BDD é tratado como uma evolução do TDD. Enquanto o TDD visa o código em si, o BDD vê o comportamento das funcionalidades, isso de forma mais simples de usar, como pessoas que não dominam programação conseguem entender e executar os testes.

JM

João Matheus Guedes 07/10/2020

O foco do TDD é que o desenvolvimento seja baseado em validações: primeiro se criar o teste automatizado para implementar a funcionalidade, depois se codifica de modo que o código passe nesse teste e posteriormente se refatora o código para um padrão aceitável. O BDD funciona mais como uma extensão do TDD, seu foco é no entendimento do comportamento esperado das funcionalidades.

SV

Sergio Victor 07/10/2020

No TDD, a medida que o código vai sendo modificado, os testes podem dar resultados errados, enquanto que no BDD, o teste do sistema é da perspectiva do usuário final (no TDD as funcionalidades são testadas isoladamente, e não o sistema inteiro). BDD opera em um nível "mais alto"

AB

Alexandre Burle 07/10/2020

No TDD primeiro o teste que será o código é desenvolvido e, a partir disso, o código real começa a ser escrito e adaptado até que passe nos testes, garantindo que o um sistema codificado com cobertura 100% de testes. O BDD surgiu como uma crítica de Dan North ao TDD. Ele é uma técnica que busca unir o time de desenvolvimento com o de negócios. O BDD, ao invés de se basear no código, se baseia no comportamento dos usuários, sendo essa a maior diferença entre as duas técnicas.

AL

Anderson Laurentino 07/10/2020

TDD significa Test Driven Development (Desenvolvimento Guiado por Testes) e tem como premissa desenvolver os testes de um software antes mesmo de escrevê-lo propriamente dito. Já o BDD Behavior Driven Development (Desenvolvimento Guiado por Comportamento) se trata de uma técnica mais evoluída do TDD, uma vez que o TDD apenas se preocupa com a validação do código enquanto o BDD estende esta ideia e trazer a validação e verificação para pessoas de outros setores e pessoas não técnicas.

VD

Vinícius da Rosa Silva 07/10/2020

TDD = Desenvolvimento orientado por testes, onde os testes precedem todos os processos de desenvolvimento, e os guiam a medida que os resultados dos mesmos vão sendo obtidos, porém, limita-se ao caráter técnico da aplicação. Já o BDD é como o TDD porém num estágio "mais avançado", com a noção da necessidade de se aferir outras formas de teste não puramente técnicas ao processo

AD

Alisson Diego Diniz 07/10/2020

No TDD, o teste é escrito para verificar a implementação da funcionalidade, mas conforme o código evolui, os testes podem dar resultados falsos. BDD também é uma abordagem de "Test First", mas difere ao testar o comportamento real do sistema da perspectiva do usuário final.

YL

Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante 07/10/2020

No TDD o desenvolvimento deve ser guiado a testes que devem ser criados antes das funcionalidades e tem como objetivo fazer o teste passar. Já no BDD o desenvolvimento é baseado nas descrições de comportamento que as funcionalidades devem ter, a ideia aqui é descrever o comportamento esperado por tal funcionalidade. Resumindo, o BDD parte do ponto de vista do comportamento esperado de uma funcionalidade pelo usuário e o TDD busca garantir a qualidade do código através de testes.

FD

Felipe De Carvalho Vasconcelos 07/10/2020

São diferentes metodologias de desenvolvimento onde, no TDD o desenvolvimento deve ser pautado nos testes, ou seja, antes de construir uma funcionalidade do sistema o teste que irá validar aquela funcionalidade deve ser desenvolvido. Já no BDD, o sistema deve ser desenvolvido guiando-se de acordo com o comportamento do sistema, assim o comportamento é priorizado em detrimento do teste. Sendo assim, o BDD é considerada uma técnica mais avançada.

JH

Jose Helton Alves 07/10/2020

TDD(Test-Driven Development) se refere a uma metodologia de desenvolvimento de testes voltados para desenvolvedores. Tal técnica tem o principal foco em testar se o código está de acordo com os requisitos, sua filosofia se refere ao Vermelho-Verde-Azul, ou seja será desenvolvido o teste a partir dos requisitos e esse teste vai falhar(Vermelho), pois ainda não existe essa funcionalidade, após isso será desenvolvido a funcionalidade e então o teste passará(Verde) +

JH Jose Helton Alves 07/10/2020

após isso o desenvolvedor irá refatorar o código (Azul). Já o BDD(Behavioral-Driven Development) é uma prática de desenvolvimento de testes baseados em comportamentos do sistema. Eles são voltados para que qualquer pessoa possa desenvolver tais testes. O TDD é aplicado no nível de testes de Unidades para testar cada parte do código. Já o BDD geralmente pode ser utilizado para testes de UI.

O que são os princípios FIRST e quais os benefícios que ele pode trazer para qualidade de software?

LA Lucas Ambrósio 01/10/2020

- Fast (Rápido) Um feedback rápido sobre bugs aumenta a produtividade do programador. - Independent (Independente) Não devem alterar o resultado dos outros testes. - Repeatable (Repetitivo) É necessário determinismo, ou, o teste sempre passa ou sempre falha. - Self-Checking (Auto-verificável) O teste deve retornar um resultado booleano, para não precisar ser manualmente verificado. - Timely (A tempo) Preferencialmente antes mesmo da implementação. Benefícios foram mencionados na questão 1.

LA Lucas Ambrósio 01/10/2020

Os benefícios gerais são definir um padrão/política para manter a qualidade de código, a produtividade e de forma que possam ser facilmente entendidos. Um ótimo benefício com o estabelecimento de padrão é que os testes não precisam mudar depois de refacs de códigos, o que aumenta bastante a produtividade.

VM Victor Miguel de Moraes Costa 04/10/2020

Os princípios FIRST são basicamente um acrônimo para uma série de requisitos que se espera que os teste de unidade cumpram:

VM Victor Miguel de Moraes Costa 04/10/2020

F: Fast (Rápido) - É necessário que a execução dos testes de unidade seja rápida. Para isso, é preciso que o time de software escreva tais testes frequentemente, de forma que sua execução ocorra em menos tempo

VM Victor Miguel de Moraes Costa 04/10/2020

I: Independent (Independente) - É preciso que os testes de unidade sejam independentes. Ex: Um teste B não pode depender de um teste A.

VM Victor Miguel de Moraes Costa 04/10/2020

R: Repeatable (Repetível ou Reproduzível?) - Os teste de unidade devem produzir os mesmos resultados em qualquer que seja o ambiente no qual esteja sendo executado ou a quantidade de vezes que ele seja repetido. (Quando isso não é satisfeito, dizemos que temos um teste "Flaky".)

VM Victor Miguel de Moraes Costa 04/10/2020

S: Self-Validating (Auto-Verificável/Explicativo) - Os testes de unidade devem apresentar um resultado binário (passou ou falhou), de tal forma que esse resultado possa ser facilmente analisado e verificado.

VM Victor Miguel de Moraes Costa 04/10/2020

T: Timely (Preamentamente Escritos) - Os testes de unidade devem ser escritos antes que a aplicação em si comece a ser desenvolvida. Isso é importante, pois evita a tentação de escrever testes que se encaixem na execução do código ao invés de desenvolvê-los um software que seja capaz de passar nos testes que nós criamos.

VM Victor Miguel de Moraes Costa 04/10/2020

Por fim, acredito que os princípios FIRST trazem uma série de benefícios, dentre eles: Agilidade na verificação de bugs/erros no código devido ao princípio F. Possibilidade de executar os testes em paralelo uma vez que ele são independentes (princípio I). Confiabilidade do software produzido uma vez que seus testes realizados devem produzir os mesmos resultados qualquer que seja o ambiente de execução e qualquer que seja o número de vezes que o teste foi executado (princípio R). Acredito ++

VM Victor Miguel de Moraes Costa 04/10/2020

que a confiabilidade também é adquirida por meio do princípio T, pois evita que o time crie teste enviesados para que se adequem ao código do produto.

JB José Bruno Oliveira 05/10/2020

F de Fast, rápido - as execuções dos testes precisam ser ágeis. I de independente - os testes não podem possuir dependência entre si. R de repeatable, determinísticos - os testes precisam ser confiáveis S de auto-verificáveis - os testes precisam ser fáceis de serem lidos, é necessário que seu objetivo esteja claramente visível T de Timely, previamente escrito - semelhante à ideia do TDD, a ideia é que o teste seja feito antes do desenvolvimento em si

JM

Jackson Matheus Sales Santos 05/10/2020

Fast - Rápido, realizar testes frequentes a fim de obter uma maior velocidade no resultado. Independent - Independente , os testes não devem ter dependências entre si, cada um deve funcionar de maneira paralela. Repeatable - Determinísticos, os testes devem ter sempre os mesmos resultados. Self-Validating - Auto-Verificáveis, os testes devem ser auto-explicativos, ou seja, o resultado ser rapidamente verificado e interpretado. Timely - Previamente Escritos, escrever os testes antes de eles+

JM Jackson Matheus Sales Santos 05/10/2020

+serem executados no código, assim no início irão falhar, porém, ao decorrer da implementação, os testes irão passando aos poucos.

JM Jackson Matheus Sales Santos 05/10/2020

Todo esse conjunto reforça várias medidas as quais a equipe de desenvolvimento irá seguir, a fim de manter sempre uma altíssima qualidade de software, como também fácil entendimento das implementações, manutenção, testes de software, fácil realocação de pessoal, desenvolvimento de culturas ágeis.

LF

Lucas Felix 05/10/2020

Fast, rápido: testes e feedbacks rápidos, que possam ser utilizados com alta frequência. Independent, isolados: os testes devem funcionar de forma isolada, sem depender de outros testes. Repeatable, repetitíveis: os testes devem retornar resultados determinísticos, que retornam os mesmos resultados para as mesmas entradas. Self-validating, auto-verificáveis: os testes devem retornar valores booleanos para facilitar a verificação. Timely, prévios: os testes devem ser escritos antes do código. +

LF Lucas Felix 05/10/2020

Esse conjunto de práticas aumenta a chance da qualidade do código final ser bastante boa, além de padronizar os métodos da aplicação dos testes unitários. Além de tudo, dá muita segurança ao programador em colocar o código em produção.

SM

Sofia Melo 06/10/2020

Rápido - Os testes devem ser executados em menor tempo possível para poder obter o resultado sobre os bugs quanto antes. Independentes - a execução de um não altera a do outro, facilitando a divisão dos testes em partes menores. Determinísticos - sempre que forem executados, devem ter o mesmo resultado para as mesmas situações. Auto-verificáveis - devem ser binários para não dificultar a verificação. Previamente escritos - escrever o quanto antes, como usado na técnica de TDD.

SM Sofia Melo 06/10/2020

Eles ajudam a implementar testes que tenham qualidade e que possam ser facilmente mantidos e entendidos, a partir de uma "padronização".

AD

Alex Damascena 06/10/2020

o princípio FIRST é um conjunto de instruções para a construção de testes mais efetivos e com qualidade. Cada letra da palavra significa uma instrução, por exemplo, F -> fast ; I -> independent; R -> repeatable; S -> self-validating; T -> timely.

RJ

Rie Joaquim Matos Rodrigues 06/10/2020

É o sigla para os princípios e boas práticas para desenvolvimento de testes que conversam diretamente a abordagem TDD, que ganha qualidade e melhor retorno quando os testes: retornam rapidamente conclusões sobre o código (F), os testes são independentes e podem ser rodados de forma distribuída (I), produzem conclusões determinísticas sobre o código (R) e essas conclusões são claras e autoexplicativas(S). E como boa prática terem sido escritos antes de serem passados para código (T).

ZN

Zilde Neto 06/10/2020

Os princípios FIRST são princípios voltados para testes de unidade, permitindo que o teste seja: Fast - Propõe que os resultados e feedbacks dos testes sejam feitos em tempos hábeis e curtos. Independent - Defende que os testes não podem ter dependências entre si. Repeatable - O teste tem que ser determinístico, dando sempre o mesmo resultado. ++

ZN Zilde Neto 06/10/2020

Self-Validating - O resultado tem que ser auto explicativo (preferencialmente booleano), permitindo que o resultado possa ser rapidamente validado e interpretado. Timely - Os testes devem ser feitos antes de serem executados em código.

MA

Matheus Andrade 06/10/2020

F - Fast (Rápido): Os testes devem ser rápidos. Testes lentos quebram nosso fluxo de trabalho.. E, se não os executarmos, não seremos capazes de detectar falhas com frequência ou a tempo. Ou seja, o teste não precisa executar rapidamente, mas sim ser rápido para executar. I - Independent (Independente): Os testes não devem depender uns dos outros, nenhum teste deve ser uma pré-condição de outro teste. ++

C

MA Matheus Andrade 06/10/2020

R - Repeatable (Repetitivo): O teste deve ser repetido em qualquer ambiente e para

qualquer desenvolvedor da equipe. Assim como, sempre que um teste for executado, ele deverá dar um mesmo resultado. S - Self-Checking (Auto-verificável): Os testes devem ter uma saída booleana, passa ou falha. Testes que deixam seu resultado em uma string de texto que devemos revisar ou testes sem afirmações devem ser evitados. ++

 **Matheus Andrade** 06/10/2020

T - Timely (A tempo): Os testes devem ser criados antes do código de produção, quando fazemos TDD isso está implícito, mas também devemos fazê-lo com o resto dos tipos de testes (funcionais, integração). Benefícios: Os benefícios do princípio FIRST dizem respeito a cada uma das partes dele. - Se ele é executado rapidamente (F - Fast), ele encontra bugs mais rapidamente e, portanto, mais rapidamente esse bug será corrigido.

 **Matheus Andrade** 06/10/2020

- Se ele é independente (I - Independent), você consegue executar os testes em qualquer ordem, o que garante uma característica de: se você alterar uma unidade de uma aplicação, você não precisa executar todos os testes dela novamente, mas sim apenas os testes da unidade em questão. ++

 **Matheus Andrade** 06/10/2020

- Se ele é repetitivo (R - Repeatable), ele garante a confiabilidade da aplicação, uma vez que os testes devem produzir os mesmos resultados, independentemente do ambiente de execução e do número de vezes que foi testado. - Se ele é auto-verificável (S - Self-checking), ele garante que os testes "falem por si só" e deixam claro qual foi o resultado do teste: sucesso ou falha. Facilitando, assim, a sua interpretação. ++

 **Matheus Andrade** 06/10/2020

- Se ele é Timely (A tempo): Como discutido anteriormente, é muito mais fácil escrever o teste sem pensar em uma implementação que já codificamos.

 **Lucas Ambrósio** 06/10/2020

Tem um ponto legal dessa independência. Pela minha experiência, a gente acabava rodando todos os testes mesmo. Apesar de ser ultra improvável, sempre tinha aquele sentimento de "Mas vai que era um componente usado em outra parte do site?" e, pra liberar nossa consciência, os testes davam uma segurança a mais.

 **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 06/10/2020

Os princípios FIRST definem como idealmente testes devem ser projetados, para haver o melhor aproveitamento. Um teste deve ser: Rápido (Fast): cada teste deve ocorrer rapidamente. Independente (Independent): Um teste deve ocorrer de forma isolada. Determinístico (Repeatable): Um teste não pode gerar resultados variáveis. Auto-validável (Self-validating): O resultado de um teste deve ser facilmente validável.. Prévios (Timely): Os testes devem ser feitos antes deles serem executados.

 **Danilo Vaz** 06/10/2020

FIRST é uma sigla em cada letra representa um princípio para uma construção de testes ideais. Fast (F): Os testes tem que ser rápidos, para que possam ser executados repetidamente são perda de tempo Independent (I): Os testes precisam ser independentes, pois assim não será necessário executar um todos, quando se quer executar apenas 1 Repeatable (R): Um teste para um mesmo valor tem que ter a mesma resposta senão ele é um teste falho ++

 **Danilo Vaz** 06/10/2020

Self-checking (S): O resultado do teste deve ser facilmente verificável, tornando mais prática a checagem. Timely (T): Os testes deve ser elaborados o quanto antes, de preferência antes mesmo de fazer o código

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 07/10/2020

F (Fast/Rápidos): A execução dos testes deve ser rápida, em milissegundos. Dessa forma, podemos obter um resultado mais rápido sobre possíveis bugs no código. I (Independent/Independentes): Os testes devem ser independentes entre si. Assim, a ordem de execução dos testes não é relevante e podemos executar testes paralelamente. R (Repeatable/Determinísticos): Independentemente do ambiente e da quantidade de vezes executadas, os testes devem sempre ter o mesmo resultado.++

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 07/10/2020

S (Self-Validating/Auto-verificáveis): O resultado deve ser auto-explicativo (passou/falhou). Dessa forma, o resultado pode ser rapidamente verificado e interpretado. T (Timely/Previvamente escritos): É uma boa prática escrever os testes antes mesmo do código. Assim, o desenvolvimento vai ser guiado pelos testes (garantindo um código menos propenso a bugs).

 **fernando macedo** 07/10/2020

os testes FIRST são: Fast Independent Repeatable Self-checking Timely ou seja: eles devem ser testes que rodam rapidamente, para serem testados várias vezes, devem rodar corretamente independente da ordem que são chamados, também devem produzir sempre o mesmo resultado(sempre certo ou sempre errado), devem ser capazes de saber se está certo ou errado automaticamente e por fim devem ser programados o quanto antes, para quando você quiser testar o software o código de teste já estará pronto.

 **fernando macedo** 07/10/2020

Quanto aos benefícios eles já estão no nome, são testes rápidos, eficientes, automáticos e

sempre disponíveis ou rapidamente acessíveis

 Víctor Hugo Meirelles Silva 07/10/2020

Basicamente FIRST é uma forma de testar com as seguintes qualidades: Fast: O teste deve acontecer de maneira rápida, para saber de bugs e corrigi-los de forma eficiente. Independent: O resultado de um teste não deve interferir em outro teste. Repeatable: Se um teste for chamado n vezes, deve apresentar os mesmos resultados sempre por ser determinístico. Self-checking: O próprio teste compara o resultado esperado com o obtido. Timely: Escrito de preferência antes do código ++

 Víctor Hugo Meirelles Silva 07/10/2020

A utilização desses princípios beneficia o software por indicar de maneira rápida quando um software não está funcionando adequadamente. Dessa forma, a cada modificação no software, é possível verificar se as outras partes continuam funcionando adequadamente, de forma que seja possível corrigir erros o quanto antes, evitando assim um acúmulo de bugs e um software final cheio de defeitos não verificados.

 Samuel Ferreira 07/10/2020

First é um acrônimo de princípios em teste. Onde se cria um padrão para manter e ter uma qualidade no produto final. O F- significa Rápido (fast), realização de teste rápidos e unitários para obter resultado rápido sobre bugs e obtendo assim a solução. I - Isolado (independent), cada teste possa acontecer sem depender de outro teste. R - determinísticos (Repeatable), os testes independentes do ambiente e quantidade devem obter o mesmo resultado.

 Samuel Ferreira 07/10/2020

S- Explicativos (self-validating), o resultado do teste deve ser explicativo ou binário (passou/falhou). T- Previamente Escritos (timely), uma boa prática é escrever os testes antes mesmo deles serem executados no código.

 João Matheus Guedes 07/10/2020

Fast: Para se detectar possíveis erros os testes devem ser realizados de forma frequente e para isso ser viável num sistema de grande porte, os testes precisam ser executados de forma rápida; Independent: Não se pode existir dependências entre testes unitários, os mesmos devem testar funcionalidades isoladas de um sistema; Repeatable: Esse princípio se refere aos testes sempre retornarem o mesmo resultado para o mesmo caso de teste independente de quantas vezes executado

 João Matheus Guedes 07/10/2020

Repeatable: Esse princípio se refere aos testes sempre retornarem o mesmo resultado para o mesmo caso de teste independente de quantas vezes executado. Se a entrada do teste for A o mesmo deve retornar B. Self-Validating: O retorno dos testes devem ser de forma clara para facilitar o entendimento, retornando basicamente se passou ou falhou;

 João Matheus Guedes 07/10/2020

Timely: Os testes devem ser preferencialmente escritos antes de ter um código para executá-los, assim é possível realizar as validações no próprio desenvolvimento do código

 Sergio Victor 07/10/2020

Fast - encontrar erros de forma rápida é uma forma de encontrar mais erros ao longo do tempo Repeatable - permite que se tenha certeza de que a funcionalidade funcionará em quaisquer circunstâncias Self-Validating - permite a interpretação do resultado dos testes seja mais clara o que facilita a correção Timely - permite que os testes sejam escritos com antecedência

 Sergio Victor 07/10/2020

Independent - permite que testes sejam executados em paralelo, o que agiliza o processo de encontrar defeitos e consequentemente diminui a chance de não serem encontrados defeitos

 Alexandre Burle 07/10/2020

O princípio FIRST foi criado com o intuito de ajudar a tirar o máximo proveito das vantagens da automação de testes. O nome é um acrônimo para: Fast, Independent, Repeatable, Self-validating, Timely. Cada uma dessas palavras representa um princípio que deve ser seguido na implementação de testes, como criar os testes o mais cedo possível e que tenham execução rápida. Dessa forma, é mais provável que um teste seja mais eficiente quando utilizado em algum sistema.

 Anderson Laurentino 07/10/2020

FIRST é um acrônimo de uma série de características que visam trazer mais valor e qualidade durante a realização de teste. O "F" de (Fast) é o termo que especifica que um teste deve ser rápido durante a execução, sendo possível rodá-lo várias vezes durante o processo de desenvolvimento sem perder muito tempo. O "I" de (Independent) visa que um teste ele deve ser isolado e independente de outros testes, sendo possível executá-lo de forma individual. ++

 Anderson Laurentino 07/10/2020

++ O "R" de (Repeatable) determina que o resultado de cada parte sendo testada seja consistente, ou seja, dado uma mesma entrada de ter sempre a mesma saída. O "S" de Self-

validating detalha que deve-se utiizar um teste que seja auto validável como uma saída deva ser binária como "Passou" e "Falhou". E por fim o "T" de Timely, no qual descreve que um teste deve ser desenvolvido anteriormente da implementação, o que garante assim a assim uma melhor acertividade no teste.

VD

Vinícius da Rosa Silva 07/10/2020

Fast- Testes rápidos de forma que não haja desencorajamento ao usa-los, e que demonstram resultados funcionais de correção à longo prazo Independent- Testes não devem depender de testes anteriores, de modo que as unidades de teste tenho caráter independente Repeatable- Testes devem ter caráter repetível independente do ambiente, e sem resultados que variem à partir dessas diferenças Self-Validating- Cada teste deve ter apenas um resultado booleano que define se a unidade passou ou falhou ++

VD

Vinícius da Rosa Silva 07/10/2020

Timely-As unidades de teste devem ser escritas momentos antes do código de produção que passaria no teste

VD

Vinícius da Rosa Silva 07/10/2020

Os benefícios se relacionam à precisão no desenvolvimento e à melhores resultados na produção, além de menos tempo desprendido na correção de testes e bugs

AD

Alisson Diego Diniz 07/10/2020

São propriedades que os testes de unidades deve, satisfazer, sendo estas: (Fast): Os testes devem ser executados rapidamente, devido à necessidade de obter feedbacks rápidos sobre bugs. (Independent): Os testes devem ser independentes de maneira que um teste não deve ser capaz de alterar o resultado de outro, podendo estes serem executados até de forma concorrente. (Repeatable): Garantia de que os teste de unidades vão ter sempre o mesmo resultado para n execuções. +

AD

Alisson Diego Diniz 07/10/2020

(Self-checking): Os resultados dos testes devem ser facilmente verificáveis através de rotinas que mostram se o teste passou ou falhou, além de ser possível identificar as falhas de forma rápida. (Timely): Os testes devem ser escritos o quanto antes, possivelmente até antes mesmo do código com o "TDD".

AD

Alisson Diego Diniz 07/10/2020

Seguindo estes princípios, os testes em um software passam a ser mais eficientes para encontrar bugs

YL

Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante 07/10/2020

Os princípios FIRST podem auxiliar bastante o desenvolvimento de testes automatizados e pode nos ajudar a escrever testes mais eficientes. O nome FIRST é um acrônimo para uma série de características destes princípios. São eles: FAST: os testes devem ser dinâmicos, executados de forma acelerada e que possibilite realizar quantos testes for necessário, além de possibilitar feedbacks mais rápidos. INDEPENDENT: os testes devem funcionar de forma independente, sem que um teste afete o outro.

YL

Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante 07/10/2020

REPEATABLE: um mesmo teste deve sempre obter um único resultado, se isso não ocorrer o teste não é confiável. SELF-VALIDATING: testes devem retornar apenas um resultado que vai deixar claro se o teste passou ou falhou. TIMELY: assim como no caso do TDD, os testes devem ser escritos antes mesmo dos códigos.

FD

Felipe De Carvalho Vasconcelos 07/10/2020

São propriedades que os teste devem satisfazer, sendo eles, fast:: testes devem ser executados rapidamente, para que erros desejam identificados de forma rápida. Independent: os teste devem ser, todos eles, independentes entre si. Repeatable: os testes devem puder que sejam realizadas várias vezes e em todos os testes o resultado deve ser o mesmo. Self-validating: uma vez realizado os testes, o resultado ver ser binário(funcionou ou não). Timely: escrever os testes antes de serem executados.

FD

Felipe De Carvalho Vasconcelos 07/10/2020

Com isso é possível obter uma maior validação do sistema, pois se torna mais eficiente a busca por bugs no sistema.

JH

Jose Helton Alves 07/10/2020

O acrônimo FIRST se refere a cinco princípios utilizados para desenvolvimento de Testes de Unidades para melhorar sua qualidade. Princípios esses: Rápido: Os testes precisam ser executados de forma rápida para tornar o encontro de Bugs mais rápidos consequentemente. Independentes: Eles não podem ser dependentes um ou do outro. Pois servem pra testar cada unidade de forma independente. Determinísticos: Os testes precisam sempre retornar o mesmo valor, ou seja sempre passar. +

JH

Jose Helton Alves 07/10/2020

Explicativos: Eles devem ser autoexplicativos ao ponto do desenvolvedor já ter ideia do que precisa alterar ou ajustar para resolver esse teste. Previamente escritos: precisam ser escritos antes do desenvolvimento para que o desenvolvimento esteja de acordo com os requisitos.

C

Quais as diferenças (vantagens vs desvantagens) entre TDD e debugging (debugar)? Ter testes automatizados elimina a necessidade de um debugador? Justifique.

LA Lucas Ambrósio 01/10/2020

Algumas vantagens de um TDD em relação a debugar manualmente são: - Após a escrita dos testes, detectar erros no código é muito mais rápido. - Caso o código seja modificado, é muito fácil detectar se a função previamente implementada foi afetada e parou de funcionar. - Quando outra pessoa ler o código, é mais fácil entender o que ele deve fazer. ++

LA Lucas Ambrósio 01/10/2020

Sobre desvantagens: - Testes automatizados não conseguem cobrir todos os casos e, caso algum erro seja reportado, é mais fácil reproduzir o erro debugando manualmente. - Apesar de agilizar e aumentar a produtividade, escrever os testes consomem tempo. Para casos pontuais, debugar pode ser uma opção mais rápida e eficiente. Dito isso, ter testes automatizados não elimina a necessidade de debugar o código. Afinal, como foi discutido no point passado, testes exaustivos são praticamente impossíveis

JB José Bruno Oliveira 05/10/2020

Ao praticar o TDD, é garantido que toda feature da aplicação terá um teste atrelado. Dessa maneira, ficará cada vez mais visível entender o impacto de novas implementações, assim como entender a raiz dos bugs, fatos fundamentais em aplicações de grande escala. No entanto, esse processo é custoso (recurso e tempo), pensar apenas no micro pode causar problemas, além do fato de que o teste pode ficar muito superficial.

JB José Bruno Oliveira 05/10/2020

Por outro lado, apenas debugar por demanda é quase sempre uma má ideia, pois isso significa que não existe ideia do impacto das atualizações que são efetuadas e, dependendo do tamanho da aplicação, essa ação pode ser demorada ou até mesmo impossível de ser realizada.

JB José Bruno Oliveira 05/10/2020

Os testes automatizados ajudam bastante na análise dos problemas e acompanhamento da integridade do código, mas, em caso de falhas, será necessário que a análise seja feita por um debugador. E, até mesmo como uma ironia, é possível que um debugador seja utilizado para entender falhas que possam ocorrer nesses mesmos testes.

LA Lucas Ambrósio 06/10/2020

Muito real o debug para os próprios testes, adorei a resposta :)

VM Victor Miguel de Moraes Costa 05/10/2020

No que diz respeito às vantagens e desvantagens entre TDD (Test Driven Development) e Debugging temos que: usando TDD, a equipe responsável de testes teria um trabalho inicial para poder pensar e elaborar um código para executar esses testes (o que é uma desvantagem), entretanto na hora de executar tais testes, o time ganharia tempo ao invés de realizar o debugging manual (o que é uma vantagem). Analisando sobre um outro ponto de vista, o TDD permite que seja possível cobrir mais casos de ++

VM Victor Miguel de Moraes Costa 05/10/2020

testes de forma automatizada (o que é extremamente benéfico quando comparamos ao debugging manual). Entretanto, existem os corner-cases, que são difíceis de serem detectados com esse tipo de teste, assim, isso requer que apelemos ao bom e velho debugging manual.

JM Jackson Matheus Sales Santos 05/10/2020

A função principal do TDD é gerar o máximo de qualidade possível para aquele software, tendo como vantagens: análise do teste que tendem a ser mais rápido; evita criar diversos testes que se encaixem no código já escrito; automatiza-os; fácil entendimento do funcionamento do teste e de sua implementação; consegue cobrir mais casos do que um Debugging; evita surgimento de erros em casos futuros de implementações. Já como desvantagem, eles não conseguem ser tão específicos quanto debugar, por++

JM Jackson Matheus Sales Santos 05/10/2020

+isso não consegue lidar com todos os casos possíveis, pegando o gancho da aula passada e do Lucas Ambrósio, "testes exaustivos são praticamente impossíveis". Há também casos de aplicações que não necessariamente irão requisitar grandes desenvolvimentos de testes, logo o uso do debug seria mais prático e rápido.

JM Jackson Matheus Sales Santos 05/10/2020

Por motivos supracitados, percebe-se que é de fato necessário a presença de um Debugging, em qualquer o tipo de desenvolvimento.

LF Lucas Felix 05/10/2020

Eu considero TDD e o debugging como atividades complementares. O TDD não garante o código perfeito, mas tem uma cobertura de testes muito ampla. Mas na verificação de uma falha, o debugging ainda surge como prática para sanar esse problema. Isso responde que o teste automatizado não enibe o uso do debugador. Além de que TDD pode ser uma prática custosa, e dependendo das variáveis do projeto, pode ser descartada.

C

SM

Sofia Melo 06/10/2020

Com o debugging é mais fácil deixar um erro passar, e requer muito tempo pensando e analisando quais foram os problemas de um projeto, inclusive se ele for muito grande. Mas com o TDD, vão sendo escritos os códigos de maneira que passem nos testes, dificultando a ocorrência de bugs e sempre testando o código. Mas, como é impossível haver uma automatização que cubra todos os testes, podem haver falhas no fim de todo processo, fazendo com que o debugging também seja necessário para notar o que não

SM **Sofia Melo** 06/10/2020

foi coberto pelo TDD. Juntando os dois pode existir um sistema com ainda mais qualidade.

AD

Alex Damascena 06/10/2020

O debugging está baseado na procura de erros de runtime/ compiladores. Dessa forma, o debugging permite o acompanhamento do fluxo de código e muitas vezes deixa passar alguns erros. Já o TDD avalia mais profundamente, por exemplo, se todo o fluxo trata erros referentes a regras de negócio.

RJ

Rie Joaquim Matos Rodrigues 06/10/2020

Essas duas abordagem tem suas características determinadas pela camada de distanciamento que elas estão do código em si. Com TDD estamos na base do desenvolvimento, tendo como vantagem a facilidade de testar atomicamente o código quanto a sua corretude, mas por outro lado essa proximidade dificulta testes que integrem vários módulos com um fluxo de dados entre eles. ++

RJ **Rie Joaquim Matos Rodrigues** 06/10/2020

Já para o debugger que está mais distante do código puro e mais próximo do software como um todo, os sentidos se invertem, sendo fácil testar integração de módulos, mas uma vez que o bug é encontrado é mais difícil rastrear esse bug até a unidade que o causou. Assim, essas duas abordagem são complementares e soma-las otimiza tempo e custos com testes, preservando garantias de corretude do software.

ZN

Zilde Neto 06/10/2020

O TDD é geralmente uma abordagem melhor quando nos referenciamos a testes internos dos módulos, permitindo que tenhamos uma validação para as features criadas. Dessa forma, conseguimos garantir testes unitários eficientes e automatizados, que cobrem a maioria (se não todas) as funcionalidades para a qual criamos o teste. ++

ZN **Zilde Neto** 06/10/2020

Já em debugging, deixamos de lado a automatização que o TDD fornece, fazendo com que tenhamos que gastar tempo testando ações atômicas (para verificar se a integridade da funcionalidade se manteve) e testar possibilidades para as features inseridas, o que gasta muito tempo de projeto. ++

ZN **Zilde Neto** 06/10/2020

Com isso podemos dizer que, eventualmente, possuir arquivos de teste seguindo a metodologia TDD para projetos complexos (onde o custo de mudança é alto) é muito vantajoso: ele permite que ações atômicas e essenciais sejam testadas automaticamente, evitando que tenhamos que debugar todo o código (evitando exaustividade nos testes). Porém, os testes automatizados NÃO eliminam a necessidade de um debugador, pois erros que não são cobertos nos casos automatizados podem (devem) existir.

MA

Matheus Andrade 06/10/2020

Vantagens: - Aumento de produtividade para grandes baterias de testes, visto que os casos seriam analisados automaticamente. - Em casos de alterações no código, em alguma unidade, a análise por meio de testes automatizados traz um grande benefício pois basta executar novamente a bateria de testes para a verificação da mudança. ++

MA **Matheus Andrade** 06/10/2020

Desvantagens: - Apesar de trazer aumento de produtividade com testes automatizados, a criação desses testes demanda tempo. - A criação de testes automatizados demanda um

grande esforço para se cobrir o máximo de possibilidades de bugs, porém eles não conseguem cobrir todos os casos. Assim, a técnica de debugging é muito importante nesses momentos. ++

MA **Matheus Andrade** 06/10/2020

Assim sendo, fica claro que o uso de testes automatizados não elimina a necessidade de um debugador. Isso, pois, como visto acima, testes automatizados não garantem a completude de casos de testes, assim como existe uma demanda de tempo para a sua construção. Além disso, como visto anteriormente, baterias exaustivas de testes é impossível, o que traz à tona a necessidade de debug para casos pontuais.

GV

Gabriel Vanderlei de Oliveira 06/10/2020

São ferramentas complementares, o TDD permite arquitetar a solução e prevenir erros em nível de funcionalidade - documentando seus resultados esperados e entradas previstas. Enquanto o debugger permite analisar o código para entender seu fluxo e resolver rapidamente problemas.

C

DV

danilo vaz 06/10/2020

Depurar/debugar: Vantagens: quando se usa o debug a aplicação fica pronta em menos tempo e o custo de construção é mais baixo Desvantagens: o debug não evita quebras do sistema uma vez que o debug só efeto numa aplicação que já quebrou TDD: Vantagens: a utilização de testes no sistema antes de ele ser lançado ajuda a encontrar falhas e consequente deixa o programa menos suscetível a quebras depois de ser lançado Desvantagens: criação de teste é custoso, pois demora tempo e recursos. ++

DV Danilo Vaz 06/10/2020

A utilização do TDD diminui a chance de quebra, mas não torna a aplicação infalível, logo o debug será necessário para encontrar a falha que levou a eventual quebra do sistema

UR

Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 07/10/2020

No TDD, a criação de testes automatizados demandam um tempo maior na criação desses testes. Por outro lado, só se cria eles uma vez e a cobertura é normalmente maior, garantindo menos falhas. O Debug, por outro lado, é mais rápido pois é em tempo de execução. Mas, por não ser automatizado, se torna um trabalho repetitivo e que pode acabar gastando mais tempo no longo prazo. O debugger ainda pode ser necessário quando os testes não cobrem completamente o sistema ou foram mal escritos.

FM

fernando macedo 07/10/2020

as vantagens do TDD são claras: ele é um método muito mais rápido barato e eficiente, além de ser automatizado, porém existem casos onde alguns erros podem passar despercebidos mesmo a pesar do grande número de casos de testes. É aí que entra o debugging, que mesmo sendo manual e mais custoso, ele serve para complementar os testes TDD e pegar possíveis casos que passaram despercebidos e dessa forma cada um tem suas vantagens, desvantagens e se complementam em um processo de teste de software.

VH

Víctor Hugo Meirelles Silva 07/10/2020

Para debugar, você precisa analisar o código e verificar se algo está executando de forma incorreta, Enquanto o TDD são testes que verificam se algo obteve o resultado esperado para sua função. Parecem ter exatamente a mesma função, contudo ao debugar você descobre o motivo do erro para corrigi-lo, no TDD descobre-se que existe um erro, sem saber ainda a causa. Dessa forma um debugador continua necessário mesmo usando TDD. ++

VH Víctor Hugo Meirelles Silva 07/10/2020

A vantagem do TDD é que ele possibilita verificar rapidamente se o código está funcionando, ou se continua funcionando após uma alteração, sem ter que verificar o fluxo do código em si. A vantagem do debugging é ajudar a encontrar defeitos específicos na escrita do código.

JM

João Matheus Guedes 07/10/2020

Para debugar e necessário localizar o erro e sua causa, já o TDD nos informa em qual funcionalidade o erro ocorre, note que debugar sem TDD será mais trabalho pois é necessário localizar onde o erro ocorre e TDD sem Debugar não nos trás informações da possível causa, logo o ideal é se ter as duas coisas

SV

Sergio Victor 07/10/2020

A vantagem de utilizar TDD eh que, embora haja consumo de tempo inicial para implementacao, o resultado final acaba sendo mais eficiente porque eh gasto muito menos tempo no processo de "debbugar" e corrigir erros tardiamente, desde que haja granularidade dos testes unitarios. No "debugging" sem TDD, eh gasto muito tempo analisando variaveis o que torna dificil seguir o "caminho" do programa como um todo

AB

Alexandre Burle 07/10/2020

O TDD realiza diferentes testes, sendo mais abrangente na quantidade de funcionalidades que testa, porém leva tempo para ser planejado e escrito. Já o debugging é utilizado para testes menores, problemas mais específicos da solução. A vantagem do TDD é que ele pode testar várias coisas, mas perde na questão de observar 'detalhes' da solução quando comparado ao debugging.

VD

Vinícius da Rosa Silva 07/10/2020

As vantagens do TDD é que é um processo bem mais eficiente na detecção de erros em curto tempo e durante o desenvolvimento. Porém, o mesmo não elimina a necessidade de,posteriormente, se buscarem bugs no software final, já que existem erros que por vezes não entram no escopo inicial dos testes

AD

Alisson Diego Diniz 07/10/2020

A vantagem do TDD em relação a debugar é que ele favorece a escrita de códigos com alta testabilidade, pois o desenvolvedor consegue planejar previamente de forma que seu código passe pelo teste, tornando também mais fácil de encontrar bugs. A desvantagem é o esforço de tempo para a escrita dos testes devido à alta quantidade. Os testes automatizados não eliminam a necessidade de um debugador pois é inviável que os testes cubram todo o escopo de erros.

AL

Anderson Laurentino 07/10/2020

O TDD é a metodologia que visa a criação de testes, desta forma ele ajuda a indentificar um

possível erro durante alguma determinada funcionalidade. Enquanto o debbuging visa iterar sobre algumas linhas de código para especificar o comportamento e é geralmente é utilizando para constatar em qual linha está um bug. Desta forma as duas técnicas podem se mesclar que a medida que um teste falha é possível debugar apenas a pequena funcionalidade testada e indentificar em quais linhas então os problemas

YL Yves Lawrence Silva de Andrade Cavalcante 07/10/2020

Com o TDD são realizados vários testes que garantem a qualidade das funcionalidades, em contra partida leva um tempo para seu planejamento e sua criação. O debugging pode ser utilizado para testes de menor escala, ou para testes mais específicos. Enquanto o TDD tem uma maior eficiência na detecção de bugs em curtos espaços de tempo, durante o desenvolvimento, o debugging ainda se faz necessário para corrigir bugs que ainda podem aparecer no futuro.

FD Felipe De Carvalho Vasconcelos 07/10/2020

Com o TDD é possível realizar testes de maior escala e assim fazer a testagem para verificar o funcionamento das funcionalidades do sistema. O debugging é utilizado para iterar pelas linhas de código do sistema e assim identificar possíveis erros em cada linha de código, por isso o debugging normalmente é utilizado para teste específicos e de menor escala. Os teste automatizados não eliminam a necessidade de um debugging, pois ao ser fazer um teste que apresente erro é possível utilizar o debug+

FD Felipe De Carvalho Vasconcelos 07/10/2020

para rodar sobre a funcionalidade que apresentou o erro e assim achar o erro com uma maior precisão, vendo que linha daquela funcionalidade está defeituosa.

JH Jose Helton Alves 07/10/2020

TDD além de ser executada de forma muito mais rápida que o debugging, o programador só precisa rodar e se falhou retornará o erro, ele também tem a possibilidade de ser automatizado. Por exemplo, toda vez que houver uma publicação rodar todos os testes unitários.

O que é um teste Flaky? Cite um motivo para esse comportamento.

LA Lucas Ambrósio 01/10/2020

São testes não determinísticos, podem falhar ou suceder de acordo com as condições do sistema. São ruins porque podem atrasar o desenvolvimento, fazendo programadores procurarem erros que, na verdade, são alarmes falsos. Um dos fatores que pode gerar esse comportamento é a concorrência. O exemplo do link na referência é ótimo, falando sobre uma função assíncrona e um sleep na principal. Dependendo do tempo de execução da assíncrona, a variável pode ter valores diferentes, logo pode ou não falhar

VM Victor Miguel de Moraes Costa 04/10/2020

Um teste Flaky é um teste cujo resultado acaba variando e dependendo do ambiente no qual ele está sendo executado e o seu resultado também depende da quantidade de vezes que esse teste é executado. Em suma, quando um teste falha em produzir um resultado consistente, ele é considerado um teste Flaky. Motivos diferentes podem causar isso: código que adicionada recentemente, um problema com o próprio teste em si ou talvez descuido do time ao considerar que um software irá rodar em sistemas ++

VM Victor Miguel de Moraes Costa 04/10/2020

ou arquiteturas diferentes.

JB José Bruno Oliveira 05/10/2020

É um teste que, mesmo sendo executado nas mesmas condições, poderá retornar sucesso ou falha. Um exemplo disso pode ser utilizado através do teste automatizado no frontend de uma aplicação Web. Caso seja necessário clicar em um botão e o teste não indicar nenhum timer (ou caso ele não espere que o botão seja carregado na tela), o teste retornará que o botão não foi encontrado e falhará. Mas é possível que em uma nova execução, o botão seja renderizado mais rapidamente e, neste cenário -

JB José Bruno Oliveira 05/10/2020

o teste será concluído com sucesso.

JB José Bruno Oliveira 05/10/2020

Um teste Flaky, caso torne-se frequente, diminuirá a credibilidade do teste e a confiança do time nessa análise. Esse tipo de problema também demanda tempo do tester/coder, que desperdiçará seu tempo analisando algo que não terá valor para o resultado final.

LA Lucas Ambrósio 06/10/2020

Esse exemplo foi massa :) Curti bastante

JM Jackson Matheus Sales Santos 05/10/2020

É o teste que dentro de várias execuções com as mesmas entradas, o resultado por vezes tem uma saída diferente do esperado, ou seja, num teste que é para sempre dar positivo, ele em um momento dá negativo. Existem diversos motivos para ocasionar isso, um deles é problemas na rede em que está sendo realizado o teste, gerando lentidão, e acabar caindo nesse caso.

LF

Lucas Felix 05/10/2020

É um teste que pode passar ou falhar periodicamente sem nenhuma alteração no código. Uma aplicação que não possui um estado consistente entre as execuções de um mesmo teste podem causar esse comportamento. Isso pode gerar falta de confiança nos testes desenvolvidos e retrabalho sobre formas pra sanar esse comportamento.

SM

Sofia Melo 06/10/2020

São testes que, em cada execução do conjunto de testes, tem a possibilidade de produzir um resultado diferente. Ele pode ocorrer por ter sido mudada uma parte nova do código, pelo próprio teste ter algum problema ou algum fator externo causar problema. Um exemplo prático são testes que envolvem o tempo máximo que tal teste pode rodar, e por algum problema externo, como congestionamento na rede ou perda de conexão, esse teste ultrapassa o tempo máximo e retorna um erro que não tinha retornado antes.

AD

Alex Damascena 06/10/2020

São testes que trazem resultados diferentes, mesmo com um mesmo conjunto de testes. Um dos motivos para isso acontecer é a não padronização de um ambiente de trabalho. Já perdi a conta das vezes que um software traz um certo resultado em um pc, mas em outro traz um resultado diferentes.

ZN

Zilde Neto 06/10/2020

São testes que ao serem executadas repetidas vezes, geram resultados diferentes, acarretando em falhas na confiabilidade dos mesmos. Geralmente podem ser causados por uma não-padrãoização do ambiente de trabalho, falhas de código, etc., resultando em alarmes falsos e atrasando o time para procurar possíveis erros que podem não existir.

RJ

Rie Joaquim Matos Rodrigues 06/10/2020

São testes que falham em apresentar conclusões consistentes sobre o software testado, não sendo reproduzíveis deterministicamente, perdendo completamente sua função no ciclo de desenvolvimento de um software, induzindo o time de software ao erro tanto por ignorar testes que falhem, quanto por buscar erros que não existam. Erros projeto de testes desse tipo vem normalmente de uma falha em delimitar e analisar o contexto e as dependências implícitas de ambiente do código nesse teste.

MA

Matheus Andrade 06/10/2020

Um teste Flaky é um teste que pode falhar ou suceder de acordo com alguns fatores, como ambiente de execução do teste ou quantidade de vezes que esse teste foi executado. Testes de UI geralmente são Flakys e isso basicamente acontece porque sua intenção é testar a aplicação de ponta a ponta, interagindo com o sistema como os usuários fariam, e algumas vezes, problemas de rede, lentidão no servidor, e muitos outros aspectos podem afetar o resultados dos testes, causando falsos negativos.

GV

Gabriel Vanderlei de Oliveira 06/10/2020

São testes que podem resultar em falsos-positivos, devido a diversos motivos. Entre eles existem delays ao obter informações e problemas na padronização. Para resolver esse problema é possível utilizar mecanismos para detectar esses casos de erros, ou aplicar a utilização de mocks na elaboração dos testes para garantir que os testes se apresentem do modo mais estável o possível. Em testes de ponta a ponta ou com integrações diversas é mais provável de ocorrer esse tipo de resultado em um teste

DV

Danilo Vaz 06/10/2020

Testes Flaky são aqueles em que quando executados mais de uma vez retornam valores diferentes. Estes testes são falhos. Podem ser ocasionado por erro no código do teste ou por ambiente de trabalho não padronizado.

UR

Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 07/10/2020

Testes Flaky não são determinísticos. Eles podem gerar resultados diferentes dependendo da circunstância. Podem ser resultado de códigos mal escritos, testes mal escritos ou algum outro fator externo que esteja prejudicando os resultados do teste

FM

fernando macedo 07/10/2020

testes flaky são testes que podem acusar falha em testes que funcionaram corretamente por causa de eventos não determinísticos, ou seja ele considera alguns fatores que não influenciam na resposta estar certa ou errada. Eles não são bons testes pois podem desperdiçar muito tempo do programador em busca de um erro que nem sequer existe.

VH

Víctor Hugo Meirelles Silva 07/10/2020

São testes com resultados não determinísticos, as vezes o programa não obtém a saída esperada, não por está errado, mas sim por um evento que não se tem um bom controle, como uma thread atrasada.

SF

Samuel Ferreira 07/10/2020

O teste Flaky é um teste que não é determinístico, Onde pode ocorrer vários testes e dentro desses testes gerar diversos resultados diferentes. Isso pode ocorrer por um erro no código, um erro de escrita no teste ou até mesmo um fator externo.

C

JM

João Matheus Guedes 07/10/2020

"Usei essas entradas aqui e rodou, tem certeza que não fizesse nada diferente" Esse tipo de frase que quase todo mundo já ouviu, ajuda a entender o danado do Flaky, ele ocorre quando o teste é executado mais de uma vez, mas retorna resultados diferentes. Sua causa pode ser um teste mal escrito ou um ambiente de trabalho não padronizado

SV

Sergio Victor 07/10/2020

Eh um teste que tanto da fail quanto pass dependendo de quando eh executado. Um motivo para isso eh quando ha variaveis que influenciam no resultado, como por exemplo, uma função que utiliza dados do cronometro do sistema, em que pode haver uma divisao por zero caso o contador esteja zerado.

AB

Alexandre Burle 07/10/2020

O teste flaky é o que apresenta erros randômicos, que pode ser causado por uma mudança nas variáveis do ambiente (em relação ao local que foi desenvolvido e o qual será testado) ou até mesmo pela mudança de dispositivo no qual é testado, por exemplo.

VD

Vinícius da Rosa Silva 07/10/2020

É um teste não-determinístico que apresenta resultados randômicos, que não necessariamente representam erros mas possivelmente mudanças e variações relativas ao ambiente em que o software está sendo rodado

FD

Felipe De Carvalho Vasconcelos 07/10/2020

É um teste que os erros ocorrem de forma aleatória, onde um dos motivos para que isso ocorra é a existência de variações nos ambientes de teste, ou seja, configurações diferentes na plataforma de desenvolvimento, pois as configurações na máquina que os testes foram desenvolvidos podem ser diferentes da máquina em que irão ser realizados os testes.

AD

Alisson Diego Diniz 07/10/2020

É um teste não determinístico onde os seus resultados podem falhar ou passar dependendo da execução. As falhas podem ser ocasionadas devido à concorrência com outros testes, ocorrendo o não uso da propriedade "Independent" dos princípios FIRST.

YL

Yves Lawrence Silva de Andrade Cavalcante 07/10/2020

É um teste que apresenta resultados de forma aleatória, a depender do local de execução. O teste flaky pode ocorrer na maioria das vezes por mudanças nos ambientes de testes que o software é executado.

JH

Jose Helton Alves 07/10/2020

Os testes flaky são os testes alarmes falsos, ou seja que o testes acabam falhando de forma aleatória. Podendo ser pela mudança de ambiente ou até de horário.

O que é teste fim-a-fim? Por que testar fim a fim?

LA

Lucas Ambrósio 30/09/2020

É uma simulação de um usuário real utilizando seu software. Normalmente se trata de uma interação com o front end de uma aplicação e é programado de forma a clicar e digitar para interagir com os elementos da aplicação. Durante a interação, é checado se a aplicação se comporta como o esperado. É um dos jeitos mais seguros de garantir que a aplicação não quebrará quando um usuário for usá-la, pois é o teste mais próximo do que um usuário faria.

JB

José Bruno Oliveira 05/10/2020

É um teste que tenta simular todos os fragmentos do software de uma única vez, semelhante ao que será feito pelo usuário real da aplicação. Esse tipo de teste é muito interessante, pois ele conseguirá encontrar diversos bugs que não estavam cobertos em outros cenários, ou até mesmo comportamentos que não são exatamente bugs, mas que não possuem a qualidade que a equipe de desenvolvimento almeja.

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 05/10/2020

Teste fim-a-fim se trata de uma técnica responsável por testar o produto de software por completo. Esse tipo de teste busca assegurar que todas as partes do software estão funcionando adequadamente em conjunto. Ademais, essa forma de testar busca partir da ótica do usuário. Para isso, esse teste simula um cenário real de usuário. Realizar testes fim-a-fim é essencial por alguns motivos como: permite testar sistemas que dependem de subsistemas (uma pequena falha nesse cenário pode fazer tudo++)

Victor Miguel de Moraes Costa 05/10/2020

"crashar" no sistema em questão), facilita o processo de identificação de bugs e consequentemente reduz os custos no processo de desenvolvimento de software e busca garantir a corretude da aplicação.

JM

Jackson Matheus Sales Santos 05/10/2020

É um teste realizado do começo da aplicação até o final dela, vendo e revendo todos os casos e situações possíveis, verificando se há algum erro no software ou se ele está saindo como o esperado. O maior benefício disso é porque dessa forma consegue entender o software como

um todo, não vendo apenas partes do código, e também a experiência do usuário de interagir totalmente naquela aplicação.

LF Lucas Felix 05/10/2020

É uma técnica que testa o software do começo ao fim para garantir que o curso da aplicação se comporta como o esperado. Define as dependências do produto e garante que as peças integradas funcionam corretamente. O propósito principal é simular a experiência do usuário em um cenário real e validar o sistema, seus componentes e a integridade dos dados. Esse método possui uma ampla cobertura, além de reduzir os custos de teste. Oferece testes funcionais e de sistema.

SM Sofia Melo 06/10/2020

Testes fim-a-fim são os que testam o programa por completo, vendo se ele está funcionando corretamente do início ao fim e identificando as dependências do sistema. Testar fim-a-fim é necessário porque essa é uma das partes mais importantes do programa, saber como ele funciona na vida real. Assim, simulando o comportamento dos usuários, os testes mostram quais bugs eles poderiam enfrentar e como se comporta o sistema quando completo.

AD Alex Damascena 06/10/2020

Testa o software por completo, as principais funcionalidades dele e se estão seguindo as regras do negócio. Fazer testes E2E é extremamente importante, pois avalia o funcionamento do software como um todo.

ZN Zilde Neto 06/10/2020

O teste fim-a-fim é um método de testes que envolve testar todo o workflow da aplicação, do início ao fim. Essencialmente, esse teste passa por todas as operações que a aplicação pode executar, tais como comunicação com hardware, conectividade, dependências, bancos de dados, etc. Dessa forma, esse teste visa replicar cenários reais de uso pelos usuários, permitindo que o sistema possa ser validado em termos de integração e integridade dos dados, por isso é muito importante.

RJ Rie Joaquim Matos Rodrigues 06/10/2020

É o teste mais distante do código propriamente dito e mais voltado para a aplicação como um todo focado principalmente em ciclos de entrada/saída e crashes por bifurcações de uso não pensados/tratados no desenvolvimento, testando o software no seu cenário real de uso, possibilitando localizar erros principalmente de integração e inconsistências, sendo o "polimento" final para um bom software.

MA Matheus Andrade 06/10/2020

O teste end-to-end é uma metodologia utilizada para testar se o fluxo de um aplicativo está sendo executado conforme o projeto do início ao fim. O objetivo da realização de testes end-to-end é identificar dependências do sistema e garantir que a informação certa seja passada entre vários componentes e sistemas do sistema. Resumindo, o teste end-to-end é um forma de realizar testes nas quais visam provar o sistema de uma forma mais completa simulando o ambiente real. ++

MA Matheus Andrade 06/10/2020

Exemplo de tarefas comuns a serem realizadas são: acessar um banco de dados, usar uma rede comunicação e interagir com outros hardwares ou sistema. A justificativa de se realizar testes end-to-end está bem descrita acima, mas basicamente o porquê de se usar esses testes é que eles são os que mais se aproximam da utilização final do produto, quando este estiver nas mãos do cliente.

GV Gabriel Vanderlei de Oliveira 06/10/2020

O teste e2e analisa o fluxo completo de um sistema, para garantir que a aplicação está funcionando adequadamente. Equivale a um teste de alto nível onde a aplicação é testada tal como o usuário a utilizaria.

DV Danilo Vaz 07/10/2020

O teste fim-a-fim (e2e) é utilizado para analisar o fluxo da aplicação se está tudo funcionando conforme o esperado do começo ao fim testando todos os componentes utilizados pela aplicação. Este tipo de teste tenta simular um ambiente real de aplicação do software, sendo assim bom teste pra avaliar como será o comportamento da aplicação quando for lançada.

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 07/10/2020

O teste end-to-end é uma forma de realizar testes nas quais visam provar o sistema de uma forma mais completa simulando o ambiente real. É muito importante para avaliar o que vai acontecer quando o software for lançado. "Um teste simplificado de end-to-end de um aplicativo de email: - Iniciando uma sessão no aplicativo; - Acessando a caixa de entrada; - Abrir e fechar a caixa de corre; - Composição, encaminhamento ou respostas ao e-mail; - Verificando os itens enviados; - Como sair do app;"

FM fernando macedo 07/10/2020

o teste fim a fim serve para testar uma aplicação para saber exatamente o que acontece desde o momento que ela é executada até o momento em que ela é finalizada, testando também

essas partes, não apenas trechos separados de códigos. Uma grande vantagem do teste fim a fim é que ele é o método de testes mais próximo do teste de um usuário, outra é que ele testa a aplicação como um conjunto, que é o que realmente importa no final.

VH

Víctor Hugo Meirelles Silva 07/10/2020

É um teste que visa observar o sistema por completo, observando assim como ele estaria funcionando em todo seu fluxo se já estivesse sendo utilizado por um usuário. É muito importante que esse teste ocorra, pois ele que vai fornecer o resultado final da aplicação, se o todo está condizente com o desejo do usuário.

SF

Samuel Ferreira 07/10/2020

O teste e2e é uma metodologia utilizada para testar o fluxo do programa do início ao fim do projeto. Para garantir que o software está dentro dos conformes. Nesse teste é como simular uma experiência de utilização real do usuário final. Esse teste é bem completo.

JM

João Matheus Guedes 07/10/2020

O teste End-to-end é focado em validar o fluxo da aplicação, nele se simula uma utilização real da aplicação para verificar se todos os processos da aplicação estão funcionando de forma conjunta

SV

Sergio Victor 07/10/2020

Testes fim a fim são uma forma de testar o sistema como todo de uma forma completa, verificando se o fluxo do sistema segue em conformidade com as especificações do projeto. A razão para utilizar esses testes é que eles auxiliam a identificar dependências do sistema e garantir que haja boa comunicação entre as partes do sistema

AB

Alexandre Burle 07/10/2020

O teste fim a fim é uma técnica usada para testar se o fluxo de um aplicativo está sendo executado conforme o planejado do início ao fim. Ele pode ser usado com a finalidade de identificar dependências do sistema e que os dados certos estejam passando de uma parte para outra do sistema.

VD

Vinícius da Rosa Silva 07/10/2020

É um teste que tem como objetivo avaliar o sistema de forma integral, percorrendo todas as etapas de como ele é processado, para ter uma avaliação total de seu funcionamento

AL

Anderson Laurentino 07/10/2020

Teste fim a fim (End-to-End) tem o objetivo de testar todo o fluxo de operações de um sistema, dessa forma é possível simular um caso de real utilização do software de maneira que testa todos os componentes, garantindo assim a integridade do sistema.

AD

Alisson Diego Diniz 07/10/2020

É uma metodologia utilizada para testar se o fluxo de um aplicativo está executando conforme o projeto do início ao fim. É uma técnica importante pois identifica dependências do sistema e garante que a informação certa seja passada entre vários componentes e sistemas do sistema e também consegue simular o ambiente real.

FD

Felipe De Carvalho Vasconcelos 07/10/2020

O teste fim a fim é um teste que é utilizado para verificar se o fluxo de um aplicativo está conforme as especificações do projeto, do início ao fim. Esse teste é necessário ser realizado, porque ele garante que a informação que está sendo passada é a correta e ele realiza a simulação de um ambiente real.

JH

Jose Helton Alves 07/10/2020

É um teste que simula o comportamento de um Usuário utilizando o sistema, fazendo com que teste o sistema de ponta a ponta. Ele garante com que qualquer alteração não houve falhas na experiência do usuário.

YL

Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante 07/10/2020

É um teste realizado para verificar e validar o software do início ao fim. O objetivo desse teste é simular o cenário real para validar o sistema em testes e garantir as funcionalidades e a integridade da aplicação.

Qual a principal desvantagem do teste fim a fim na sua opinião?

LA

Lucas Ambrósio 30/09/2020

Testes fim a fim são considerados mais custosos, tanto para o processamento dos testes, quanto para o tempo de se programá-los e também em questão da velocidade com a qual os testes vão rodar. Olhando mais pra mim como programador, creio que a principal das desvantagens seja o tempo que demora para programar cada um dos testes. Como é o tipo que mais dá confiança contra bugs, é sempre legal fazer os caminhos principais do usuário, mas ter uma boa cobertura com esses testes é muito difícil.

C

JB

José Bruno Oliveira 05/10/2020

Como comentado por Lucas, criar o script dos testes fim a fim é bastante custoso. É necessário planejá-lo, o que implica em envolver outros stakeholders que opinarão sobre o que teste deverá fazer e como simulará a jornada do usuário. Como pontos adicionais, vale citar que os testes tendem a serem mais extensos, o que pode influir na complexidade de seu setup e aumento no tempo de execução.

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 05/10/2020

Na minha opinião, a maior desvantagem do teste fim-a-fim é o tempo gasto para escrever tais testes, uma vez que como foi mencionado na minha resposta à pergunta acima, tais testes são responsáveis por realizar a verificação de aplicações por completo. Nesse aspecto, ainda temos que levar em conta que quanto mais complexa for a aplicação (ou o sistema) que estamos testando, mais complexo será o teste fim-a-fim que estaremos desenvolvendo.

JM

Jackson Matheus Sales Santos 05/10/2020

Esses testes são muito custosos em diversos sentidos, tempo, processamento, complexidade, serviços mais caros. Por isso esses testes quando vêm a serem realizados, eles já trazem uma carga de planejamento embutida, seguindo todo o previsto pela equipe do projeto.

LF

Lucas Felix 05/10/2020

Os testes fim-a-fim não apontam necessariamente onde está o erro no código, às vezes, alguma investigação é necessária, o que não ocorre nos testes de unidade.

SM

Sofia Melo 06/10/2020

Eles são os mais complexos de serem feitos, necessitam de mais esforços e acabam sendo mais custosos por isso. Como ele lida com o sistema inteiro, é necessário testar muitas funcionalidades, além de que, qualquer mudança na interface, como o nome de algum campo, tem que ser atualizada no teste também. Considerando que o sistema em si sempre está em manutenção, o código do teste também terá que mudar com o tempo, dificultando a vida do programador.

AD

Alex Damascena 06/10/2020

Além de serem custosos, não apontam onde está o erro e nem se todas as regras de negócio estão bem definidas.

ZN

Zilde Neto 06/10/2020

Acredito que a principal desvantagem seja não só o custo de tempo, mas também o tempo gasto para criar testes unitários e depois "úní-los", resultando em um teste completo de sistema. É essencial notar também que esses testes geralmente devem ser feitos apenas após a conclusão de testes unitários, funcionais e de sistema, já que geralmente esse tipo de teste não encontra falhas muito "obscuras" dentro da aplicação, cabendo essa responsabilidade aos testes citados.

RJ

Riei Joaquim Matos Rodrigues 06/10/2020

Acredito que sua desvantagem principal é o custo em vários sentidos, normalmente demandam alocação de pessoal para executá-los manualmente e para automatizar testes desse tipo, eles são complexos de serem codificados, além de que sem um estudo de como é o fluxo de comandos na iteração com o usuário são poucos efetivos em achar bugs, que ao serem encontrados tem uma grande dificuldade de terem sua origem rastreada.

LA Lucas Ambrósio 06/10/2020

Apesar de não rastrearem o bug em si, ele mostra em qual ação do usuário os testes falham, então normalmente rola reproduzir essa ação e abrir o console ou terminal pra ver os erros que surgem :D

MA

Matheus Andrade 06/10/2020

Por serem testes de maior escopo, visto que relacionam toda a aplicação, simulando o uso de um cliente real, testes end-to-end são mais complexos de serem escritos. E, consequentemente, são testes que demandam bastante tempo para a sua construção, assim como demandam um custo alto nesse processo.

GV

Gabriel Vanderlei de Oliveira 06/10/2020

Devido a alta quantidade de funcionalidades que deve ser analisada, e a integração entre elas, é possível que detalhes importantes capturados em testes de integração ou testes unitários acabem por ser ignorados durante os testes e2e. Além disso existe uma maior possibilidade de erros relacionados a pontos mais complexos de serem rastreados devido ao nível de complexidade da aplicação que está sendo testada, em comparação com a análise de uma integração ou de uma funcionalidade isolada.

DV

Danilo Vaz 07/10/2020

O e2e é um teste de "larga escala" e por isso é complexo e difícil de ser feito. Logo e2e é um custoso, pois gasta muito tempo e recurso para ser preparado.

UR

Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 07/10/2020

Como envolve toda a aplicação, é um teste muito custoso. Gasta muito tempo e recursos para se preparar esse tipo de teste.

C

 **fernando macedo** 07/10/2020

existem alguns problemas com esse tipo de teste, o maior deles é que ele é muito custoso, ele é muito completo, por isso ele requer muito mais recursos para ser feito do que outros testes, além de que ele demora bem mais para ser concluído.

 **Víctor Hugo Meirelles Silva** 07/10/2020

Visto que testa todo o fluxo da aplicação, torna-se muito trabalhoso elaborá-lo, pois ele verifica se a aplicação está bem sucedida como um todo.

 **Samuel Ferreira** 07/10/2020

Pode ser que seja um pouco custoso e demorado. Já que é testado por completo, como o nome já diz do começo ao fim

 **João Matheus Guedes** 07/10/2020

Comparado aos testes unitários, o teste fim a fim é mais complexo de ser realizado e por isso leva mais tempo e tempo é dinheiro, sendo também mais custoso

 **Sergio Victor** 07/10/2020

Ele não pode ser executado logo de inicio quando o sistema possui poucas dependencias, o que por si só evita que se encontrem erros logo de inicio

 **Alexandre Burle** 07/10/2020

Como essa metodologia testa o sistema simulando o ambiente real do usuário (executando ações como sair do app, iniciar sessão e acessar a caixa de entrada), nem sempre se sabe quais vão ser as ações que os usuários fariam, podendo deixar de fora alguma situação não prevista pelo time que projetou o teste.

 **Vinícius da Rosa Silva** 07/10/2020

Pois o trabalho desprendido para elaborar o mesmo as vezes simplismente não é eficiente ou coerente num processo de desenvolvimento pelo seu alto custo

 **Anderson Laurentino** 07/10/2020

Um dos grandes empecilhos do teste fim a fim é a sua dimensão, pois engloba todas a funcionalidade e componentes do sistema, e fazer sua contrução pode ser bem extensa e complexa de modo que seja necessário bastante tempo para construir o que torna o processo caro.

 **Alisson Diego Diniz** 07/10/2020

Não são eficientes, podendo levar muito tempo para rodar, além de terem um alto custo. Por terem um escopo muito maior do que testes menores, eles requerem investigação para a detecção de falhas, além de serem testes flaky.

 **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 07/10/2020

A principal desvantagem na minha opinião, é que quando o teste detecta uma falha no software ela não mostra onde é e qual seria a falha existente no sistema, assim sendo necessária uma investigação pós falha, para detectar esse erro.

 **Jose Helton Alves** 07/10/2020

A principal desvantagem é a questão da infraestrutura que precisa ser levantada para rodar esses testes e um tempo maior para sua execução. Por exemplo, no caso de um aplicativo Android, terá que rodar um emulador e então rodar os testes de UI que simulam o comportamento do Usuário.

Dúvidas

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] cujo foco é compartilhar dúvidas com o time

🔗 Referências

Dúvidas frequentes

<https://pt.m.wikipedia.org/wiki/FAQ>

Insira aqui suas dúvidas para que todos possam ajudar

Nenhum comentário realizado

█ Dona Deda

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] cujo foco é conversar livremente sobre qualquer coisa

🔗 Referências

Papo furado

https://pt.wikipedia.org/wiki/Papo_furado

Fale sobre o q achar relevante para a disciplina e não está relacionado nas questões essenciais de outras caixas de ferramentas

 JB José Bruno Oliveira 05/10/2020

Acho que seria interessante poder avaliar (com likes?) os links que estão na referência e shared links.

 VG Vinicius Garcia 06/10/2020

Boa ideia! Por enquanto, os likes são apenas para os comentários...

█ Hackenge

Métodos [de trabalho]

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes

🔗 Referências

Wiki | Hackathon

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hackathon>

🔗 Links compartilhados

 VG Vinicius Garcia

Avaliação parcial da disciplina IF977 (2020.3)

<https://forms.gle/TBF9vsfzPPTkeRccA>

Qual o desafio proposto?

 VG Vinicius Garcia 07/10/2020

Preencher a avaliação parcial da versão digital da disciplina IF977 - Engenharia de Software que está em curso, sua metodologia, estrutura, suporte e o professor.

Existem premissas, restrições ou condições?

 VG Vinicius Garcia 07/10/2020

Este é um formulário anônimo que exige apenas que o(a) aluno(a) esteja logado em sua conta do CIn e permite apenas uma resposta por conta.

Observações adicionais?

 VG Vinicius Garcia 07/10/2020

Link compartilhado aqui no kit.

█ Hackenge

Métodos [de trabalho]

C Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os

Referências

Wiki | Hackathon
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hackathon>

Links compartilhados

Vinicius Garcia

Cypress.io - five-minute introduction
<https://www.youtube.com/watch?v=AddBNz1T08U>

Vinicius Garcia

Cypress patterns and practices
<https://youtu.be/V-o8WzlwKmM>

livio cavalcanti

Testando sua interface com Cypress
<https://www.youtube.com/watch?v=ts2FEcR1m04>

Uanderson Ricardo Ferreira da Silva

Teste do Tetr.io [aqb, dvma, mvtna, urfs]
<https://github.com/uandersonricardo/test-tetr.io>

Lucas Ambrósio

frpmn, lam5, rjmr (To-Do List + Teste)
<https://github.com/amb-lucas/To-Do-List>

Victor Miguel de Moraes Costa

Cypress - Grupo (vhms / vmmc2 / zsmn)
<https://github.com/zsmn/Tetris/tree/master/cypress>

livio cavalcanti

Testes Cypress (lcs9, jls2, ylsa)
<https://github.com/LivioSouza/Tetris>

José Bruno Oliveira

Tetris-JS - Testes end to end [adddf, jbfo, vrs2]
<https://github.com/diegodnz/Tetris-JS>

Pedro da Matta

Tests-101[pmrm, apfd, sml, fcv]
<https://github.com/pmmoura/tests-101>

Samuel Ferreira

Teste E2E Cypress.io [lfa3, gvo ,sffb]
<https://github.com/lucaxfelis/tetris-js>

Anderson Laurentino

The Tetris - Testes [asll, jmgc, jmss3, jhap]
<https://github.com/alaurentinoofficial/tetris#e2e-tests-using-cypress>

Qual o desafio proposto?

Vinicius Garcia 07/10/2020

Utilizando o aplicativo do jogo Tetris, ou algum outro sua escolha, planejar, especificar e implementar um conjunto de testes fim-a-fim na ferramenta a sua escolha.

Existem premissas, restrições ou condições?

Vinicius Garcia 07/10/2020

Se escolher usar a aplicação do jogo tetris, a mesma deverá estar publicada em um repositório público do GitHub e os artefatos produzidos para este desafio também deverão ser publicados nesse mesmo repositório.

Vinicius Garcia 07/10/2020

Toda produção adicional para atender a este desafio, deverá estar EXPLICITAMENTE referenciado no README.MD do repositório Caso seja escolhida uma outra aplicação demo para a execução deste desafio, a mesma também deverá estar em um repositório público do Github.

Vinicius Garcia 07/10/2020

Toda produção adicional para atender a este desafio, deverá estar EXPLICITAMENTE referenciada no README.MD do repositório público da aplicação

Observações adicionais?

Nenhum comentário realizado

💡 Dúvidas

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] cujo foco é compartilhar dúvidas com o time

🔗 Referências

Dúvidas frequentes

<https://pt.m.wikipedia.org/wiki/FAQ>

Insira aqui suas dúvidas para que todos possam ajudar

Nenhum comentário realizado

💡 Dona Deda

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] cujo foco é conversar livremente sobre qualquer coisa

🔗 Referências

Papo furado

https://pt.wikipedia.org/wiki/Papo_furado

Fale sobre o q achar relevante para a disciplina e não está relacionado nas questões essenciais de outras caixas de ferramentas

LA Lucas Ambrósio 12/10/2020

Pra quem se interessar por desenvolvimento web, a RocketSeat tá fazendo a 3ª edição do evento Next Level Week deles. É uma semana de vídeo-aulas destinadas a construção de uma aplicação completa (Front, Back e Mobile) com trilhas de níveis iniciante e avançado. Fiz as duas edições passadas e super recomendo pra quem não estiver morrendo e sem tempo com as coisas da faculdade :)

JB José Bruno Oliveira 12/10/2020

Valeu, Lucas. Precisa ter uma base boa para acompanhar a aula?

VG Vinicius Garcia 13/10/2020

Massa Lucas! Os materiais deles são muito bons!

VG Vinicius Garcia 13/10/2020

Bruno, normalmente eles tem uma jornada que possibilita até quem não tem um conhecimento sólido prévio acompanhar. Quando é o caso de ter essa necessidade, eles deixam claro.

💡 ES PARA Transformação Digital

Tópicos [de aprendizagem]

CTO do Magazine Luiza explica um dos maiores processos de turnaround que a Bolsa brasileira já viu. Ouça o #70 episódio do Podcast da Equipe Stock Pickers uma conversa sobre a transformação que multiplicou o Magalu por 700

🔗 Referências

André Fatala e a transformação que multiplicou o Magalu por 700

<https://bit.ly/36hKeu9>

Strateegia | Transformação Digital

<http://bit.ly/2Lm3U4i>

C

 **Links compartilhados**
**Vinicius Garcia**

Why Software Is Eating The World

<https://www.wsj.com/articles/SB1000142405311903480904576512250915629460>

Na sua opinião, como a Engenharia de Software está relacionada com a transformação digital de uma organização (como ela pode ajudar ou atrapalhar)?

**Rie Joaquim Matos Rodrigues** 08/10/2020

O que deu força a transformação digital foi principalmente da crescente fé pública/corporativa de que a integração tecnológica era algo vital para manter a empresa sólida a longo prazo. Nesse contexto, o engenheiro de software, surgem como a classe de profissionais, que dominam a teoria e a vivencia necessária para serrem o meio, os guias para essa transformação das organizações e por terrem essa função se estiverem alinhados com a empresa e com seu contexto passam a ser o pilar desse processo.

Vinicius Garcia 08/10/2020

massa! uma dúvida que eu tenho, e queria a opinião de vocês, é que tá crescendo o papel dos profissionais de dados (cientistas, engenheiros, analistas de desempenho analistas de negócios, etc.). como o engenheiro de software vai atuar junto, ou para, uma abordagem dirigida a dados (data-driven)?

Lucas Ambrósio 12/10/2020

True story, eu sinto que muitas empresas tem aquele medo de mudança, principalmente pelos riscos que ela traz tanto em relação a adesão quanto em relação aos riscos como segurança. Mas como a tecnologia agora está bem difundida e popular, essa transformação ocorre de uma maneira bem mais fluida.

Lucas Ambrósio 12/10/2020

O propósito desses profissionais é extraír e analisar os dados para auxiliar e nortear as decisões do negócio. Nesse sentido, o engenheiro de software deve atuar junto com eles para decidir o que deve ser desenvolvido. É preciso ter um alinhamento dos objetivos e da estratégia de negócio entre todos envolvidos, para que cada um saiba o que deve alcançar, que valor estão produzindo para o negócio e manter o foco na produção para a estratégia, o que torna essa colaboração ainda mais importante.

Matheus Andrade 13/10/2020

Essa questão dos dados, eu vejo muito naquela ideia de que sem os dados de uso, não se dá para criar um perfil. E, sem esse perfil, é muito complicado de se criar um modelo de negócio que consiga abranger o público desejado. Nisso, com os cientistas de dados, em conjunto com os engenheiros de software, a construção de uma solução que consiga transformar dados em perfis e esses perfis em público é feita de forma mais rápida e eficiente.

Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 13/10/2020

Eu acredito que o papel dos profissionais de dados vai se tornar cada vez mais importante na hora de se tomar uma decisão sobre o que deve ser mantido ou melhorado em um software.++

Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 13/10/2020

++A engenharia de software, pelo que a gente vem estudando, usa muito do feedback do cliente para a evolução do software; mas para alguns sistemas em que podemos extrair quantidades massivas de dados (como grandes e-commerce, serviços de streaming, etc.), faz muito sentido acompanhar o comportamento do usuário e a partir daí tomar as decisões (no lugar de esperar que ele forneça explicitamente o feedback).

**Alex Damascena** 12/10/2020

É a base para a transformação digital, a engenharia de software criou formas para empresas alavancarem, seja por gestão, ou por otimização de atividades. Hoje, é notório que organizações que não dão atenção a engenharia software podem, no futuro, perder competitividade no mercado

Vinicius Garcia 13/10/2020

Boa! Tem uma frase famosa que ronda nosso dia a dia: software is eating the world do Marc Andreessen (link compatilhado lá em cima ;-))

fernando macedo 13/10/2020

concordo plenamente, com o fato de ser a base, porém muitas organizações estão dando cada vez mais atenção à essa área, e um bom exemplo disso é o da própria magazineluiza como foi citado acima.

**Lucas Ambrósio** 12/10/2020

A maior contribuição é encurtar e tornar mais simples o caminho de desenvolver algo. O André falou no podcast, em torno dos 14:00, sobre como foi importante deixar de ter dependências para conseguir construir o necessário para executar a estratégia: Eliminar precisar consultar gerente, para escutar área de negócios para ter algo aprovado. E, ao invés disso, com uma pessoa que entenda do negócio e saiba fazer código, a produção será acelerada. ++

 **Lucas Ambrósio** 12/10/2020

O foco se torna entender o problema atual do negócio e conseguir usar a tecnologia como recurso para construir uma solução e ter esse domínio da tecnologia alavancar imensamente essa construção.

 **Víctor Hugo Meirelles Silva** 13/10/2020

A Engenharia de Software é capaz de, além de procurar uma nova solução, melhorar o negócio já existente. Associada com Ciência dos Dados as empresas podem utilizar de técnicas como aprendizagem de máquina e big data para melhorar o rumo da empresa num mercado que ela já participa.

 **fernando macedo** 13/10/2020

Acho que ela não encurta o caminho, e sim é o caminho, mas concordo com essa segunda parte de eliminar as dependências

 **Pedro da Matta** 12/10/2020

A Engenharia de Software, quando aplicada da forma eficiente, é um meio para garantir a escalabilidade da empresa no mundo digital. Não apenas a escalabilidade, como também a permanência dela no meio digital. Esses dois fatores garantem maior facilidade da empresa na hora de entrar para o mundo digital.

 **José Bruno Oliveira** 13/10/2020

Um ponto que me deixou em dúvida e que eu queria trazer para discussão é sobre algo que André comentou durante o podcast, onde ele diz que percebeu que empresas como Amazon e Alibaba possuíam seu próprio setor TI, onde eram desenvolvidas as tecnologias utilizadas internamente. Isso, ao meu ver, ia contra a certeza de que as empresas deveriam terceirizar boa parte de seu setor de tecnologia, uma vez que o foco da Magazine Luiza, por exemplo, é o varejo.

 **José Bruno Oliveira** 13/10/2020

Ao terceirizar, poderiam focar no seu ramo (core business) e tomar as decisões estratégicas. Acho que essa mudança surgiu a partir do papel fundamental que a tecnologia assumiu nas empresas, onde a transformação digital permite que as organizações mudem de patamar. Mas é possível afirmar isso? Que as empresas, independente do seu setor de atuação, devem começar a desenvolver seu próprio centro de inovação para que possam ter vantagem de competitividade?

 **Vinicius Garcia** 13/10/2020

Excelente observação Bruno! O ponto que fica é justamente o fato de TI deixou de ser periférico nas organizações e passou a fazer parte do fundamento do negócio (core business). Tomadas de decisão estratégica são cada vez mais dependentes da TI para analisar dados, trazer insights, predizer comportamentos, fazer milhares de simulações para decidir o melhor caminho...

 **Vinícius da Rosa Silva** 13/10/2020

A Engenharia de Software afeta diretamente na transformação digital da empresa, como foi o caso da Magazine Luiza. No podcast, como os colegas já falaram, o André citou que percebeu que grandes empresas tinham setor próprio de TI, consequentemente, é perceptível a necessidade de uma boa estrutura de TI para adaptação as condições atuais do mercado

 **Vinícius da Rosa Silva** 13/10/2020

Outra coisa interessante a se adicionar e que é perceptível no podcast é que até mesmo para empresas que já estão inseridas no meio digital, a inovação é necessária, como na Amazon, que como foi dito pelo André, tinha características "rústicas" no início

 **Vinicius Garcia** 13/10/2020

Isso! e hoje ainda temos em alta o conceito de inovação aberta nas organizações. A TI trouxe muitas possibilidades e características, mas principalmente trouxe a agilidade e a necessidade de cada vez ser mais ágil ainda! isso nos força a estar constantemente reavaliando nossas estratégias e decisões

 **Jackson Matheus Sales Santos** 13/10/2020

Como foi bem descrito na primeira atividade da disciplina, Engenharia de Software relaciona toda parte da construção do software, seja da parte do desenvolvimento do código à análise qualidade. Portanto, ela está intimamente ligada às organizações, principalmente as que são especialistas em desenvolvimento de Software. Vale ressaltar também que com a chegada da pandemia, o valor da Engenharia de Software ficou extremamente visível, pois todas as empresas estão necessitando de uma transformação++

 **Jackson Matheus Sales Santos** 13/10/2020

++ digital, visando o bem estar da mesma. Um dos maiores exemplos disso foi a Magazine Luiza, onde sua revolução digital foi tão bem desenvolvida que suas ações pós pandemia ultrapassaram as ações pré-pandemia.

 **Zilde Neto** 13/10/2020

Acredito que a maior contribuição tenha sido transformar o setor de TI em algo muito mais estratégico: agora o software produzido fornece relevância não apenas pra esse setor, mas tem impacto em todas os outros. Tendo isso em mente, a engenharia de software vem para

fornecer metodologias que busquem não ++

ZN Zilde Neto 13/10/2020

só aproximar mais ainda o produto dos clientes como também antecipar tendências e tentar sempre estar a frente e atualizado no mercado, fornecendo todo o conhecimento e metodologias para que esses processos se tornem viáveis e essenciais para a empresa.

AB Alexandre Burle 14/10/2020

Achei massa esse comentário de ter transformado o setor de TI em algo estratégico. Por conta da naturalização desse papel do setor nas empresas atualmente eu n tinha pensado nessa perspectiva, geralmente nós tendemos a relacionar o avanço do TI com o de tecnologias e algoritmos novos.

FM fernando macedo 13/10/2020

a engenharia de software é basicamente o que faz a transformação digital acontecer, os pontos positivos ou negativos dependem apenas de como ela é trabalhada para a aplicação em questão, porém o que pude perceber é que ela é a base de tudo.

MA Matheus Andrade 13/10/2020

No geral e, principalmente, pelo que já que vimos na disciplina, vejo que a engenharia de software está relacionada com a transformação digital no sentido de ter conhecimento da teoria necessário para uma solução alavancar no cenário digital, assim como a prática necessária para entender como é dado esse processo. Além disso, após a construção do processo, a engenharia de software é fundamental para a manutenção desse sistema no mercado, garantindo, assim, a sua escalabilidade e permanência.

SM Sofia Melo 13/10/2020

A engenharia de software disponibiliza as ferramentas necessárias para a transformação digital existir. Isso porque, através da análise de todo o projeto e cliente, o engenheiro procura ideias inovadoras para solucionar o problema em questão. Com toda a sua base prática e teórica, que lida com o software e seu processo de construção e manutenção, e com suas próprias experiências de vida, eles conseguem proporcionar um aumento e transformação da tecnologia em empresas e, consequentemente,no mundo

DV Danilo Vaz 13/10/2020

A engenharia de software é imprescindível para transformação digital pois é ela fornece os meios para tal transformação. Os métodos e as técnicas da engenharia de software permitem que as transformações sejam implementadas de forma mais fácil e eficiente.

GV Gabriel Vanderlei de Oliveira 13/10/2020

Ao aplicar princípios de Engenharia de Software é possível desenvolver aplicações se utilizando de métricas para aperfeiçoar o resultado final assim como ter conhecimento das técnicas utilizadas durante todo o processo da concepção do produto. A engenharia de software apresenta a teoria necessária para basear uma transformação digital sustentável e eficiente em uma organização.

VM Victor Miguel de Moraes Costa 13/10/2020

Honestamente, eu não vejo como a engenharia de software poderia prejudicar ou atrapalhar a transformação digital de uma empresa ou de uma organização. Pelo contrário, acredito que ela pode alavancar e agilizar muito esse processo. Isso acontece porque a engenharia de software é a responsável por fornecer não só o pessoal com expertise para fazer essa transformação acontecer mas também as ferramentas (técnicas de desenvolvimento e de trabalho/ softwares, etc etc) que são necessárias no processo.

JM João Matheus Guedes 14/10/2020

A engenharia de Software só conseguiria atrapalhar a transformação digital se seus princípios forem usados de forma incorreta, imagino uma empresa que passou décadas usando processos manuais, adquirir um software sem qualidade, que gere muitos custos ou que não atenda suas necessidades; a mesma pensaria duas vezes antes de aplicar a transformação digital em outros setores da organização.

AL Anderson Laurentino 14/10/2020

Sem dúvidas a engenharia de software está hiper correlacionado com a transformação digital, uma vez que a engenharia tem a capacidade de prover ferramentas, técnicas e frameworks nos quais auxiliam em todo o processo de construir um software o que ajuda a garantir uma maior agilidade e qualidade.

SF Samuel Ferreira 14/10/2020

A Engenharia de Software é que está dando o suporte dessa transformação Digital. Ela prover as ferramentas que auxiliam a construção dos Softwares.

FD Felipe De Carvalho Vasconcelos 14/10/2020

Creio que a engenharia de software está intimamente relacionada com a transformação digital de uma empresa, visto que ela fornece as técnicas e métodos necessários para que a transformação ocorra, pois mesmo ao implantar as ferramentas digitais na empresa, a organização deve realizar manutenções nos sistemas da empresa, onde essas manutenções

vão ser auxiliadas e guiadas pela engenharia de software.

 **Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante** 14/10/2020

Se utilizada de forma correta eu não vejo como a Engenharia de Software poderia atrapalhar a transformação digital. Além de necessária para o desenvolvimento da transformação digital, acredito que a Engenharia de Software oferece ferramentas, técnicas de desenvolvimento e estrutura para que a transformação ocorra.

Quais habilidades e competências, trabalhadas ou estimuladas pela Engenharia de Software, podem contribuir em uma jornada de transformação digital de uma organização?

 **Rie Joaquim Matos Rodrigues** 08/10/2020

A principal competência desenvolvida com a engenharia de software é a de trazer um grande background para esses profissionais que passar a ter uma visão geral não só de quais tecnologias estão sendo usadas, mas também como correlacioná-las para construir sistemas complexos e confiáveis no mundo real e com suas habilidades de modelagem e análise até algumas vezes conseguir antecipar tendências e necessidades que se tornam o diferencial de profissionais excelentes.

 **Lucas Ambrósio** 12/10/2020

Concordo com Rie, não tem como falar do papel do engenheiro de software sem mencionar seu background técnico e passar esse conhecimento de forma concisa para outros colaboradores é super importante. Quando há um alinhamento sobre o que é possível, o esforço necessário e custos sobre determinadas ideias, há um impacto enorme na colaboração de toda a organização, principalmente no que diz a geração de ideias e tomada de decisões relacionadas ao negócio.

 **Zilde Neto** 13/10/2020

Concordo com vocês. Acho que uma coisa muito importante também é toda a análise de requisitos com métricas já estabelecidas por essa área, que permitem que desenvolvemos robustez para resolver problemas, atingir propósitos do sistema e também atender desejos e expectativas do cliente, que, como comentado por Ambrósio, fornece um enorme impacto na organização e nas tomadas de decisão para o negócio.

 **Víctor Hugo Meirelles Silva** 13/10/2020

O Engenheiro traz um grande benefício por coordenar toda a equipe para a realização de projetos, guiando todos os envolvidos para o desenvolvimento dos sistemas da organização. Além disso, como falado por Zilde, o Engenheiro é capaz de avaliar os softwares da empresa de forma a medir suas qualidades através de testes.

 **Vinicius Garcia** 13/10/2020

bom ponto de vista. dos coelgas também! a palavra ENGENHEIRO diz muito sobre a metodologia para resolução de problemas :D

 **Alex Damascena** 12/10/2020

Entender a necessidade do mercado e ter uma visão mais a frente. Além disso, entende as pessoas e seus problemas para desenvolver softwares. Por exemplo, softwares que auxiliam a gestão e digitalização de processos.

 **Vinicius Garcia** 13/10/2020

isso! o fato da engenharia de software ser multidisciplinar (temos questões técnicas, exatas, humanas, etc...) diz muito sobre isso

 **Pedro da Matta** 12/10/2020

O profissional da área de Engenharia de Software tem a responsabilidade de entender as necessidades de uma empresa específica na hora da transformação digital. Antecipando passos que possíveis concorrentes possam dar e sempre buscando inovar a maneira como os processos tradicionais são realizados.

 **Vinicius Garcia** 13/10/2020

isso pedro! engenharia de software não é só construção do software... tem a ver também com especificação, acompanhamento, gestão, monitoramento de PROCESSOS (que podem ser vistos como algoritmos analógicos né? rs)

 **Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante** 14/10/2020

Concordo Pedro, é necessário ir além do que entregar o produto, existe todo esse trabalho de entender o problema e gerar valor a partir dos recursos disponibilizados. E tratando de transformação digital é necessário sair do meio comum e buscar desenvolver soluções inovadoras.

 **Vinícius da Rosa Silva** 13/10/2020

A busca por inovação, a percepção da necessidade de organização, documentação e padronização, o desenvolvimento do pensamento criativo, a compreensão de fatores de qualidade nos produtos,etc.

 **Alexandre Burle** 13/10/2020

Concordo totalmente! só complementaria falando um pouco sobre a parte de relação com

os usuários e clientes e a visão que a ES tem sobre o feedback desses dois grupos; eles são os pilares de desenvolvimento de um produto ou serviço.

JM Jackson Matheus Sales Santos 13/10/2020

Os engenheiros de software são requisitados em diversas organizações, justamente pela sua quantidade de habilidades e competência que esse indivíduo desenvolveu na sua formação, dentre suas habilidades estão: trabalho em equipe (colaboração, resolução de conflitos, liderança, comunicação oral e escrita), capacidade de atualizar seu conhecimento, habilidades analíticas, capacidade de solucionar problemas do software, documentação técnica, pensamento crítico e criatividade. Todo esse conjunto de ++

JM Jackson Matheus Sales Santos 13/10/2020

++skills, impulsiona ainda mais o desenvolvimento não só do indivíduo como também o ambiente cultural da organização, sendo assim um dos processos de motivação à inovação dentro da empresa.

VG Vinicius Garcia 13/10/2020

perfeito jackson! essa formação multifacetada é realmente um trunfo a mais!

MA Matheus Andrade 13/10/2020

Uma visão inovadora e criativa, motivação constante em incrementar o negócio, capacidade de criar e manter uma rede de contato, estar próximo do público de seu produto e conhecer as suas dores em busca da sua satisfação, trabalho em equipe, liderança, proatividade, conhecimento amplo das ferramentas tecnológicas e de como utilizá-las de forma conjunta em prol de um sistema, análise de requisitos, verificação e validação do seu produto. ++

MA Matheus Andrade 13/10/2020

++ Assim, a Engenharia de Software traz oportunidades e conhecimentos necessários para o desenvolvimento de um perfil capaz de resolver problemas de forma inovadora, eficiente e gere soluções para problemas amplos da sociedade, sempre mantendo um conhecimento vasto no desenvolvimento do sistema e uma proximidade com o usuário final.

SM Sofia Melo 13/10/2020

Todas as habilidades contribuem para a transformação digital, pois o profissional vai precisar do background dos assuntos mais teóricos do desenvolvimento para ter um software de qualidade e eficiente, e também das competências que tem mais a ver com as características pessoais desenvolvidas, como a proatividade, anseio de sempre aprender mais, capacidade de entender as pessoas e suas necessidades. Assim, sempre vão surgir novas ideias que proporcionarão a transformação digital.

DV Danilo Vaz 13/10/2020

A engenharia de software fornece conhecimentos teóricos muito necessários para o processo transformação digital e construção de software à exemplo de metodologias de desenvolvimento de software tal qual a metodologia ágil ou conhecimento das leis Lehman

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 13/10/2020

Citar as leis de Lehman é ótimo. Principalmente quando se fala em "jornada" de transformação digital, inevitavelmente você acaba lidando com os problemas que as leis de Lehman discorrem. Como exemplo, dá pra citar a mudança contínua que o André Fatala comenta no software do Magalu: 50 deploys por dia.

VM Victor Miguel de Moraes Costa 13/10/2020

Acredito que as competências estimuladas e moldadas pela engenharia de software que podem contribuir para uma jornada digital seriam: O conhecimento teórico (e por vezes prático) que é preciso para que um time de desenvolvedores seja capaz de entregar um produto de qualidade, o pensamento criativo (também chamado de pensamento fora da caixa) que acaba sendo o motor para que as pessoas analisem problemas e sejam capazes de desenvolver soluções inovadoras que balançam o mercado, a capacidade ++

VM Victor Miguel de Moraes Costa 13/10/2020

de trabalhar em equipe, de dialogar e de planejar, que são essenciais quando estamos falando de um ambiente de trabalho que envolve um grupo de pessoas.

GV Gabriel Vanderlei de Oliveira 13/10/2020

O engenheiro de software possui as habilidades necessárias para mapear os processos da organização e aplicar as técnicas existentes para sua informatização, viabilizando a transformação digital de uma organização.

FM fernando macedo 14/10/2020

inúmeras habilidades são trabalhadas, porém as principais são o protagonismo e a adaptação. O protagonismo de trazer as mudanças e tentar adaptá-las a um modelo já existente de qualquer coisa que você esteja implementando.

JM João Matheus Guedes 14/10/2020

Acredito que a principal seja a relacionada a levantar os requisitos do software, pois é necessário antes de tudo saber qual a dor do cliente para depois se pensar numa solução que a atenda.

AL

Anderson Laurentino 14/10/2020

A engenharia de software pode contribuir bastante para transformação digital, uma vez que o profissional desta área tem habilidades para desenvolver um software de ponta a ponta tratando questões como garantir a qualidade e consistência do código e do sistema, resolver conflitos, levantamento de requisitos, gerenciar o escopo, gerenciar feedbacks do usuário e transformar em melhorias, além de trabalhar em um workflow ágil.

FD

Felipe De Carvalho Vasconcelos 14/10/2020

Um engenheiro de software possui diversas habilidades e competências, onde várias dessa habilidades contribuem para a transformação digital da empresa. Acredito que as principais habilidades que irão auxiliar nesse processo sejam duas, a primeira delas é a capacidade do engenheiro de manipular e controlar os recursos disponíveis no projeto que envolverá essa transição e a segunda habilidade seja justamente a validação e análise da qualidade do(s) sistema(s) desenvolvido(s).

YL

Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante 14/10/2020

Acredito que a Engenharia de Software pode colaborar muito nesse processo, justamente por oferecer aos profissionais do setor habilidades como a capacidade de entender o problema do cliente, criar a solução mais adequada e garantir a qualidade, segurança e manutenibilidade do sistema desenvolvido. Isto é, gerenciar os recursos disponíveis durante essa transição e apartir daí gerar uma solução e garantir seu funcionamento.

SF

Samuel Ferreira 14/10/2020

Várias habilidades são bem vindas ao Engenheiro de software. Acho interessante habilidades com proatividade, fácil adaptação, trabalho em equipe, resolução de conflito, visão, criatividade, vontade de aprender. Essas são habilidades contribuem bastante para o profissional.

Quais o principal recurso (i.e. um método, técnica ou ferramenta específica) da Engenharia de Software que pode/deve ser empregado para otimização/agilidade dos processos e aumento de desempenho da organização, apoiando assim a sua transformação digital?

RJ

Riei Joaquim Matos Rodrigues 08/10/2020

A habilidade de gerenciar e supervisionar times de desenvolvimento de software com uma visão mais próxima dos programadores, compreendendo suas necessidades, particularidades e desafios, assim conseguindo movimentando a cultura das empresas, fazendo elas implementarem metodologias de desenvolvimento que são vistas com uma certa estranheza e meio incomprendidas por gerentes comuns vindos de outras áreas, mas que no contexto tecnológico elevam a produtividade.

VH Víctor Hugo Meirelles Silva 13/10/2020

O que ajuda muito nisso é o entendimento dos engenheiros sobre o uso de ferramentas específicas como as IDEs(Ambientes de Desenvolvimento integrado), que agilizam a produção de códigos. Além de possuírem um certo domínio na criação de algoritmos.

VG Vinicius Garcia 13/10/2020

eu sempre disse que aprender a desenvolver algoritmos ajuda no planejamento de resolução de problemas em outros meios (com processos). porque algoritmizar uma solução, não é uma tarefa trivial e acaba trabalhando outras habilidades e desenvolvendo outras competências.

FM fernando macedo 14/10/2020

com certeza esse é um ponto, porém deve-se sempre lembrar também que é importante levar em consideração a visão dos clientes como o mateus falou lá embaixo, pois são eles que tem uma ideia de como será a forma do produto final antes de qualquer outro, mesmo que essa ideia mude um pouco com base no que a equipe de desenvolvimento avaliar possível.

AD

Alex Damascena 12/10/2020

A aplicação de técnicas de design thinking, que traz o usuário/organização mais próximo para o desenvolvimento do software. Com isso, o entendimento do problema será facilitado e após, a engenharia de software é responsável por criar formas de otimizar processos e o desempenho da organização, apoiando a transformação digital

VG Vinicius Garcia 13/10/2020

olha o spoiler!!! hehehe, gostei!

YL Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante 14/10/2020

É realmente uma ótima ferramenta pra ser utilizada nesse processo de transformação digital.

LA

Lucas Ambrósio 12/10/2020

Eu adoro a ideia da autonomia dos times, não vou saber o timestamp exato, mas o André fala sobre a importância disso mais para o final do podcast. Quando se tem um alinhamento das estratégias de negócio e uma definição do que cada um deve alcançar, abre-se a possibilidade

para tomada de "microdecisões", que agilizam a produção no sentido de eliminar burocracia, visto que os especialistas do "micropotema" estariam no time e eles já teriam conhecimento técnico para tomar decisões coerentes.

 **Zilde Neto** 13/10/2020

Confesso que curti e achei muito massa essa ideia da tomada de pequenas decisões acelerarem consideravelmente a produção, apesar de achar que na prática auto gerenciamento às vezes pode ser meio perigoso se, como comentasse, o time não estiver alinhado com as estratégias e "missão" do projeto kkkkkk Áí pra isso, acho que é bem essencial estimular essa cultura de alinhamentos pra "unir" toda a mentalidade do time, o que concordo que é um recurso beeeem legal da engenharia de software.

 **Lucas Ambrósio** 13/10/2020

Yessss :) Realmente é necessário ter esse alinhamento entre os envolvidos no projeto. Muito bom saber que estamos alinhados em relação ao alinhamento dos envolvidos.

 **Vinicius Garcia** 13/10/2020

muito se fala em autonomia para os times tomarem decisão, poder inovar e serem ágeis. mas isso só é possível se dentro da autonomia, todos estiverem trabalhando de acordo com valores, missões e direcionamentos do planejamento estratégico da organização. senão, a autonomia, agilidade e inovação do time vai pelo cano e leva a organização junto

 **Matheus Andrade** 13/10/2020

Concordo bastante com essa questão de microdecisões para micropotemas. Isso vai muito da questão do perfil de liderança e da proatividade também, né? Quando você tem uma certa abertura para tomar decisões no projeto, você alimenta essa liderança no time de desenvolvimento, o que pode motivar o pessoal a ser mais proativo e agilizar o processo. Porém, como Zilde falou, tem esse risco de autogerenciamento, caso o time não esteja alinhado com as estratégias do projeto. Mas é algo massa! hahaha

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 13/10/2020

Eu vejo uma conexão bem forte entre essa questão do alinhamento da equipe com aquela lei de Lehman da Conservação da Familiaridade... A mudança constante no time pode comprometer toda essa ideia de autogerenciamento, já que sempre que entra alguém novo, vai precisar compreender a cultura da empresa e se adaptar a ela (ou seja, acaba gerando custos e prejudica a evolução dos projetos)

 **Pedro da Matta** 12/10/2020

Acredito que a utilização de metodologias ágeis para o gerenciamento do projeto são um dos principais fatores para determinar o sucesso de uma equipe, visto que é uma maneira de planejar as entregas de projeto semana a semana sem deixar a equipe se desmotivar e perder a visão do todo no projeto. Dessa forma, principalmente para uma empresa do mundo físico indo para o mundo digital, esses processos têm que ser bem estruturados para evitar enfrentar vários problemas de uma vez só

 **Vinicius Garcia** 13/10/2020

boa, mas não só o uso das metodologias ágeis. toda e qualquer ferramenta (processo, metodologia ou sistema) tem potencial de ajudar. mas a cultura, gestão, organização de trabalho, metas bem definidas é oq ue faz dar certo. você não controla o que não pode medir, por isso é importante a definição de métricas. lembra dos atributos de qualidade? na mesma linha, mas para todos os aspectos organizacionais

 **Vinícius da Rosa Silva** 13/10/2020

Apesar de ser uma resposta não ortodoxa, creio que a noção de testes padronizados e rotineiros é essencial para a garantia da qualidade do produto e agilização dos processos dentro da empresa, consequentemente aumentando a qualidade do produto final e viabilizando uma otimização do processo produtivo e estimulando a transformação digital

 **Jackson Matheus Sales Santos** 13/10/2020

Os recursos podem ser diferentes dependendo da cultura organizacional e/ou objetivo da organização e para isso existem dois tipos de metodologia, a tradicional que as etapas são estáticas e por se trabalhar com um escopo fechado, há pouco espaço para mudança, Cascata e Prototipação são os mais utilizados pelas empresas com grandes projetos. Há também a metodologia ágil sendo mais flexíveis e tem uma entrega de resultados contínua, Scrum e Kanban são dois bons exemplos bastante utilizados hoje+

 **Jackson Matheus Sales Santos** 13/10/2020

+pelas organizações, principalmente startups.

 **Jackson Matheus Sales Santos** 13/10/2020

Provavelmente devia existir bem mais recursos envolvendo a Engenharia de Software e as organizações, entretanto acredito que as metodologias são o princípio para a empresa começar a escalar e ter sua transformação digital, como a Magalu, por exemplo.

 **Matheus Andrade** 13/10/2020

Uma coisa que venho pensando desde que comecei alguns projetos foi a questão de manter o usuário final sempre próximo do processo de desenvolvimento, então eu acredito que uma dessas técnicas possa ser justamente isso: técnicas de design que aproximem a organização com os usuários. Por outro lado, na questão de desenvolvimento, acredito que habilidades de liderança, trabalho em equipe e uma visão ampla do sistema, são essenciais para a otimização

dos processos e aumento de desempenho.

AB **Alexandre Burle** 13/10/2020

Na minha visão, as técnicas utilizadas pela engenharia de software que otimizam os processos e aumentam o desempenho da organização são aqueles herdados do área de design. Metodologias ágeis e design thinking são exemplos práticos de processos amplamente utilizados por empresas com o intuito de ajudar no processo de criação e desenvolvimento de uma solução.

DV **Danilo Vaz** 13/10/2020

Eu creio que dentre os recursos fornecidos pela engenharia de software a metodologia ágil é que mais ajuda na implementação na construção de novas aplicações de forma otimizada já que ela é uma metodologia de desenvolvimento mais dinâmica permitindo ação uma maior adaptabilidade da aplicação.

UR **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 13/10/2020

Também acho! O uso de metodologias ágeis pode agilizar demais o processo de transformação digital de uma empresa mais tradicional (e trazer uma perspectiva de trabalho nova pra ela)

GV **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 13/10/2020

Visando aumentar a eficiência dos processos de uma organização a aplicação de metodologias ágeis é o que vejo como principal contribuição da engenharia de software. Já que o modelo de entregas incrementais com base em geração de valor acaba sendo muito produtivo em diversas áreas da organização.

VM **Victor Miguel de Moraes Costa** 13/10/2020

Nesse caso, eu diria que existem dois recursos que, na minha opinião, são os maiores "gamechanger" quando se fala de aumento de desempenho e otimização/agilidade de processos. O primeiro desses é o modelo de desenvolvimento de software segundo metodologias ágeis, pois ele fornece maior flexibilidade ao time desenvolvedor, permitindo assim que ele possa entregar um produto diferenciado do mercado e, consequentemente, ter maiores chances de sucesso, acredito que a flexibilidade fornecida por ++

VM **Victor Miguel de Moraes Costa** 13/10/2020

esse tipo de metodologia permite que o time em geral possa trabalhar mais à vontade, o que pode acarretar num aumento de produtividade. Outro aspecto importante das metodologias ágeis é que ela preza pelo contato constante com o cliente. Essa maior comunicação acaba por simplificar o trabalho de entregar um produto que satisfaça as necessidades do cliente. O outro recurso que acredito ser bem importante são os testes de software, pois de forma geral, eles asseguram ao time desenvolvedor que o ++

VM **Victor Miguel de Moraes Costa** 13/10/2020

produto que está pra ser entregue possui qualidade e apresenta menores chances de apresentar falhas/bugs/erros se comparado a um outro produto que não foi testado adequadamente durante sua fase de produção.

AL **Anderson Laurentino** 14/10/2020

A Engenharia de software pode auxiliar no processo de gestão do projeto utilizando metodologias ágeis tornando possível receber feedbacks de maneira constante do usuário o

que ajuda a evoluir o produto, levantamento de requisitos para especificar os recursos que devem ser implementados, validação e testes o que ajuda descobrir possíveis falhas e erros.

SM **Sofia Melo** 14/10/2020

A utilização de processos ágeis, pois eles lidam com envolvimento dos usuários, usando prototipagem oportuna, construção em pedaços e entrega antecipada de código. Isso ajuda a ter um software de qualidade, feito de maneira eficaz, rápida e adaptável às mudanças. Tudo isso corrobora com um ambiente mais fluido que promova a transformação digital.

FD **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 14/10/2020

Acredito que, como o objetivo é obter maior agilidade e otimização nos processos da empresa, a metodologia ágil seja a mais indicada, pois como ela é caracterizada por ciclos curtos, onde ao fim de cada ciclo ocorre uma entrega de uma parte do projeto, então esse método de trabalho permite uma maior adaptação e maior velocidade de resposta.

YL **Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante** 14/10/2020

Tendo em vista que o objetivo da transformação digital em uma organização é promover uma maior otimização e agilidade em seus processos alguns recursos da Engenharia de Software podem ser muito úteis na aplicação da transformação digital.

YL **Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante** 14/10/2020

Um dos principais recursos é a utilização de metodologia ágil, que podem aprimorar o processo de desenvolvimento com os feedbacks constantes e entregas com prazos mais curtos e com uma maior frequência, promovendo uma melhor adaptabilidade e consequentemente resultados mais satisfatórios. Outros recursos como testes de software, validação, manutenibilidade e controle de qualidade também podem ajudar no

Hackenge

Métodos [de trabalho]

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes

Referências

Wiki | Hackathon
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hackathon>

Links compartilhados

 **Vinicius Garcia**
O que é REST e RESTful?
<https://pt.stackoverflow.com/questions/45783/o-que-%c3%a9-rest-e-restful>

 **Vinicius Garcia**
O que é API? REST e RESTful? | Mayk Brito by Rocketseat
https://www.youtube.com/watch?v=ghTrp1x_1As

 **Vinicius Garcia**
Slides da aula REST; HTML & CSS
<https://github.com/IF977/if977/blob/master/lectures/if977-s04a01.pdf>

 **Vinicius Garcia**
Criando uma API RESTful com NodeJS e Express – Inicializando o projeto e o método GET
<https://link.medium.com/laFgt3dob1>

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva**
Projeto API Velh.io [aqb, dvma, mvtna, urfs]
<https://github.com/uandersonricardo/api-velh.io>

 **Vinícius da Rosa Silva**
Projeto API Tic-tac-toe-rep [vrs2, adddf, jbf0]
<https://github.com/vrs2/tic-tac-toe-rep>

 **livio cavalcanti**
API, REST e RESTFUL
<https://github.com/rocketseat-content/youtube-api-rest-restful>

 **Zilde Neto**
Projeto API Tic-Tac-Toe [vhms, vmmc2, zsmn]
<https://github.com/zsmn/Tic-Tac-Toe>

 **livio cavalcanti**
GitHub[lcs9,jls2,ylsa]
<https://github.com/Liviocsouza/Jogo-da-Velha>

 **Lucas Ambrósio**
Projeto API RESTful [frpmn, lam5, rjmr]
<https://github.com/amb-lucas/tic-tac-toe-boys-api>

 **Jose Helton Alves**
Hash Game [asl1, jmss3, jmgc, jhap]
<https://app.swaggerhub.com/apis-docs/alaurentino/HashGame/1.0.0>

 **Sofia Melo**
Projeto de API-Jogo da Velha [sml,apfd, pmrm,fcv]
<https://github.com/Sofiamdl/Api-JogodaVelha>

 **Gabriel Vanderlei de Oliveira**
API Jogo da Velha [gvo, lfa3, sffb, svrs]
<https://github.com/gabrielvanderlei/jogoDaVelhaES>

Qual o desafio proposto?

 **Vinicius Garcia** 14/10/2020
Entender a importância de construir a arquitetura de sua aplicação iniciando pelo projeto de sua API.

 **Vinicius Garcia** 14/10/2020
Utilizar como exemplo o projeto de uma API RESTful para um Jogo da velha que será implementado em Node+Express

Existem premissas, restrições ou condições?

 **Vinicius Garcia** 14/10/2020

Responder as seguintes perguntas no seu projeto:

 **Vinicius Garcia** 14/10/2020

Qual o projeto da API?

 **Vinicius Garcia** 14/10/2020

Quais as decisões foram tomadas pra ser assim?

 **Vinicius Garcia** 14/10/2020

Qual o repositório onde está o código do meu jogo?

Observações adicionais?

 **Vinicius Garcia** 14/10/2020

Projeto feito em equipe. Deve ser criado um repositório público no github. Todas as informações da equipe devem estar no README.MD.

Dúvidas

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] cujo foco é compartilhar dúvidas com o time

 Referências

Dúvidas frequentes

<https://pt.m.wikipedia.org/wiki/FAQ>

Insira aqui suas dúvidas para que todos possam ajudar

Nenhum comentário realizado

Dona Deda

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] cujo foco é conversar livremente sobre qualquer coisa

 Referências

Papo furado

https://pt.wikipedia.org/wiki/Papo_furado

Fale sobre o q achar relevante para a disciplina e não está relacionado nas questões essenciais de outras caixas de ferramentas

Nenhum comentário realizado

Web Frameworks

Sistemas [de tecnologia]

Um web framework (WF) ou web application framework (WAF) é uma estrutura de software

 projetada para oferecer suporte ao desenvolvimento de aplicativos da web, incluindo serviços, recursos e APIs. Os WFs fornecem uma maneira padrão de construir e implantar aplicações na

<https://strateegia.digital/dashboard/analysis/5f3ed49424dd237e6a3af9ce>

recursos e APIs. Os WAFs fornecem uma maneira padronizada de construir e implementar aplicações na Web. Os WAFs visam automatizar a sobrecarga de trabalho associada às atividades comuns realizadas no desenvolvimento da web fornecendo bibliotecas para acesso a banco de dados, frameworks de templates e gerenciamento de sessão, reutilização de código e resolução de problemas comuns por meio de padrões de projeto.

Referências

Web framework | Wikipedia
https://en.wikipedia.org/wiki/Web_framework

From MVC to Modern Web Frameworks
<https://hackernoon.com/from-mvc-to-modern-web-frameworks-8067ec9dee65>

Slides da aula Model-View-Controller; Olá AdonisJs!
<https://github.com/IF977/if977/blob/master/lectures/if977-s05a02.pdf>

Slides da aula Criando CRUD e relações em API REST no AdonisJS
<https://github.com/IF977/if977/blob/master/lectures/if977-s06a01.pdf>

Slides da aula Finalizando MVC; Introdução a Behavior-Driven Design & User Stories
<https://github.com/IF977/if977/blob/master/lectures/if977-s06a02.pdf>

A Comparison of Architecture Presentation Patterns: MVC vs. MVP vs. MVVM
<https://www.bacancytechnology.com/blog/mvc-vs-mvp-vs-mvvm>

Understanding The Difference Between MVC, MVP and MVVM Design Patterns
<https://www.linkedin.com/pulse/understanding-difference-between-mvc-mvp-mvvm-design-rishabh-software/>

Model-View-Controller, Engenharia de Software Moderna, Cap. 7: Arquitetura Introdução ao Padrão MVC
<https://engsoftmoderna.info/cap7.html>

Links compartilhados

 Victor Miguel de Moraes Costa
MVC is obsolete
https://medium.com/@balint_sera/mvc-is-obsolete-99203eba5247

 Victor Miguel de Moraes Costa
What is MVC? (Youtube)
<https://www.youtube.com/watch?v=pCvZtjoRq1I>

 Lucas Ambrósio
Sobre MVC, MVVM e MVP
<https://medium.com/developers-tomorrow/javascript-interview-question-is-react-an-mvc-or-mvvm-ac2ea2a5127d>

 fernando macedo
what is a PWA
<https://yoast.com/what-is-a-progressive-web-app-pwa/>

 Matheus Andrade
PWA vs SPA
<https://www.simicart.com/blog/pwa-vs-spa/>

Como está o cenário de uso do padrão MVC nos dias atuais, com o crescimento do desenvolvimento orientado/guiado por APIs?

 Vinícius da Rosa Silva 18/10/2020

Apesar do uso do MVC estar em tese decaindo frente a outros padrões de desenvolvimento presentes no mercado como MVVM, ainda vemos muitas aplicações utilizando esse padrão e vemos características intrínsecas do mesmo em outros padrões

 Vinicius Garcia 18/10/2020

acho que o MVC está meio que ficando mais interno nas atuais ferramentas, como um "kernel" de "micro" soluções... será?

 fernando macedo 19/10/2020

pelo que eu entendi o MVC não está totalmente desatualizado e ainda é bastante utilizado pq ainda tem algumas vantagens como a fácil manutenção.

 Victor Miguel de Moraes Costa 19/10/2020

Como já foi dito acima, o uso do padrão MVC vem sendo deixado de lado, pois atualmente é considerado obsoleto devido à mudança de como trabalhamos o back-end hoje em dia (usando majoritariamente APIs e JSON). Entretanto, ainda é cedo dizer se ele será completamente abandonado uma vez que é um modelo consagrado que já vem sendo usado há mais de 20 anos. Para isso, é necessário aguardar a ideação e recepção de novos modelos.

 fernando macedo 19/10/2020

eu acho que o padrão em si realmente não vai ser totalmente abandonado, até porque ele passou tanto tempo sendo o principal modelo utilizado, e mesmo quando for ser

substituído, a ideia provavelmente será levada em consideração ate para quando forem criar;otimizar novos modelos

 **fernando macedo** 19/10/2020

porém em questão de usar o modelo em si, eu acho que ele vai sim deixar de ser usado em algum tempo

 **Zilde Neto** 19/10/2020

Como os colegas citaram acima, o MVC vem perdendo força nos últimos anos, mas vem se "consolidando" como uma camada dentro da arquitetura de um sistema. Acho que as API's são como subconjuntos do padrão MVC, focando sua atenção para a comunicação entre os sistemas (podemos dizer que elas trabalham encima do M (Model) e do C (Controller) do padrão MVC, deixando de lado o "View").

 **Riei Joaquim Matos Rodrigues** 20/10/2020

Concordo, principalmente da perspectiva de APIs que fornecem serviços para softwares mais complexos, invés de serem ambientes completos para o desenvolvimento de soluções. Assim, seguindo o MVC e muitas vezes fazendo uma execução headless, sem a view essas APIs podem poupar trabalho de desenvolvimento de software mais complexos recebendo atividades através de seu controller e junto com seu model desempenhar a tarefa, por fim retornando ao software solicitante a resultado.

 **Matheus Andrade** 20/10/2020

Concordo com Zilde e Riei. Como dito acima, o uso do MVC não vai ser completamente abandonado, pois é mais voltado para um aplicativo complexo de várias camadas. Porém, em se tratando de API's, o padrão MVC se comporta um pouco diferente por trabalharem no Back-end. Ou seja, a aplicação cliente seria a "view", o backend seria o "controlar" e o banco de dados seria o "model". Assim, uma mudança de padrão reduziria bastante a complexidade e o tamanho da aplicação.

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 21/10/2020

É exatamente isso de só focar no MC e deixar o V de lado. Tô passando por isso com o Laravel (no estágio). O Laravel é naturalmente MVC, mas como a gente só usa ele pra API, a parte da View não fica lá.

 **Lucas Ambrósio** 20/10/2020

Tá bem mal na verdade, é um modelo sendo usado cada vez menos. Até mesmo algumas empresas que usam frameworks com esse modelo não utilizam o MVC. Creio que outros modelos apresentam mais vantagens, principalmente no cenário atual em que frequentemente apps, sites e outras aplicações querem consumir dados de um mesmo back-end, que é um grande ponto para o uso de APIs.

 **Víctor Hugo Meirelles Silva** 21/10/2020

Além disso o MVC apresenta algumas desvantagens frente a outros modelos, pois ele requer uma grande quantidade de tempo para modelar o sistema, o que faz com que ele não seja tão bom para pequenas aplicações.

 **Sergio Victor** 20/10/2020

Ha rumores de que tenha morrido, mas ele contem informacoes e conceitos que eh bom que sejam compreendidos como base para outros padroes, ou seja, MVC auxilia no entendimento no processo de evolucao dos padroes.

 **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 20/10/2020

O padrão MVC como base de projeto monolítico certamente está em decadência, porém sendo utilizado como base de arquitetura para API's ainda é bastante utilizado. Uma prova disso é o surgimento de frameworks como Adonis, e frameworks muito fortes que utilizam esse tipo de arquitetura como o Django, Laravel ou o Spring MVC, muito utilizado em diversos projetos..

 **Sofia Melo** 21/10/2020

Por mais que o uso do MVC esteja em decadência, como todo mundo vem apontando, acho que não seja o uso de APIs por si só que façam isso ocorrer, e mais pelos padrões MVVM e MVP. As APIs e o padrão MVC tem propósitos diferentes, e quando usados juntos, podem facilitar o uso desse padrão.

 **Lucas Felix** 21/10/2020

O uso de MVC está diminuindo, mas ainda se encontra muito presente no mercado devido às plataformas de desenvolvimento em .NET e PHP.

 **Anderson Laurentino** 21/10/2020

O padrão MVC, geralmente utilizado por aplicações monolíticas, vem caindo em desuso ao longo dos tempos, uma vez que cada vez mais as aplicações são construídas para múltiplos front-ends como sites, smartphones e etc e para atender esta demanda foi necessário centralizar a comunicação em um aplicação que consiga atender a todos os dispositivos, neste caso uma API. Outro fator que pode contribuir para o decrescimento é devido a crescente demanda por aplicações distribuídas como micro-serviços.

 **Jose Helton Alves** 21/10/2020

Com surgimento da arquitetura de micro-serviços com o foco em aumentar a escalabilidade e

a disponibilidade de uma aplicação como todo, a arquitetura MVC acabou perdendo força no mercado, justamente por ir de contra a tais princípios devido a necessidade de centralização de todas as camadas da aplicação indo da View ao Modelo de negócio.

YL

Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante 21/10/2020

Existem alguns motivos que levam a argumentação de que o padrão MVC pode estar caindo em desuso, mas apesar desse fato, o padrão ainda é utilizado hoje em dia. Padrões de desenvolvimento como o MVVM e MVP podem ser apontados como motivos para o maior desuso do MVC. Com o propósito de atender demandas cada vez mais voltadas a multi-plataformas com a necessidade de centralizar tudo em uma aplicação cada vez mais se faz necessário o uso de APIs...

YL Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante 21/10/2020

O que naturalmente é também mais um motivo para essa tendência desuso do padrão MVC.

SF

Samuel Ferreira 21/10/2020

O MVC tem vindo em queda nos últimos tempos justamente da questão da centralização das camadas, como já foi dito anteriormente. Não somente por isso mas com o crescimento de padrões como o MVVM vem contribuindo para a queda do MVC. Embora ainda seja bastante utilizando devido ao desenvolvimento nas plataformas em PHP.

JM

Jackson Matheus Sales Santos 21/10/2020

As pessoas tendem a gostar mais de tecnologias que realizam o trabalho de uma forma mais simples ou flexível, desse modo com a chegada dos APIs e os microserviços, a demanda sobre o MVC caiu exponencialmente, visto que essas duas tecnologias facilitam ainda mais o desenvolvimento, integração e manutenção da aplicação. Evitando assim trabalhar por camadas, como é feito no MVC

Qual a principal similaridade e diferença entre os padrões Model-View-Controller, Model-View-ViewModel e o Model-View-Presenter?

VD

Vinícius da Rosa Silva 18/10/2020

Na minha concepção, baseado no artigo escrito pelo Robert Zhu, seria a presença no MVVM de elementos análogos aos que encontramos no MVC: State(Model), lógica mediadora(Controller) e sincronização

VG

Vinicius Garcia 18/10/2020

Além dessa parte técnica, será que muda alguma na estratégia de uso? na forma de pensar?

fm fernando macedo 19/10/2020

Não que eu tenha percebido, a ideia parece ser basicamente a mesma

VM Victor Miguel de Moraes Costa 19/10/2020

Na minha opinião, o jeito de pensar com MVP e MVC é bem parecido, mas a coisa muda totalmente de figura com o MVVM, porque acho que o fato de termos eventos ou ações que acontecem no View e acabam dando um "trigger" nele mesmo para mudar estado e também o Model faz com que essas mudanças ocorram de uma forma mais natural e rápida.

FM

fernando macedo 19/10/2020

Pelo que entendi a diferença entre o MVP e o MVC para o MVVM é que o controlador/apresentador será trocado por uma viewmodel que poderá ter alguma lógica nela, o que não expõe o modelo e pode também ajudar na performance. Agora ainda não acho que sejam modelos tão diferentes entre si.

ZN Zilde Neto 20/10/2020

Concordo. Acho que MVP e MVVM são meio que mais pra evoluções do MVC... mas eu acho que MVP e MVVM são bem parecidas conceitualmente, já que as duas são meio que tiram uma característica meio chata da MVC que é uma relação muito forte que o Controller tem com o View (que meio que 'ferra' com os futuros testes e manutenções conforme a aplicação vai ficando mais complexa).

ZN Zilde Neto 20/10/2020

Sobre esse ganho de performance, como Victor tinha discutido comigo lá na resposta dele, acredito que devia se dar porque a ViewModel fornece uma abstração mais eficiente do que o Presenter ou o Controller, tendo esse aumento de performance como resultado direto.

fm fernando macedo 20/10/2020

Exatamente como você falou, acho que são como evoluções sim, mantendo o mesmo conceito, porém trazendo algo a mais, que seria a "evolução" do controlador

VH Víctor Hugo Meirelles Silva 21/10/2020

Sim, eles apresentam semelhanças pois o MVP e o MVVM são derivados do MVC. No MVP ele troca o controlador por um apresentador que recebe e manipula dados e determina como elas serão apresentadas. O MVVM usa uma viewmodel para realizar a

determina como eles serão apresentados. O MVVM usa um viewmodel capaz de realizar a interação do Model com o View, como um controlador especializado em converter as informações de ambos de forma a passar essa informação de um pro outro.

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 19/10/2020

As principais semelhanças entre o MVC e o MVP é que ambos possuem o Model (responsável por implementar a lógica da aplicação/negócio e por interagir com o BD) e o View (que é responsável por conter componentes de interface de usuário: HTML, CSS, jQuery, etc etc...). A diferença entre eles está no Controller (do MVC) e no Presenter (do MVP). Já a diferença entre esses dois está no fato de que o Presenter está completamente separado do View (o que não ocorre com o View/Controller), eles se ++

VM Victor Miguel de Moraes Costa 19/10/2020

comunicam por meio de uma interface e o Presenter não é capaz de lidar com o tráfego de chegada como o Controller. No entanto, no fim das contas, ambos exercem a mesma função: Atuar como um mediador entre o View e o Model. Agora, quando falamos em MVC, MVP e MVVM, as diferenças se tornam mais evidentes. Isso porque no MVVM não existe uma entidade mediadora bem definida entre o Model e o View (como o Controller no MVC ou o Presenter no MVP). O que temos de fato é o View-Model, o qual ++

VM Victor Miguel de Moraes Costa 19/10/2020

manipula o Model por meio das ações que foram feitas no View e realiza um "trigger" dentro do próprio View. Essa abordagem faz uso de uma espécie de observador que está constantemente verificando por mudanças realizadas no View. Me lembrou bastante a abordagem Provider utilizada em Flutter.

ZN Zilde Neto 20/10/2020

Esse tipo de verificação que tu falou do MVVM tbm não acontece no MVP? Tipo, pelo que vi das duas estruturas, o MVP captura dados no View que são processados no Presentation e dps são retornados pra o View (logo Presentation referencia o View pra fazer isso)... já o MVVM faz um 'bind' pra fazer essa 'ponte', então o ViewModel não precisa mais referenciar View, mas faz um papel bem parecido ao Presentation ao receber do View os inputs, processar e fazer os updates.

VM Victor Miguel de Moraes Costa 20/10/2020

Tipo, pelo que eu entendi, com o Model-View, a gente não teria uma entidade só para ficar passando os dados do View pro Model e vice-versa (como é o caso do Presenter ou do Controller). Todo esse processamento aconteceria dentro do próprio View com o auxílio eventual do Model-View. Aí essa questão de não ter uma entidade a mais agilizaria todo esse processamento e trânsito dos dados e informações.

ZN Zilde Neto 20/10/2020

Sim sim, eu concordo. Acho que a essa ponte que o ViewModel faz entre o View e o Model permite justamente essa eventual desnecessidade de um novo módulo pra comandar a View por assim dizer e acaba rendendo mais performance como Fernando tinha falado lá encima. Show demais, valeu!

RJ Rie Joaquim Matos Rodrigues 20/10/2020

Concordo com os pontos que vocês levantaram, só esqueceram de levantar que os destaques do MVVM frente a MVP e MVC, é a melhor organização de que atividades cada módulos faz, o que reduz o overhead tanto de comunicação entre módulos deixando-as mais abstratas e genéricas, o que facilita testes das unidades, quanto distribuindo melhor a complexidade de código que sobrecarrega o controller(MVC) e o presenter(MVP), reduzindo crashes e dificuldades de desenvolvimento.

MA Matheus Andrade 20/10/2020

Achei a discussão aqui muito massa e concordo com o que foi dito. Só queria adicionar uma coisa que achei interessante sobre o MVC. Devido ao acoplamento muito justo dos componentes, se você quiser alterar as chamadas de exibição, será necessário atualizar o controlador e o modelo também. E, o MVP veio para fornecer uma solução mais limpa para o problema anterior, mantendo as interações entre eles através do Presenter. Onde o Presenter é o intermediário que cada visualização e o modelo chamam.

LA

Lucas Ambrósio 20/10/2020

As semelhanças é a ideia de modularizar a lógica da apresentação do aplicativo em camadas e retornar uma view completa com os dados para o usuário. A diferença é justamente em como essa modularização é feita. MVC utiliza um controlador, MVP um apresentador e o MVVM um ViewModel. Sobre o que cada um faz, adorei a explicação do Victor Miguel e recomendo a leitura dela :) Cheguei um pouco tarde pra participar da discussão, mas tá bem completo e explicado.

SV

Sergio Victor 20/10/2020

MVC, MVP e MVVM são todos padrões de apresentação criados para reduzir códigos complexos na camada de apresentação, dentre outras utilidades, e fazer o código da interface do usuário mais limpo e fácil de gerenciar. Com MVC e MVP, a 'View' e o 'Presenter' estão completamente separados um do outro, diferentemente de View->Controller, e se comunicam por meio de uma interface. O 'Presenter' também não lida com tráfego de requisições que chegam, diferentemente do 'Controller'. Com o MVC e o MVVM

SV Sergio Victor 20/10/2020

... Com o MVC e o MVVM, o 'Controller' é substituído pelo 'ViewModel', que eh

responsável por mostrar métodos, comandos e outras funções que auxiliam a manter o estado da 'View', manipulando o 'Model' como resultado das ações na 'View' e desencadeando os eventos na própria 'View'

GV
Gabriel Vanderlei de Oliveira 21/10/2020

O MVC é baseado em uma comunicação User -> Controller -> (Model ->) View, onde todas as requisições obrigatoriamente passam pelos Controllers para a visualização da View com a possibilidade de intermediação do Model. O MVP é baseado em uma comunicação User -> View ->> Presenter ->> Model. Onde o Presenter intermedia a comunicação entre View e Model. O MVVM é baseado em uma comunicação User -> View ->> ModelView -> Model. Onde o ModelView se comunica em mão dupla com o View.

SF
Samuel Ferreira 21/10/2020

Concordo. Foi isso que eu tinha entendido.

SM
Sofia Melo 21/10/2020

Pelo que entendi todos tem um modelo parecido, mas o MVC tem um Controller e o View como algo mais único, onde um tem muita dependência do outro (em muitos sistemas não existem distinção clara entre os dois). Já no MVP, o Controller é substituído pelo Presenter e é muito mais independente do View, tendo sua própria interface para exibição. O MVVM tem no lugar do Controller e Presenter o View-Model, que também é mais independente mas seguem o conceito de View reativa, que não tem métodos invocados.

AD
Alisson Diego Diniz 21/10/2020

A principal similaridade entre eles é a presença do Model (classes e operações em cima de dados) e View (Interface com o usuário). Os padrões se diferem no seu fluxo de trabalho: MVC contém o Controller, que é responsável ser um mediador entre a View e o Model, recebendo inputs da View e processando a data para o Model. MVP possui um Presenter que diferentemente do Controller, não está ligado ++

AD
Alisson Diego Diniz 21/10/2020

diretamente com a view e também não pode capturar os requests. Já o MVVM tem o ViewModel, que é responsável por manipular o Model a partir de ações da view.

JM
João Matheus Guedes 21/10/2020

No MVC, o Model precisa se comunicar com a view diretamente quando ocorria uma mudança de estados por meio de eventos e essa comunicação acabava por não passar pelo controller, para evitar isso surgiu o MVP, onde a comunicação entre bidirecional entre as camadas com o Presenter, ou seja, o mesmo fica responsável pela comunicação entre view e model. O MVVM pode ser considerada também uma evolução do MVC, é muito utilizado no ambiente .NET com o WPF.

AL
Anderson Laurentino 21/10/2020

Ambos os modelos trabalham com o conceito de Models que são responsáveis pelo regra de negócio e também pela View que tem a responsabilidade de apresentar os recursos e interagir com o Usuário. No MVC existe o conceito no qual o Controller controla todo o fluxo de uma requisição e é ele que faz a consulta da Model e injeta na View. Já no MVP após uma interação na tela a View dispara uma requisição para uma entidade intermediária chamada de Presenter ++

AL
Anderson Laurentino 21/10/2020

que é responsável por dialogar com o Model e retornar a informação para a View. E por fim o MVVM que utiliza também uma camada intermediária entre a View e o Model, chamada de ViewModel, porém diferentemente do Presenter possível uma comunicação bidirecional, no qual não é necessário uma ação específica do usuário para alterar dados da View.

JH
Jose Helton Alves 21/10/2020

O MVC, MVVM e o MVP são padrões de Arquitetura para separação do software em camadas para focar no reuso de código. O MVC é focado na separação em 3 camadas: o Model a parte de negócios, View que foca na visualização e o Controller se refere ao tratamento de requisições da View. O MVC foi projetado para aplicações monolíticas, em que não há uma separação bem definida entre a View e o Controller. O MVP é um padrão que se divide em Model, View e Presenter. Esse padrão é um pouco desacoplado +

JH
Jose Helton Alves 21/10/2020

que o MVC permite a utilização de testes unitários de maneira mais fácil, pois a View tem o código de Tela toda regra de visualização se desacoplando mais do Controller, já o Presenter seria o controller do MVC, porém se comunicando com a View utilizando Interface. É utilizado em aplicações Mobiles. O MVVM se divide em Model, View, View-Model. É um padrão mais voltado para aplicações atuais, pois há a utilização de Data Bindings, para comunicação de mão dupla entre o Model e a View.

JH
Jose Helton Alves 21/10/2020

Diminuindo a necessidade de escrita de muito código. Além de responder bem a mudanças e ser mais utilizados em Aplicativos Single Page ou em desenvolvimento Mobile, pois há bastante interação com o Usuário.

C

JM**Jackson Matheus Sales Santos** 21/10/2020

A grande similaridade entre eles é a presença do Model, que atua como modelo para dados, e do View, que lida com a interface do usuário. E as camadas C, P e VM, dos padrões MVC, MVP e MVVM, respectivamente se diferem. O controller(C), controla a interação entre Model e View, em que view chama o controlador para atualizar o modelo, podendo ser diversas vezes chamado. O presenter(P) é semelhante, porém ao contrário do controller ele também pode alterar a exibição++

JM**Jackson Matheus Sales Santos** 21/10/2020

++, já o VM é uma espécie de implementação do Observer Design Pattern, onde as mudanças no modelo também são representadas na exibição pela VM, havendo uma ligação de dados bidirecionalmente.

Seria possível classificar o uso de cada um deles, ou seja, onde cada um deles se destaca mais?

VD**Vinícius da Rosa Silva** 18/10/2020

Creio que o MVC ainda é mais utilizado no Backend, em Frameworks como Ruby on Rails e ASPNET por exemplo, enquanto pode-se afirmar que o MVVM talvez esteja mais difundido entre tecnologias de frontend como Vue JS

AD**Alisson Diego Diniz** 21/10/2020

Realmente faz sentido

VM**Victor Miguel de Moraes Costa** 19/10/2020

Acho que o uso do MVVM se destaca mais quando estamos trabalhando com frameworks que exploram o lado do front-end (como o React e o Vue.js, indo mais além, acho que o Flutter se encaixa bem também). Já os design pattern de MVC e MVP se destacam mais com frameworks back-end, como por exemplo: Flask, Django, Laravel, Ruby on Rails, Express, etc..

FM**fernando macedo** 20/10/2020

faz sentido

MA**Matheus Andrade** 20/10/2020

Pelo que já foi discutido nas outras questões do kit e pelas pesquisas, acho que não tem muito o que falar sobre o uso desses padrões em frameworks hahaha. Simples e direto...

LA**Lucas Ambrósio** 20/10/2020

Eu não sou tão fã dessa "família de modelos", mas sei que o MVC é usado como padrão pelo Ruby on Rails e pelo Laravel. Para traçar um ponto comum, ambos são frameworks que tem por filosofia simplificar o desenvolvimento de uma aplicação web, então faz sentido adotarem MVC, por ser algo que já integra tanto o front como o back em seu próprio diretório, pois isso já mostra um template funcional de um site com todas suas facilidades embutidas.

RJ**Riei Joaquim Matos Rodrigues** 20/10/2020

Mesmo havendo uma flexibilidade e possíveis adaptações que permitem as aplicações se basearem em qualquer um dos três modelos, onde aplicações com maior foco em interface em eventos da view, o modelo MVVM se destaca por simplificar o desenvolvimento não só em aplicações front-end diretamente, mas também em desenvolvimento android que tem bastante apelo a uma programação voltada a interface. ++

RJ**Riei Joaquim Matos Rodrigues** 20/10/2020

Já os modelos MVC e MVP pelo menos na minha visão, em projetos menos dinâmicos e flexíveis a mudanças de interface, sendo usado em projetos menores e tendo destaque em Back-end, principalmente com a ideia de serem APIs que fornecem serviços a aplicações mais complexas.

MA**Matheus Andrade** 20/10/2020

Tu comentasse sobre Android e, durante minhas pesquisas, vi um post que falava sobre o uso desses padrões em aplicações Android. E, como forma de guia, eles diziam que para uma aplicação muito simples com apenas uma ou duas telas, o MVC pode funcionar bem. Nos casos em que a ligação da view com o contexto não é possível, a maioria usa MVP. E se usa o MVVM de preferência nos casos em que a ligação com DataContext é possível, o que segue um modelo de programação mais reativo

SV**Sergio Victor** 20/10/2020

Eu acredito que o MVC não se destaca dos anteriores devido a sua primitividade. Enquanto que em relação aos outros dois, entendo que MVP seja mais adequado para aplicações web críticas (como o site de uma corretora, por exemplo), pois no MVVM as modificações são automaticamente atualizadas, o que pode ser prejudicial para atividades intensivas na internet

GV**Gabriel Vanderlei de Oliveira** 21/10/2020

Depende muito da aplicação, e do contexto em que ela está sendo desenvolvida. Porém alguns tipos de aplicações acabam tirando melhor proveito de cada uma das arquiteturas. O MVC é bem estável no mercado e pode ser usado em diversos contextos. O MVVM pode ser utilizado em aplicações que dependem de atualizações frequentes inclusive em conjunto com frameworks js de front-end.

SM

Sofia Melo 21/10/2020

Nos casos em que a ligação da view com o contexto não é possível, a maioria dos desenvolvedores prefere MVP. Nos casos em que a camada de visualização não dispõe de uma interface para a comunicação com a camada de negócios, podem usar MVVM através de acesso direto. Já o MVC para quando quiser ter uma aplicação focada em padrões mais reconhecidos, inclusive no front-end.

AL

Anderson Laurentino 21/10/2020

O MVC é largamente utilizado por aplicações monolíticas utilizando frameworks originalmente pensados para isso como o Ruby On Rails. O MVP é um padrão muito comum adotado por aplicações font-end. O MVVM é outro padrão super comum no desenvolvimento de front-end, sendo possível entrá-lo bastante em aplicações mobile como Android, Xaramin e outros.

JH

Jose Helton Alves 21/10/2020

O MVC é bem mais utilizado dos demais, já o MVP é mais utilizados em aplicações Mobiles, assim como o MVVM.

SF

Samuel Ferreira 21/10/2020

Acho que MVP é bastante usado em aplicações WEB. O mvvm é mais comum com front junto aos frameworks. E o mais consolidado no mercado o mvc em padrões ruby on rails.

JM

Jackson Matheus Sales Santos 21/10/2020

O MVC é o mais utilizado, se destacando em diversos tipos de aplicações, usando os frameworks. O MVP é mais desenvolvido nas aplicações front-end(web), e o MVVM é voltado para aplicações mobile.

Onde entram novas tecnologias como Single Page Applications (SPA) e Progressive Web Applications (PWA) na "fila do pão" destes design patterns?

VD

Vinícius da Rosa Silva 18/10/2020

A maioria delas são baseadas em MVVM mas temos algumas exceções como o React que é baseado em um modelo chamado Flux, mas como citado, é uma exceção dentre essas tecnologias

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 19/10/2020

Essas novas tecnologias se encaixam de forma mais adequada no modelo MVVM (principalmente os PWA já que eles devem ter um desempenho compatível com o desempenho que um aplicativo nativo teria e pelo que eu entendi, o modelo MVVM ajuda nesse aspecto).

LA

Lucas Ambrósio 20/10/2020

Minha opinião pode ser bem influenciada por eu já estar feliz com o combo React + Node, mas realmente creio que SPAs são melhores para o usuário final, inclusive quando se fala de performance em carregamento e navegação das páginas. Além de que React oferece uma simplicidade na modularização do código que facilita o crescimento, e também tem uma comunidade super ativa, com vários pacotes disponibilizados, o que deixa o desenvolvimento de aplicações web bastante fluido.

Lucas Ambrósio 20/10/2020

Sobre os PWAs, não tenho tanta experiência com eles, mas sei que também trazem bastante benefícios como push notification, splash screen, suporte a funcionamento offline, entre outros. São benefícios extremamente úteis, valoráveis e que abrem um leque enorme de possibilidades não só para novas features como também para otimizações das já existentes.

Lucas Ambrósio 20/10/2020

Se alguém puder trazer mais sobre os PWAs, vai ser bem legal para discutir :)

Zilde Neto 20/10/2020

Acho q sobre os PWA's, uma vantagem mto massa é a possibilidade de portar a sua versão web pra um app sem muitos rodeios, mas ele fornece acesso a poucos recursos do seu smartphone em comparação com aplicações nativas que usem tecnologias pra desenvolvimento nativo como o React q tu citou.

Zilde Neto 20/10/2020

Acho q uns pontos negativos são os problemas com cross-web, uso de recursos eh meio limitado (msm tendo acesso a camera, microfone, gps, etc), mas talvez um ponto interessante é que acho ele n passa tanta legitimidade quanto uma aplicação nativa msm... mas tbm não tenho experiência pra falar isso com certeza =(

fernando macedo 20/10/2020

pelo que entendi dos PWAs eles são aplicações webs que meio que "simulam" apps nativos, ou seja, são únicos independente da plataforma. Eles têm sim push notifications e suporte offline, justamente porque seu funcionamento se assemelha ao de um aplicativo comum de celular.

C

 **Riei Joaquim Matos Rodrigues** 20/10/2020

Muito bom esses pontos Ambrósio! Zilde no cross-platform web-mobile, essa possibilidade de fácil porte é uma grande vantagem da relação custo de desenvolvimento por alcance desses modelos/frameworks, no entanto ainda pecam por serem muitos abstratos e distantes do dispositivo que ele rodam, tendo problemas de otimização e utilização de especificidades de cada API mobile como bibliotecas e periféricos disponíveis.

 **Matheus Andrade** 20/10/2020

Uma coisa que achei interessante na comparação entre SPA e PWA foi o custo de projeto. Possuindo uma tecnologia de ponta, o PWA consequentemente vem com um custo adicional. Isso sem mencionar que o desenvolvimento do PWA geralmente dura semanas ou até meses, uma vez que não é um processo tão simplificado em comparação com os SPAs.

 **Zilde Neto** 20/10/2020

Massa demais Rieil! Concordo com o que tu falou, realmente vendo por esses lados de portabilidade fica mto massa e vantajoso pela agilidade e facilidade, mas em contra partida infelizmente a gente tem esses problemas com essa abstração :((

 **Matheus Andrade** 20/10/2020

Quanto a questão do usuário final, vi que empresas famosas iniciaram o movimento The PWA, como o Twitter lançando sua própria versão PWA de seu site, que é o Twitter Lite. Isso, pois o PWA traz mais engajamento e confiabilidade, mesmo em condições de conexão offline ou lenta. Desse modo, vejo que o PWA seja uma boa tecnologia para uma boa experiência de usuário.

 **Lucas Ambrósio** 20/10/2020

Outro rolê que vi sobre PWAs é que para alguns casos, pode até substituir alguns apps. Principalmente quando se fala de lojas, cada loja tem um app, pessoas baixam e acabam usando poucas vezes e desinstalando depois. Mais fácil que conseguir que os clientes baixem o app é simplesmente navegar num PWA, que reduz a quantidade de passos necessários para realizar uma compra e melhora o funil de conversão.

 **Víctor Hugo Meirelles Silva** 21/10/2020

Esse suporte offline mencionado por Fernando, se torna muito útil pela confiabilidade que ele dá ao app, você mesmo sem ter baixado nada e estar sem internet pode acessar informações que ficaram salvas na cache desde seu último acesso, o que da a impressão de que o PWA funciona como se estivesse instalado no seu aparelho.

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 21/10/2020

Acho que o PWA pode ser útil para algumas aplicações simples, mas quando a gente entra em projetos mais complexos, ele peca muito. Alguns sensores e recursos nativos não estão disponíveis, a performance pode não ser tão boa e não passa a legitimidade de uma aplicação mobile.

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 21/10/2020

Como usuário, eu particularmente fujo dos PWA

 **Sergio Victor** 20/10/2020

O desenvolvimento dessas tecnologias provavelmente vai fazer com que novos design patterns sejam criados devido ao alto grau de complexidade de código decorrente dessas evoluções, dado que os design patterns servem de certa forma para "limpar" o código

 **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 21/10/2020

São muito importantes para o desenvolvimento do front-end das aplicações. Permitindo a elaboração de aplicações leves e portáveis, que podem ser utilizadas sem muita modificação de código para web/mobile/desktop. E que podem facilmente ser conectados ao backend através de REST API's. Através de arquiteturas MVC no backend ou otimização da comunicação com o servidor e com o PWA por meio de um MVVN.

 **Sofia Melo** 21/10/2020

Nos SPA os design patterns já são usados em tecnologias, bibliotecas, estruturas em JavaScript como Knockout.js, Angular, Backbone, Dojo, etc. Já nos PWA, esses padrões são encontrados em quando usam ferramentas como ASP.NET Core MVC, Knockout.js e Angular.

 **Anderson Laurentino** 21/10/2020

O SPA se trata de aplicações que não necessitam de atualizar a página para alterar trocar de telas e tecnologias como React, Angular, Vue, Backbone suportam esse tipo de desenvolvimento. Já o PWA se trata de aplicações híbridas que funcionam tanto como um site desktop quanto mobile, no qual conta com vários frameworks contando com o Angular, Vue e Ionic.

 **Jose Helton Alves** 21/10/2020

Aplicações SPA estão ganhando bastante mercado, por ser uma aplicação bastante fluída, com uma ótima experiência de Usuário e fácil desenvolvimento. Já aplicações PWA, assim como aplicações SPA, estão ganhando mercado pela economia de recursos, pela criação de um único FrontEnd para aplicações híbridas

JM**Jackson Matheus Sales Santos** 21/10/2020

Na "fila do pão" eles são os últimos, entretanto, trazem diversos benefícios para o usuário e para o servidor também. O PWA dá uma flexibilidade enorme para o usuário, já que ele não precisa gastar tempo para utilizar aquele site requerido, o que aumenta a taxa de satisfação e consequentemente a de conversão, já o SPA também tem seu grande brilho, que é o desenvolvimento das páginas web como um todo, diminuindo a quantidade de requisições entre cliente/servidor e tornando mais ágil e eficiente++

JM**Jackson Matheus Sales Santos** 21/10/2020

++ a iteração entre eles. Vale ressaltar também que os frameworks auxiliam ainda mais nesse desenvolvimento do SPA, com funções e estruturas pré prontas para serem utilizadas, entre eles se destacam o React/React Native, Angular e Ionic.

JM**Jackson Matheus Sales Santos** 21/10/2020

Dessa forma, percebe-se que essas tecnologias, embora tenham chegado recentemente, já estão sendo amplamente utilizada pelos desenvolvedores, visto que são bem mais práticas.

Equipes

Sistemas [de tecnologia]

Constituição e demais informações das equipes

Referências

tds.company

<https://tds.company/>

Quais são os membros da sua equipe? Basta um dos membros informar a composição da mesma.

VD**Vinícius da Rosa Silva** 21/10/2020

Vinícius da Rosa Silva(vrs2)-Alisson Diego Diniz(adddf)-José Bruno Farias de Oliveira(jbfo)

LC**livio cavalcanti** 21/10/2020

Josenildo lopes (jls2),Livio Cavalcanti de souza (lcs9),Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante (ylsa)

MA**Matheus Andrade** 21/10/2020

Equipe 2: Alexandre Burle (aqb), Danilo Vaz (dvma), Matheus Andrade (mvtna), Uanderson Ricardo (urfs).

ZN**Zilde Neto** 21/10/2020

Equipe 3: Victor Miguel (vmmc2), Victor Hugo (vhms), Zilde Neto (zsmn)

AL**Anderson Laurentino** 21/10/2020

Equipe 4: Anderson Laurentino (asl1) Jackson Matheus (jmss3) João Matheus (jmgc) José Helton (jhap)

SF**Samuel Ferreira** 22/10/2020

Gabriel Oliveira (gvo), Lucas Felix (lfa3), Samuel Ferreira (sffb), Sergio Victor (svrs)

RJ**Riei Joaquim Matos Rodrigues** 26/10/2020

Equipe 1: Fernando Macedo (frpmn), Lucas Ambrósio (lam5) e Riei Joaquim (rjmr)

Já criou um repositório no github para a equipe? Informe aqui o link pra ele.

JH**Jose Helton Alves** 21/10/2020

Equipe 4: <https://github.com/alaurentinoofficial/neogenesis>

Tem alguma dúvida ou observação a fazer?



Nenhum comentário realizado

Prototipação

Sistemas [de tecnologia]

Sistemas [de tecnologia] de apoio à prototipação por meio de Wireframes, Sketches, Storyboards ou interfaces de baixa fidelidade

Referências

InVision: Design better. Faster. Together

invisionapp.com

Boards, an all new way to store and share your design ideas right inside InVision

bit.ly/2JuUK55

Welcome to InVision Studio | Overview

bit.ly/33k624U

Lucidchart é uma plataforma web que permite trabalhar em diagramas de maneira colaborativa.

<https://www.lucidchart.com/>

Balsamiq é uma ferramenta para criar protótipos de baixa fidelidade (i.e. wireframes, mockups, sketches, entre outros).

<https://balsamiq.com/>

draw.io é um editor de diagramas online que permite você usar em conjunto com Google Drive(TM) ou Ondedrive (TM) para criar interfaces de baixa fidelidade.

<https://app.diagrams.net>

Sketch é um kit de ferramentas de design criado para apoiar na construção de representações de ideias em diagramas.

<https://www.sketch.com>

Vídeo com dicas e boas práticas para utilizar o Sketch

bit.ly/2BRwtlk

Adobe XD é uma plataforma avançada, colaborativa e muito fácil de usar que permite a criação de designs para sites, aplicativos móveis, interfaces de voz, jogos entre outros.

adobe.ly/39oQMFP

Tutoriais do Adobe XD

adobe.ly/2Jmc0Jq

7 dicas para você que quer começar a utilizar o Adobe XD

bit.ly/2UFwRN5

What are Lo-Fi and Hi-Fi in UI/Ux designing?

<https://bit.ly/2yPMolU>

Create a Lo-fi UI Prototype in 60 Seconds

<https://bit.ly/3evQ2v8>

Prototyping 101: The Difference between Low-Fidelity and High-Fidelity Prototypes and When to Use Each

<https://adobe.ly/2YaiJP7>

Um rápido estudo de prototipagem

<https://bit.ly/2Y9Mcss>

Low-fidelity vs. high-fidelity prototyping

<https://bit.ly/3bIPIYr>

O projeto necessita de algum tipo de visualização gráfica [como uma tela, dashboard ou diagrama]?

Nenhum comentário realizado

O projeto envolve a construção de um artefato digital? Ele será destinado para mobile, tablet, desktop, web ou todas as alternativas anteriores?

Nenhum comentário realizado

Qual é o plano para a Experiência do Usuário [User Experience]?

Nenhum comentário realizado



Quais são os dados mais relevantes da experiência do usuário que devem ser acompanhados, medidos e analisados?

Nenhum comentário realizado

App vs Plataforma

Sistemas [de tecnologia]

A maioria das empresas não reflete direito sobre se está criando um aplicativo ou plataforma quando inicia, mas esta decisão pode afetar o crescimento e a avaliação da receita do negócio

🔗 Referências

Como o iFood deixou de ser apenas delivery para se tornar um meio de pagamento
<https://bit.ly/32C4KUI>

What's The Difference Between A Software Product And A Platform?
<https://bit.ly/3jkD3dw>

What Is a Software Platform & How Is It Different From a Product?
<https://bit.ly/30sd8mV>

A solução vai se comunicar com outros sistemas para obter dados ou facilitar o seu uso (i.e. CRM ou sistema de identidade da organização para facilitar controle de acesso)?

Nenhum comentário realizado

A solução vai se comunicar com outros sistemas para obter dados ou facilitar o seu uso (i.e. CRM ou sistema de identidade da organização para facilitar controle de acesso)?

Nenhum comentário realizado

A solução vai permitir que sistemas de terceiros se conectem a ela para agregar valor na oferta de serviços (i.e. conetar com a agenda pública do Google para agendamentos ou reserva de salas)?

Nenhum comentário realizado

A solução apresenta pontos de concorrência com a solução de parceiros?

Nenhum comentário realizado

Qual o tamanho mercado-alvo da solução? Há potencial suficiente para atrair parceiros para uma solução que agregue mais serviços, além dos centrais já pensados?

Nenhum comentário realizado

Qual a sua expectativa com relação aos dados que você pretende coletar com relação a solução (uso, jornadas, monitoramento em geral, etc.)?

Nenhum comentário realizado

Progressive Web Application

Sistemas [de tecnologia]

Progressive Web App é um termo usado para denotar uma nova metodologia de desenvolvimento de software que, ao contrário dos tradicionais aplicativos, pode ser vista como uma evolução híbrida entre as páginas da web regulares e um aplicativo móvel

<https://strateegia.digital/dashboard/analysis/5f3ed49424dd237e6a3af9ce>

 Referências

Progressive web app

https://pt.wikipedia.org/wiki/Progressive_web_app

Progressive Web Apps vs Native: Which to Choose and When?

<https://bit.ly/2CmkWi8>

An overview of Progressive Web App development

<https://bit.ly/30sjMcR>

What is a PWA and why should you care?

<https://bit.ly/3eNocjE>

Já existe uma versão móvel nativa ou multiplataforma do aplicativo? Ele atende às expectativas do projeto e dos usuários?

Nenhum comentário realizado

Há um planejamento para entrar no nicho da Web ou de desktop mantendo conveniência para o usuário e eficiência para os negócios?

Nenhum comentário realizado

O seu site já possui um público-alvo suficientemente grande de usuários dedicados?

Nenhum comentário realizado

Você precisa de recursos avançados de dispositivos móveis, como sensores de proximidade, controles avançados de câmera, gravação de áudio ou vídeo, digitalização de impressões digitais, NFC ou mesmo Bluetooth?

Nenhum comentário realizado

É importante que a solução tem uma característica de personalização para o cliente, aumentando o seu envolvimento e lealdade?

Nenhum comentário realizado

 **freemium**

Modelos [de negócio]

Modelo [de negócio] em que o básico de um produto ou serviço é fornecido de forma gratuita ao passo que funcionalidades especiais são cobradas. A palavra "freemium" representa a junção de "free" e "premium".

 Referências

What Makes the Freemium Model Work? | Business Models

<bit.ly/3b4U2qn>

Conheça o modelo de negócio Freemium e saiba como estreitar a sua relação com seu público

<bit.ly/2IODhUJ>

Freemium: o modelo do Spotify serve para sua empresa?

<bit.ly/2WeBK21>

Como modelos freemium ganham escala

<bit.ly/2wfHBJN>

É interessante para o negócio oferecer um conjunto de funcionalidades de forma gratuita e outro conjunto de forma paga?



Nenhum comentário realizado

Quais funcionalidades serão acessíveis gratuitamente? Quais funcionalidades especiais serão cobradas?

Nenhum comentário realizado

Existe um grupo de usuários dispostos a pagar pelas funcionalidades especiais ofertadas?

Nenhum comentário realizado

Quanto deve ser a receita recorrente dos usuários pagantes de modo a garantir a sustentabilidade do negócio?

Nenhum comentário realizado

subscription

Modelos [de negócio]

Modelo [de negócio] baseado em um plano de pagamento recorrente para manutenção de um produto ou serviço

Referências

9 keys to building successful subscription business models
bit.ly/2Qm15TJ

Subscription business models - 6 types you should know
bit.ly/2w2EqoQ

Como planejar seu negócio de assinaturas
bit.ly/33lzRC2

How to scale your business with a subscription business model
bit.ly/2QpdihI

O negócio possui capacidade de oferecer produtos e serviços de forma recorrente?

Nenhum comentário realizado

Qual o valor e a recorrência necessários para garantir a sustentabilidade do negócio?

Nenhum comentário realizado

O usuário está disposto a realizar pagamentos recorrentes pelo produto ou serviço? Ele realmente precisa disso?

Nenhum comentário realizado

Como o usuário poderá realizar o pagamento das assinaturas? E o cancelamento?

Nenhum comentário realizado

ad-supported

Modelos [de negócio]

Modelo [de negócio] baseado, primeiramente, na produção de conteúdo para atrair a atenção de usuários e, posteriormente, na comercialização dessa atenção por meio da divulgação de anúncios publicitários

 Referências

Digital Business models map: the most popular digital business model types

bit.ly/3d9cf83

O Google Ads é a maior ferramenta de links patrocinados da internet

bit.ly/2IWIA5A

Advertising Supported

bit.ly/3d3xyYU

Guia Foundr para modelos de negócios – Propaganda

bit.ly/3b4YLzq

Quais conteúdos podem ser oferecidos em troca do usuário aceitar mensagens publicitárias?

Nenhum comentário realizado

Quais serviços podem ser oferecidos em troca do usuário aceitar mensagens publicitárias?

Nenhum comentário realizado

Quais tipos de peças publicitárias podem ser apresentadas aos usuários em troca de conteúdos ou serviços?

Nenhum comentário realizado

 **prosumer**

Modelos [de negócio]

Modelo [de negócio] em que os clientes deixam de ser apenas consumidores e se tornam produtores de conteúdo para o negócio

 Referências

Living in the age of the prosumer

bit.ly/2QmrJvM

Prosumer Video

bit.ly/33spM6c

Quais elementos do produto ou do serviço oferecido pelo negócio podem ser produzidos pelos seus clientes?

Nenhum comentário realizado

Quem são os possíveis clientes produtores de conteúdo para o negócio?

Nenhum comentário realizado

O que estimula clientes a produzirem conteúdo para o negócio?

Nenhum comentário realizado

 **Pay per use**

Modelos [de negócio]

 Modelo [de negócio] em que o cliente paga de forma proporcional à intensidade do seu consumo

https://strateegia.digital/dashboard/analysis/5f3ed49424dd237e6a3af9ce

 Referências

Pay per use business model
<https://reasonstreet.co/business-model-pay-per-use>

O consumo do seu produto ou serviço pode ser mensurado com precisão? Se não, seria possível decompô-lo em algumas partes que sejam mensuráveis?

Nenhum comentário realizado

Como o cliente é informado do quanto já consumiu e do quanto pode consumir do seu produto ou serviço?

Nenhum comentário realizado

Como o cliente paga pelo que consome? O pagamento é instantâneo ao consumo? Ou é agrupado em faturas periódicas [semanais, mensais, semestrais ou anuais]?

Nenhum comentário realizado

 **Content provider**

Modelos [de negócio]

Modelo [de negócio] baseado na oferta de conteúdos digitais customizados para certo nicho.

 Referências

Content Provider Business Model
<https://www.encyclopedia.com/science-and-technology/computers-and-electrical-engineering/computers-and-computing/content-provider>

Quais conteúdos exclusivos seriam interessantes o suficiente a ponto de se tornarem produtos pagos?

Nenhum comentário realizado

Quais os formatos de conteúdo tem mais valor para o seu cliente? O formato de texto, de vídeo ou de áudio? E quanto ao uso de infográficos, desenhos e imagens que sintetizassem o conteúdo? Uma estratégia multimídia seria apropriada?

Nenhum comentário realizado

Projeto 2020.3

Macedo leitura Frontend avaliação Documentação criar Anderson parte Arquitetura pessoas Tela livros dados atividades Equipe atividade acesso sobre banco animais controle deve fazer eventos sistema livro login avaliações forma adoção plataforma criação usuário possível - projeto realizar cada cadastro funcionalidade treinadores tempo informações aplicação João usuários problemas página recursos Victor

O projeto conta com **34 pessoas**, tendo a seguinte composição: **1 administrador** e **33 membros**.

No período de **20/08/2020** até **30/11/2020** foram aplicados nos mapas modulares um total de **97 ferramentas** (hexágonos). Ao todo, foram registradas **645 falas**. Uma análise de estatística descritiva indica que o projeto possui uma média de **6.65 falas por ferramenta** e de **18.97 falas por membro**.

Na plataforma strateegia.digital existem dois tipos de falas: as respostas diretas às questões e os comentários a essas respostas. Do total de **645 falas** houve **576 respostas (89.3% do total de falas)** e **69 comentários às respostas (10.7% do total de falas)**. Entre as 576 respostas, 61 delas foram provocativas o suficiente para gerar comentários respostas.

Equipe 01

Sistemas [de tecnologia]

Constituição e demais informações da equipe

Referências

tds.company
<https://tds.company/>

Quais são os membros da sua equipe? Basta um dos membros informar a composição da mesma.

 **Lucas Ambrósio** 21/10/2020
Fernando Macedo (frpmn)

 **Lucas Ambrósio** 21/10/2020
Lucas Ambrósio (lam5)

 **Lucas Ambrósio** 21/10/2020
Riei Joaquim (rjmr)

Já criou um repositório no github para a equipe? Informe aqui o link pra ele.

 **Vinicius Garcia** 28/10/2020
Cadê o link para o repositório?

 **Riei Joaquim Matos Rodrigues** 28/10/2020
<https://github.com/Riei-Joaquim/SuperPlayer>

Tem alguma dúvida ou observação a fazer?

Nenhum comentário realizado

Equipe 02

Sistemas [de tecnologia]

Constituição e demais informações da equipe

Referências

tds.company
<https://tds.company/>

Quais são os membros da sua equipe? Basta um dos membros informar a composição da mesma.

 **Matheus Andrade** 21/10/2020
Alexandre Burle (aqb), Danilo Vaz (dvma), Matheus Andrade (mvtna), Uanderson Ricardo (urfs).

Já criou um repositório no github para a equipe? Informe aqui o link pra ele.

  **Vinicius Garcia** 28/10/2020

<https://strateegia.digital/dashboard/analysis/5f3ed49424dd237e6a3af9ce>

 Cadê o link para o repositório?

 UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 28/10/2020
<https://github.com/uandersonricardo/oton.io>

Tem alguma dúvida ou observação a fazer?

Nenhum comentário realizado

Equipe 03

Sistemas [de tecnologia]

Constituição e demais informações da equipe

Referências

tds.company
<https://tds.company/>

Quais são os membros da sua equipe? Basta um dos membros informar a composição da mesma.

 ZN Zilde Neto 21/10/2020
Victor Miguel - vmmc2 Victor Hugo - vhms Zilde Neto - zsmn

Já criou um repositório no github para a equipe? Informe aqui o link pra ele.

 VG Vinicius Garcia 28/10/2020
Cadê o link para o repositório?

 VG Vinicius Garcia 28/10/2020
<https://github.com/zsmn/adota.ai>

Tem alguma dúvida ou observação a fazer?

 VG Vinicius Garcia 28/10/2020
Uma sugestão: os abrigos sempre procuram fazer uma espécie de entrevista com os candidatos a adotar um pet. De repente vocês transformarem essa entrevista em um formulário e que possa ser compartilhado digitalmente, facilite né?

 ZN Zilde Neto 29/10/2020
Massa, professor! Curtimos a ideia e vamos com certeza tentar fazer essa implementação.

 ZN Zilde Neto 29/10/2020
Estamos com dúvida no kit "Matriz CSD" sobre quais seriam essas dúvidas mencionadas na última pergunta, e se os testes seriam os testes de software citados na disciplina?

 VG Vinicius Garcia 04/11/2020
Pessoal, me desculpem. Tive alguns muitos problemas e não consegui atender a demanda. Conversamos hoje ok?

Equipe 04

Sistemas [de tecnologia]

Constituição e demais informações da equipe

Referências

 tds.company
<https://strateegia.digital/dashboard/analysis/5f3ed49424dd237e6a3af9ce>

Quais são os membros da sua equipe? Basta um dos membros informar a composição da mesma.

Samuel Ferreira 21/10/2020

Gabriel Oliveira - gvo Lucas Felix - lfa3 Samuel Ferreira - sffb Sérgio Victor -srvs

Já criou um repositório no github para a equipe? Informe aqui o link pra ele.

Vinicius Garcia 28/10/2020

Cadê o link para o repositório?

Sergio Victor 28/10/2020<https://github.com/gabrielvanderlei/sisger>

Tem alguma dúvida ou observação a fazer?

Nenhum comentário realizado

Equipe 05

Sistemas [de tecnologia]

Constituição e demais informações da equipe

🔗 Referências

tds.company

<https://tds.company/>

Quais são os membros da sua equipe? Basta um dos membros informar a composição da mesma.

Sofia Melo 21/10/2020

Alex Paulo Ferreira Damascena(apfd) Felipe De Carvalho Vasconcelos(fcv) Pedro da Matta Ribeiro Moura(pmrm) Sofia Melo Lucena(sml)

Já criou um repositório no github para a equipe? Informe aqui o link pra ele.

Vinicius Garcia 28/10/2020

Cadê o link para o repositório?

Tem alguma dúvida ou observação a fazer?

Nenhum comentário realizado

Equipe 06

Sistemas [de tecnologia]

Constituição e demais informações da equipe

🔗 Referências

tds.company

<https://tds.company/>

Quais são os membros da sua equipe? Basta um dos membros informar a composição da mesma.

VD

Vinícius da Rosa Silva 27/10/2020

Vinícius da Rosa Silva(vrs2)-Alisson Diego Diniz(adddf)-José Bruno Farias de Oliveira(jbfo)-Danilo William Pereira de Lima(dwpl)

Já criou um repositório no github para a equipe? Informe aqui o link pra ele.

VD

Vinícius da Rosa Silva 27/10/2020<https://github.com/vrs2/fixcit>

Tem alguma dúvida ou observação a fazer?

Nenhum comentário realizado

Equipe 07

Sistemas [de tecnologia]

Constituição e demais informações da equipe

🔗 Referências

tds.company

<https://tds.company/>

Quais são os membros da sua equipe? Basta um dos membros informar a composição da mesma.

LC

livio cavalcanti 21/10/2020

Josenildo lopes (jls2) Livio Cavalcanti de souza (lcs9) Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante (ylsa)

Já criou um repositório no github para a equipe? Informe aqui o link pra ele.

LC

livio cavalcanti 28/10/2020<https://github.com/Liviocsouza/goodHelp>

Tem alguma dúvida ou observação a fazer?

Nenhum comentário realizado

Equipe 08

Sistemas [de tecnologia]

Constituição e demais informações da equipe

🔗 Referências

tds.company

<https://tds.company/>

🔗 Links compartilhados

JM

João Matheus Guedes

Curiosidades sobre o número 8 (sem Numerologias)

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Oito>

C

Quais são os membros da sua equipe? Basta um dos membros informar a composição da mesma.

JM**João Matheus Guedes** 22/10/2020

Anderson Laurentino (asll) Jackson Matheus (jmss3) João Matheus (jmgc) José Helton (jhap)

Já criou um repositório no github para a equipe? Informe aqui o link pra ele.

JM**João Matheus Guedes** 22/10/2020<https://github.com/alaurentinoofficial/neogenesis>

Tem alguma dúvida ou observação a fazer?

JM**João Matheus Guedes** 22/10/2020

No hexágono Equipes da aba 2020.3, colocamos equipe 4, mas nessa aba Projeto 2020.3 o exógeno da equipe 4 já estava em uso. Tem algum problema em usarmos esse da equipe 8?

VG **Vinicius Garcia** 22/10/2020

Não, sem problemas ;)

VG**Vinicius Garcia** 28/10/2020

Eu acho a ideia fantástica! Mas o escopo está grande demais, acho que de repente vocês focarem em um público específico, em um contexto específico, pode ser uma boa ideia viu

Hackenge

Métodos [de trabalho]

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes

Referências

Wiki | Hackathon

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hackathon>

Links compartilhados

VG**Vinicius Garcia**

Business & Project Model Canvas

<https://drive.google.com/file/d/1C14u46SvmjqxDf2yTj6b7-d6aHDc5sV4/view?usp=sharing>

RJ**Riei Joaquim Matos Rodrigues**

Business model canvas

https://github.com/Riei-Joaquim/SuperPlayer/blob/main/doc/canvas/Business_canvas.jpg

RJ**Riei Joaquim Matos Rodrigues**

Project model canvas

https://github.com/Riei-Joaquim/SuperPlayer/blob/main/doc/canvas/Project_canvas.jpg

Qual o desafio proposto?

Nenhum comentário realizado

Existem premissas, restrições ou condições?

Nenhum comentário realizado

Observações adicionais?

C

Nenhum comentário realizado

Hackenge

Métodos [de trabalho]

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes

Referências

Wiki | Hackathon

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hackathon>

Links compartilhados

 Vinicius Garcia

Business & Project Model Canvas

[https://drive.google.com/file/d/1C14u46SvmjqxDf2yTj6b7-d6aHDc5sV4/view?
usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1C14u46SvmjqxDf2yTj6b7-d6aHDc5sV4/view?usp=sharing) Uanderson Ricardo Ferreira da Silva

Business Model Canvas

[https://drive.google.com/file/d/1ldJod9t9yHDgCQ56ZcTPvnZGHSbdFLCC/view?
usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1ldJod9t9yHDgCQ56ZcTPvnZGHSbdFLCC/view?usp=sharing) Uanderson Ricardo Ferreira da Silva

Project Model Canvas

[https://drive.google.com/file/d/1jXzenGCoClcVj8jG9Hi3kzfnXvLc-n8I/view?
usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1jXzenGCoClcVj8jG9Hi3kzfnXvLc-n8I/view?usp=sharing)

Qual o desafio proposto?

Nenhum comentário realizado

Existem premissas, restrições ou condições?

Nenhum comentário realizado

Observações adicionais?

Nenhum comentário realizado

Hackenge

Métodos [de trabalho]

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes

Referências

Wiki | Hackathon

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hackathon>

Links compartilhados

 Vinicius Garcia

Business & Project Model Canvas

[https://drive.google.com/file/d/1C14u46SvmjqxDf2yTj6b7-d6aHDc5sV4/view?
usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1C14u46SvmjqxDf2yTj6b7-d6aHDc5sV4/view?usp=sharing) Zilde Neto

Github

<https://github.com/zsmn/adota.ai>

 Qual o desafio proposto?

Nenhum comentário realizado

Existem premissas, restrições ou condições?

Nenhum comentário realizado

Observações adicionais?

Nenhum comentário realizado

Hackenge

Métodos [de trabalho]

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes

Referências

Wiki | Hackathon

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hackathon>

Links compartilhados

 Vinicius Garcia

Business & Project Model Canvas

<https://drive.google.com/file/d/1C14u46SvmjqxDf2yTj6b7-d6aHDc5sV4/view?usp=sharing>

Qual o desafio proposto?

 Lucas Felix 28/10/2020

Desenvolver um sistema de gerenciamento de Grupos de Trabalho para uma Organização Não Governamental na área da Educação. Grupos de Trabalho são projetos de extensão em que alunos são relacionados a um ou mais instrutores voluntários.

Existem premissas, restrições ou condições?

 Lucas Felix 28/10/2020

Nós estamos levando em conta que teremos tempo suficiente para entregar um sistema funcional e que esteja na escala correta.

 Lucas Felix 28/10/2020

Nossas restrições: A Instituição possui uma base de dados pré-existente; Devido ao tempo não vai ser possível resolver todas as dores do cliente; Devido a hospedagem paga o sistema não vai poder atuar em seu máximo potencial.

Observações adicionais?

Nenhum comentário realizado

Hackenge

Métodos [de trabalho]

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes

Referências

Wiki | Hackathon
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hackathon>

🔗 Links compartilhados

Vinicius Garcia

Business & Project Model Canvas
[https://drive.google.com/file/d/1C14u46SvmjqxDf2yTj6b7-d6aHDc5sV4/view?
usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1C14u46SvmjqxDf2yTj6b7-d6aHDc5sV4/view?usp=sharing)

Felipe De Carvalho Vasconcelos

Business & Project Model
[https://www.canva.com/design/DAEL5GU8az8/share/preview?
token=3xER7wGmhu224IBL2XgUkQ&role=EDITOR&utm_content=DAEL5GU8az8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebut](https://www.canva.com/design/DAEL5GU8az8/share/preview?token=3xER7wGmhu224IBL2XgUkQ&role=EDITOR&utm_content=DAEL5GU8az8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton)

Qual o desafio proposto?

Nenhum comentário realizado

Existem premissas, restrições ou condições?

Nenhum comentário realizado

Observações adicionais?

Nenhum comentário realizado

Hackenge

Métodos [de trabalho]

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes

🔗 Referências

Wiki | Hackathon

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hackathon>

🔗 Links compartilhados

Vinicius Garcia

Business & Project Model Canvas
[https://drive.google.com/file/d/1C14u46SvmjqxDf2yTj6b7-d6aHDc5sV4/view?
usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1C14u46SvmjqxDf2yTj6b7-d6aHDc5sV4/view?usp=sharing)

Qual o desafio proposto?

Nenhum comentário realizado

Existem premissas, restrições ou condições?

Nenhum comentário realizado

Observações adicionais?

Nenhum comentário realizado

 Hackenge

Métodos [de trabalho]

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes

 Referências

Wiki | Hackathon

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hackathon> Links compartilhados VG

Vinicius Garcia

Business & Project Model Canvas

[https://drive.google.com/file/d/1C14u46SvmjqxDf2yTj6b7-d6aHDc5sV4/view?
usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1C14u46SvmjqxDf2yTj6b7-d6aHDc5sV4/view?usp=sharing)

Qual o desafio proposto?

Nenhum comentário realizado

Existem premissas, restrições ou condições?

Nenhum comentário realizado

Observações adicionais?

Nenhum comentário realizado

 Hackenge

Métodos [de trabalho]

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes

 Referências

Wiki | Hackathon

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hackathon> Links compartilhados VG

Vinicius Garcia

Business & Project Model Canvas

[https://drive.google.com/file/d/1C14u46SvmjqxDf2yTj6b7-d6aHDc5sV4/view?
usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1C14u46SvmjqxDf2yTj6b7-d6aHDc5sV4/view?usp=sharing)

Qual o desafio proposto?

 JO Josenildo 26/10/2020

Desenvolver uma plataforma gráts para um auxilio emergencial psicológico voluntario.

 JM João Matheus Guedes 26/10/2020

Josenildo, creio que ocorreu um engano

 JM João Matheus Guedes 26/10/2020

Esse não foi o desafio proposto pela equipe 8

 JM Jackson Matheus Sales Santos 26/10/2020

Josenildo, pelo que eu vi você é do equipo 7, mas está escrevendo aqui no hackenge da equipe 8(minha equipe), quando der, reescreve lá no da sua equipe, grato :)

 JH Jose Helton Alves 26/10/2020

Prover uma plataforma que disponibiliza um catalogo de livros com um dos principais recursos o streaming de audiobook.

 C AL Anderson Laurentino 27/10/2020

Uma plataforma gameficada, que quanto mais as pessoas leem mais elas ganham recompensas para trocar outras coisas

Existem premissas, restrições ou condições?

JH Jose Helton Alves 27/10/2020

Premissa: Ter uma Plataforma online e Mobile de fácil utilização. Restrições: Não aceitar livros que tenham algum tipo de plágio para evitar problemas com direitos autorais. Condições: Fazer parcerias com as editoras para trazer os livros que já existem. Ter autores dispostos a postar seus livros na plataforma.

Observações adicionais?

JM Jackson Matheus Sales Santos 27/10/2020

Nós achamos que não conseguiremos entregar o MVP até a data estimada.

JM Jackson Matheus Sales Santos 27/10/2020

Por isso, estamos tentando ver melhores maneiras de propor um MVP mais enxuto.

VG Vinicius Garcia 28/10/2020

escopo é o segredo!

desafio de projeto

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para definir um desafio a ser explorado pelo time

Referências

CBL na Windward School

bit.ly/2JaRJGP

framework CBL

bit.ly/2J9RagA

Qual tema servirá de base para o time seguir a partir da oportunidade encontrada?

FM fernando macedo 28/10/2020

E-sports e jogos em geral.

Quais perguntas podem guiar o time a entender melhor o tema definido?

FM fernando macedo 28/10/2020

como eu faria para aprender a jogar um jogo online?

FM fernando macedo 28/10/2020

se eu quiser entrar em um cenário competitivo o que devo aprender?

FM fernando macedo 28/10/2020

como eu posso melhorar minhas habilidades?

FM fernando macedo 28/10/2020

como encontrar pupilos para passar meus conhecimentos

Como condensar as informações recolhidas em uma questão essencial?

FM fernando macedo 28/10/2020

como você faria se quisesse melhorar em um jogo? ou melhor, o que faria se quisesse se dedicar ao cenário competitivo? você conhece alguma outra plataforma acessível para esse

declarar os critérios de competência. Você conhece alguma outra plataforma desse tipo para esse tipo de treinamento?

A partir da questão essencial, que desafio será escolhido pelo time?

 **fernando macedo** 28/10/2020

criar uma uma plataforma para unir jogadores experientes determinados a ensinar táticas e estratégias a clientes interessados em aprende-las

desafio de projeto

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para definir um desafio a ser explorado pelo time

Referências

CBL na Windward School

bit.ly/2JaRJGP

framework CBL

bit.ly/2J9RagA

Qual tema servirá de base para o time seguir a partir da oportunidade encontrada?

 **Matheus Andrade** 27/10/2020

Aplicação de atividades, trabalhos e provas de forma remota.

Quais perguntas podem guiar o time a entender melhor o tema definido?

 **Matheus Andrade** 27/10/2020

Por que a avaliação/correção e feedback dessas atividades são demoradas?

 **Matheus Andrade** 27/10/2020

Como o avaliador pode acompanhar uma atividade online em tempo real?

 **Matheus Andrade** 27/10/2020

Como adaptar avaliações presenciais para um ensino remoto?

 **Matheus Andrade** 27/10/2020

Como avaliar as condições do público durante uma avaliação?

 **Matheus Andrade** 27/10/2020

Como adaptar os objetivos de aprendizagem de um sistema de ensino presencial para um sistema de ensino remoto ou à distância?

 **Matheus Andrade** 27/10/2020

Qual a importância do avaliador no processo de avaliação para o público avaliado?

 **Matheus Andrade** 27/10/2020

Qual a importância do feedback de resultados de provas/seleções para o público avaliado?

Como condensar as informações recolhidas em uma questão essencial?

 **Matheus Andrade** 27/10/2020

Como criar avaliações coerentes com o público, objetivos e sistema de ensino adotado?

A partir da questão essencial, que desafio será escolhido pelo time?



MA

Matheus Andrade 27/10/2020

Criar uma forma de avaliação online que facilite o processo de análise do avaliador e garanta um acompanhamento coerente para com o público avaliado em um ambiente de ensino remoto.

desafio de projeto

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para definir um desafio a ser explorado pelo time

Referências

CBL na Windward School
bit.ly/2JaRJGP

framework CBL
bit.ly/2J9RagA

Qual tema servirá de base para o time seguir a partir da oportunidade encontrada?

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 26/10/2020

O tema a ser seguido será o abandono e a adoção de animais de estimação.

Quais perguntas podem guiar o time a entender melhor o tema definido?

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 26/10/2020

- Qual é normalmente o índice de abandono de animais de estimação na cidade que está sendo analisada? - O quanto esse índice de abandono de animais de estimação variou durante o período de pandemia? - Quantas ONGs estão atuando na cidade em questão? - Quantos animais já foram resgatados por cada uma das ONGs em questão?

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 26/10/2020

- Quantos animais ainda estão presentes nessas ONGs? - Qual seria a taxa de adoção de animais em cada uma dessas ONGs? - Qual seria o custo de manutenção e de divulgação das ONGs (ração, água, medicamento, vacina, pagamento de conta de energia, etc..)? - De acordo com as taxas de adoção, qual a preferência do público? - Quanto cada ONG da cidade ganha com doações mensalmente? - Com que frequência essas ONGs realizam eventos de adoção?

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 26/10/2020

- Quantos animais cada uma das ONGs conseguem resgatar por mês? Quanto desses resgates ocorreram graças à denúncias de terceiros?

Como condensar as informações recolhidas em uma questão essencial?

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 26/10/2020

A questão essencial a ser abordada é: como melhorar a visibilidade dessas ONGs, permitindo não só que esses animais disponíveis para adoção possam encontrar um lar, mas também permitindo uma maneira fácil de reportar abandonos e/ou fazer doações para a manutenção das mesmas.

A partir da questão essencial, que desafio será escolhido pelo time?

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 26/10/2020

Desenvolver um aplicativo que permita cadastro de ONGs e pessoas comuns, onde as ONGs podem fazer uma melhor e mais organizada divulgação dos animais e de eventos de adoção, e pessoas comuns não só ter esse acesso organizado, como também notificar as ONGs cadastradas no sistema sobre situações de abandono e fazer doações.

C

desafio de projeto

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para definir um desafio a ser explorado pelo time

🔗 Referências

CBL na Windward School
bit.ly/2JaRJGP

framework CBL
bit.ly/2J9RagA

Qual tema servirá de base para o time seguir a partir da oportunidade encontrada?

 LF Lucas Felix 28/10/2020

Dificuldade de gerenciamento e controle de recursos específicos de certa instituição de ensino.

Quais perguntas podem guiar o time a entender melhor o tema definido?

 LF Lucas Felix 28/10/2020

Como podemos sanar os problemas atuais da instituição? Como se adaptar ao modelo de negócio da instituição? Como criar novas funcionalidades para o sistema?

 LF Lucas Felix 28/10/2020

Como o cadastro de alunos e instrutores será realizado? Como apresentar dados e informações textuais e geográficas? Como criar ferramentas de controle para a instituição?

Como condensar as informações recolhidas em uma questão essencial?

 LF Lucas Felix 28/10/2020

As dificuldades apresentadas pela instituição são bem claras. Nós queremos resolver esses problemas, encontrar e solucionar novas demandas.

A partir da questão essencial, que desafio será escolhido pelo time?

 LF Lucas Felix 28/10/2020

Desenvolver um sistema que permita que os Grupos de Trabalho sejam cadastrados, modificados, gerenciados e controlados. Oferecendo acesso para a instituição além dos instrutores e alunos.

desafio de projeto

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para definir um desafio a ser explorado pelo time

🔗 Referências

CBL na Windward School
bit.ly/2JaRJGP

framework CBL
bit.ly/2J9RagA

🔗 Links compartilhados

 SM Sofia Melo

Por que os restaurantes fecham?

<https://sischef.com/por-que-os-restaurantes-fecham/>

 C Qual tema servirá de base para o time seguir a partir da oportunidade encontrada?

<https://strateegia.digital/dashboard/analysis/5f3ed49424dd237e6a3af9ce>

Sofia Melo 28/10/2020

A falta de gerenciamento de vendas em negócios que estão começando a entrar no mercado.

Quais perguntas podem guiar o time a entender melhor o tema definido?

Sofia Melo 28/10/2020

Que ramo estaria mais interessado nesse gerenciamento? De que forma ajudaríamos?

Como condensar as informações recolhidas em uma questão essencial?

Sofia Melo 28/10/2020

Vendo que existem muitos restaurantes falindo por não ter um bom gerenciamento e consequentemente pouca organização, a questão essencial foi o gerenciamento de vendas para restaurantes.

A partir da questão essencial, que desafio será escolhido pelo time?

Sofia Melo 28/10/2020

Nós escolhemos um sistema que ajude os restaurantes e seus gestores a organizar os produtos e as vendas.

desafio de projeto

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para definir um desafio a ser explorado pelo time

Referências

CBL na Windward School
bit.ly/2JaRJGP

framework CBL
bit.ly/2J9RagA

Qual tema servirá de base para o time seguir a partir da oportunidade encontrada?

Vinícius da Rosa Silva 27/10/2020

Desafios em na garantia de serviços públicos de infraestrutura

Vinicius Garcia 28/10/2020

não entendi...

Quais perguntas podem guiar o time a entender melhor o tema definido?

Vinícius da Rosa Silva 27/10/2020

Como facilitar a ação das empresas? Como possibilitar um espaço de expressão para o cidadão de forma que suas demandas sejam satisfeitas de forma eficiente?

Como condensar as informações recolhidas em uma questão essencial?

Vinícius da Rosa Silva 27/10/2020

Como facilitar a comunicação entre empresa e clientes para a resolução de problemas relacionados à infraestrutura pública?

A partir da questão essencial, que desafio será escolhido pelo time?

VD

Vinícius da Rosa Silva 27/10/2020

Resolver o problema da dificuldade de comunicação com o poder público e os órgãos competentes para a denúncia de problemas e a dificuldade de obtenção de informações sobre falhas nos serviços públicos e dados congruentes sobre isso do lado das empresas envolvidas, e facilitar a comunicação entre empresa e cliente.

desafio de projeto

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para definir um desafio a ser explorado pelo time

🔗 Referências

CBL na Windward School
bit.ly/2JaRJGP

framework CBL
bit.ly/2J9RagA

Qual tema servirá de base para o time seguir a partir da oportunidade encontrada?

JO

Josenildo 26/10/2020

Distúrbios Desenvolvidos na Pandemia

Quais perguntas podem guiar o time a entender melhor o tema definido?

JO

Josenildo 26/10/2020

Como encontrar ajuda psicologia na pandemia? Como ajudar pessoas com algum distúrbios?
Como não se sentir isolado na pandemia ? Como agir quando se sentir sozinho(a)?

Como condensar as informações recolhidas em uma questão essencial?

JO

Josenildo 26/10/2020

Atendimento emergencial psicológico

A partir da questão essencial, que desafio será escolhido pelo time?

JO

Josenildo 26/10/2020

Desenvolver uma plataforma para conectar pessoas que estão passando por alguma crise de ansiedade/depressão/transtorno bipolar etc e precisam de um atendimento emergencial.

VG

Vinicius Garcia 28/10/2020

Pessoas a Pessoas ou Pessoas a Profissionais?

YL

Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante 28/10/2020

Pessoas a Profissionais.

desafio de projeto

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para definir um desafio a ser explorado pelo time

🔗 Referências

C

CBL na Windward School
bit.ly/2JaRJGP

Qual tema servirá de base para o time seguir a partir da oportunidade encontrada?

JM João Matheus Guedes 27/10/2020
Acesso à leitura

JH Jose Helton Alves 27/10/2020
Melhorar o índice de leitura da população brasileira.

Quais perguntas podem guiar o time a entender melhor o tema definido?

JM João Matheus Guedes 27/10/2020
Quanto custaria?

JM João Matheus Guedes 27/10/2020
Já existe algo similar?

JH Jose Helton Alves 27/10/2020
Qual é o índice de leitura da população brasileira? Quanto é o índice de analfabetismo funcional do brasileiro? Quanto é uma média de custo para publicação de um livro em uma grande editora? Quantas e quais são as plataformas online de e-book e audiobook?

Como condensar as informações recolhidas em uma questão essencial?

JH Jose Helton Alves 27/10/2020
A leitura junto à educação brasileira

VG Vinicius Garcia 28/10/2020
aqui é uma frase... uma questão é uma pergunta. A pergunta que o produto vai responder :D

A partir da questão essencial, que desafio será escolhido pelo time?

JH Jose Helton Alves 27/10/2020
Prover uma plataforma que disponibiliza um catálogo de livros com um dos principais recursos o streaming de audiobook.

proposta de valor

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para identificar o motivo pelo qual os clientes vão escolher o produto ou serviço oferecido em vez dos produtos ou serviços concorrentes. Essa proposta de valor deve ser transformada numa promessa a ser entregue pelo negócio, que é comunicada e percebida pelos clientes

Referências

what is a business model
bit.ly/35NfdKH

O que é o Business Model Canvas
bit.ly/2YIutc3

Proposta de valor
bit.ly/35Cn9A6

Value Proposition Canvas explained through the Uber example
bit.ly/3be7kAG

Startup: qual sua proposta de valor?
bit.ly/2A6ZhJd



Entre os vários problemas (dores) dos possíveis clientes mapeados, qual o produto ou serviço se propõe a resolver?

 **fernando macedo** 28/10/2020

A inabilidade de desenvolver uma boa performance em uma jogatina virtual.

 **Riei Joaquim Matos Rodrigues** 28/10/2020

Dificuldade dos treinadores de encontrarem clientes

Qual o valor prático entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Mobilidade, deslocamento

 **fernando macedo** 28/10/2020

aprendizado e treinamento

Qual o valor simbólico entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Conforto, segurança, praticidade

 **fernando macedo** 28/10/2020

ganho de auto estima

 **Riei Joaquim Matos Rodrigues** 28/10/2020

Entreterimento

Existe um pacote de produtos/serviços diferente para cada segmento de clientes? Quais?

 **fernando macedo** 28/10/2020

ainda não, aguarde :)

 **Vinicius Garcia** 28/10/2020

kkkkk, mas é bom começar a registrar aqui. nada aqui é definitivo, pode mudar se achar que deve

Como a proposta de valor deve ser comunicada para os clientes e experimentada por eles?

 **fernando macedo** 28/10/2020

O preço da aula será determinado pelo treinador, e o mesmo pode, se quiser, permitir uma amostra grátis pelo tempo que achar conveniente.

proposta de valor

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para identificar o motivo pelo qual os clientes vão escolher o produto ou serviço oferecido em vez dos produtos ou serviços concorrentes. Essa proposta de valor deve ser

transformada numa promessa a ser entregue pelo negócio, que é comunicada e percebida pelos clientes

Referências

what is a business model

bit.ly/35NfdKH

O que é o Business Model Canvas

bit.ly/2Ylutc3

Proposta de valor

bit.ly/35Cn9A6

Value Proposition Canvas explained through the Uber example
bit.ly/3be7kAG

Startup: qual sua proposta de valor?
bit.ly/2A6ZhJd

Como Desenvolver sua Proposta de Valor
bit.ly/2W9CTYd

Entre os vários problemas (dores) dos possíveis clientes mapeados, qual o produto ou serviço se propõe a resolver?

 **Matheus Andrade** 27/10/2020
Dificuldade no processo de avaliação no ensino remoto: criação, aplicação, correção e retorno.

Qual o valor prático entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Mobilidade, deslocamento

 **Matheus Andrade** 27/10/2020
Sistema avaliativo.

Qual o valor simbólico entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Conforto, segurança, praticidade

 **Matheus Andrade** 27/10/2020
Simplicidade.

Existe um pacote de produtos/serviços diferente para cada segmento de clientes? Quais?

 **Matheus Andrade** 27/10/2020
1. Pacote para Escolas: atividades, trabalhos e provas. 2. Pacote para Universidades/Faculdades: atividades, trabalhos, pesquisas, projetos, provas e processo seletivo. 3. Pacote para Empresas: processos seletivos e dinâmicas.

Como a proposta de valor deve ser comunicada para os clientes e experimentada por eles?

 **Matheus Andrade** 27/10/2020
Se a pergunta quis dizer em relação a testes da plataforma, a ideia seria: Disponibilizar um período limitado de tempo para a experimentação do sistema por parte do cliente.

 **Matheus Andrade** 27/10/2020
Se a pergunta quis dizer em relação a solução pensada, a ideia seria: Entregar um sistema de submissão de atividades, trabalhos e provas mais coerente com o EAD e ensino remoto, assim como avaliações empresariais de modo que facilite todo o processo de um exame: criação, aplicação, correção/análise e retorno.

proposta de valor

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para identificar o motivo pelo qual os clientes vão escolher o produto ou serviço oferecido em vez dos produtos ou serviços concorrentes. Essa proposta de valor deve ser transformada numa promessa a ser entregue pelo negócio, que é comunicada e percebida pelos clientes

Referências

what is a business model
bit.ly/35NfdKH

O que é o Business Model Canvas
bit.ly/2Ylutc3

 Proposta de valor

bit.ly/35Cn9A6

Value Proposition Canvas explained through the Uber example
bit.ly/3be7kAG

Startup: qual sua proposta de valor?
bit.ly/2A6ZhJd

Como Desenvolver sua Proposta de Valor
bit.ly/2W9CTYd

Entre os vários problemas (dores) dos possíveis clientes mapeados, qual o produto ou serviço se propõe a resolver?

 Víctor Hugo Meirelles Silva 28/10/2020

O aplicativo visa mitigar problemas como: abandono de animais e a falta de divulgação sobre a adoção responsável.

Qual o valor prático entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Mobilidade, deslocamento

 Víctor Hugo Meirelles Silva 28/10/2020

Uma plataforma onde você pode consultar os animais disponíveis para adoção de forma simplificada, alertar sobre abandonos e promover eventos de adoção.

Qual o valor simbólico entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Conforto, segurança, praticidade

 Víctor Hugo Meirelles Silva 28/10/2020

Praticidade para a consulta de animais disponíveis, agilidade para divulgação de eventos relacionados a adoção e alertas sobre situações de abandono.

Existe um pacote de produtos/serviços diferente para cada segmento de clientes? Quais?

 Víctor Hugo Meirelles Silva 28/10/2020

Para as ONG's registradas, será possível utilizar ferramentas como a de criação de eventos, a divulgação de trabalhos voluntários e também fazer um registro de animais disponíveis para adoção responsável. Já para pessoas comuns cadastradas, será possível apenas fazer as consultas, denunciar situações de abandono e a possibilidade de fazer doações para as ONG's responsáveis da sua escolha.

Como a proposta de valor deve ser comunicada para os clientes e experimentada por eles?

 Víctor Hugo Meirelles Silva 28/10/2020

Realizar divulgações do aplicativo através de mídia social e reuniões com responsáveis pelas ONG's para explicar o funcionamento, propósito e funcionalidades da aplicação. Os usuários irão experimentar um aplicativo intuitivo que proporciona um ambiente leve para interação com as ONG's e outros usuários.

proposta de valor

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para identificar o motivo pelo qual os clientes vão escolher o produto ou serviço oferecido em vez dos produtos ou serviços concorrentes. Essa proposta de valor deve ser transformada numa promessa a ser entregue pelo negócio, que é comunicada e percebida pelos clientes

Referências

what is a business model
bit.ly/35NfdKH



O que é o Business Model Canvas

bit.ly/2YIutc3

Proposta de valor

bit.ly/35Cn9A6

Value Proposition Canvas explained through the Uber example

bit.ly/3be7kAG

Startup: qual sua proposta de valor?

bit.ly/2A6ZhJd

Como Desenvolver sua Proposta de Valor

bit.ly/2W9CTYd

Entre os vários problemas (dores) dos possíveis clientes mapeados, qual o produto ou serviço se propõe a resolver?

 LF

Lucas Felix 28/10/2020

O gerenciamento e controle de grupos de trabalho, que são projetos de extensão que relacionam alunos e instrutores voluntários.

Qual o valor prático entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Mobilidade, deslocamento

 LF

Lucas Felix 28/10/2020

Facilidade de cadastro e visualização para os usuários finais e controle de todos os grupos para a organização.

Qual o valor simbólico entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Conforto, segurança, praticidade

 LF

Lucas Felix 28/10/2020

Praticidade para cadastro e segurança das informações.

Existe um pacote de produtos/serviços diferente para cada segmento de clientes? Quais?

 LF

Lucas Felix 28/10/2020

Ainda não. Por enquanto, o produto é voltado apenas para a instituição específica.

Como a proposta de valor deve ser comunicada para os clientes e experimentada por eles?

 LF

Lucas Felix 28/10/2020

A apresentação do uso do serviço e a validação pela própria instituição.

proposta de valor

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para identificar o motivo pelo qual os clientes vão escolher o produto ou serviço oferecido em vez dos produtos ou serviços concorrentes. Essa proposta de valor deve ser transformada numa promessa a ser entregue pelo negócio, que é comunicada e percebida pelos clientes

Referências

what is a business model

bit.ly/35NfdKH

O que é o Business Model Canvas

bit.ly/2YIutc3

Proposta de valor

bit.ly/35Cn9A6 C

Value Proposition Canvas explained through the Uber example

bit.ly/3be7kAG

bit.ly/3de/KAG

Startup: qual sua proposta de valor?

bit.ly/2A6ZhJd

Como Desenvolver sua Proposta de Valor

bit.ly/2W9CTYd

Entre os vários problemas (dores) dos possíveis clientes mapeados, qual o produto ou serviço se propõe a resolver?

 **Sofia Melo** 28/10/2020

Propomos lidar com toda parte financeira e de controle de estoque, para que o proprietário não tenha perdas grandes por não saber como administrar seu negócio

Qual o valor prático entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Mobilidade, deslocamento

 **Sofia Melo** 28/10/2020

Gerenciamento, controle e manuseio de informações

Qual o valor simbólico entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Conforto, segurança, praticidade

 **Sofia Melo** 28/10/2020

Praticidade, segurança e organização

Existe um pacote de produtos/serviços diferente para cada segmento de clientes? Quais?

 **Sofia Melo** 28/10/2020

Sim. Gerentes terão permissão para pôr os dados. Diretores poderão visualizar mas não mudá-los (depende da preferência da empresa também)

Como a proposta de valor deve ser comunicada para os clientes e experimentada por eles?

 **Sofia Melo** 28/10/2020

Iremos mostrar como todo o sistema funciona, e mostrar dados de como a falta de gerenciamento pode fazer tal estabelecimento perder muito dinheiro e acabar falindo.

proposta de valor

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para identificar o motivo pelo qual os clientes vão escolher o produto ou serviço ofertado em vez dos produtos ou serviços concorrentes. Essa proposta de valor deve ser transformada numa promessa a ser entregue pelo negócio, que é comunicada e percebida pelos clientes

Referências

what is a business model

bit.ly/35NfdKH

O que é o Business Model Canvas

bit.ly/2Ylutc3

Proposta de valor

bit.ly/35Cn9A6

Value Proposition Canvas explained through the Uber example

bit.ly/3be7kAG

Startup: qual sua proposta de valor?

bit.ly/2A6ZhJd

Como Desenvolver sua Proposta de Valor

Entre os vários problemas (dores) dos possíveis clientes mapeados, qual o produto ou serviço se propõe a resolver?

VD Vinícius da Rosa Silva 27/10/2020

O problema da falta de visibilidade e falta de alento por parte da população em relação à resolução nos serviços públicos de infraestrutura e o problema da falta de informação e da comunicação ineficiente por parte das empresas

Qual o valor prático entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Mobilidade, deslocamento

VD Vinícius da Rosa Silva 27/10/2020

Facilidade de denúncia e acesso de informações sobre as ações da empresa por parte dos cidadãos e acesso à dados e estatísticas por parte da empresa

Qual o valor simbólico entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Conforto, segurança, praticidade

VD Vinícius da Rosa Silva 27/10/2020

Praticidade, agilidade, eficiência

Existe um pacote de produtos/serviços diferente para cada segmento de clientes? Quais?

VD Vinícius da Rosa Silva 27/10/2020

Sim, haverá uma aplicação voltada para o cliente das empresas e uma aplicação voltada para a administração por parte das empresas.

Como a proposta de valor deve ser comunicada para os clientes e experimentada por eles?

VD Vinícius da Rosa Silva 27/10/2020

Demonstrando as funcionalidades da aplicação e deixando haver uma experimentação por parte do cliente em relação às features do aplicativo.

proposta de valor

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para identificar o motivo pelo qual os clientes vão escolher o produto ou serviço oferecido em vez dos produtos ou serviços concorrentes. Essa proposta de valor deve ser transformada numa promessa a ser entregue pelo negócio, que é comunicada e percebida pelos clientes

Referências

what is a business model
bit.ly/35NfdKH

O que é o Business Model Canvas
bit.ly/2YIutc3

Proposta de valor

bit.ly/35Cn9A6

Value Proposition Canvas explained through the Uber example
bit.ly/3be7kAG

Startup: qual sua proposta de valor?
bit.ly/2A6ZhJd

Como Desenvolver sua Proposta de Valor
bit.ly/2W9CTYd

Entre os vários problemas (dores) dos possíveis clientes mapeados, qual o produto ou serviço se propõe a resolver?

JO Josenildo 26/10/2020

Oferecer suporte profissional(psicológico) para pessoas que estão passando por algum transtorno psicológico.

Qual o valor prático entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Mobilidade, deslocamento

JO Josenildo 26/10/2020

Atendimento psicológico

Qual o valor simbólico entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Conforto, segurança, praticidade

JO Josenildo 26/10/2020

Conforto, segurança, praticidade, inclusão, acessibilidade etc.

VG Vinícius Garcia 28/10/2020

privacidade

Existe um pacote de produtos/serviços diferente para cada segmento de clientes? Quais?

JO Josenildo 26/10/2020

Não

Como a proposta de valor deve ser comunicada para os clientes e experimentada por eles?

JO Josenildo 26/10/2020

Boca a boca, Redes sociais, Youtube, Anúncios do google

proposta de valor

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para identificar o motivo pelo qual os clientes vão escolher o produto ou serviço oferecido em vez dos produtos ou serviços concorrentes. Essa proposta de valor deve ser transformada numa promessa a ser entregue pelo negócio, que é comunicada e percebida pelos clientes

🔗 Referências

what is a business model

bit.ly/35NfdKH

O que é o Business Model Canvas

bit.ly/2Ylutc3

Proposta de valor

bit.ly/35Cn9A6

Value Proposition Canvas explained through the Uber example

bit.ly/3be7kAG

Startup: qual sua proposta de valor?

bit.ly/2A6ZhJd

Como Desenvolver sua Proposta de Valor

bit.ly/2W9CTYd

🔗 Links compartilhados



JM João Matheus Guedes

Falta de tempo

Entre os vários problemas (dores) dos possíveis clientes mapeados, qual o produto ou serviço se propõe a resolver?

JM João Matheus Guedes 27/10/2020
Falta de tempo para desenvolver o hábito da leitura

AL Anderson Laurentino 27/10/2020
Melhorar o hábito de leitura

AL Anderson Laurentino 27/10/2020
Praticidade de escutar livros através de audiobook

Qual o valor prático entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Mobilidade, deslocamento

AL Anderson Laurentino 27/10/2020
Cultura

Qual o valor simbólico entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Conforto, segurança, praticidade

AL Anderson Laurentino 27/10/2020
Praticidade

JH Jose Helton Alves 27/10/2020
Acessibilidade

Existe um pacote de produtos/serviços diferente para cada segmento de clientes? Quais?

AL Anderson Laurentino 27/10/2020
Oferecer descontos para pessoas analfabetas, com alguma deficiência de modo que facilite a sua alfabetização.

Como a proposta de valor deve ser comunicada para os clientes e experimentada por eles?

JH Jose Helton Alves 27/10/2020
A funcionalidade do audiobook vai ser utilizada por pessoas com dificuldades de leitura, as querem realizar outras atividades e escutar o livro.

JH Jose Helton Alves 27/10/2020
Criar um cronograma de leitura para criar um hábito de leitura, por exemplo a pessoa queira ler 10 páginas por dia e assim poderíamos utilizar gamefication.

█ jornada do usuário

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para definir a jornada ideal do usuário

🔗 Referências

mapa de jornada do usuário

bit.ly/38FYVWY

mapeando a jornada e a experiência do usuário

bit.ly/2PNT3lx

Quais as atividades do usuário durante a jornada?

-  **fernando macedo** 03/11/2020
cadastrar sua pagina de treinador
-  **fernando macedo** 03/11/2020
buscar treinadores
-  **Lucas Ambrósio** 03/11/2020
Cadastrar, configurar e divulgar sua página de treinador
-  **Lucas Ambrósio** 03/11/2020
Buscar treinadores para o jogo desejado
-  **Vinicius Garcia** 05/11/2020
No caso, serão dois perfis de usuário certo? Jogador e Treinador, vamos colocar assim. Nesse sentido, não vai ter a página com o profile do jogador (ou candidato a jogador)?
-  **Vinicius Garcia** 05/11/2020
faz sentido para o treinador, além de publicar a página dele e os seus dados... naquela linha que pensei pro candidato publicar um game play, pra não ser solto, que tal o treinador publicar desafios para que os candidatos gravem o game play atendendo ao desafio? faz sentido?

O que o usuário deve estar fazendo durante cada atividade realizada?

-  **Lucas Ambrósio** 03/11/2020
Para o cadastro como treinador, ele deverá preencher seus dados e salvá-los no banco para sua devida publicação e divulgação.
-  **Lucas Ambrósio** 03/11/2020
Para busca de treinadores, o usuário deve simplesmente informar o jogo e selecionar o treinador desejado.

O que o usuário deve estar pensando durante cada atividade realizada?

-  **fernando macedo** 03/11/2020
po to a fim de aprender a jogar lol
-  **Lucas Ambrósio** 03/11/2020
"Como seria legal parar de feedar aquela lux mid..."
-  **fernando macedo** 03/11/2020
imagina se eu pudesse ganhar dinheiro ensinando pessoas a jogar
-  **Lucas Ambrósio** 03/11/2020
"Quero muito divulgar minhas aulas, pois posso gerar uma renda extra enquanto jogo"

O que o usuário deve estar sentindo durante cada atividade realizada?

-  **Lucas Ambrósio** 03/11/2020
Entusiasmo
-  **Lucas Ambrósio** 03/11/2020
Felicidade
-  **Lucas Ambrósio** 03/11/2020
Alegria
-  **fernando macedo** 03/11/2020
motivação
-  **Lucas Ambrósio** 03/11/2020
Sensações positivas em geral

LA Lucas Ambrósio 03/11/2020
(Achei essa pergunta meio nada a ver)

Qual a relevância de cada atividade realizada para a jornada do usuário?

LA Lucas Ambrósio 03/11/2020
O cadastro de uma página vai potencializar com que os treinadores divulguem de forma organizado e simples seus treinos, informando todo o necessário para que os jogadores interessados possam entrar em contato

LA Lucas Ambrósio 03/11/2020
A busca de treinadores pelo site auxilia os jogadores a encontrar seu treinador ideal

◆ Matriz CSD

Métodos [de trabalho]

Método de trabalho que avalia o grau de certeza do que vai ser produzido

🔗 Referências

Matriz CSD

<https://gobacklog.com/blog/matriz-csd/>

O que será produzido? E para quem?

LA Lucas Ambrósio 03/11/2020
Uma plataforma de publicidade para treinadores de e-sports. Será tanto para jogadores experientes com desejo de gerar uma renda extra se cadastrarem e darem aulas, quanto para jogadores que desejem elevar suas habilidades ao próximo nível.

Resuma em algumas linhas o que deverá ter o seu produto:

LA Lucas Ambrósio 03/11/2020
Deverá ter ferramentas para busca de treinadores e para configuração da página de divulgação do treinador.

Quais as CERTEZAS que se têm do que será produzido?

LA Lucas Ambrósio 03/11/2020
Que a plataforma servirá de divulgação para treinadores de e-sports e que ajudará novos jogadores a encontrar esses treinadores para conseguirem melhor seu nível.

LA Lucas Ambrósio 03/11/2020
Ter uma pessoa ao seu lado, principalmente mais experiente, com um perfil de educador, ajudará novos jogadores a avançar de nível mais facilmente

Quais as SUPOSIÇÕES que se têm?

FM fernando macedo 03/11/2020
suponho q terão jogadores suficientes para serem treinadores
FM fernando macedo 03/11/2020
e que terão clientes

LA Lucas Ambrósio 03/11/2020
Criar uma plataforma dará mais visibilidade a treinadores iniciantes e não muito conhecidos

Quais as DÚVIDAS que se têm e o que se deve perguntar nos testes?

- LA** Lucas Ambrósio 03/11/2020
Sobre a facilidade do usuário em executar cada atividade (clareza de interface, testes de UI)
- LA** Lucas Ambrósio 03/11/2020
Haverá uma busca e procura de mesma magnitude, para podermos fazer o "match" de treinadores com alunos?
- VG** Vinicius Garcia 05/11/2020
o legal agora é tratar essas incertezas como riscos e aí pensar no que fazer para mitigar esses riscos

Prototipação de Média Fidelidade

Sistemas [de tecnologia]

Sistemas [de tecnologia] de apoio à prototipação por meio de ferramentas de prototipação de média fidelidade

Referências

Um protótipo em 90 minutos

<https://toolbox.hyperisland.com.br/90-minute-prototypes>

Componentes de Prototipação em PowerPoint

<https://drive.google.com/file/d/16j9Z41Z6Bk6x6d6sT6L4MivixglvYfpP/view>

Um rápido estudo de prototipagem

<http://bit.ly/2Y9Mcss>

Prototyping 101: The Difference between Low-Fidelity and High-Fidelity Prototypes and When to Use Each

<https://blog.adobe.com/en/2017/11/29/prototyping-difference-low-fidelity-high-fidelity-prototypes-use.html#gs.g2uz4j>

Links compartilhados

LA Lucas Ambrósio

Cadastro e configuração do perfil
<https://www.figma.com/proto/peqSVIAPd2lRRfBYCKU4Vp/P%C3%A1ginas?node-id=195%3A3&scaling=min-zoom>

LA Lucas Ambrósio

Busca de treinadores
<https://www.figma.com/proto/peqSVIAPd2lRRfBYCKU4Vp/P%C3%A1ginas?node-id=188%3A5&scaling=min-zoom>

Escolha uma parte do projeto que tenham mais dúvidas (matriz csd) para testar. O que você quer testar?

LA Lucas Ambrósio 03/11/2020

Da facilidade em interagir com a plataforma para realizar as atividades propostas

Descreve o fluxo de atividades que o usuário deverá utilizar para usar sua solução:

LA Lucas Ambrósio 03/11/2020

Para encontrar aulas: - Buscar pelo jogo desejado na página inicial - Clicar nos treinadores que mais se alinhem com o desejado - Ler sobre os treinos propostos - Preencher seus dados e esperar o contato :)

LA Lucas Ambrósio 03/11/2020

Para divulgar seus treinos: - Cadastrar na plataforma - Preencher seus dados - Publicar a página

Faça um protótipo em média fidelidade das telas (ou fluxos) que contemplam o que será testado.





Lucas Ambrósio 03/11/2020

Feito

Rie Joaquim Matos Rodrigues 03/11/2020
fizemos com o figma, compartilhamos o link

Como pretende-se testar a funcionalidade?



Lucas Ambrósio 03/11/2020

A ideia primária é que sejam testes de usabilidade, pedindo para que uma pessoa com o perfil de clientes interaja com o protótipo e analisar quanto tempo demorou para realizar cada atividade

jornada do usuário

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para definir a jornada ideal do usuário

Referências

mapa de jornada do usuário
bit.ly/38FYVWy

mapeando a jornada e a experiência do usuário
bit.ly/2PNT3lx

Quais as atividades do usuário durante a jornada?



Alexandre Burle 04/11/2020

Antes de se cadastrar: * Entender a empresa e a solução * avaliar os planos oferecidos no oton.io * tirar as dúvidas relacionadas ao produto antes da compra * se cadastrar na plataforma * usar o período de teste grátis * fazer login na plataforma



Alexandre Burle 04/11/2020

Instituição: * cadastrar examinadores associados * monitorar os examinadores * monitorar os avaliados que participam de grupos criados pelos examinadores



Alexandre Burle 04/11/2020

Examinadores: * criar grupos * criar avaliações * compartilhar avaliações * acompanhar avaliações e avaliados * corrigir avaliações * salvar questões * compartilhar questões feitas * solicitar entrada em instituições



Alexandre Burle 04/11/2020

Avaliados: * fazer avaliações * ver o resultado de suas avaliações * solicitar entrada em grupo



Alexandre Burle 04/11/2020

Geral: * modificar perfil * conversar com outros pelo chat

O que o usuário deve estar fazendo durante cada atividade realizada?



Alexandre Burle 04/11/2020

chat - conversar com outros fazer avaliações - responder as questões criar avaliações - utilizar as ferramentas fornecidas para escrever as questões grupos - interagir com outros por meio de mensagens, fotos... cadastro - preencher os campos com seus dados perfil - atualizar suas informações tela inicial - verificar informações sobre a solução e sobre os planos fornecidos

O que o usuário deve estar pensando durante cada atividade realizada?



Alexandre Burle 04/11/2020

chat - "será que ela sabe responder essa dúvida?" fazer avaliações - "essa prova veio fácil, é só matar pra roubar" criar avaliações - "vou lascar os alunos HA HA HA" grupos - "só metade passa" cadastro - "eu preenchi tudo certo? que campo obrigatório é esse aqui" perfil - "esse dado aqui está antigo" tela inicial - "o que será essa plataforma?"



O que o usuário deve estar sentindo durante cada atividade realizada?

Alexandre Burle 04/11/2020

chat - dúvida fazer avaliações - desespero criar avaliações - malvadeza grupos - sensação de pertencimento cadastro - empolgação perfil - renovação tela inicial - curiosidade

Qual a relevância de cada atividade realizada para a jornada do usuário?

Alexandre Burle 04/11/2020

chat - permitir a comunicação fazer avaliações - testar seu conhecimento criar avaliações - avaliar o conhecimento dos avaliados grupos - permitir troca de informação e avisos em massa cadastro - permite o uso do site perfil - criar uma identificação para cada usuário tela inicial - atrair clientes e mostrar a solução

jornada do usuário

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para definir a jornada ideal do usuário

Referências

mapa de jornada do usuário
bit.ly/38FYVWy

mapeando a jornada e a experiência do usuário
bit.ly/2PNT3lx

Quais as atividades do usuário durante a jornada?

Zilde Neto 29/10/2020

- Se o usuário não tiver se cadastrado ainda, ele pode optar por se cadastrar - Uma vez cadastrado, ele pode ter acesso a uma série de recursos, como: - Sendo ONG: Cadastrar animais, promover eventos, cadastrar dados para doação; - Sendo pessoa: Cadastrar animais, consultar animais cadastrados, consultar ongs cadastradas (para pegar contatos para uma futura visita), participar de eventos, realizar doações;

O que o usuário deve estar fazendo durante cada atividade realizada?

Víctor Hugo Meirelles Silva 29/10/2020

Ao abrir o aplicativo, o usuário estará fazendo o log-in ou efetuando o seu cadastro na plataforma

Víctor Hugo Meirelles Silva 29/10/2020

Ao ter contato com o aplicativo, o usuário estará diante de algumas opções e irá escolher o que deseja fazer agora

Víctor Hugo Meirelles Silva 29/10/2020

Ao escolher uma opção, o usuário irá efetuar alguma atividade, seja cadastro, adoção, ou doação, e irá concluir-la ou obter a informação que deseja de forma simples.

O que o usuário deve estar pensando durante cada atividade realizada?

Víctor Hugo Meirelles Silva 29/10/2020

Enquanto efetua o login/cadastro, o usuário deve pensar que está sendo direcionado a fazer a diferença no mundo.

Víctor Hugo Meirelles Silva 29/10/2020

Vendo os vários recursos, o usuário sabe exatamente o que deseja fazer, então está focado em escolher a opção que satisfaz o seu desejo.

VH Víctor Hugo Meirelles Silva 29/10/2020

Ao escolher uma opção, o usuário estará pensando nos dados que deseja inserir ou na informação que deseja buscar.

O que o usuário deve estar sentindo durante cada atividade realizada?

VH Víctor Hugo Meirelles Silva 29/10/2020

Enquanto entra no aplicativo, o usuário deve sentir que está sendo bem recebido para um ambiente acolhedor, assim como os animais adotados se sentirão ao receberem uma família

VH Víctor Hugo Meirelles Silva 29/10/2020

Diante do menu, o usuário estará sentindo a facilidade de encontrar o que deseja devido a interface intuitiva da aplicação. Ficará feliz de achar o que procura sem ter que resolver um quebra cabeças.

VH Víctor Hugo Meirelles Silva 29/10/2020

Ao escolher uma opção, o usuário sentirá que está sendo bem atendido pelo aplicativo de forma direta e simples de forma que ele termine sua atividade sem sentir nenhum estresse quanto ao uso do aplicativo.

Qual a relevância de cada atividade realizada para a jornada do usuário?

VH Víctor Hugo Meirelles Silva 29/10/2020

A relevância de entrar no aplicativo é fazer parte da família Adota.ai

VH Víctor Hugo Meirelles Silva 29/10/2020

O nosso menu permite que o usuário tenha acesso rápido e fácil as diversas funcionalidades do aplicativo.

VH Víctor Hugo Meirelles Silva 29/10/2020

O usuário poderá desfrutar da melhor forma possível de uma funcionalidade da aplicação.

💡 jornada do usuário

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para definir a jornada ideal do usuário

🔗 Referências

mapa de jornada do usuário

bit.ly/38FYVWy

mapeando a jornada e a experiência do usuário

bit.ly/2PNT3lx

Quais as atividades do usuário durante a jornada?

LF Lucas Felix 04/11/2020

Na página de login, se o usuário está logado, ele será redirecionado para a página principal da aplicação. Caso não esteja logado, mas possua uma conta, há os campos de email e senha, para o usuário realizar o login. Caso o usuário não possua uma conta, ele poderá ser redirecionado para uma página de cadastro.

LF Lucas Felix 04/11/2020

Na página principal da aplicação, o usuário tem um menu com os vários recursos possíveis de serem gerenciados, como Grupos de Trabalho, Projetos e Atividades. Nessa página, o usuário pode criar ou gerenciar grupos de trabalho, assim como procurar por Atividades e Projetos já existentes.

LF Lucas Felix 04/11/2020

Cada usuário também possui um dashboard onde pode ter controle sobre os Grupos de Trabalho, Pessoas e Atividades associadas a si

O que o usuário deve estar fazendo durante cada atividade realizada?

LF Lucas Felix 04/11/2020

Primeiramente, o usuário deve realizar o login de forma simplificada com um email e uma senha.

LF Lucas Felix 04/11/2020

Na página principal, o usuário deve optar por qual será o conteúdo de sua busca ou se quer ver seu dashboard.

LF Lucas Felix 04/11/2020

No seu dashboard, o usuário deve ter uma visão geral de suas atividades associadas e a opção de cadastrar novas atividades ou pessoas.

O que o usuário deve estar pensando durante cada atividade realizada?

LF Lucas Felix 04/11/2020

No login, o usuário deve pensar em acessar a plataforma rapidamente. E que fará parte de uma atividade coletiva e transformadora.

LF Lucas Felix 04/11/2020

Na página principal, o usuário deve pensar que há muitas possibilidades de escolha ou que ele quer gerenciar suas atividades já existentes.

LF Lucas Felix 04/11/2020

No seu dashboard ele deve pensar na facilidade de acessos dos números das suas atividades ou na criação de novas atividades.

O que o usuário deve estar sentindo durante cada atividade realizada?

LF Lucas Felix 04/11/2020

No menu principal, o usuário deve estar empolgado e confiante por participar de uma aitvidade coletiva e transformadora.

LF Lucas Felix 04/11/2020

No seu dashboard, o usuário deve ainda manter o mesmo sentimento anterior adicionado de uma visão analítica de controle. Além de animação por ver bons números associados a suas atividades.

Qual a relevância de cada atividade realizada para a jornada do usuário?

LF Lucas Felix 04/11/2020

O menu inicial deve abrir um mundo de possibilidades para o usuário, explorando as várias opções e projetos já existentes.

LF Lucas Felix 04/11/2020

O dashboard deve dar controle ao usuário das aitvidades existentes e dar a possibilidade da criação de novas atividades.

💡 jornada do usuário

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para definir a jornada ideal do usuário

🔗 Referências

mapa de jornada do usuário
bit.ly/38FYVWy



mapeando a iornada e a experiência do usuário

Quais as atividades do usuário durante a jornada?

 PD Pedro da Matta 04/11/2020

- Login/Cadastro - Cadastrar produto (custo, preço) - Colocar quanto vendeu no dia de um produto - Ter feedback do lucro no dia e margem de lucro

 VG Vinicius Garcia 05/11/2020

e informar a margem de lucro, não vai ser o usuário? vocês que vão calcular ela?

O que o usuário deve estar fazendo durante cada atividade realizada?

 PD Pedro da Matta 04/11/2020

- Deve estar na frente do computador, junto com os dados necessários para colocar no app

 VG Vinicius Garcia 05/11/2020

kkkk... não é bem isso que eu queria... mas sim como ele estará "trabalhando" ou informando os dados... vai ter que ter atenção ao que, vai precisar fazer alguma consulta, etc....

O que o usuário deve estar pensando durante cada atividade realizada?

 PD Pedro da Matta 04/11/2020

- Deve estar pensando em formas de pegar os insights que o app da e executar

 VG Vinicius Garcia 05/11/2020

nenhum usuário, ou quase nenhum, pensa nisso. se coloca no lugar dele, o que exatamente ele deveria estar pensando? tipo: hum... eu preciso aumentar a margem de lucro na venda de coca-cola...

O que o usuário deve estar sentindo durante cada atividade realizada?

 PD Pedro da Matta 04/11/2020

- Vontade de investigar os problemas que ocorrem no seu estabelecimento

Qual a relevância de cada atividade realizada para a jornada do usuário?

 PD Pedro da Matta 04/11/2020

Cada passo é importante para o resultado final ser o mais fiel possível com a realidade do restaurante

jornada do usuário

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para definir a jornada ideal do usuário

Referências

mapa de jornada do usuário

bit.ly/38FYVWY

mapeando a jornada e a experiência do usuário

bit.ly/2PNT3lx

Quais as atividades do usuário durante a jornada?

 C

 VD Vinícius da Rosa Silva 30/10/2020

<https://strateegia.digital/dashboard/analysis/5f3ed49424dd237e6a3af9ce>

Logar ou se registrar na aplicação, escolher a ação que deseja tomar, realizar uma denúncia, acompanhar uma denúncia ou ter contato com as empresas envolvidas

O que o usuário deve estar fazendo durante cada atividade realizada?

VD

Vinícius da Rosa Silva 30/10/2020

1.Colocar as informações de login ou cadastro e fazer envio das mesmas, 2. Selecionar e pressionar um dos botões disponíveis, 3. Preencher o formulário de denúncia, escolher as tags, uma imagem e enviar o form,4. Acompanhar o processo da denúncia feita previamente(e possivelmente, nessa fase,implementar um chat,5. Fazer envio de um formulário com sugestões, comentários,etc.

O que o usuário deve estar pensando durante cada atividade realizada?

VD

Vinícius da Rosa Silva 30/10/2020

"Quero entrar no aplicativo", "Quero escolher o que fazer", "Quero realizar uma denúncia dessa forma", "Quero ter informações sobre a denúncia que fiz", "Quero fazer algum comentário ou sugestão para empresa"

O que o usuário deve estar sentindo durante cada atividade realizada?

VD

Vinícius da Rosa Silva 30/10/2020

1.Neutro/Raivoso,2.Neutro/Raivoso,3.Neutro/Ansioso,4.Ansioso/Aliviado,5.Neutro/Raivoso

Qual a relevância de cada atividade realizada para a jornada do usuário?

VD

Vinícius da Rosa Silva 30/10/2020

A primeira atividade é importante para o registro e identificação do usuário, a segunda para a possibilidade de escolha, a terceira é uma das principais funcionalidades da aplicação, a quarta tem tanta importância quanto a terceira e a quinta serve como uma funcionalidade adicional para melhorar a experiência do usuário

pentagonal journa do usuário

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para definir a jornada ideal do usuário

🔗 Referências

mapa de jornada do usuário

bit.ly/38FYVWy

mapeando a jornada e a experiência do usuário

bit.ly/2PNT3lx

Quais as atividades do usuário durante a jornada?

LC

livio cavalcanti 04/11/2020

Tirar dúvidas sobre a plataforma Cadastro na plataforma Marcar uma data/hora do atendimento Visualizar psicólogos disponíveis Realizar a consulta marcada

O que o usuário deve estar fazendo durante cada atividade realizada?

LC

livio cavalcanti 04/11/2020

Tirar dúvidas sobre a plataforma: Acessar a plataforma, selecionar a aba de dúvidas, informar o e-mail, nome e descrever a dúvida Cadastro na plataforma: informar seus dados na aba de cadastro no canto superior da tela, como email, sexo, nome completo, idade,

O que o usuário deve estar pensando durante cada atividade realizada?

 **livio cavalcanti** 04/11/2020

Como é uma plataforma de atendimento emergencial psicológico, o usuário pode estar passando por diversos pensamentos conturbados

O que o usuário deve estar sentindo durante cada atividade realizada?

 **livio cavalcanti** 04/11/2020

Como é uma plataforma de atendimento emergencial psicológico, o usuário pode estar sentindo várias inquietações

Qual a relevância de cada atividade realizada para a jornada do usuário?

 **livio cavalcanti** 04/11/2020

Possibilitar um atendimento profissional de forma mais rápida e segura em consequência da pandemia

jornada do usuário

Métodos [de trabalho]

Método [de trabalho] para definir a jornada ideal do usuário

Referências

mapa de jornada do usuário

bit.ly/38FYVWy

mapeando a jornada e a experiência do usuário

bit.ly/2PNT3lx

Quais as atividades do usuário durante a jornada?

 **Jose Helton Alves** 04/11/2020

Cadastro: Se o Usuário não tiver uma conta, ele poderá criar por um e-mail, ou vincular a sua conta utilizando uma da Google e Facebook.

 **Jose Helton Alves** 04/11/2020

Tela Inicial: Usuário irá acessar uma lista de catalogo de livros, os quais serão agrupados por Gênero. Terá também uma possibilidade de pesquisar por uma barra de pesquisa.

 **João Matheus Guedes** 04/11/2020

Login: O usuário deverá informar seu login e senha para logar na aplicação ou caso tenha vínculo com Facebook ou Google, terá a opção de utilizar tais plataformas como forma de login

 **João Matheus Guedes** 04/11/2020

Tela com o livro: A tela do livro vai ter a opção para ler o livro, caso tenha versão audiobook para ouvir e no final da leitura uma opção para avaliar o livro.

 **Jose Helton Alves** 04/11/2020

Além de ter informações sobre o livro como Bio.

O que o usuário deve estar fazendo durante cada atividade realizada?

 **Jose Helton Alves** 04/11/2020

Login: ele deverá preencher o e-mail e senha para fazer o login, ou caso vinculou a sua conta de Facebook e Gmail ele entrar por essas plataformas.

  **Jose Helton Alves** 04/11/2020

Cadastro: Ele irá preencher o e-mail, login e senha para acesso a sua conta, além disso deverá informar alguns dados pessoais para finalização do cadastro.

JH Jose Helton Alves 04/11/2020

Tela Inicial: Ele irá escolher o livro de sua preferência para leitura. Além disso, poderá pesquisar pelo livro ou entrar nas informações da sua conta por exemplo para alterar o seu cadastro.

JH Jose Helton Alves 04/11/2020

Tela do livro: a tela no qual irá ter informações daquele livro, como Biografia, Autor, Gênero e imagens. Além de ter a opção de poder ler o livro ou escuta-lo.

O que o usuário deve estar pensando durante cada atividade realizada?

JM João Matheus Guedes 04/11/2020

No login o usuário deve estar pensando em acessar rapidamente a aplicação para que possa realizar suas leituras.

JM João Matheus Guedes 04/11/2020

Na tela inicial ele ter em mente qual livro deseja ler ou a partir dos sugeridos decidir sua próxima leitura

JM João Matheus Guedes 04/11/2020

Na página de leitura dos livros, o usuário deve estar pensando somente em sua leitura com o mínimo possível de distrações

O que o usuário deve estar sentindo durante cada atividade realizada?

JM João Matheus Guedes 04/11/2020

No Login e no cadastro o usuário deve se sentir acomodado com uma interface intuitiva, não o fazendo perder tempo nessas etapas

JM João Matheus Guedes 04/11/2020

Na tela inicial, o usuário deve sentir incentivado a ler cada vez mais por conta das opções de livros sugeridos baseados em seus gostos e leituras prévias

JM João Matheus Guedes 04/11/2020

Na tela do livro em si, o usuário deve sentir aquilo que o livro deseja passar, com o mínimo de interferências externas possíveis.

Qual a relevância de cada atividade realizada para a jornada do usuário?

JH Jose Helton Alves 04/11/2020

Login/Cadastro: Será importante para acesso e segurança dos dados pessoais.

JH Jose Helton Alves 04/11/2020

Além de garantir um sistema de guardar as preferências e histórico de leitura dos Usuários.

JH Jose Helton Alves 04/11/2020

Tela Inicial: Tela importante para o Usuário poder acessar os livros e realizar a sua leitura.

JH Jose Helton Alves 04/11/2020

Tela do livro: Tela importante para o Usuário ler algumas informações do livro, e ter certeza antes de começar a ler/ouvir o livro;

Matriz CSD

Métodos [de trabalho]

Método de trabalho que avalia o grau de certeza do que vai ser produzido

Referências

Matriz CSD

<https://gobacklog.com/blog/matriz-csd/>

O que será produzido? E para quem?

JH Jose Helton Alves 04/11/2020

Será desenvolvida uma plataforma de serviço de streaming de livros e de audiobooks para pessoas que não tem tempo de ler livro e quer criar um hábito de leitura. Isso pagando uma taxa mensal e tendo acesso a um catálogo de livros.

Resuma em algumas linhas o que deverá ter o seu produto:

JH Jose Helton Alves 04/11/2020

O aplicativo irá oferecer um catálogo de livros e audiobooks para leitura de vários gêneros e autores diferentes.

Quais as CERTEZAS que se têm do que será produzido?

JM João Matheus Guedes 04/11/2020

Catálogo de livros e tela de leitura

JM João Matheus Guedes 04/11/2020

O livros podem ser armazenados no Azure Blob Storage

Quais as SUPOSIÇÕES que se têm?

JM Jackson Matheus Sales Santos 04/11/2020

Alguns usuários deverão publicar alguns livros e audiobooks para auxiliar no desenvolvimento e distribuição de conteúdo de nosso aplicativo.

JM Jackson Matheus Sales Santos 04/11/2020

Algumas editoras se disponibilizarem para realizar uma parceria conosco.

Quais as DÚVIDAS que se têm e o que se deve perguntar nos testes?

Nenhum comentário realizado

Matrix CSD

Métodos [de trabalho]

Método de trabalho que avalia o grau de certeza do que vai ser produzido

🔗 Referências

Matriz CSD

<https://gobacklog.com/blog/matriz-csd/>

O que será produzido? E para quem?

YL Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante 04/11/2020

Uma plataforma de atendimento emergencial psicológico. Para pessoas que estejam passando por transtornos psicológico.

Resuma em algumas linhas o que deverá ter o seu produto:

C

Nenhum comentário realizado

<https://strateegia.digital/dashboard/analysis/5f3ed49424dd237e6a3af9ce>

Quais as CERTEZAS que se têm do que será produzido?

 **YL Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante** 04/11/2020

- Plataforma de auxílio psicológico emergencial - Desenvolver um ambiente que possilita conectar possíveis pacientes com transtorno psicológicos de profissionais competentes. - Possibilitar através de uma plataforma simples e de fácil utilização acessibilidade ao atendimento psicológico. - Oferecer um ambiente que possa oferecer ao profissional a possibilidade de fornecer um atendimento voluntário.

 **YL Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante** 04/11/2020

Profissionais de saúde estão entre os grupos de pessoas que mais tem probabilidades de ocorrência de exaustão, distanciamento social, ansiedade frente a pacientes febris, irritabilidade, insônia, dificuldade de concentração, indecisão, prejuízo na performance laboral, relutância ao trabalho ou resignação.

Quais as SUPOSIÇÕES que se têm?

 **YL Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante** 04/11/2020

- A maioria dos estudos apontam efeitos psicológicos negativos durante a quarentena, como sintomas de estresse pós-traumático, sintomas depressivos, tristeza, abuso de substâncias, estado confusional e irritabilidade. - Em decorrência da pandemia os profissionais de saúde estão entre os grupos de pessoas que mais tem probabilidades de ocorrência de exaustão, distanciamento social, ansiedade frente a pacientes febris, irritabilidade, insônia, dificuldade de concentração, indecisão e outros.

 **YL Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante** 04/11/2020

Uma das maiores consequências da quarentena foi a superlotação dos centros de saúde que consequentemente acabou dificultando não só o acesso aos atendimentos de saúde básica mas afetou também a procura de tratamentos psicoterapêuticos.

 **YL Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante** 04/11/2020

- Mesmo antes do cenário de pandemia em que nos encontramos já existia uma grande demanda em relação ao tratamento de distúrbios psicológicos, inclusive com o mês de setembro dedicado a campanha de combate ao suicídio, por isso se faz necessária a criação de ferramentas que venham facilitar a vida de pessoas que possam necessitar de atendimento ou tratamento para esses possíveis distúrbios.

Quais as DÚVIDAS que se têm e o que se deve perguntar nos testes?

 **YL Yves Lawrrence Silva de Andrade Cavalcante** 04/11/2020

- A adesão dos profissionais da psicologia a plataforma - A aceitação dos usuários a plataforma - A confiança no serviço prestado pela plataforma tanto aos usuários comuns quanto aos profissionais que a utilizarão.

 **VG Vinicius Garcia** 05/11/2020

massa, tem que tratar essas incertezas como riscos e aí pensar no que fazer para mitigar esses riscos

Matriz CSD

Métodos [de trabalho]

Método de trabalho que avalia o grau de certeza do que vai ser produzido

Referências

Matriz CSD

<https://gobacklog.com/blog/matriz-csd/>

O que será produzido? E para quem?

 **JB José Bruno Oliveira** 04/11/2020

Será desenvolvido um software que ajudará os cidadãos a reportar problemas na prestação de serviços públicos de infraestrutura, por exemplo, ao reportar problemas no abastecimento de água ou luz, humoros no conflito, entre outros. Esse aplicativo está destinado a todos que

de água e luz, buracos no asfalto, entre outros. Essa aplicação está desenhada a todos que utilizam-se de serviços públicos.

Resuma em algumas linhas o que deverá ter o seu produto:

JB José Bruno Oliveira 04/11/2020

Ele deverá conter um mapa que identificará a localização do usuário e permitirá que o mesmo aponte falhas dos serviços, através da submissão de um pequeno formulário. O usuário poderá acompanhar e compartilhar informações das denúncias efetuadas, assim como acompanhar o status de outros problemas reportados por outras pessoas.

Quais as CERTEZAS que se têm do que será produzido?

JB José Bruno Oliveira 04/11/2020

A população enfrenta problemas ao reportar falhas nos serviços de infraestrutura

JB José Bruno Oliveira 04/11/2020

Existem muitos problemas que não são do conhecimento das prestadoras de serviços

JB José Bruno Oliveira 04/11/2020

Não existe visibilidade quanto ao andamento dos reparos

JB José Bruno Oliveira 04/11/2020

Não existe transparência quanto ao andamento dos reparos

JB José Bruno Oliveira 04/11/2020

Será utilizado um sistema de autenticação

JB José Bruno Oliveira 04/11/2020

A autenticação será obrigatória

JB José Bruno Oliveira 04/11/2020

A geolocalização será opcional

JB José Bruno Oliveira 04/11/2020

O upload de fotos será opcional ao registrar uma solicitação

JB José Bruno Oliveira 04/11/2020

Haverá o compartilhamento do status de reparo do serviço

JB José Bruno Oliveira 04/11/2020

O sistema será visualizado através de uma página Web

JB José Bruno Oliveira 04/11/2020

Haverá uma política quanto à privacidade dos dados compartilhados entre as partes

JB José Bruno Oliveira 04/11/2020

Obs.: @Prof Vinicius, como nosso grupo percebeu em um dos materiais que lemos que essa matriz é algo vivo e que deve ser mudado e reavaliado conforme o projeto for tocado, nós disponibilizamos isso em um board do Trello (<https://trello.com/invite/b/enE5PbYC/d592657d6d3dc085836f33f2316bca9/matrix-csd>). Foi uma boa escolha?

Quais as SUPosições que se têm?

JB José Bruno Oliveira 04/11/2020

As prestadoras de serviços possuem interesse em gerar valor junto aos usuários

JB José Bruno Oliveira 04/11/2020

As prestadoras de serviços possuem interesse em resolver os problemas de maneira ágil

Quais as DÚVIDAS que se têm e o que se deve perguntar nos testes?

C

JB **José Bruno Oliveira** 04/11/2020

Será disponibilizado um sistema de troca de mensagens assíncronas entre usuários e empresas?

JB **José Bruno Oliveira** 04/11/2020

Haverá indicadores de satisfação quanto aos serviços prestados?

JB **José Bruno Oliveira** 04/11/2020

O aplicativo será disponibilizado como aplicativo para dispositivos móveis (Android e iOS)?

JB **José Bruno Oliveira** 04/11/2020

Sobre os testes para clientes: - Verificar se é possível efetuar login - Verificar se é possível trocar a senha - Verificar se é possível efetuar uma marcação no mapa - Verificar se é possível visualizar um reclamação em andamento criada pelo próprio usuário - Verificar se é possível visualizar um reclamação em andamento criado por outro usuário - Verificar se é possível atualizar uma reclamação em andamento criada pelo próprio usuário

JB **José Bruno Oliveira** 04/11/2020

- Verificar se é possível reabrir uma reclamação encerrada de maneira incorreta - Verificar se é possível adicionar imagens às reclamações registradas - Verificar se é possível alterar o tipo de reclamação (ex.: problemas com água, luz, asfalto)

JB **José Bruno Oliveira** 04/11/2020

Sobre os testes para os prestadores de serviços: - Verificar se é possível efetuar login - Verificar se é possível trocar a senha - Verificar se é possível visualizar uma reclamação registrada por um usuário - Verificar se é possível alterar o status de uma reclamação registrada por um usuário - Verificar se é possível encerrar uma reclamação registrada na plataforma - Verificar se é possível visualizar o dashboard com um resumo das ações atribuídas à empresa

VG **Vinicio Garcia** 05/11/2020

o legal agora é tratar essas incertezas como riscos e aí pensar no que fazer para mitigar esses riscos

Matrix CSD

Métodos [de trabalho]

Método de trabalho que avalia o grau de certeza do que vai ser produzido

🔗 Referências

Matriz CSD

<https://gobacklog.com/blog/matriz-csd/>

O que será produzido? E para quem?

PD **Pedro da Matta** 04/11/2020

Será produzido uma aplicação web voltada para gerentes/donos de restaurantes de pequeno porte conseguirem gerir mais efetivamente seu fluxo de caixa diário

Resuma em algumas linhas o que deverá ter o seu produto:

PD **Pedro da Matta** 04/11/2020

Uma aplicação WEB que entenderá a margem de lucro desejada do restaurante e buscará formas de auxiliar o mesmo atingir essa margem

Quais as CERTEZAS que se têm do que será produzido?

PD **Pedro da Matta** 04/11/2020

A certeza de que os restaurantes em geral têm dificuldade em gerir o fluxo de caixa, tendo em vista que dinheiro entra/sai a todo momento e essa instabilidade pode gerar problemas para entender o lucro do negócio.

C

Quais as SUPOSIÇÕES que se têm?

 **Pedro da Matta** 04/11/2020

O dono de restaurante (ou responsável) vai ter tempo para alimentar o sistema com os dados necessários. O feedback dado pelo app vai ser útil para entender como amenizar essa problema (fluxo de caixa/margem de lucro do restaurante)

Quais as DÚVIDAS que se têm e o que se deve perguntar nos testes?

 **Pedro da Matta** 04/11/2020

Dúvidas: - Quanto tempo o responsável do restaurante teria para alimentar o sistema - Qual possível funcionalidade você gostaria que tivesse em futuras versões? - Como apresentar os feedbacks de forma efetiva dentro do app? (gráficos, imagens, textos?)

 **Vinicius Garcia** 05/11/2020

o legal agora é tratar essas incertezas como riscos e aí pensar no que fazer para mitigar esses riscos

Matriz CSD

Métodos [de trabalho]

Método de trabalho que avalia o grau de certeza do que vai ser produzido

Referências

Matriz CSD

<https://gobacklog.com/blog/matriz-csd/>

O que será produzido? E para quem?

 **Lucas Felix** 04/11/2020

Um sistema de gerenciamento de Grupos de Trabalho e outras atividades para uma instituição não-governamental de ensino e seus participantes associados, entre Gestores, Professores e Alunos.

Resuma em algumas linhas o que deverá ter o seu produto:

 **Lucas Felix** 04/11/2020

Ele deverá dar a possibilidade de um usuário encontrar uma atividade ou evento que deseja participar. Além de dar a opção de professores associados criarem grupos de trabalho e eventos, adicionando pessoas e informações sobre a atividade. Para os gestores, a ferramenta propõe exibir métricas sobre as realizações sobre as atividades em execução, finalizadas e pendentes.

Quais as CERTEZAS que se têm do que será produzido?

 **Lucas Felix** 04/11/2020

O sistema de gerenciamento, cadastro e controle de pessoas, e atividades.

Quais as SUPOSIÇÕES que se têm?

 **Lucas Felix** 04/11/2020

Que as ferramentas de controle implementadas sejam úteis.

Quais as DÚVIDAS que se têm e o que se deve perguntar nos testes?

 **Lucas Felix** 04/11/2020

<https://strateegia.digital/dashboard/analysis/5f3ed49424dd237e6a3af9ce>

Se a usabilidade está adequada.

 **Vinicius Garcia** 05/11/2020
apenas essa dúvida? tem certeza?

Matriz CSD

Métodos [de trabalho]

Método de trabalho que avalia o grau de certeza do que vai ser produzido

Referências

Matriz CSD
<https://gobacklog.com/blog/matriz-csd/>

O que será produzido? E para quem?

 **Zilde Neto** 29/10/2020

Será produzido uma aplicação web voltada para mitigar o problema do abandono de animais e também fornecer uma plataforma que facilite a adoção responsável dos mesmos. Portanto, ela será voltada principalmente para pessoas que queiram fazer as consultas dos animais disponíveis para adoção ou até mesmo doar o seu animal e também para ONGs e abrigos que desejem utilizar a plataforma para registrar seus animais disponíveis para adoção.

Resuma em algumas linhas o que deverá ter o seu produto:

 **Zilde Neto** 29/10/2020

Ele deverá conter um sistema de cadastro de usuários, um catálogo com os animais disponíveis (onde poderão consultar dados (telefone, endereço, dados bancários) da ONG ou abrigo que é responsável por esse animal), ferramentas para criação de eventos de adoção

 **Zilde Neto** 29/10/2020

Nos dados da ONG / abrigo, colocar também endereços para perfis sociais (instagram, facebook) para que possam consultar previamente imagens do local e do trabalho realizado.

Quais as CERTEZAS que se têm do que será produzido?

 **Zilde Neto** 29/10/2020

Acredito que tudo falado na descrição do que o nosso produto deve ter seja o conteúdo "minimalista" do projeto, onde todas as features listadas deverão existir para que o produto possa funcionar corretamente.

Quais as SUPOSIÇÕES que se têm?

 **Zilde Neto** 29/10/2020

Podemos fazer uma plataforma para realizar as doações no próprio site? Podemos criar um sistema de avaliação para as ONG's e abrigos (evitar fraude e filtrar sempre as que mais possuem credibilidade com o público)? Podemos criar um questionário no cadastro dos usuários comuns utilizando as perguntas que as ONGs realizam nas entrevistas para filtrar usuários indesejados? Podemos criar um chat privado para que seja possível entrar em contato com a ONG através do próprio site?

Quais as DÚVIDAS que se têm e o que se deve perguntar nos testes?

Nenhum comentário realizado

Matriz CSD

Métodos [de trabalho]

Método de trabalho que avalia o grau de certeza do que vai ser produzido

Referências

Matriz CSD

<https://gobacklog.com/blog/matriz-csd/>

O que será produzido? E para quem?

AB Alexandre Burle 04/11/2020

Uma plataforma de avaliação e gestão dos grupos avaliados para instituições e examinadores, que facilita a execução da prova por parte dos avaliados.

Resuma em algumas linhas o que deverá ter o seu produto:

AB Alexandre Burle 04/11/2020

Ferramentas que facilitam a criação e execução de avaliações, bem como a gestão de grupos.

Quais as CERTEZAS que se têm do que será produzido?

AB Alexandre Burle 04/11/2020

A criação de avaliações tem que ser rápida e fácil Deve ser possível "distribuir" a prova facilmente

AB Alexandre Burle 04/11/2020

Os examinadores têm dificuldade de criar avaliações utilizando as ferramentas existentes

Quais as SUPOSIÇÕES que se têm?

AB Alexandre Burle 04/11/2020

Um avaliado deve conseguir se comunicar facilmente com o examinador, estabelecendo um chat ou reportando o problema/dúvida.

Quais as DÚVIDAS que se têm e o que se deve perguntar nos testes?

MA Matheus Andrade 04/11/2020

Se o examinador criará avaliações coerentes com o público nesse cenário de avaliação remota.

MA Matheus Andrade 04/11/2020

Se a criação e execução da avaliação está sendo intuitiva.

MA Matheus Andrade 04/11/2020

Se os tipos de questões atendem às necessidades dos examinadores.

VG Vinicius Garcia 05/11/2020

procurem tratar essas incertezas como riscos e aí pensar no que fazer para mitigar esses riscos

Prototipação de Média Fidelidade

Sistemas [de tecnologia]

Sistemas [de tecnologia] de apoio à prototipação por meio de ferramentas de prototipação de média fidelidade

Referências

Um protótipo em 90 minutos

<https://toolbox.hyperisland.com.br/90-minute-prototypes>

Componentes de Prototipação em PowerPoint

<https://drive.google.com/file/d/16j9Z41Z6Bk6x6d6sT6L4MivixglvYfpP/view>

Um rápido estudo de prototipagem

<http://bit.ly/2Y9Mcss>

Prototyping 101: The Difference between Low-Fidelity and High-Fidelity Prototypes and When to Use Each

<https://blog.adobe.com/en/2017/11/29/prototyping-difference-low-fidelity-high-fidelity-prototypes-use.html#gs.g2uz4j>

Links compartilhados

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva**

Protótipo Figma

<https://www.figma.com/proto/mPqmjoKYbPXYtGhGurEQyc/Prot%C3%B3tipo?node-id=2%3A5&scaling=min-zoom>

Escolha uma parte do projeto que tenham mais dúvidas (matriz csd) para testar. O que você quer testar?

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 04/11/2020

Jornada do usuário até a execução de uma avaliação

Descreve o fluxo de atividades que o usuário deverá utilizar para usar sua solução:

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 04/11/2020

- Entrar na página inicial - Clicar no botão "Login" (caso já seja cadastrado) - Digitar seu usuário e senha - Escolher a avaliação que ele quer executar - Resolver as questões

Faça um protótipo em média fidelidade das telas (ou fluxos) que contemplam o que será testado.

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 04/11/2020

Protótipo em links compartilhados

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 04/11/2020

* Feito no figma

Como pretende-se testar a funcionalidade?

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 04/11/2020

Podemos fazer alguns testes com usuários reais para a parte de experiência do usuário, como:

- Testes A/B - Mapas de calor - Testes de Usabilidade

Prototipação de Média Fidelidade

Sistemas [de tecnologia]

Sistemas [de tecnologia] de apoio à prototipação por meio de ferramentas de prototipação de média fidelidade

Referências

Um protótipo em 90 minutos

<https://toolbox.hyperisland.com.br/90-minute-prototypes>

Componentes de Prototipação em PowerPoint

<https://drive.google.com/file/d/16j9Z41Z6Bk6x6d6sT6L4MivixglvYfpP/view>

Um rápido estudo de prototipagem

<http://bit.ly/2Y9Mcss>

Prototyping 101: The Difference between Low-Fidelity and High-Fidelity Prototypes and When to Use Each
<https://blog.adobe.com/en/2017/11/29/prototyping-difference-low-fidelity-high-fidelity-prototypes-use.html#gs.g2uz4j>

Links compartilhados



Zilde Neto

Protótipo no Figma

<https://www.figma.com/proto/yADrNiLsYtKKQm3NXGQwW/Adota.ai?node-id=1%3A6&scaling=min-zoom>

Escolha uma parte do projeto que tenham mais dúvidas (matriz csd) para testar. O que você quer testar?



Zilde Neto 02/11/2020

Desejamos testar a funcionalidade do catálogo de pets (visualização e cadastro)

Descreve o fluxo de atividades que o usuário deverá utilizar para usar sua solução:



Zilde Neto 02/11/2020

O usuário deverá entrar na home-page; clicar no botão de "Bichinhos" para entrar no catálogo; clicar em algum dos cards dos animais (para visualização de informações) ou no botão "+" para realizar o cadastro de algum animal

Faça um protótipo em média fidelidade das telas (ou fluxos) que contemplam o que será testado.



Victor Miguel de Moraes Costa 02/11/2020

O protótipo foi feito usando a ferramenta de design Figma.

Como pretende-se testar a funcionalidade?



Victor Miguel de Moraes Costa 02/11/2020

Pretendemos testar essa funcionalidade por meio da ferramente de design e prototipagem Figma. Nela, o usuário será transportado para a página inicial do site (Home Page), nela ele clicará no botão "Bichinhos", que irá redirecioná-lo para a página que contém um catálogo com todos os animais dispostos em cards. Ao clicar em um desses cards, o usuário poderá ter acesso a mais detalhes do animal em questão por meio de uma versão maior desse card que será mostrada. Para fechá-lo, basta clicar no ++

Victor Miguel de Moraes Costa 02/11/2020

botão que possui um "X". Para cadastrar um novo animal, o usuário deverá clicar no botão que contém um símbolo de "+". Ao clicar nele, será aberto um card em branco, no qual o usuário deverá inserir os dados do novo animal a ser cadastrado.

Prototipação de Média Fidelidade

Sistemas [de tecnologia]

Sistemas [de tecnologia] de apoio à prototipação por meio de ferramentas de prototipação de média fidelidade

Referências

Um protótipo em 90 minutos

<https://toolbox.hyperisland.com.br/90-minute-prototypes>

Componentes de Prototipação em PowerPoint

<https://drive.google.com/file/d/16j9Z41Z6Bk6x6d6sT6L4MivixglvYfpP/view>

Um rápido estudo de prototipagem

<http://bit.ly/2Y9Mcss>

Prototyping 101: The Difference between Low-Fidelity and High-Fidelity Prototypes and When to Use Each

<https://blog.adobe.com/en/2017/11/29/prototyping-difference-low-fidelity-high-fidelity-prototypes-use.html#gs.g2uz4j>

Links compartilhados

**Lucas Felix**

Protótipo Lo-fi

<https://www.figma.com/file/Cxy0i8iQnyn8LITO9d5GAW/SISGER?node-id=0%3A1>

Escolha uma parte do projeto que tenham mais dúvidas (matriz csd) para testar. O que você quer testar?

**Lucas Felix** 04/11/2020

Cadastro de grupos de trabalho

Descreve o fluxo de atividades que o usuário deverá utilizar para usar sua solução:

**Lucas Felix** 04/11/2020

Usuário deve solicitar cadastro para administrador da Instituição, e possuindo o acesso, irá poder cadastrar programas, grupos de trabalho, alunos e atividades, dependendo do seu nível de privilégio

Faça um protótipo em média fidelidade das telas (ou fluxos) que contemplam o que será testado.

**Lucas Felix** 04/11/2020

Projeto no Figma em Links Compartilhados

Como pretende-se testar a funcionalidade?

**Lucas Felix** 04/11/2020

Recebendo feedback na aula.

Prototipação de Média Fidelidade

Sistemas [de tecnologia]

Sistemas [de tecnologia] de apoio à prototipação por meio de ferramentas de prototipação de média fidelidade

Referências

Um protótipo em 90 minutos

<https://toolbox.hyperisland.com.br/90-minute-prototypes>

Componentes de Prototipação em PowerPoint

<https://drive.google.com/file/d/16j9Z41Z6Bk6x6d6sT6L4MivxglvYfpP/view>

Um rápido estudo de prototipagem

<http://bit.ly/2Y9Mcss>

Prototyping 101: The Difference between Low-Fidelity and High-Fidelity Prototypes and When to Use Each

<https://blog.adobe.com/en/2017/11/29/prototyping-difference-low-fidelity-high-fidelity-prototypes-use.html#gs.g2uz4j>

Links compartilhados

**Pedro da Matta**

Protótipo no Figma

<https://www.figma.com/proto/5kiDZI11eVeCgEKvyTK28Y/Untitled?node-id=1%3A1131&scaling=min-zoom>

Escolha uma parte do projeto que tenham mais dúvidas (matriz csd) para testar. O que você quer testar?

**Pedro da Matta** 04/11/2020

- Contato com a dashboard - Fluxo de cadastrar venda - Fluxo de cadastrar produto

Descreve o fluxo de atividades que o usuário deverá utilizar para usar sua solução:

 **Pedro da Matta** 04/11/2020

- Adicionar produtos a serem vendidos - Adicionar vendas dos produtos - Analisar as estatísticas vendas/margem de lucro gerada

Faça um protótipo em média fidelidade das telas (ou fluxos) que contemplam o que será testado.

 **Pedro da Matta** 04/11/2020

Feito no figma, está em Links compartilhados

Como pretende-se testar a funcionalidade?

 **Pedro da Matta** 04/11/2020

Enviando o link do protótipo e pedindo feedbacks

Prototipação de Média Fidelidade

Sistemas [de tecnologia]

Sistemas [de tecnologia] de apoio à prototipação por meio de ferramentas de prototipação de média fidelidade

Referências

Um protótipo em 90 minutos

<https://toolbox.hyperisland.com.br/90-minute-prototypes>

Componentes de Prototipação em PowerPoint

<https://drive.google.com/file/d/16j9Z41Z6Bk6x6d6sT6L4MivixglvYfpP/view>

Um rápido estudo de prototipagem

<http://bit.ly/2Y9Mcss>

Prototyping 101: The Difference between Low-Fidelity and High-Fidelity Prototypes and When to Use Each

<https://blog.adobe.com/en/2017/11/29/prototyping-difference-low-fidelity-high-fidelity-prototypes-use.html#gs.g2uz4j>

Links compartilhados

 **José Bruno Oliveira**

Prototipação

<https://github.com/vrs2/fixcit/blob/main/FixIt.pdf>

Escolha uma parte do projeto que tenham mais dúvidas (matriz csd) para testar. O que você quer testar?

 **Alisson Diego Diniz** 04/11/2020

Envio de um problema do usuário para o sistema (cidadão relatando um problema de energia elétrica)

 **Alisson Diego Diniz** 04/11/2020

A ideia é também é testar se a interface ficará amigável e será atrativa aos usuários.

Descreve o fluxo de atividades que o usuário deverá utilizar para usar sua solução:

 **Alisson Diego Diniz** 04/11/2020

Logar no sistema com suas credencias, buscar o endereço do problema no mapa, enviar descrições e foto do problema



Faça um protótipo em média fidelidade das telas (ou fluxos) que contemplam o que será testado.

AD Alisson Diego Diniz 04/11/2020
Link está nos links compartilhados

Como pretende-se testar a funcionalidade?

AD Alisson Diego Diniz 04/11/2020
Através de feedbacks sobre o protótipo em questão

Prototipação de Média Fidelidade

Sistemas [de tecnologia]

Sistemas [de tecnologia] de apoio à prototipação por meio de ferramentas de prototipação de média fidelidade

Referências

Um protótipo em 90 minutos

<https://toolbox.hyperisland.com.br/90-minute-prototypes>

Componentes de Prototipação em PowerPoint

<https://drive.google.com/file/d/16j9Z41Z6Bk6x6d6sT6L4MivixglvYfpP/view>

Um rápido estudo de prototipagem

<http://bit.ly/2Y9Mcss>

Prototyping 101: The Difference between Low-Fidelity and High-Fidelity Prototypes and When to Use Each

<https://blog.adobe.com/en/2017/11/29/prototyping-difference-low-fidelity-high-fidelity-prototypes-use.html#gs.g2uz4j>

Escolha uma parte do projeto que tenham mais dúvidas (matriz csd) para testar. O que você quer testar?

Nenhum comentário realizado

Descreve o fluxo de atividades que o usuário deverá utilizar para usar sua solução:

Nenhum comentário realizado

Faça um protótipo em média fidelidade das telas (ou fluxos) que contemplam o que será testado.

Nenhum comentário realizado

Como pretende-se testar a funcionalidade?

Nenhum comentário realizado

Prototipação de Média Fidelidade

Sistemas [de tecnologia]

Sistemas [de tecnologia] de apoio à prototipação por meio de ferramentas de prototipação de média fidelidade

Referências

Um protótipo em 90 minutos

<https://toolbox.hyperisland.com.br/90-minute-prototypes>

<https://trellobox.hyperisland.com.br/90-minute-prototypes>

Componentes de Prototipação em PowerPoint

<https://drive.google.com/file/d/16j9Z41Z6Bk6x6d6sT6L4MivixglvYfpP/view>

Um rápido estudo de prototipagem

<http://bit.ly/2Y9Mcss>

Prototyping 101: The Difference between Low-Fidelity and High-Fidelity Prototypes and When to Use Each

<https://blog.adobe.com/en/2017/11/29/prototyping-difference-low-fidelity-high-fidelity-prototypes-use.html#gs.g2uz4j>

Escolha uma parte do projeto que tenham mais dúvidas (matriz csd) para testar. O que você quer testar?

Nenhum comentário realizado

Descreve o fluxo de atividades que o usuário deverá utilizar para usar sua solução:



Anderson Laurentino 11/11/2020

Acessar o catálogo > Selecionar um livro > Acessar página do livro > Fazer uma resenha do livro e avaliar o número de estrelas

Faça um protótipo em média fidelidade das telas (ou fluxos) que contemplam o que será testado.



Anderson Laurentino 11/11/2020

<https://xd.adobe.com/view/3eb90b33-3023-4a9f-4661-5adf10848d32-4888/>

Como pretende-se testar a funcionalidade?



Jose Helton Alves 11/11/2020

Compartilhando o link do Protótipo para possíveis Usuários para ter o feedback e melhorar a funcionalidade,



Jose Helton Alves 11/11/2020

Utilizando o próprio XD

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation

https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence

<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)



fernando macedo 11/11/2020

06/11/2020 a 11/11/2020

<https://strateegia.digital/dashboard/analysis/5f3ed49424dd237e6a3af9ce>

O que estava planejado (atividade - responsável)?

RJ

Riei Joaquim Matos Rodrigues 11/11/2020

Desenvolvimento do front-end das telas presentes no protótipos - todos os membros juntos em pair programmer.

O que foi feito (atividade - responsável)?

FM

fernando macedo 11/11/2020

a home page do site está concluída com um modelo, pois o back end ainda será desenvolvido, a tela de busca está em desenvolvimento.

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

RJ

Riei Joaquim Matos Rodrigues 11/11/2020

O desenvolvimento das demais telas do protótipo não ocorreu por conta do pouco tempo disponível pelo membros na ultima semana por conta de atividades externas a cadeira.

O que está planejado para próxima iteração?

RJ

Riei Joaquim Matos Rodrigues 11/11/2020

Finalizar uma primeira versão do front-end do site e iniciar o desenvolvimento back-end

Lições aprendidas (Levante o que foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

FM

fernando macedo 11/11/2020

react router browser eh muito trabalhoso e da uma leve dor de cabeça para começar a aprender

RJ

Riei Joaquim Matos Rodrigues 11/11/2020

Usar react facilita as coisa e ajuda muito, mas tem momentos em que pequenas mudanças fazem muitos erros meio abstratos que são difíceis de relacionar aparecerem.

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são

frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation

https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence

<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

<http://bit.ly/38dhML8>

Links compartilhados

UR

Uanderson Ricardo Ferreira da Silva

Link do site

<https://atonia.herokuapp.com/>

**Uanderson Ricardo Ferreira da Silva**

Link da API

<https://api-otonio.herokuapp.com/>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

**Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 11/11/2020

28/10/2020 a 10/11/2020

O que estava planejado (atividade - responsável)?

**Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 11/11/2020

- Ideação (Todo mundo) Backend (Uanderson, Alexandre): - Criar base do backend (estrutura de pastas, bibliotecas, etc.) - Modelos de usuário, arquivo... - Rotas de autenticação e upload - Recuperação de senha por e-mail - Integração com Google pra login e cadastro Frontend (Uanderson, Matheus, Danilo): - Criar base do frontend (estrutura de pastas, bibliotecas, etc.) - Rotas (React-Router) - Reducers - Página Inicial - Login - Cadastro - Recuperação de senha - Layout das rotas protegidas

**Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 11/11/2020

Deploy (pelo menos de teste) no Heroku

O que foi feito (atividade - responsável)?

**Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 11/11/2020

- Ideação (Todo mundo) Backend (Uanderson, Alexandre): - Criar base do backend (estrutura de pastas, bibliotecas, etc.) - Modelos de usuário, arquivo... - Rotas de autenticação e upload - Recuperação de senha por e-mail - Integração com Google pra login e cadastro Frontend (Uanderson, Matheus, Danilo): - Criar base do frontend (estrutura de pastas, bibliotecas, etc.) - Rotas (React-Router) - Reducers - Página Inicial - Login - Cadastro - Recuperação de senha - Layout das rotas protegidas

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

**Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 11/11/2020

Deploy Heroku (talvez consiga ser feito até a hora aula)

**Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 11/11/2020Conseguimos: <https://otonio.herokuapp.com/>**Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 11/11/2020<https://api-otonio.herokuapp.com/>

O que está planejado para próxima iteração?

**Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 11/11/2020

Backend: - Modelos, rotas e controladores para avaliação, itens de uma avaliação, execução de uma avaliação - Socket.io para o acompanhamento em tempo real das provas Frontend: - Rotas protegidas por perfil - Telas de dashboard, criação de atividade, execução de atividade e acompanhamento de atividade Geral: - Analisar e estudar tipos de questões adequados para o ambiente online - Estudar usabilidade das questões e do acompanhamento de avaliações

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

**Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 11/11/2020

- MongoDB - Deploy - Estruturas básicas de React - MVC aplicado em APIs - Rotas - Branches para novas funcionalidades no git



Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation
https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence
<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer
<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

 **Zilde Neto** 18/11/2020
05/11/2020 ate 09/11/2020

O que estava planejado (atividade - responsável)?

 **Zilde Neto** 18/11/2020
Estavamos planejando em levantar toda a parte de front-end do site seguindo os modelos desenvolvidos no Figma

O que foi feito (atividade - responsável)?

 **Zilde Neto** 18/11/2020
Todos os membros trabalharam em conjunto na criação de cada uma das páginas, realizando pesquisas sobre frameworks a serem utilizados e tentando se integrar em conhecimento.

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

 **Zilde Neto** 18/11/2020
Devido ao tempo curto, não conseguimos inicializar nada referente ao back-end :(

O que está planejado para próxima iteração?

 **Zilde Neto** 18/11/2020
Fazer o back-end, consultas no banco de dados na nuvem para obter os animais e eventos cadastrados...

Lições aprendidas (Levante o aprendido nesta iteração, seja de caráter individual e/ou coletivo)?

 **Zilde Neto** 18/11/2020
Aprendemos muito sobre algumas frameworks! Focamos em utilizar o bootstrap com os conceitos de HTML + CSS + JS que já havíamos aprendido durante a construção da aplicação do Tetris (o desejo de sair pra aprender React foi muito forte, mas fomos no mais "tranquilo" kkkkkkk)

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation

https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence

<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

 **Samuel Ferreira** 11/11/2020
05/11/2020 - 10/11/2020

O que estava planejado (atividade - responsável)?

 **Samuel Ferreira** 11/11/2020
Desenvolvimento do front-end para as telas criadas no protótipo. Desenvolvimento do back-end, criação das rotas.

O que foi feito (atividade - responsável)?

 **Samuel Ferreira** 11/11/2020
Desenvolvimento do front-end para as telas criadas no protótipo. Desenvolvimento do back-end, criação das rotas.

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

Nenhum comentário realizado

O que está planejado para próxima iteração?

 **Samuel Ferreira** 11/11/2020
Criação dos recursos

Lições aprendidas (Levante o que foi aprendido nesta iteração, seja de caráter individual e/ou coletivo)?

Nenhum comentário realizado

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

 O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O

<https://strateegia.digital/dashboard/analysis/5f3ed49424dd237e6a3af9ce>

Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation

https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence

<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

 **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 11/11/2020
Início: 05/11/2020 / Término: 11/11/2020

O que estava planejado (atividade - responsável)?

 **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 11/11/2020
Back-end(Felipe e Pedro) - Programação das funcionalidades - Estruturar o back - Estruturar o banco de dados - Deploy - Rotas Front-end(sofia e alex) - Criar base do front-end - Criar todo o front-end - Rotas - Personalização dos elementos - Dependências

O que foi feito (atividade - responsável)?

 **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 11/11/2020
Back- end -Como não tínhamos experiência com back passamos a semana estudando mais aprofundado para iniciarmos a estruturação. Front- end - Criar base do front-end - Criar todo o front-end - Rotas - Personalização dos elementos(Com exceção de algumas personalizações) - Dependências

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

 **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 11/11/2020
Back-end(Felipe e Pedro) - Programação das funcionalidades - Estruturar o back - Estruturar o banco de dados - Deploy - Rotas Front- end - Algumas personalizações dos elementos O que não foi realizado, foi devido à algumas dificuldades enfrentadas na realização e falta de experiência e técnicas em certos aspectos, como nas questões realizadas ao back-end

 **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 11/11/2020
relacionadas*

O que está planejado para próxima iteração?

 **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 11/11/2020
Back-end(Felipe e Pedro) - Programação das funcionalidades - Estruturar o back - Estruturar o banco de dados - Deploy - Rotas Front- end - Algumas personalizações dos elementos

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

 **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 11/11/2020
Estudamos e buscamos entender mais a fundo sobre a integração do banco de dados com o projeto, além de termos buscado ferramentas que vão servir de apoio no desenvolvimento do projeto.

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation

https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence

<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

 **José Bruno Oliveira** 11/11/2020

Início: 04/11/2020 Término: 11/11/2020

O que estava planejado (atividade - responsável)?

 **José Bruno Oliveira** 11/11/2020

Planejado: - Instalação de dependências do Frontend e Backend (Vinicius) - Criação da homepage no Frontend (Bruno, Danilo e Diego) - Criação da tela de cadastro no Frontend (Bruno, Danilo e Diego) - Integração entre o Github e Heroku (Vinicius e Bruno) - Melhorar protótipo do Figma para a versão Web (Bruno) - Criação da parte de cadastros no Backend (Vinicius) - Criação da parte de logins no Backend (Vinicius)

O que foi feito (atividade - responsável)?

 **José Bruno Oliveira** 11/11/2020

Efetuado: - Instalação de dependências do Frontend e Backend (Vinicius) - Melhorar protótipo do Figma para a versão Web (Bruno) - Criação da parte de cadastros no Backend (Vinicius) - Criação da parte de logins no Backend (Vinicius)

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

 **José Bruno Oliveira** 11/11/2020

Planejado: - Criação da homepage no Frontend (Bruno, Danilo e Diego) - Criação da tela de cadastro no Frontend (Bruno, Danilo e Diego) - Integração entre o Github e Heroku (Vinicius e Bruno) Impedimentos: - A parte de criação da prototipação do Figma consumiu muito tempo, embora o resultado final tenha sido satisfatório - A equipe não possui experiência com

frameworks de Frontend, portanto esse primeiro momento foi utilizado para estudar e aprofundar o conhecimento

O que está planejado para próxima iteração?

 **José Bruno Oliveira** 11/11/2020

- Criação da homepage no Frontend - Criação da tela de cadastro no Frontend - Integração entre o Github e Heroku - Refatoração do código do backend - Prototipação da versão mobile - Estruturar readme



Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

José Bruno Oliveira 11/11/2020

- Necessidade de aprender e praticar React - Noções de arquitetura de software - Colaboração

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation

https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence

<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

Nenhum comentário realizado

O que estava planejado (atividade - responsável)?

Nenhum comentário realizado

O que foi feito (atividade - responsável)?

Nenhum comentário realizado

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

Nenhum comentário realizado

O que está planejado para próxima iteração?

Nenhum comentário realizado

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Nenhum comentário realizado

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como

<https://strateegia.digital/dashboard/analysis/5f3ed49424dd237e6a3af9ce>

Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PRINCE2) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

🔗 Referências

Post-mortem documentation

https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence

<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

JH Jose Helton Alves 11/11/2020
05/11/2020 a 11/11/2020

O que estava planejado (atividade - responsável)?

- AL Anderson Laurentino 11/11/2020
Desenvolvimento do modelo de analise de sentimento - Anderson Laurentino[asll]
- JH Jose Helton Alves 11/11/2020
Definição do Escopo - Jose Helton Alves [jhap], Jackson Matheus[jmss3], Anderson Laurentino[asll] e João Matheus[jmgc]
- JM João Matheus Guedes 11/11/2020
Definição da Arquitetura do Sistema - Jose Helton Alves [jhap], Jackson Matheus[jmss3] e João Matheus[jmgc]
- AL Anderson Laurentino 11/11/2020
Começar desenvolvimento da funcionalidade de cadastro do Serviço Account - Jose Helton Alves [jhap] e João Matheus[jmgc]
- JH Jose Helton Alves 11/11/2020
Desenvolvimento do Design do projeto (Remanascente da semana passada) - Jose Helton Alves [jhap], Jackson Matheus[jmss3], Anderson Laurentino[asll] e João Matheus[jmgc]

O que foi feito (atividade - responsável)?

- AL Anderson Laurentino 11/11/2020
Desenvolvimento do modelo de analise de sentimento - Anderson Laurentino[asll]
- JH Jose Helton Alves 11/11/2020
Definição do Escopo - Jose Helton Alves [jhap], Jackson Matheus[jmss3], Anderson Laurentino[asll] e João Matheus[jmgc]
- JH Jose Helton Alves 11/11/2020
Definição da Arquitetura do Sistema - Jose Helton Alves [jhap], Jackson Matheus[jmss3] e João Matheus[jmgc]
- JH Jose Helton Alves 11/11/2020
Desenvolvimento do Design do projeto (Remanascente da semana passada) - Jose Helton Alves [jhap], Jackson Matheus[jmss3], Anderson Laurentino[asll] e João Matheus[jmgc]

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

- JH Jose Helton Alves 11/11/2020
Começar desenvolvimento da funcionalidade de Review - A atividade de desenvolvimento do design foi priorizada para essa Sprint, porque não foi desenvolvido na Sprint passada e acabou

essa task do cadastro foi despriorizada.

O que está planejado para próxima iteração?

 **Anderson Laurentino** 11/11/2020
Criar o microsserviço de predição de análise de sentimento - Anderson Laurentino [asll]

 **Anderson Laurentino** 11/11/2020
Desenvolver da funcionalidade de cadastro do Serviço Review - Jose Helton Alves [jhap] e João Matheus[jmgc]

 **Anderson Laurentino** 11/11/2020
Cloud Configuration - Jackson Matheus [jmss3]

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de caráter individual e/ou coletivo)?

 **João Matheus Guedes** 11/11/2020
Uma boa organização do Quadro Kanban facilita o desenvolvimento

👉 Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

🔗 Referências

Post-mortem documentation
https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence
<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer
<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

 **fernando macedo** 18/11/2020
11/11/2020 - 18/11/2020

O que estava planejado (atividade - responsável)?

 **Vinicius Garcia** 11/11/2020
Itens para serem acrescentados no backlog - Documentação da Arquitetura (Visão de Projeto de Componentes, Módulos, Serviços) - Documentação da Visão de Implantação - Planejar a construção de casos de teste fim-a-fim Maiores informações no ponto de conversão (hexágono preto) do dia 11/11/2020

 **fernando macedo** 18/11/2020
- atualizar a documentação - terminar o front end - iniciar o back end - criar o banco de dados

O que foi feito (atividade - responsável)?

 **fernando macedo** 18/11/2020
o banco de dados foi criado, mas falta se comunicar com o back end
<https://strateegia.digital/dashboard/analysis/5f3ed49424dd237e6a3af9ce>

O banco de dados foi criado, mas ainda se comunicar com o back end

 **fernando macedo** 18/11/2020

o front end avançou mas precisa do back end terminado para ser realmente finalizado

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

 **fernando macedo** 18/11/2020

a finalização do front end, porque precisa do back end terminado

O que está planejado para próxima iteração?

 **fernando macedo** 18/11/2020

terminar o back end e se conectar com o banco de dados

Lições aprendidas (Levante o que foi aprendido nesta iteração, seja de caráter individual e/ou coletivo)?

 **fernando macedo** 18/11/2020

aprendi um pouco de mongoose

 **fernando macedo** 18/11/2020

aprendemos que fazer um projeto em semana de provas na faculdade é extremamente custoso para nossas almas :c

Arquitetura de Software

Sistemas [de tecnologia]

A estrutura de um sistema de software, que engloba componentes ou serviços de software, suas propriedades visíveis externamente, restrições e os relacionamentos e interações entre eles

Referências

Arquitetura de Software

<https://bit.ly/3cT8VwN>

Princípios SOLID: qualidade em programação em 5 conceitos

<https://bit.ly/2B4pto2>

Arquitetura de Software: Desenvolvimento orientado para arquitetura

<https://bit.ly/30Cbn0E>

The Twelve-Factor App methodology

<https://12factor.net/>

Existem restrições técnicas, organizacionais, culturais, legais, etc. que vão impactar o projeto de arquitetura do software?

 **Lucas Ambrósio** 20/11/2020

As principais restrições creio que seriam técnicas, pois nenhum dos membros desenvolvedores é proficiente nas linguagens e nos frameworks adotados para o desenvolvimento do projeto

 **Lucas Ambrósio** 20/11/2020

Deve haver alguma restrição ou complicação legal devido à transações financeiras, mas creio que isso seja padrão

Quais são os cinco principais objetivos de negócios para o sistema a ser projetado?

 **Lucas Ambrósio** 20/11/2020

1) Divulgar coaches e treinadores de eSports para uma comunidade mais ampla que apenas

só os esportistas

seus seguidores.

- LA** Lucas Ambrósio 21/11/2020
2) Facilitar a evolução nos jogos, principalmente entre jogadores mais iniciantes.
 - LA** Lucas Ambrósio 21/11/2020
3) Aumentar a comunidade de eSports como um todo.
 - LA** Lucas Ambrósio 21/11/2020
4) Desconstruir a ideia de que "é apenas um joguinho".
 - LA** Lucas Ambrósio 21/11/2020
5) Centralizar o contato entre jogadores e treinadores com uma comunidade ativa, participativa e saudável.
-

Quais restrições/considerações o projeto vai ter que lidar, mitigar ou contornar?

- LA** Lucas Ambrósio 21/11/2020
Implementar o financeiro é algo bem mais custoso, principalmente com o tempo, então é algo que será ignorado para o MVP.
 - LA** Lucas Ambrósio 21/11/2020
A depender do tempo, deverão ficar de fora alguns recursos do site que aumentaria a performance e experiência do usuário, como a paginação e responsividade das páginas para celular.
-

Quais são os dados que os stakeholders, individualmente, precisarão obter da aplicação?

- LA** Lucas Ambrósio 21/11/2020
Quais treinadores ensinam o jogo procurado, e também saber detalhes de seu treinamento, como, por exemplo: - Nome - Preço - Metodologia - Foto de perfil - Intro - Avaliação dos usuários

◆ Arquitetura de Software

Sistemas [de tecnologia]

A estrutura de um sistema de software, que engloba componentes ou serviços de software, suas propriedades visíveis externamente, restrições e os relacionamentos e interações entre eles

🔗 Referências

Arquitetura de Software
<https://bit.ly/3cT8VwN>

Princípios SOLID: qualidade em programação em 5 conceitos
<https://bit.ly/2B4pto2>

Arquitetura de Software: Desenvolvimento orientado para arquitetura
<https://bit.ly/30CbnOE>

The Twelve-Factor App methodology
<https://12factor.net/>

Existem restrições técnicas, organizacionais, culturais, legais, etc. que vão impactar o projeto de arquitetura do software?

- MA** Matheus Andrade 18/11/2020
Organizacional: difícil de competir com as ferramentas utilizadas pelas instituições através do GSuite da Google
- DV** Danilo Vaz 18/11/2020
Resistência das pessoas à utilização de plataformas digitais
- MA** Matheus Andrade 18/11/2020
Técnica/Cultural: receio de criar exames online por medo de haver colas

Quais são os cinco principais objetivos de negócio para o sistema a ser projetado?

-  **Danilo Vaz** 18/11/2020
Venda de dados
-  **Matheus Andrade** 18/11/2020
Provas coerentes para o sistema adotado
-  **Matheus Andrade** 18/11/2020
Feedback rápido, fácil e coerente
-  **Matheus Andrade** 18/11/2020
Auxiliar no aprendizado e validação do mesmo de forma remota
-  **Danilo Vaz** 18/11/2020
Praticidade na criação e aplicação de avaliações
-  **Danilo Vaz** 18/11/2020
Facilidade na reutilização de questões
-  **Danilo Vaz** 18/11/2020
Comunicação em tempo real entre avaliado e avaliador durante o exame

Quais restrições/considerações o projeto vai ter que lidar, mitigar ou contornar?

-  **Matheus Andrade** 18/11/2020
A cultura dos estudantes de "colar" em situações favoráveis.
-  **Danilo Vaz** 18/11/2020
Lidar com os problemas de conexão durante um exame

Quais são os dados que os stakeholders, individualmente, precisarão obter da aplicação?

-  **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 18/11/2020
Stakeholder: escola - Quantidade de professores - Quantidade de provas - Quantidade de alunos
- Notas dos alunos (média, máxima, mínima, etc)

◆ Arquitetura de Software

Sistemas [de tecnologia]

A estrutura de um sistema de software, que engloba componentes ou serviços de software, suas propriedades visíveis externamente, restrições e os relacionamentos e interações entre eles

🔗 Referências

Arquitetura de Software
<https://bit.ly/3cT8VwN>

Princípios SOLID: qualidade em programação em 5 conceitos
<https://bit.ly/2B4pto2>

Arquitetura de Software: Desenvolvimento orientado para arquitetura
<https://bit.ly/30CbnoE>

The Twelve-Factor App methodology
<https://12factor.net/>

Existem restrições técnicas, organizacionais, culturais, legais, etc. que vão impactar o projeto de arquitetura do software?

Sim, existem tipos de restrições que vão impactar no projeto de arquitetura do software. No caso de restrições técnicas, é difícil para o nosso produto competir com outras plataformas que já estão consolidadas nesse campo, como por exemplo: "amigonãosecompra" ou "clubedosviralatas". No âmbito de restrições culturais, muitas pessoas ainda possuem resistência para fazer negociações online, preferindo fazer visitas pessoais aos abrigos, o que faz com que não consigamos atingir uma parcela do nosso+

 **Victor Miguel de Moraes Costa** 18/11/2020

público-alvo. Já nos aspectos organizacionais, nossa plataforma deverá abordar as instituições e abrigos de animais para que eles possam de fato cadastrar os seus animais em nosso site.

Quais são os cinco principais objetivos de negócio para o sistema a ser projetado?

 **Victor Miguel de Moraes Costa** 18/11/2020

Os cinco principais objetivos de negócio para o nosso sistema de projeto são: - Facilitar o processo de adoção de animais por meio de usuários cadastrados. - Facilitar a questão de divulgação de eventos de adoção de animais. - Centralizar as informações (características, físicas, informações gerais) dos animais disponíveis no catálogo de maneira que seja mais simples do usuário poder ter mais conhecimento sobre o animal antes de adotá-lo.

Quais restrições/considerações o projeto vai ter que lidar, mitigar ou contornar?

 **Victor Miguel de Moraes Costa** 18/11/2020

Acreditamos que a maior restrição que nosso projeto vai ter que lidar é aquela referente aos custos de manutenção de um banco de dados de larga escala (não só escala de um MVP) e aos custos de hospedagem e manutenção do servidor. Outra consideração relevante é a de manter um time de desenvolvedores para que eles possam realizar a manutenção do código-fonte do projeto, de forma que ele possa ser escalável, robusto e tolerante à falhas e bugs.

Quais são os dados que os stakeholders, individualmente, precisarão obter da aplicação?

 **Victor Miguel de Moraes Costa** 18/11/2020

O ideal é que os stakeholders, em um estado mais avançado do projeto, possam, de maneira individual, obter os seguintes dados da aplicação: Quais são os animais que estão cadastrados mas ainda não foram adotados? Quantos animais se encontram nessa situação? Quanto animais já foram adotados com o auxílio da plataforma? Quanto eventos já foram divulgados pela plataforma? Quais são as ONGs e abrigos que fazem parte da plataforma?

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation

https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence

<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

<http://bit.ly/38dhML8>

Links compartilhados

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva**

Documentação da Arquitetura

https://drive.google.com/file/d/1t1zcUn6ETguwGhnkkUBkmECoGdy_9EhY/view?usp=sharing



 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva**

<https://strateegia.digital/dashboard/analysis/5f3ed49424dd237e6a3af9ce>

Visão da Implementação
https://docs.google.com/document/d/12pJxMLr0g8bWD_XRSNQg2zW-CUlcUIVtEuqbOxD/edit?usp=sharing

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 18/11/2020
11/11 a 18/11

O que estava planejado (atividade - responsável)?

VG Vinicius Garcia 11/11/2020
Itens para serem acrescentados no backlog - Documentar arquitetura, as duas visões - Planejar a construção de casos de teste fim-a-fim Maiores informações no ponto de conversação (hexágono preto) do dia 11/11/2020

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 18/11/2020
- Documentar arquitetura, as duas visões (Todos) Backend (Uanderson, Alexandre): - Modelos, rotas e controladores para avaliação, itens de uma avaliação, execução de uma avaliação - Socket.io para o acompanhamento em tempo real das provas

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 18/11/2020
Frontend (Uanderson, Danilo, Matheus): - Rotas protegidas por perfil - Telas de dashboard, criação de atividade, execução de atividade e acompanhamento de atividade Geral (Todos): - Analisar e estudar tipos de questões adequados para o ambiente online - Estudar usabilidade das questões e do acompanhamento de avaliações

O que foi feito (atividade - responsável)?

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 18/11/2020
- Documentar arquitetura, as duas visões (Todos)

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 18/11/2020
Backend (Uanderson, Alexandre): - Modelos, rotas e controladores para avaliação, itens de uma avaliação, execução de uma avaliação. Obs: Parcialmente... Enquanto essa parte ainda está em desenvolvimento, vai ocorrer mudanças nessas estruturas

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 18/11/2020
Frontend (Uanderson, Danilo, Matheus): - Rotas protegidas por perfil - Telas de dashboard, criação de atividade, execução de atividade. Obs: A estrutura de criação, execução e correção depende diretamente uma da outra.

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 18/11/2020
Geral (Todos): - Analisar e estudar tipos de questões adequados para o ambiente online - Estudar usabilidade das questões e do acompanhamento de avaliações

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 18/11/2020
Backend: - Socket.io para o acompanhamento em tempo real das provas Obs: Só pode ser levado pra frente após as etapas de criação e execução estarem concluídas

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 18/11/2020
Frontend: - Variedade de tipos de questão e acompanhamento de atividade. Obs: Etapa BEM mais complexa do que imaginávamos que seria. Vai exigir mais tempo, ainda mais com as demandas do fim do período. Por outro lado, a estrutura (parte mais complexa) já foi toda definida e implementada

O que está planejado para próxima iteração?

UR Uanderson Ricardo Ferreira da Silva 18/11/2020
Finalizar toda a jornada do usuário para criação, execução, acompanhamento e correção de avaliações

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 18/11/2020
Deixar o projeto "fechadinho" para ser apresentado

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 18/11/2020
Modelagem de banco Importância dos reducers Definir prazos realistas para tarefas complexas

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation

https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence

<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

 **Zilde Neto** 18/11/2020
14/11/2020 a 17/11/2020

O que estava planejado (atividade - responsável)?

 **Vinicio Garcia** 11/11/2020
Itens para serem acrescentados no backlog - Cuidado com a funcionalidade de perder a senha, buscar a solução mais simples e elegante possível - Estudar a parte da arquitetura de informação (camada de persistência), escolha do banco, criação dos CRUDIs bem como a gestão do controle de acesso do usuário (e o controle da sessão do usuário logado) - Estudar os casos publicados no repositório da disciplina para resolver essas questões. Tem aulas e tutoriais (i.e. Rocketseat) para isso.

 **Vinicio Garcia** 11/11/2020
Maiores informações no ponto de conversação (hexágono preto) do dia 11/11/2020

 **Zilde Neto** 18/11/2020
Como a sprint passada foi focada em desenvolver a arquitetura do front-end, nessa sprint nos dedicamos a desenvolver e realizar a comunicação do front com o back-end (criando a aplicação rest e obtendo dados do banco de dados na nuvem) Logo, todos os membros ficaram alocados pra essa task, onde eu (zilde) fiquei responsável pela criação do banco na nuvem, Victor Hugo (vhms) e Victor Miguel (vmmc2) ficaram responsáveis pelo tratamento dos GETS e alocação de elementos dinâmicos nas janelas

O que foi feito (atividade - responsável)?

 **Zilde Neto** 18/11/2020
Criação do banco de dados na nuvem usando Atlas MongoDB - Zilde Criação de formulários para cadastros de animais / eventos - Victor Miguel Alocação dinâmica de objetos nas páginas de animais e eventos - Victor Miguel e Victor Hugo Testes de consultas, estabelecimento de

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

 **Zilde Neto** 18/11/2020

Ainda não fizemos as funcionalidades de login / cadastro por muita falta de tempo, já que todos os membros participaram da CBRobótica que aconteceu do dia 10 ao dia 14 da semana anterior :(

O que está planejado para próxima iteração?

 **Zilde Neto** 18/11/2020

Queremos concluir as funcionalidades de login e cadastro, permitindo também que só seja possível realizar operações de cadastro (de animais e eventos) para usuários válidos no sistema.

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

 **Zilde Neto** 18/11/2020

Particularmente, posso dizer que foi muito massa aprender alguns detalhes do heroku para dar deploy de um subfolder do git, "brincar" um pouco com NodeJS para a criação da API e também fazer algumas experiências com o Atlas! (Fiquei animado pra usar no projeto de GDI e em alguns projetos pessoais no futuro hehe)

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation

https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence

<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

Nenhum comentário realizado

O que estava planejado (atividade - responsável)?

 **Vinicius Garcia** 11/11/2020

Itens para serem acrescentados no backlog - Documentação da Arquitetura (Visão de Projeto de Componentes, Módulos, Serviços) - Documentação da Visão de Implantação - Planejar a construção de casos de teste fim-a-fim - Buscar no repositório tutoriais e exemplos de implementação de login, controle de acesso e gerenciamento de sessão. Maiores informações no ponto de conversação (hexágono preto) do dia 11/11/2020

O que foi feito (atividade - responsável)?

Nenhum comentário realizado

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

Nenhum comentário realizado

O que está planejado para próxima iteração?

Nenhum comentário realizado

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de caráter individual e/ou coletivo)?

Nenhum comentário realizado

Arquitetura de Software

Sistemas [de tecnologia]

A estrutura de um sistema de software, que engloba componentes ou serviços de software, suas propriedades visíveis externamente, restrições e os relacionamentos e interações entre eles

Referências

Arquitetura de Software

<https://bit.ly/3cT8VwN>

Princípios SOLID: qualidade em programação em 5 conceitos

<https://bit.ly/2B4pto2>

Arquitetura de Software: Desenvolvimento orientado para arquitetura

<https://bit.ly/30CbnoE>

The Twelve-Factor App methodology

<https://12factor.net/>

Existem restrições técnicas, organizacionais, culturais, legais, etc. que vão impactar o projeto de arquitetura do software?

Nenhum comentário realizado

Quais são os cinco principais objetivos de negócios para o sistema a ser projetado?

Nenhum comentário realizado

Quais restrições/considerações o projeto vai ter que lidar, mitigar ou contornar?

Nenhum comentário realizado

Quais são os dados que os stakeholders, individualmente, precisarão obter da aplicação?

Nenhum comentário realizado

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation
https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence
<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer
<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

LF Lucas Felix 18/11/2020
Início (13/11) Fim (18/11)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

VG Vinicius Garcia 11/11/2020
Itens para serem acrescentados no backlog - Documentação da Arquitetura (Visão de Projeto de Componentes, Módulos, Serviços) - Documentação da Visão de Implantação - Planejar a construção de casos de teste fim-a-fim - Estudar a aula de AdonisJS no repositório para ver o uso do Atlas (MongoDB) Maiores informações no ponto de conversão (hexágono preto) do dia 11/11/2020

LF Lucas Felix 18/11/2020
Lucas - Monta os recursos no adonis Samuel - Finaliza o frontend sem integração Sergio - Trabalha na integração da autenticação na página inicial Gabriel - Projeto de Arquitetura

O que foi feito (atividade - responsável)?

LF Lucas Felix 18/11/2020
Samuel - Front-end realizado Lucas - Rotas e recursos ainda na mesma forma da última iteração Sérgio - Autenticação da página inicial realizada, mas ainda em análise de método Gabriel - Arquitetura planejada, diagrama de arquitetura em desenvolvimento

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

LF Lucas Felix 18/11/2020
Problemas na codificação do back-end por dificuldades com a tecnologia e problemas técnicos com equipamento. Será o foco principal da próxima iteração.

O que está planejado para próxima iteração?

LF Lucas Felix 18/11/2020
Os testes e2e e ter a integração concluída

Lições aprendidas (Levante o que foi aprendido nesta iteração, seja de caráter individual e/ou coletivo)?

LF Lucas Felix 18/11/2020
Nós percebemos a dificuldade de definir os papéis de cada integrante, principalmente com a maioria deles sem experiência em desenvolvimento web. Definir o mais experiente como líder

foi um passo essencial para o desenrolar do projeto

Arquitetura de Software

Sistemas [de tecnologia]

A estrutura de um sistema de software, que engloba componentes ou serviços de software, suas propriedades visíveis externamente, restrições e os relacionamentos e interações entre eles

Referências

Arquitetura de Software

<https://bit.ly/3cT8VwN>

Princípios SOLID: qualidade em programação em 5 conceitos

<https://bit.ly/2B4pto2>

Arquitetura de Software: Desenvolvimento orientado para arquitetura

<https://bit.ly/30CbnOE>

The Twelve-Factor App methodology

<https://12factor.net/>

Existem restrições técnicas, organizacionais, culturais, legais, etc. que vão impactar o projeto de arquitetura do software?

LF Lucas Felix 18/11/2020

A preocupação dobrada com segurança, pois nossa aplicação utiliza dados sensíveis dos usuários. E no aspecto organizacional, a definição das métricas de relatórios, que exige participação direta da instituição.

Quais são os cinco principais objetivos de negócios para o sistema a ser projetado?

LF Lucas Felix 18/11/2020

- Possibilitar o controle dos recursos por parte da organização - Facilitar o cadastro de recursos
- Facilitar o acesso de recursos - Gerar relatórios para futuras análises - Indicar recursos em mapas

Quais restrições/considerações o projeto vai ter que lidar, mitigar ou contornar?

LF Lucas Felix 18/11/2020

A falta de tempo e a pouca noção da escalabilidade que o sistema deverá possuir.

Quais são os dados que os stakeholders, individualmente, precisarão obter da aplicação?

LF Lucas Felix 18/11/2020

Localização geográfica dos recursos, assim como aspectos gerais como quantidade de participantes, quem é o responsável pela criação de cada recurso e os dados dos participantes.

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.



Referências

<https://strateegia.digital/dashboard/analysis/5f3ed49424dd237e6a3af9ce>

Post-mortem documentation

https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence

<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

 FD Felipe De Carvalho Vasconcelos 18/11/2020
11/11/2020 a 18/11/2020

O que estava planejado (atividade - responsável)?

 VG Vinicius Garcia 11/11/2020
Itens para serem acrescentados no backlog - Documentação da Arquitetura (Visão de Projeto de Componentes, Módulos, Serviços) - Documentação da Visão de Implantação - Planejar a construção de casos de teste fim-a-fim - Olhar as aulas e guias dos frameworks Node+Express e ReactJS que tem no repositório da disciplina. Tem um passo-a-passo da implementação de um CRUDI completo, com login e gerenciamento de controle de acesso e sessão.

 VG Vinicius Garcia 11/11/2020
Maiores informações no ponto de conversação (hexágono preto) do dia 11/11/2020

 FD Felipe De Carvalho Vasconcelos 18/11/2020
Back-end(Felipe e Pedro) - Programação das funcionalidades - Estruturar o back - Estruturar o banco de dados - Deploy - Rotas Front- end - Algumas personalizações dos elementos

O que foi feito (atividade - responsável)?

 FD Felipe De Carvalho Vasconcelos 18/11/2020
Back-end(Felipe e Pedro) - Estruturar o back - Estruturar o banco de dados

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

 FD Felipe De Carvalho Vasconcelos 18/11/2020
Back-end(Felipe e Pedro) - Programação das funcionalidades - Deploy - Rotas Front- end - Algumas personalizações dos elementos Principal motivo para estes itens não terem sido feitos, foi a falta de tempo gerada por outros projetos com entrega nesta semana, mas vamos focar no decorrer desta semana e início da próxima para terminarmos os pontos que faltam no nosso projeto

O que está planejado para próxima iteração?

 FD Felipe De Carvalho Vasconcelos 18/11/2020
Back-end(Felipe e Pedro) - Programação das funcionalidades - Deploy - Rotas Front- end - Algumas personalizações dos elementos - Possíveis autenticações

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Nenhum comentário realizado

Arquitetura de Software

Sistemas [de tecnologia]

A estrutura de um sistema de software, que engloba componentes ou serviços de software, suas propriedades visíveis externamente, restrições e os relacionamentos e interações entre eles



Referências

Arquitetura de Software
<https://bit.ly/3cT8VwN>

Princípios SOLID: qualidade em programação em 5 conceitos
<https://bit.ly/2B4pto2>

Arquitetura de Software: Desenvolvimento orientado para arquitetura
<https://bit.ly/30CbnoE>

The Twelve-Factor App methodology
<https://12factor.net/>

Existem restrições técnicas, organizacionais, culturais, legais, etc. que vão impactar o projeto de arquitetura do software?

 Felipe De Carvalho Vasconcelos 18/11/2020

Creio que existem algumas restrições, seja ela como, a necessidade dos stakeholders possuírem dados confiáveis acerca da precificação e margens de lucro, sendo esse fato citado uma possível restrição organizacional também, pois a quem se confere essa responsabilidade pode se tornar um problema . Além de questões econômicas do país, porque devido a uma economia instável a precificação de produtos tende a variar muito.

Quais são os cinco principais objetivos de negócio para o sistema a ser projetado?

 Felipe De Carvalho Vasconcelos 18/11/2020

1.Fornecer uma ferramenta de visualização de vendas ao cliente. 2.Possibilitar definição de estratégias de vendas ao cliente, por meio da visualização dos dados. 3.Possibilitar a visualização de possíveis erros na precificação do produto. 4.Fornecer um tempo de resposta mais rápido do cliente, a possíveis baixas nas vendas, devido a visualização de vendas em cada dia. 5.Permitir ao cliente que ele conheça melhor os produtos/ pontos fortes e fracos do seu estabelecimento.

Quais restrições/considerações o projeto vai ter que lidar, mitigar ou contornar?

 Felipe De Carvalho Vasconcelos 18/11/2020

O projeto vai ter que lidar com diversas atualizações de preços e margens de lucro dos produtos, pois é um ramo com bastante volatilidade, onde diversas vezes ocorre mudanças em precificação de fornecedores e do próprio estabelecimento.

Quais são os dados que os stakeholders, individualmente, precisarão obter da aplicação?

 Felipe De Carvalho Vasconcelos 18/11/2020

Os stakeholders precisarão obter qual a margem de lucro de cada produto que está sendo vendido no restaurante.

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation
https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence
<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>



Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

Nenhum comentário realizado

O que estava planejado (atividade - responsável)?**Vinicius Garcia** 11/11/2020

Itens para serem acrescentados no backlog - Documentação da Arquitetura (Visão de Projeto de Componentes, Módulos, Serviços) - Documentação da Visão de Implantação - Planejar a construção de casos de teste fim-a-fim - Olhar as aulas e guias dos frameworks Node+Express e ReactJS que tem no repositório da disciplina. Tem um passo-a-passo da implementação de um CRUDI completo, com login e gerenciamento de controle de acesso e sessão. Maiores informações no ponto de conversão (hexágono preto)

O que foi feito (atividade - responsável)?

Nenhum comentário realizado

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

Nenhum comentário realizado

O que está planejado para próxima iteração?

Nenhum comentário realizado

Lições aprendidas (Levante o que foi aprendido nesta iteração, seja de caráter individual e/ou coletivo)?

Nenhum comentário realizado

Arquitetura de Software

Sistemas [de tecnologia]

A estrutura de um sistema de software, que engloba componentes ou serviços de software, suas propriedades visíveis externamente, restrições e os relacionamentos e interações entre eles

🔗 Referências

Arquitetura de Software

<https://bit.ly/3cT8VwN>

Princípios SOLID: qualidade em programação em 5 conceitos

<https://bit.ly/2B4pto2>

Arquitetura de Software: Desenvolvimento orientado para arquitetura

<https://bit.ly/30CbnOE>

The Twelve-Factor App methodology

<https://12factor.net/>

Existem restrições técnicas, organizacionais, culturais, legais, etc. que vão impactar o projeto de arquitetura do software?

Nenhum comentário realizado



Quais são os cinco principais objetivos de negócio para o sistema a ser projetado?

Nenhum comentário realizado

Quais restrições/considerações o projeto vai ter que lidar, mitigar ou contornar?

Nenhum comentário realizado

Quais são os dados que os stakeholders, individualmente, precisarão obter da aplicação?

Nenhum comentário realizado

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation

https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence

<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

JM Jackson Matheus Sales Santos 18/11/2020
12/11/2020 a 18/11/2020

O que estava planejado (atividade - responsável)?

VG Vinicius Garcia 11/11/2020
Itens para serem acrescentados no backlog - Documentação da Arquitetura (Visão de Projeto de Componentes, Módulos, Serviços) - Documentação da Visão de Implantação - Planejar a construção de casos de teste fim-a-fim - Olhar as aulas e guias dos frameworks Node+Express e React que tem no repositório da disciplina. Tem um passo-a-passo da implementação de um CRUDI completo, com login e gerenciamento de controle de acesso e sessão

VG Vinicius Garcia 11/11/2020
Maiores informações no ponto de conversação (hexágono preto) do dia 11/11/2020

JH Jose Helton Alves 18/11/2020
Tela de Review

JH Jose Helton Alves 18/11/2020
Apenas o Front-End

JM Jackson Matheus Sales Santos 18/11/2020
Helton e Jackson

JM Jackson Matheus Sales Santos 18/11/2020
Tela de Catálogo apenas o Front-End

JM Jackson Matheus Sales Santos 18/11/2020
Helton, Jackson

JM Jackson Matheus Sales Santos 18/11/2020

Tela de Login

JM Jackson Matheus Sales Santos 18/11/2020

Jackson e João

JM Jackson Matheus Sales Santos 18/11/2020

Back-end do serviço de livros

JM Jackson Matheus Sales Santos 18/11/2020

Anderson e João

JM Jackson Matheus Sales Santos 18/11/2020

Back-end serviço de autenticação

JM Jackson Matheus Sales Santos 18/11/2020

Anderson e João

O que foi feito (atividade - responsável)?

JM Jackson Matheus Sales Santos 18/11/2020

Tela de Catálogo, Tela de Review

JM Jackson Matheus Sales Santos 18/11/2020

Helton, Jackson e João

JH Jose Helton Alves 18/11/2020

Back-End do Serviço de Livros

JH Jose Helton Alves 18/11/2020

Anderson e João

JH Jose Helton Alves 18/11/2020

Back-end serviço de autenticação

JH Jose Helton Alves 18/11/2020

Anderson e João

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

JM Jackson Matheus Sales Santos 18/11/2020

Tela de Login: Não conseguimos aprender Vuex ainda, e por questões de segurança não podemos fazer por meio convencional(URL), já que qualquer usuário poderá injetar na URL.
Documentação de Implantação: Tempo. Entregas pendentes de outras cadeiras do período.

O que está planejado para próxima iteração?

JM João Matheus Guedes 18/11/2020
Gerenciamento de estados da aplicação com VueX

JH Jose Helton Alves 18/11/2020
Finalizar a tela de Login

JM João Matheus Guedes 18/11/2020
Configuração do Cloud

JM João Matheus Guedes 18/11/2020
Implementar o serviço de catálogo

JH Jose Helton Alves 18/11/2020
Back-End do Serviço de Catalogo

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de caráter individual e/ou coletivo)?



JM Jackson Matheus Sales Santos 18/11/2020



Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020

Dificuldades de se especializar em novos assuntos, em tão pouco tempo, além da perca de foco por ter outras cadeiras do período.

Arquitetura de Software

Sistemas [de tecnologia]

A estrutura de um sistema de software, que engloba componentes ou serviços de software, suas propriedades visíveis externamente, restrições e os relacionamentos e interações entre eles

Referências

Arquitetura de Software
<https://bit.ly/3cT8VwN>

Princípios SOLID: qualidade em programação em 5 conceitos
<https://bit.ly/2B4pto2>

Arquitetura de Software: Desenvolvimento orientado para arquitetura
<https://bit.ly/30CbnOE>

The Twelve-Factor App methodology
<https://12factor.net/>

Existem restrições técnicas, organizacionais, culturais, legais, etc. que vão impactar o projeto de arquitetura do software?



Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020

Técnica: Acredito que a equipe em si é mais voltada para o conhecimento de Back End e linguagens de programação, como Python e C#. Por isso o conhecimento de Front End impactou um pouco no desenvolvimento do projeto, pois ainda estamos com pouco aprendizado da linguagens e frameworks.

Quais são os cinco principais objetivos de negócios para o sistema a ser projetado?



Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020

1-Avaliação de livros; 2-Comentários dos livros; 3-Número de acessos de cada livro; 4-Livros correlacionados (as pessoas geralmente numa mesma ida num site ela acaba vendo produtos similares e da pra pra tirar uma inferência estatística); 5-Classificar o tipo do leitor pelo histórico de acessos/comentários/avaliações.

Quais restrições/considerações o projeto vai ter que lidar, mitigar ou contornar?



Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020

Entender que o público de leitores e ouvintes de audiobooks, ainda não é tão expressivo quanto em outros países como a França. Logo, precisamos ter em mente que será difícil a divulgação e a utilização da nossa plataforma.



Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020

Custo de Manutenção do Software, do Banco de Dados e Hospedagem.



Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020

Por o tempo ter sido um pouco escasso diante da situação, observamos que não dará para desenvolver todo o projeto idealizado. Dessa forma, o MVP foi reduzido a uma porção de funcionalidades do projeto.

Quais são os dados que os stakeholders, individualmente, precisarão obter da aplicação?



Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020

Avaliação e comentários dos livros.



Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020

Livros correlacionados.

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation
https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence
<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer
<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
18/11/20 a 25/11/20

O que estava planejado (atividade - responsável)?

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
Integração do Review e do Catálogo

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
Helton e Jackson

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
Configuração em Nuvem

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
João e Anderson

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
Serviços - Sign In e Sign Up

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
João e Anderson

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
Tela de Login com o sistema de segurança

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
Helton

O que foi feito (atividade - responsável)?

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
Serviços - Sign In e Sign Up

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
Anderson e João

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

C JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
<https://strateegia.digital/dashboard/analysis/5f3ed49424dd237e6a3af9ce>

Configuração em Nuvem

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020

Conciliar última prova de uma das cadeiras, com a sprint do projeto.

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020

Integração do Review e do Catálogo de Livros

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020

Conciliar última prova de uma das cadeiras, com a sprint do projeto.

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020

Tela de Login

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020

Dificuldades técnicas em utilizar o Vuex, além da falta de tempo citado anteriormente.

O que está planejado para próxima iteração?

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020

Fazer o que foi proposto nessa sprint e não foi realizado

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020

Micro serviços de catálogos

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020

API Gateway

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de caráter individual e/ou coletivo)?

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020

Mesma situação das semanas anteriores, por não haver integração entre as cadeiras, torna-se bastante difícil conciliar os conhecimentos de diversas cadeiras. Entende-se que precisa dividir a energia de aprendizado em energias menores para lidar com cada uma. Assim, não entregando o desejado para as sprints.

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation

https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence

<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

Nenhum comentário realizado

O que estava planejado (atividade - responsável)?

Nenhum comentário realizado

O que foi feito (atividade - responsável)?

Nenhum comentário realizado

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

Nenhum comentário realizado

O que está planejado para próxima iteração?

Nenhum comentário realizado

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de caráter individual e/ou coletivo)?

Nenhum comentário realizado

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation

https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence

<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

Nenhum comentário realizado

O que estava planejado (atividade - responsável)?



Vinicius Garcia 18/11/2020

É sempre bom registrar os impedimentos, os bloqueadores e os estressores e aprender com eles para a próxima sprint.

O que foi feito (atividade - responsável)?

Nenhum comentário realizado



O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

<https://strateegia.digital/dashboard/analysis/5f3ed49424dd237e6a3af9ce>

Nenhum comentário realizado

O que está planejado para próxima iteração?

Nenhum comentário realizado

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de caráter individual e/ou coletivo)?

Nenhum comentário realizado

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation

https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence

<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

 Pedro da Matta 25/11/2020
19/11/2020 a 25/11/2020

O que estava planejado (atividade - responsável)?

 Pedro da Matta 25/11/2020
Backend Todas as rotas e logica - Pedro e Felipe

O que foi feito (atividade - responsável)?

 Pedro da Matta 25/11/2020
Rotas de login - Pedro e Felipe Rotas de cadastro - Pedro e Felipe Rotas de usuário - Pedro e Felipe

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

 Pedro da Matta 25/11/2020
Não conseguimos concluir o backend como planejado, o maior impedimento foi a organização de tarefas

O que está planejado para próxima iteração?

 **Pedro da Matta** 25/11/2020

Concluir o backend Integrar com o front Terminar o front

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de caráter individual e/ou coletivo)?

 **Pedro da Matta** 25/11/2020

Sabemos que devemos nos organizar melhor para cumprir as atividades de maneira mais efetiva e separar um tempo específico para trabalhar no projeto

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation

https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence

<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

 **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 25/11/2020

18/11/2020 a 25/11/2020

O que estava planejado (atividade - responsável)?

 **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 25/11/2020

Integração de backend e autenticação - Sérgio Backend de todos os recursos - Lucas Frontend de todos os recursos - Samuel Arquitetura e apoio nas demais áreas - Gabriel

O que foi feito (atividade - responsável)?

 **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 25/11/2020

Frontend de todos os recursos - Samuel Backend de logout - Sérgio Integração Backend + Frontend (Recurso de Instituições) - Gabriel Backend e Integração de Autenticação - Gabriel Backend de todos os recursos - Gabriel + Lucas

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

 **Gabriel Vanderlei de Oliveira** 25/11/2020

Não foi concluído todas as etapas de funcionamento dos recursos, a autenticação falta a implementação do mecanismo de logout com refreshToken do JWT. O recurso de Instituição possui sistema de leitura e escrita de elementos integrado no entanto faltam os demais recursos. No caso o backend e o frontend existem, o que falta ser feito é a utilização do Axios para conectar os recursos das duas frentes de desenvolvimento.

O que está planejado para próxima iteração?

GV

Gabriel Vanderlei de Oliveira 25/11/2020

Finalizar a integração do backend com o frontend. Atualmente o backend se encontra concluído e o frontend apenas com melhorias de usabilidade que vão ser determinadas durante a integração frontend + backend.

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de caráter individual e/ou coletivo)?

GV

Gabriel Vanderlei de Oliveira 25/11/2020

A parte de integração entre o frontend e backend pode ser mais complicada do que o esperado, principalmente tendo de se levar em conta o tempo de configuração da autenticação.

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation

https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence

<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 25/11/2020

18/11/2020 - 24/11/2020

O que estava planejado (atividade - responsável)?

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 25/11/2020

Realizar a documentação do projeto - Victor Miguel/Zilde Souto Implementar a funcionalidade de autenticação de usuários no login e no cadastro - Zilde Souto Implementar a funcionalidade de deleção de animais já cadastrados na plataforma no BD (Soft Delete) - Zilde Souto Mostrar o conteúdo dos catálogos de animais de maneira dinâmica no front-end de forma que apenas os usuários responsáveis por seus respectivos animais possam deletá-los - Victor Miguel/Victor Hugo

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 25/11/2020

Implementar a funcionalidade de deleção de eventos que já ocorreram no BD (Soft-Delete) - Zilde Souto Mostrar o conteúdo dos catálogos de eventos de maneira dinâmica no front-end e de forma que apenas os usuários responsáveis por esses eventos possam deletá-los - Victor Miguel/Victor Hugo Implementação de uma espécie de Card com pop-up (que possui mais informações sobre um animal) e que é acionado clicando no botão de "Veja Mais" presente no catálogo - Victor Miguel/Victor Hugo

O que foi feito (atividade - responsável)?

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 25/11/2020

Realizar a documentação do projeto - Victor Miguel/Zilde Souto Implementar a funcionalidade de autenticação de usuários no login e no cadastro - Zilde Souto Implementar a funcionalidade

<https://strateegia.digital/dashboard/analysis/5f3ed49424dd237e6a3af9ce>

de deleção de animais já cadastrados na plataforma no BD (Soft Delete) - Zilde Souto Mostrar o conteúdo dos catálogos de animais de maneira dinâmica no front-end de forma que apenas os usuários responsáveis por seus respectivos animais possam deletá-los - Victor Miguel/Victor Hugo

 VM Victor Miguel de Moraes Costa 25/11/2020

Implementação de uma espécie de Card com pop-up (que possui mais informações sobre um animal) e que é acionado clica no botão de "Veja Mais" presente no catálogo - Victor Miguel/Victor Hugo

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

 VM Victor Miguel de Moraes Costa 25/11/2020

No caso, faltou fazer a implementação de uma rota específica no back-end para realizar a deleção de eventos quando eles já estiverem sido realizados (a deleção obviamente apenas poderá ser efetuada pelo usuário que cadastrou o evento) e também faltou implementar uma visualização dinâmica no front-end desses eventos no catálogo, de tal forma que o botão de deletar um evento será visível apenas para o usuário que o cadastrou. O principal impedimento foi que 2 dos 3 integrantes da equipe. ++

 VM Victor Miguel de Moraes Costa 25/11/2020

estavam com um projeto final de outra disciplina para ser entregue no dia 24/11 e isso acabou demandando tempo deles, de forma que não foi possível focar 100% na realização de todas as atividades do sprint semanal .

O que está planejado para próxima iteração?

 VM Victor Miguel de Moraes Costa 25/11/2020

Para a próxima iteração, temos as seguintes atividades planejadas: 1) Implementar a funcionalidade de deleção de eventos que já ocorreram no BD (Soft-Delete) - Zilde Souto 2) Mostrar o conteúdo dos catálogos de eventos de maneira dinâmica no front-end e de forma que apenas os usuário responsáveis por esses eventos possam deletá-los - Victor Miguel/Victor Hugo 3) Implementar um script com alguns testes end-to-end para a aplicação por meio do Cypress.js

Lições aprendidas (Levante o aprendido nesta iteração, seja de caráter individual e/ou coletivo)?

 VM Victor Miguel de Moraes Costa 25/11/2020

Basicamente, a equipe aprendeu bastante sobre o funcionamento de autenticação e também de cadastro e login de usuários em aplicações Web. Aprendemos também mais sobre como apresentar um conteúdo de forma dinâmica em um página HTML dependendo do token/ID de usuário.

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation
https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence
<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer
<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

 **Matheus Andrade** 25/11/2020
19/11/2020 a 25/11/2020

O que estava planejado (atividade - responsável)?

 **Vinicius Garcia** 18/11/2020
É sempre bom registrar os impedimentos, os bloqueadores e os estressores e aprender com eles para a próxima sprint.

 **Matheus Andrade** 25/11/2020
Frontend (Danilo, Matheus, Uanderson) - Tela de acompanhamento de exame - Tela lateral na criação de provas (diferentes tipos, compartilhamento e salvamento) - Tela de resposta da prova Backend(Alexandre, Uanderson) - Enviar provas para alunos por parte do professor (link ou email) - Receber no dashboard provas criadas para um determinado aluno

O que foi feito (atividade - responsável)?

 **Matheus Andrade** 25/11/2020
Frontend (Danilo, Matheus, Uanderson) - Tela de acompanhamento de exame (apenas o layout)
- Tela lateral na criação de provas (diferentes tipos, compartilhamento e salvamento) - Tela de resposta da prova Backend(Alexandre, Uanderson) - Professor enviar provas para alunos pelo email deles - Receber no dashboard provas criadas para um determinado aluno

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

 **Matheus Andrade** 25/11/2020
- Enviar provas para alunos por meio de um link - Tela de acompanhamento com informações dos alunos "matriculados" (atualmente está a partir de um array estático) Impedimento:
Tivemos entrega de projeto hoje pela manhã e os esforços entre as disciplinas ficaram mais divididos, então foi mais difícil adiantar tudo que queríamos para essa semana.

O que está planejado para próxima iteração?

 **Matheus Andrade** 25/11/2020
- Socket - Enviar provas para alunos por meio de um link - Tela de acompanhamento buscando dados do banco - Envio de prova respondida pelo aluno - Tela de correção

 **Uanderson Ricardo Ferreira da Silva** 26/11/2020
- Teste fim a fim - Campo duration pras provas

Lições aprendidas (Levante o que foi aprendido nesta iteração, seja de caráter individual e/ou coletivo)?

 **Matheus Andrade** 25/11/2020
- Processo de modelagem de um banco é um processo evolutivo, a cada iteração ele se adequa com o que sistema necessita - Precedência de rotas no React-Router-DOM - Comportamento do JS no que diz respeito a copiar um objeto ou copiar a referência de um objeto

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como

 lições aprendidas. As "autôncias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo

<https://strateegia.digital/dashboard/analysis/5f3ed49424dd237e6a3af9ce>

lições aprendidas. As autópsias do projeto tem como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

🔗 Referências

Post-mortem documentation
https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence
<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer
<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

 **fernando macedo** 25/11/2020
18/11/2020-25/11/2020

O que estava planejado (atividade - responsável)?

 **fernando macedo** 25/11/2020
unir o front end ao back end

 **fernando macedo** 25/11/2020
criar a pagina de login

 **fernando macedo** 25/11/2020
criar a pagina de cadastro

 **fernando macedo** 25/11/2020
criar a pagina de registrar

 **fernando macedo** 25/11/2020
criar a pagina de edição

O que foi feito (atividade - responsável)?

 **fernando macedo** 25/11/2020
esta faltando a página de edição

 **fernando macedo** 25/11/2020
foi feito a parte de edição de usuário, mas não a de treinador ainda

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

 **fernando macedo** 25/11/2020
a página de edição

 **fernando macedo** 25/11/2020
estavamos com problema na parte de atualizar os dados, por isso demoramos bem mais que o previsto e não deu tempo de completar a página de edição de treinador, apenas a de perfil normal

O que está planejado para próxima iteração?

 **fernando macedo** 25/11/2020
terminar tudo e iniciar os testes para ver se está tudo de acordo com o esperado

 **fernando macedo** 25/11/2020
sadoksaokdopsakdopsao

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

 **fernando macedo** 25/11/2020

unir o front end e o back end é como andar de bicicleta, só que a bicicleta está pegando fogo, você está pegando fogo e a rua está pegando fogo, porque você está no inferno

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation

https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence

<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

 **Jackson Matheus Sales Santos** 30/11/2020
25/11/20 a 30/11/20

O que estava planejado (atividade - responsável)?

 **Jackson Matheus Sales Santos** 30/11/2020
Integração do Review e do Catálogo

 **Jackson Matheus Sales Santos** 30/11/2020
Helton

 **Jackson Matheus Sales Santos** 30/11/2020
API Gateway

 **Jackson Matheus Sales Santos** 30/11/2020
Anderson

 **Jackson Matheus Sales Santos** 30/11/2020
Micro serviços de catálogo

 **Jackson Matheus Sales Santos** 30/11/2020
Anderson

 **Jackson Matheus Sales Santos** 30/11/2020
Tela de Login, utilizando Vuex

 **Jackson Matheus Sales Santos** 30/11/2020
João

 **Jackson Matheus Sales Santos** 30/11/2020
Testes de Integração e E2E

 **Jackson Matheus Sales Santos** 30/11/2020
Anderson e João

 **Jackson Matheus Sales Santos** 30/11/2020
Criação do Pitch

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
Jackson

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
Screencast

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
Equipe

O que foi feito (atividade - responsável)?

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
Integração do Review e Catálogo

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
Helton

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
API Gateway e Micro serviços de catálogo

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
Anderson

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
Testes de Integração e E2E

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
Anderson e João

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
Criação do Pitch

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
Jackson

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

Nenhum comentário realizado

O que está planejado para próxima iteração?

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020
Não tem

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de caráter individual e/ou coletivo)?

JM Jackson Matheus Sales Santos 30/11/2020

Não depender muito das divisões de tarefas. Pois tivemos que ficar esperando cada processo dos membros da equipe para realizar as próximas tarefas. Exemplo: Depender muito do back end, e não poder adiantar o front end, pois era necessário integrar os dois e após isso continuar o font end.

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são

frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

🔗 Referências

Post-mortem documentation

https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence

<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

Nenhum comentário realizado

O que estava planejado (atividade - responsável)?

Nenhum comentário realizado

O que foi feito (atividade - responsável)?

Nenhum comentário realizado

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

Nenhum comentário realizado

O que está planejado para próxima iteração?

Nenhum comentário realizado

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de caráter individual e/ou coletivo)?

Nenhum comentário realizado

❖ Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo

que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

🔗 Referências

Post-mortem documentation

https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence

<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

Nenhum comentário realizado

O que estava planejado (atividade - responsável)?

Nenhum comentário realizado

O que foi feito (atividade - responsável)?

Nenhum comentário realizado

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

Nenhum comentário realizado

O que está planejado para próxima iteração?

Nenhum comentário realizado

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de caráter individual e/ou coletivo)?

Nenhum comentário realizado

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation
https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence
<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer
<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

 Felipe De Carvalho Vasconcelos 30/11/2020
25/11/2020 a 30/11/2020

O que estava planejado (atividade - responsável)?

 Felipe De Carvalho Vasconcelos 30/11/2020
Back-end(Pedro e Felipe) -Definir rotas -Fazer a estruturação do back-end como um todo(fazer os models, controllers,etc) -Desenvolver o protótipo -Estruturar o banco de dados -Fazer a conexão com o banco de dados -Criar as funcionalidades da aplicação(cadastro de

produtos,vendas) -Autenticação de cadastro Front-end(Sofia e Alex) - Criar tela de inicio, cadastro de produto, vendas, login - Criar base do front-end - Criar todo o front-end - Rotas - Personalização dos elementos - Dependências

 **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 30/11/2020
Pitch de venda (felipe)

O que foi feito (atividade - responsável)?

 **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 30/11/2020
Back-end(Pedro e Felipe) -Definir rotas -Fazer a estruturação do back-end como um todo(fazer os models, controllers,etc) -Desenvolver o protótipo -Estruturar o banco de dados -Fazer a conexão com o banco de dados -Criar as funcionalidades da aplicação(cadastro de produtos,vendas) -Autenticação de cadastro Front-end(Sofia e Alex) - Criar tela de inicio, cadastro de produto, vendas, login - Criar base do front-end - Criar todo o front-end - Rotas - Personalização dos elementos - Dependências

 **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 30/11/2020
Pitch de venda(Felipe)

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

 **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 30/11/2020
Tudo o que foi planejado pelo grupo foi realizado

O que está planejado para próxima iteração?

Nenhum comentário realizado

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de caráter individual e/ou coletivo)?

 **Felipe De Carvalho Vasconcelos** 30/11/2020
Ao desenvolver esse trabalho aprendi sobre pitch de vendas, estruturação de back-end, criação de rotas e utilização do mongo

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

- Post-mortem documentation
https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation
- Nine steps to IT post-mortem excellence
<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>
- Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer
<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

 **Lucas Felix** 30/11/2020
26/11/2020 a 30/11/2020

O que estava planejado (atividade - responsável)?

 **LF** Lucas Felix 30/11/2020

Apresentação Pitch / Técnica - Lucas / Sérgio Ajustes finais do projeto - Gabriel Testes e2e - Samuel

O que foi feito (atividade - responsável)?

 **LF** Lucas Felix 30/11/2020

Apresentação Pitch / Técnica - Lucas / Sérgio Ajustes finais do projeto - Gabriel (Falta alguns pontos) Testes e2e e Screencast- Samuel

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

Nenhum comentário realizado

O que está planejado para próxima iteração?

Nenhum comentário realizado

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Nenhum comentário realizado

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation

https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence

<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

 **VM** Victor Miguel de Moraes Costa 28/11/2020
25/11/2020 - 30/11/2020

O que estava planejado (atividade - responsável)?

 **VM** Victor Miguel de Moraes Costa 28/11/2020

1) Implementar a funcionalidade de deleção de eventos que já ocorreram no BD (Soft-Delete) - Zilde Souto 2) Mostrar o conteúdo dos catálogos de eventos de maneira dinâmica no front-end e de forma que apenas os usuários responsáveis por esses eventos possam deletá-los - Victor Miguel de Moraes Costa 3) Implementar um script com alguns testes end-to-end para a aplicação

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 28/11/2020

- 4) Gravação de vídeo curto (screencast) mostrando um caso de uso da aplicação desenvolvida
- Victor Miguel

O que foi feito (atividade - responsável)?

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 28/11/2020

- 1) Implementar a funcionalidade de deleção de eventos que já ocorreram no BD (Soft-Delete) - Zilde Souto 2) Mostrar o conteúdo dos catálogos de eventos de maneira dinâmica no front-end e de forma que apenas os usuários responsáveis por esses eventos possam deletá-los - Victor Miguel/Victor Hugo 3) Implementar um script com alguns testes end-to-end para a aplicação por meio do Cypress.js - Zilde Neto/Victor Miguel/Victor Hugo

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 28/11/2020

- 4) Gravação de vídeo curto (screencast) mostrando um caso de uso da aplicação desenvolvida
- Victor Miguel

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 28/11/2020

Tudo que nós havíamos planejado para a última iteração, conseguimos fazer com êxito.

O que está planejado para próxima iteração?

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 28/11/2020

Nada, pois esta é a última iteração.

Lições aprendidas (Levante o que foi aprendido nesta iteração, seja de caráter individual e/ou coletivo)?

VM

Victor Miguel de Moraes Costa 28/11/2020

Nessa última iteração, a equipe basicamente repetiu a estratégia que deu certo na deleção de animais, agora na deleção de eventos. Feito isso, nós voltamos os nossos esforços para realizar testes end-to-end tanto no backend como também no frontend. Com isso, nós pudemos aprender mais a respeito do Cypress, que já tínhamos utilizado em um hackathon anterior proposto pelo professor.

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation
https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence
<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer
<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

C

 **Matheus Andrade** 30/11/2020
26/11/2020 a 30/11/2020

O que estava planejado (atividade - responsável)?

 **Matheus Andrade** 30/11/2020
Frontend (Danilo, Matheus, Uanderson) - Componentes de imagem e questão aberta - Tela de prova corrigida no dashboard do aluno - Tela de acompanhamento a partir da conexão Socket - Tela de correção da prova com feedback Backend + Frontend (Alexandre, Danilo, Matheus e Uanderson) - Socket - Enviar provas para alunos por meio de um link - Envio de prova respondida pelo aluno

 **Matheus Andrade** 30/11/2020
Pitch (Alexandre, Danilo, Matheus e Uanderson) - Roteiro - Apresentação - Demo Extra (Alexandre, Danilo, Matheus e Uanderson) - Testes end-to-end para o Otonio

O que foi feito (atividade - responsável)?

 **Matheus Andrade** 30/11/2020
Frontend (Danilo, Matheus, Uanderson) - Componentes de imagem e questão aberta - Tela de prova corrigida no dashboard do aluno - Tela de acompanhamento a partir da conexão Socket - Tela de correção da prova com feedback Backend + Frontend (Alexandre, Danilo, Matheus e Uanderson) - Socket - Enviar provas para alunos por meio de um link - Envio de prova respondida pelo aluno

 **Matheus Andrade** 30/11/2020
Pitch (Alexandre, Danilo, Matheus e Uanderson) - Roteiro - Apresentação - Demo Extra (Alexandre, Danilo, Matheus e Uanderson) - Testes end-to-end para o Otonio

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

 **Danilo Vaz** 30/11/2020
- Testes de criação de prova pelo professor - Testes de execução de prova pelo aluno - Testes de correção de prova pelo professor Impedimento: TEMPO

O que está planejado para próxima iteração?

 **Danilo Vaz** 30/11/2020
- Entregar o projeto e ser feliz!

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de caráter individual e/ou coletivo)?

 **Danilo Vaz** 30/11/2020
- Como fazer uma aplicação real time usando Socket (integrar o socket com o server antigo foi meio gambiarra, visto que o socket e o server antigo não poderia ouvir a mesma porta ne, mas funcionou depois de uma adaptação.) - Descobrimos alguns bugs quando inserimos mais componentes de questões, mas corrigimos rapidamente. - Tempo é um recurso precioso!

Post-mortem

Métodos [de trabalho]

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Referências

Post-mortem documentation

https://en.wikipedia.org/wiki/Postmortem_documentation

Nine steps to IT post-mortem excellence

<https://www.zdnet.com/blog/projectfailures/nine-steps-to-it-post-mortem-excellence/1069>

Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer

<http://bit.ly/38dhML8>

Início e Término da Iteração (xx/xx/yyyy a xx/xx/yyyy)

 **fernando macedo** 25/11/2020

25/11/2020-dia da apresentacao

O que estava planejado (atividade - responsável)?

 **fernando macedo** 25/11/2020

- Atualizar o front ao fazer update de perfil - Configuração da página do treinador - Mostrar lista de interessados - Página de comentários - Quando for pedir treino, adicionar campo opcional de observação - Testes fim a fim (Logar, Editar dados e Deslogar, Pedir uma aula)

O que foi feito (atividade - responsável)?

 **fernando macedo** 30/11/2020

- Atualizar o front ao fazer update de perfil - Configuração da página do treinador - Mostrar lista de interessados - Página de comentários - Quando for pedir treino, adicionar campo opcional de observação - Testes fim a fim (Logar, Editar dados de usuario, editar dados de treinador, buscar aula, Deslogar, Pedir uma aula e comentar) - Aceitar ou excluir requisicoes de treino

 **Lucas Ambrósio** 30/11/2020

Updates / fixes menores, principalmente na parte do front

 **Lucas Ambrósio** 30/11/2020

Dá pra notar que a gente não botou o responsável por cada atividade, a razão disso é que a gente acabou fazendo a maior parte junto (um codando em call e os outros ajudando). Mas a divisão primária foi que eu ficasse com front, Rie com back e Fernando com testes

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

 **Lucas Ambrósio** 30/11/2020

Com bastante empenho, tenho orgulho de declarar que todo o proposto foi concluído com sucesso (palmas, obgd)

 **fernando macedo** 30/11/2020

falou bonito

 **Lucas Ambrósio** 30/11/2020

Apesar de termos concluído o inicialmente proposto, ainda existem coisas que completariam a plataforma e foram discutidas e comentadas durante o desenvolvimento. Dentre elas, pode-se citar: - Seleção de comentários a serem exibidos na página do Treinador - Bloquear comentários repetidos - Rota de Esquecer a senha? - Histórico de Requisição de aulas - Melhorias na UI

 **Rie Joaquim Matos Rodrigues** 30/11/2020

Chegamos a testas e implementar no back-end alguns desejos pontos, mas não integramos e testamos com o front

O que está planejado para próxima iteração?

 **fernando macedo** 30/11/2020

tirar 10 ;P

 **Lucas Ambrósio** 30/11/2020

Amém



 **Riei Joaquim Matos Rodrigues** 30/11/2020
fé

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de caráter individual e/ou coletivo)?

-  **fernando macedo** 30/11/2020
bastante foi aprendido por todos nós, principalmente técnicas
-  **Lucas Ambrósio** 30/11/2020
A carga de aprendizado técnico realmente foi pesada
-  **Riei Joaquim Matos Rodrigues** 30/11/2020
javascript não faz sentido e as vezes nem dá erro chamando uma função pelo nome errado, só não funciona
-  **Lucas Ambrósio** 30/11/2020
Teve uns bugs muito obscuros de React, teve incompatibilidade do BrowserRouter com o github-pages, teve erro até na parte dos testes quando a gente queria examinar o conteúdo dos alertas mostrados pelo cypress
-  **Lucas Ambrósio** 30/11/2020
Alguns deles nós insistimos e conseguimos resolver, mas outros, foi mais fácil procurar uma solução alternativa, o que nos levou a hospedar o front também no heroku ao invés do gh-pages, por ex
-  **Riei Joaquim Matos Rodrigues** 30/11/2020
no github pages Quando usamos a url para organizar as páginas e navegar por elas fica dando alguns erros com o front
-  **fernando macedo** 30/11/2020
o heroku tambem nao ajuda deixando o servidor ocioso, mas pelo menos da pra ativar antes de usar, como eh so um mvp ta bom
-  **fernando macedo** 30/11/2020
o termo null no mongoose quebra o banco de dados de uma forma inimaginavel

Síntese IF977

Métodos [de trabalho]

Método [de imersão] para documentar informações na conclusão visando identificar se a jornada foi SUFICIENTE para o estudante entender o contexto e EFICIENTE para ser usada como base para o processo de ENSINO e APRENDIZAGEM na disciplina

Referências

Engenharia de Software (Bacharelado em Sistemas de Informação, CIn, UFPE)
<http://bit.ly/vcg-es>

A sua EXPECTATIVA para esta jornada de aprendizagem foi atendida? Justifique com exemplos, se possível.

Nenhum comentário realizado

Qual área dentro da computação te interessa atualmente (que você pretende se especializar, construir carreira)?

Nenhum comentário realizado

Após o início da disciplina, você se envolveu ou está envolvido em algum projeto de construção de software (aplicativo, aplicação, plataforma, sistema...)?

Nenhum comentário realizado

Como você lidou com os PONTOS CRÍTICOS que poderiam interferir no sucesso do seu aprendizado?

Nenhum comentário realizado

Qual CENÁRIO você vê na sua formação depois desta disciplina?

Nenhum comentário realizado