



CHALLENGE 2023

○ ANÁLISE E
DESENVOLVIMENTO DE
SISTEMAS - 1º ANO



salesforce

O DESAFIO

- “Criar um novo portal da Salesforce com acessibilidade e que consiga capturar mais clientes”



DESAFIO

As turmas de agosto do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas terão como desafio proposto pela empresa parceira Salesforce: fazer um novo portal da salesforce, com base em acessibilidade e que consiga atrair ainda mais clientes, os grupos poderão explorar propor um novo site.

O Desenvolvimento para o tema é livre, cabe ao grupo criar um entregável que melhor represente o tema, como por exemplo: deixar o site mais intuitivo, educativo, vinculado aos temas de serviço da empresa, Campanha de Marketing, e até Jornal Digital, esses são apenas alguns exemplos que podem inspirar os grupos.

Dica

Pense fora da caixa!

Seja diferente!

Encante seu cliente!

OBJETIVO

- ✓ Capacitar o aluno a **desenvolver um projeto**, simulando a **experiência profissional**, utilizando técnicas, ferramentas, metodologias e boas práticas trabalhadas ao longo do curso de tecnologia além de proporcionar o conhecimento e parceria com uma empresa de tanto prestígio como a Salesforce.



Dica

A prática é a melhor ferramenta.

OBJETIVO

✓ **O que é um site com acessibilidade?**

✓ Acessibilidade em um site se refere à prática de projetar e desenvolver conteúdo digital de forma a torná-lo facilmente utilizável por pessoas com diversos tipos de habilidades, incluindo aquelas com deficiências visuais, auditivas, motoras, cognitivas ou outras limitações. O objetivo da acessibilidade é garantir que todas as pessoas, independentemente de suas capacidades, possam interagir e consumir informações em um site de maneira eficaz e sem barreiras.

✓ No próximo slide, alguns tópicos que irá ajudar entender um pouco mais.

Dica

Entenda o
pedido do seu
cliente

OBJETIVO

✓ Uma pílula de conhecimento sobre o assunto:

1. Compatibilidade com tecnologias assistivas: Garantir que o site funcione bem com leitores de tela, teclados alternativos, dispositivos de controle por voz e outras tecnologias que as pessoas com deficiências utilizam para acessar a web.

2. Contraste e legibilidade: Usar combinações de cores de fundo e texto que sejam fáceis de ler para pessoas com deficiências visuais ou dificuldades de leitura.

3. Legendas e transcrições: Incluir legendas em vídeos para pessoas com deficiência auditiva e fornecer transcrições de áudio para tornar o conteúdo acessível.

4. Descrições de imagens: Adicionar textos alternativos descritivos para imagens, permitindo que leitores de tela transmitam informações visuais a usuários com deficiência visual.

Dica

Deve ser agradável para o seu público.

OBJETIVO

✓ Uma pílula de conhecimento sobre o assunto:

5.Navegação simples: Projetar uma estrutura de navegação clara e organizada para que os usuários possam mover-se facilmente pelo site.

6.Formulários acessíveis: Criar formulários que possam ser preenchidos e enviados por pessoas que usam tecnologias assistivas ou têm dificuldades motoras.

7.Tempo de interação: Evitar limitações de tempo rígidas que possam dificultar a interação para pessoas que precisam de mais tempo para ler, entender ou responder.

8.Linguagem clara e simples: Escrever conteúdo de maneira clara e concisa para que seja facilmente compreensível por uma variedade de públicos.

Dica

A objetividade é admirada por todos.

OBJETIVO

- ✓ Uma pílula de conhecimento sobre o assunto:

9.Compatibilidade com diferentes dispositivos: Garantir que o site funcione bem em uma variedade de dispositivos, como computadores, tablets e smartphones, oferecendo uma experiência consistente.

10.Testes de acessibilidade: Realizar testes regulares com pessoas com deficiências para identificar problemas e garantir que as melhorias de acessibilidade sejam eficazes.

Dica

Precisa
funcionar!

OBJETIVO

- ✓ Por onde começar?

Criar um site para atrair mais clientes com um chatbot e um bom back-end envolve uma combinação de design, desenvolvimento técnico e estratégia de marketing.

1.Planejamento

- ✓ Defina seus objetivos: Determine quais são os principais objetivos do seu site, como gerar leads, fazer vendas diretas ou fornecer suporte ao cliente.
- ✓ Identifique seu público-alvo: Compreenda quem são seus clientes ideais para personalizar o conteúdo e as funcionalidades do site.

Dica

Entenda o pedido do seu cliente

OBJETIVO

- ✓ Por onde começar?

2.Design e Desenvolvimento:

- ✓ Faça com um design responsivo e foco na interface do usuário (UI) e Experiência do Usuário (UX) e não se esqueça, integrar o site com um chatbot, é uma ideia.

3.Marketing:

- ✓ Faça sugestões que envolve o lado de marketing, isso irá ajudar a diferenciar o seu projeto.

4.Pesquisa:

- ✓ Busque conversar com pessoas que precisam das soluções como a da Salesforce, então escute o que esse profissional, gostaria de ver no site.

Dica

Entenda o pedido do seu cliente

REGRAS BÁSICAS



REGRAS BÁSICAS

- ✓ Máximo de **3 integrantes**;
- ✓ **Não é permitido** o desenvolvimento individual do projeto;
- ✓ **Os grupos** devem ser formados **por alunos da mesma turma**, exceto, caso o aluno tenha mudado de turma durante o segundo ano (ou seja, para vocês não se aplica pois estão no primeiro ano).
- ✓ **Mudança de grupo** é permitido somente no final do primeiro semestre, no mês de junho, através de uma solicitação formal ao Scrum Master e aprovação de todos os componentes do grupo e somente após a entrega da segunda Sprint.

GESTÃO DO GRUPO

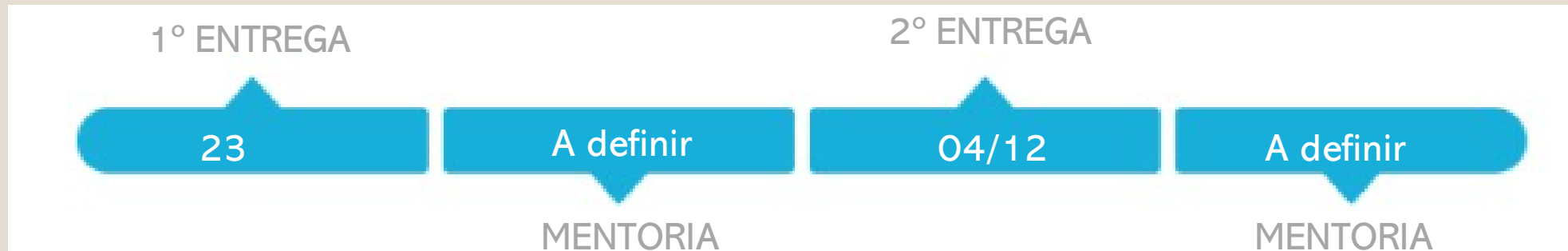
- ✓ Os **componentes dos grupos poderão indicar a não atribuição da nota ou expulsão** do componente, caso o componente não esteja participando do projeto. Para isso, a maioria do grupo deve estar de acordo e:
- ✓ **Primeiro**, o componente deve ser notificado pelo grupo; Depois de duas semanas, caso o
 - ✓ componente ainda não esteja participando ativamente do projeto, notifique o Scrum Master;
- ✓ **O grupo deve notificar o Scrum Master**, que entrará em contato com o componente e dará o prazo de uma semana para participar do projeto;
- ✓ **Caso não obtenha resultado**, o grupo pode decidir a não atribuição de nota ou expulsão;
- ✓ **Caso seja um componente reincidente**, o grupo pode notificar o Scrum Master diretamente

ENTREGAS

- ✓ Os grupos devem **idealizar os projetos** a serem desenvolvidos ao longo do ano letivo, dividido em **entregas parciais durante o 2º semestre de 2023 e 1º. Semestre de 2024;**
- ✓ Haverá um total de 4 sprints (4 entregas ao longo do primeiro ano da graduação), sendo duas no segundo semestre de 2023 e duas no primeiro semestre de 2024;
- ✓ **A entrega** ocorrerá ao final de cada Sprint e será para **todas as disciplinas;**
- ✓ **Cada sprint** terá os seus entregáveis de **cada disciplina**, especificados pelos respectivos professores no **portal e neste documento;**

ENTREGAS

- ✓ Entrega de cada **sprint** será realizada **por disciplina**;
- ✓ Cada disciplina disponibilizou os **requisitos na documentação**;
- ✓ Entrega de todas as disciplinas serão realizadas através do **portal FIAP**.



RESPONSABILIDADES



ALUNOS

- ✓ Ter **ciência do documento da Challenge** e cumprir as entregas conforme solicitação dos professores.
- ✓ **Organização e gerenciamento do grupo**, como o planejamento e prazos
 - ✓ das entregas internas.
- ✓ Atentar-se a qualidade no **desenvolvimento dos entregáveis**.

PROFESSORES

Responsáveis por orientar o desenvolvimento do projeto em suas disciplinas;

- ✓ **A correção de cada entregável**, é de responsabilidade do professor da disciplina em cada turma;
- ✓ Disponibilizar **nota individual** referente à disciplina;
- ✓ **Manter informações no grupo de professores relativas a cada grupo** (compartilhar avaliação
 - ✓ dos grupos);
- ✓ Manter **sua solicitação de entregável sempre atualizada** para o grupo de professores e alunos;
- ✓ Explicar **detalhadamente entregável da disciplina** e critérios de avaliação junto aos alunos;
- ✓ Disponibilizar **justificativa de nota aplicada** ao grupo/aluno, quando se aplicar;

SCRUM MASTER

- ✓ **Comunicação entre os alunos/professores e a(s) empresa(s) parceira(s);**
- ✓ **Manter os dados dos grupos de alunos atualizada** (a gestão e formação dos grupos é de responsabilidade dos alunos);
- ✓ Manter o **documento da challenge** atualizada;
- ✓ **Agendar os eventos** com a empresa parceira/professores, como apresentações, reuniões e treinamentos;
- ✓ SCRUM MASTER – KARINA PALTRINIERI

PREMIAÇÃO



PREMIAÇÃO

Grandes momentos



- NEXT



- PREMIAÇÃO EM DINHEIRO



- MEDALHAS, CAMISETA E SHAPES EXCLUSIVOS



CRONOGRAMA



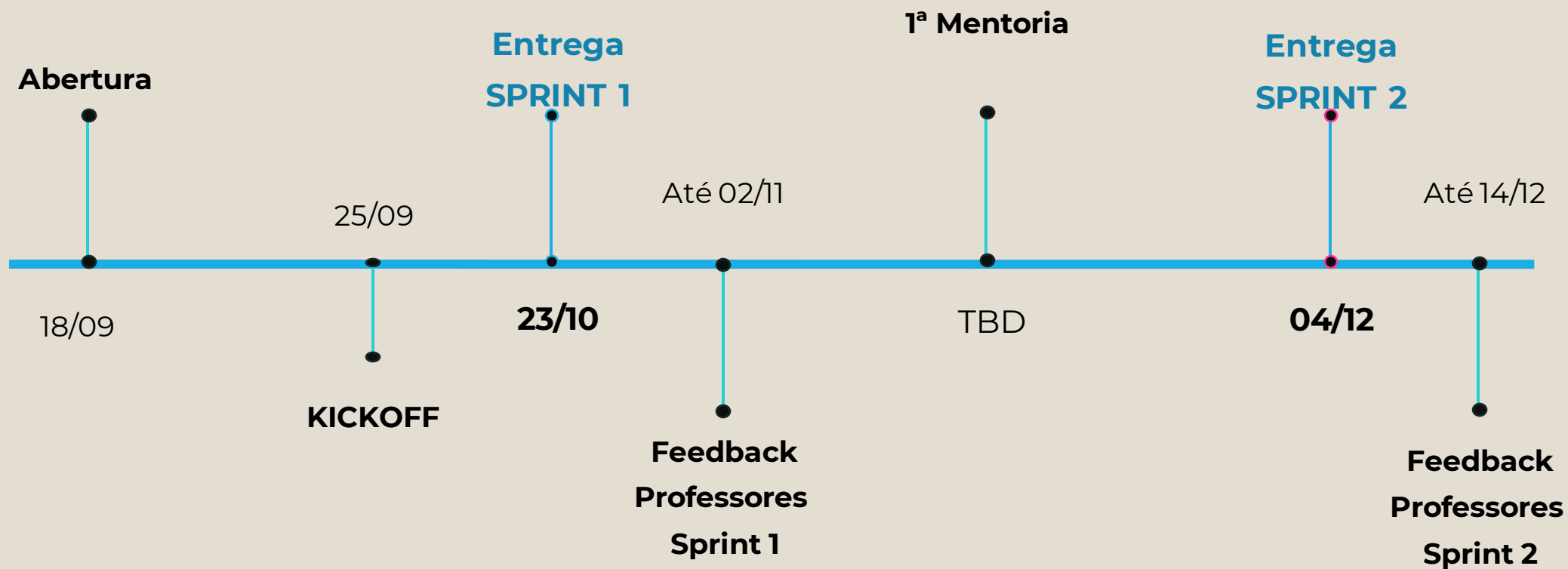
CRONOGRAMA 1º SEMESTRE

DATA	EVENTO	STEAKHOLDER
18/set	Entrega da documentação para os alunos	Professores
25/set	Kickoff - Challenge	SALESFORCE
A definir	Mentoria Presencial ou remota	SALESFORCE
23/out	Sprint 1	Alunos
10 dias após entrega	Feedback Sprint 1	Professores
A definir	Mentoria Presencial	SALESFORCE
04/12	Sprint 2	Alunos
10 dias após entrega	Feedback Sprint 2	Professores

LINHA DO TEMPO



CRONOGRAMA MACRO - 1º SEMESTRE



AI & CHATBOT

COMO APLICAR UM CHATBOT?

- Discuta com seu grupo e proponha o design de um chatbot considerando a solução dos problemas característicos do **desafio proposto e da sua solução como um todo**.
- O design é um “rascunho conceitual” daquilo que será resolvido.
- Não se preocupem em implementar o chatbot à essa altura: será dado um feedback para o design proposto nessa primeira sprint para melhorar conceitualmente a aplicação. O **chatbots será implementado no 2o sprint**.
- Pensem nas interações que sua solução terá com usuários e se chatbots podem ser usados como canais primários ou secundários para a solução do desafio.

AI & CHATBOT

Requisitos - seu grupo deve gerar um relatório em formato **.pdf** contendo:

1. Uma descrição geral da solução que o grupo pretende desenvolver como um todo (qual é o objetivo do projeto final quando todas as disciplinas estiverem integradas?); **[10 ponto]**
 2. As intenções (pelo menos 5) que seu chatbot irá identificar. Dê algumas frases de exemplo para cada intenção; **[25 pontos]**
 3. As entidades (pelo menos 3) que seu chatbots irá identificar. Dê o nome da entidade e os sinônimos (quando aplicável); **[15 pontos]**
 4. Um diagrama com o fluxo de diálogo; **[20 pontos]**
 5. Uma lista de variáveis de contexto e a aplicação delas; **[10 ponto]**
 6. Discuta dois cenários de uso, propondo duas personas que interagem com seu chatbot/sistema. Explique por que o uso de um chatbot pode ser uma vantagem nesses cenários; **[20pontos]**
- **Importante:** o relatório deve conter nome e RM de todos os participantes do grupo.

BUILDING RELATIONAL DATABASE

Baseado no rascunho inicial e nos feedback recebidos, implemente um esboço do Projeto de Banco de Dados Relacional

Requisitos

- Descreva o objetivo da solução definida pelo o grupo e quais são os dados necessários (ou importantes) para serem armazenados **[30 pontos]**
- Desenvolva um esboço do Diagrama de Entidade e Relacionamento (DER) ou Diagrama Logical representando o Modelo Conceitual, contendo no mínimo 5 entidades com 4 atributos para cada uma **[70 pontos]**
 - Utilize o Oracle Data Modeler ou o BrModelo para realizar o Diagrama.

BUILDING RELATIONAL DATABASE

Entregáveis

- Arquivo **.pdf** sobre o descritivo do seu projeto
- Arquivo **.pdf** ou **.png** do seu Diagrama
- Arquivo **.txt** com o Nome e RM dos membros do grupo
- Sugestão para nomeação dos arquivos:
 - 1TDSX_2023_Nome_Grupo
 - X= turma
 - Nome_grupo= Caso não tenha, pode deixar vazio

Observação: A boa organização do conteúdo dos arquivos é de suma importância para apontamento da nota, caso haja falha nesta organização a correção pode vir a ser comprometida acarretando diminuição da nota.

COMPUTATIONAL THINKING USING PYTHON

Objetivo:

O pensamento computacional se baseia em quatro pilares fundamentais para a solução de problemas. Para esta entrega, o grupo deve considerar o desafio proposto e desenvolver uma solução que abranja integralmente os quatro pilares do pensamento computacional.

1. Pilares do Pensamento Computacional (80 pontos):

- **Decomposição** (20 pontos): Como vocês quebraram o problema em partes menores e mais gerenciáveis?
- **Reconhecimento de Padrão** (20 pontos): Como os padrões foram identificados para ajudar na solução?
- **Abstração** (20 pontos): Quais detalhes foram considerados essenciais e quais foram abstraídos?
- **Algoritmo** (20 pontos): Como vocês organizaram as etapas e processos para encontrar a solução?

2. Implementação (20 pontos):

Desenvolva um Script Python contendo um `menu` que apresente as funcionalidades mais relevantes para o projeto. Para cada funcionalidade destacada, é necessário implementar, no mínimo, as regras de negócio planejadas para essa funcionalidade. Após executar uma funcionalidade, o programa deve fornecer um resumo da operação realizada e oferecer opções ao usuário para realizar uma nova operação ou encerrar o programa.

Entrega:

Produza um vídeo com duração máxima de 3 minutos. Neste vídeo, todos os integrantes do grupo devem participar para explicar como os quatro pilares do pensamento computacional foram aplicados no contexto do desafio proposto e demonstrem o código em execução.

DOMAIN DRIVEN DESIGN

- Pesquisa e Definição do Projeto: [20 pontos]
 - Pesquise diferentes ideias de projetos simples
 - Defina o escopo do projeto escolhido, listando funcionalidades principais.
 - Documente a ideia geral do projeto em um arquivo de texto temporário (este será usado posteriormente no README).
- Design do Diagrama de Classes: [20 pontos]
 - Identifique e liste as entidades principais (classes) que seu projeto precisará.
 - Defina os atributos e métodos para cada classe.
 - Utilize uma ferramenta de diagramação, como o UMLet, Draw.io ou outra de sua preferência, para criar o diagrama de classes.
 - Salve o diagrama em um formato visível, como PNG ou PDF.

- **Desenvolvimento do Projeto Java:** [50 pontos]

- Crie um novo projeto Java usando uma IDE de sua escolha (e.g., Eclipse, IntelliJ).
- Baseando-se no diagrama de classes, comece a implementar cada classe, atributo e método.
- Certifique-se de seguir boas práticas de codificação, como nomeação de variáveis e métodos, modularização, etc.
- Implemente funcionalidades básicas primeiro e, em seguida, adicione funcionalidades mais complexas ou opcionais.
- Teste cada funcionalidade para garantir que o código está funcionando conforme o esperado.

Elaboração do README: [10 pontos]

- Use o arquivo de texto temporário que você criou no início como base.
- Explique a finalidade do seu projeto.
- Liste as funcionalidades principais.
- Forneça instruções básicas sobre como executar e usar seu programa.
- Se possível, inclua screenshots ou GIFs do projeto em execução.
- Inclua informações sobre os desenvolvedores, referências e quaisquer outras informações relevantes.

RESPONSIVE WEB DEVELOPMENT

Para este desafio, vamos criar um mapa com as páginas e as rotas de navegação necessárias para que a nossa solução atinja seu objetivo e dê uma ótima experiência ao usuário, seguindo as regras:

- Reunir o grupo e decidir quais páginas serão necessárias na aplicação para atenderem todas as funcionalidades da solução proposta pelo grupo;
- Crie o documento utilizando páginas HTML, que deverá conter um roteiro com os seguintes itens:
 - Na página inicial, o nome do projeto como título, a explicação da solução proposta e os links de navegação para toda as páginas que serão criadas na aplicação;
 - Em cada página da solução do projeto o seu título e a explicação sobre a funcionalidade do projeto que ela deverá atender;
 - Uma página adicional contendo o organograma das páginas e outra com os nomes e RMs da equipe;

RESPONSIVE WEB DEVELOPMENT

Para esta tarefa, vocês deverão utilizar como ferramenta de desenvolvimento, a sua IDE preferida.

Algumas regras:

- A quantidade de páginas, fica a critério de cada equipe, desde que contemple toda a solução proposta;
- Em uma das páginas do site, deve conter obrigatoriamente, o nome e o RM dos integrantes da equipe.
- A equipe deve criar as páginas do documento em HTML, com sua devida formatação utilizando apenas CSS.
- Podem ser utilizadas imagens e outros recursos para a melhor apresentação da solução.

RESPONSIVE WEB DEVELOPMENT

Entrega e Pontuação:

- **Decidir e listar as páginas necessárias para a aplicação - 15 pontos**
 - Identificar e planejar as páginas é fundamental para o sucesso do projeto.
- **Criar um documento HTML com páginas da aplicação - 15 pontos**
 - A criação de páginas HTML é a base para construir o mapa da aplicação.
- **Criar páginas individuais com título e explicação da funcionalidade - 10 pontos**
 - Cada página precisa ser bem definida com informações sobre a funcionalidade que ela atende.
- **Incluir informações na página inicial - 10 pontos**
 - A página inicial deve fornecer uma visão geral clara do projeto, com links para outras páginas.
- **Incluir uma página adicional com o organograma das páginas - 10 pontos**
 - O organograma ajuda a visualizar a estrutura da aplicação.
- **Incluir uma página adicional com nomes e RMs da equipe - 10 pontos**
 - Essa página é importante para identificar os membros da equipe.

RESPONSIVE WEB DEVELOPMENT

Entrega e Pontuação: (continuação)

- **Utilizar apenas HTML e CSS para a formatação das páginas - 10 pontos**
 - Limitar o uso de recursos extras demonstra habilidades de codificação.
- **Decidir a quantidade de páginas necessárias - 5 pontos**
 - A equipe deve tomar uma decisão informada sobre quantas páginas são necessárias para a aplicação.
- **Utilizar imagens e recursos para melhor apresentação - 5 pontos**
 - O uso de imagens e outros recursos pode melhorar a experiência do usuário.
- **Entrega da pasta de projeto compactada em formato ZIP - 5 pontos**
 - Cumprir o requisito de entrega é fundamental.
- **Revisar o documento antes do envio - 5 pontos**
 - Garantir que o documento esteja completo e sem erros é importante.

SOFTWARE DESIGN & TX

- **PRODUCT BACKLOG** : Cada grupo deverá construir e entregar uma versão preliminar do Backlog do Produto no Trello. Esse Backlog deve ter as funcionalidades, atividades e histórias dos usuários da solução. (30 pontos)
- **DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO**: Para facilitar a compreensão do que o Backlog abrange, essa entrega deve incluir uma descrição sumarizada da solução destacando os aspectos diferenciais da ideia e com essa descrição iremos validar as histórias do backlog do produto. (10 pontos)
- **PITCH** : Faça uma proposta preliminar de visão de escopo de projeto em formato PITCH gravado, o link deverá ser aberto para o professor acessar. Utilizando ferramentas, como por exemplo, o youtube, filmora, zoom, entre outras, contendo um vídeo de no máximo 3 minutos, caso o professor não tenha permissão para acessar este vídeo, isto é, o link esteja bloqueado, essa pontuação não será atribuída (30 pontos). O link deve estar no PDF de entrega.
- **CONCEITOS**: Avalie a Salesforce e exponha como estão sendo aplicados os conceitos de indústria 4.0, Sociedade 5.0 e Transformação Digital. (15 Pontos)
- **FORMATO DE ENTREGA**: Em PDF, modelo apresentação para a Salesforce, com capa, sumário, nome dos integrantes e nome do seu grupo. (15 pontos)

2º ENTREGAS

FIAP

AI & CHATBOT

CRIANDO UM CHATBOT

- Baseado no rascunho inicial e nos feedbacks recebidos, chegou a hora de **implementar** o seu chatbot.

Requisitos:

1. 10 intenções, cada uma com pelo menos 12 exemplos; [20 pontos]
2. 5 Entidades, com possíveis sinônimos; [20 pontos]
3. Lembrar do que foi dito em algum fluxo: uso de variável de contexto; [20 pontos]
4. Utilidade real do chatbot: sua solução deve ser capaz de, efetivamente, resolver algum problema com algum grau de qualidade; [20 pontos]
5. Integração com o Telegram por texto e áudio usando STT e TTS. [20 pontos]

AI & CHATBOT

Entregáveis:

1. Arquivo do Dialog Skill **.json**;
2. Fluxo de integração em NODE-RED, arquivo **.json**;
3. Arquivo **.txt** com o nome dos membros do grupo e as credencias dos serviços usados.

BUILDING RELATIONAL DATABASE

Baseado na sua 1ª Entrega (ou Sprint 1) e nos *feedback* recebidos, continue a implementação do seu Projeto de Banco de Dados Relacional, levando em consideração:

Requisitos

- O descritivo do seu projeto devidamente atualizado e alinhado ao objetivo da solução definida pelo o grupo
 - Também é necessário indicar quais os dados/atributos necessários (ou importantes) para persistência. **[14 pontos]**
 - Mencionar as Regras de Negócio apuradas e Relacionadas as Entidades. **[14 pontos]**
- Migre o seu Diagrama de Entidade e Relacionamento (DER) ou Diagrama Logical para a Modelagem Lógica devidamente atualizado com a:
 - Definição da Chave Primária para cada Entidade; **[18 pontos]**
 - Definição dos Relacionamentos entre as Entidades; **[18 pontos]**
 - Definição da Chave Estrangeira para cada Entidade Relacionada; **[18 pontos]**
 - Definição dos Tipos dos Atributos **[18 pontos]**

BUILDING RELATIONAL DATABASE

Após a atualização da 1ª entrega de acordo com os comentários dos professores, o grupo deverá realizar:

Migração do modelo conceitual para o modelo lógico relacional.

Criação do modelo físico, implementando os tipos de dados, tamanhos e suas regras.

Implementação do desenho do modelo físico – dicionário de dados

A entrega segue o mesmo formato da entrega anterior.

Observação: A boa organização do conteúdo dos arquivos é de suma importância para apontamento da nota, caso haja falha nesta organização a correção pode vir a ser comprometida acarretando diminuição da nota.

BUILDING RELATIONAL DATABASE

Entregáveis

- Arquivo **.pdf** sobre o descritivo do seu projeto
- Arquivo **.pdf** ou **.png** do seu Diagrama
- Arquivo **.txt** com o Nome e RM dos membros do grupo
- Sugestão para nomeação dos arquivos:
 - 1TDSX_2023_Nome_Grupo
 - X= turma
 - Nome_grupo= Caso não tenha, pode deixar vazio

Observação: A boa organização do conteúdo dos arquivos é de suma importância para apontamento da nota, caso haja falha nesta organização a correção pode vir a ser comprometida acarretando diminuição da nota.

COMPUTATIONAL THINKING USING PYTHON

Objetivo:

Aprofundar a implementação do projeto considerando as bases estabelecidas na primeira entrega. Esta entrega focará em funcionalidades, estruturas de controle e usabilidade.

Requisitos:

Baseie-se na sua primeira entrega:

- **Rotinas no Menu (40 pontos)**: Torne pelo menos três rotinas do menu completamente funcionais. Garanta clareza na descrição das rotinas para facilitar a navegação de usuários novatos.
- **Modularização e Parâmetros (20 pontos)**: Utilize funções ou procedimentos para segmentar a lógica das rotinas. Passe informações entre módulos usando parâmetros.
- **Estruturas de Controle (20 pontos)**: Empregue `corretamente` estruturas condicionais e de repetição conforme necessário.
- **Dados e Variáveis (10 pontos)**: Faça `bom uso` de variáveis locais e globais para armazenar e manipular dados.
- **Usabilidade (10 pontos)**: Forneça orientações claras durante a entrada de dados e sinalize eventuais erros ao usuário.

Entrega:

Produza um vídeo com duração máxima de 3 minutos. Todos os integrantes do grupo devem participar do vídeo, demonstrando as funcionalidades do programa, atendendo aos critérios acima.

RESPONSIVE WEB DEVELOPMENT

Para este desafio, vamos criar o protótipo de telas do site deverá ser criado, para esta tarefa, vocês deverão utilizar como ferramenta de desenvolvimento, o FIGMA, obrigatoriamente.

Alguns pontos deverão ser observados:

- Escolha uma paleta de cores e fontes atraente que trarão destaque ao design;
 - Utilize imagens e ícones para tornar o design mais atraente;
 - Crie layouts de navegação e botões intuitivos;
 - Crie uma barra de pesquisa (opcional) e menus de navegação.
-
- Mas atenção, este protótipo precisa ser atraente e moderno.
 - Todas as resoluções de tela deverão ser atendidas, pois na próxima entrega, deveremos ter nosso site responsivo.

RESPONSIVE WEB DEVELOPMENT

Algumas regras:

- A quantidade de páginas, fica a critério de cada equipe, porém cuidado, pois na próxima etapa, essas telas deverão ser desenvolvidas.
- Em uma das páginas, deve conter obrigatoriamente, o nome, foto, RM, turma – se os integrantes forem de turmas diferentes -, links para redes sociais de todos os integrantes da equipe.
- Como mencionado anteriormente, a equipe deve utilizar como ferramenta de desenvolvimento, o FIGMA, obrigatoriamente.
- Deverão criar uma conta para a equipe, esta conta deverá ser disponibilizada ao professor responsável para disciplina, no período da avaliação.

RESPONSIVE WEB DEVELOPMENT

Algumas regras: (continuação)

- A equipe deverá criar o protótipo no FIGMA para os seguintes breakpoints:
 - Extra small devices (phones, 600px and down)
 - Small devices (portrait tablets and large phones, 600px and up)
 - Medium devices (landscape tablets, 768px and up)
 - Large devices (laptops/desktops, 992px and up)
 - Extra-large devices (large laptops and desktops, 1200px and up)

RESPONSIVE WEB DEVELOPMENT

Entrega e Pontuação:

- **Utilizar o FIGMA como ferramenta de desenvolvimento (Obrigatório) - 15 pontos**
 - O uso obrigatório da ferramenta é fundamental para o sucesso do projeto.
- **Escolher uma paleta de cores e fontes atraente - 15 pontos**
 - Uma boa escolha de cores e fontes pode influenciar significativamente na atratividade do design.
- **Utilizar imagens e ícones para tornar o design mais atraente - 10 pontos**
 - O uso de elementos visuais como imagens e ícones pode melhorar a experiência do usuário.
- **Criar layouts de navegação e botões intuitivos - 10 pontos**
 - A usabilidade é crucial para garantir que os usuários possam navegar facilmente pelo site.
- **Criar uma barra de pesquisa (opcional) e menus de navegação - 10 pontos**
 - Elementos de navegação adicionais podem melhorar a experiência do usuário, mas não são estritamente obrigatórios.

RESPONSIVE WEB DEVELOPMENT

Entrega e Pontuação: (continuação)

- **Garantir que o protótipo seja atraente e moderno - 5 pontos**
 - O apelo visual é importante para atrair e reter usuários.
- **Atender a todas as resoluções de tela especificadas - 5 pontos**
 - Garantir a responsividade do design é essencial para alcançar um público mais amplo.
- **Incluir informações obrigatórias em uma das páginas - 5 pontos**
 - Garantir que os detalhes dos integrantes estejam disponíveis conforme especificado.
- **Criar uma conta para a equipe e disponibilizá-la ao professor - 5 pontos**
 - Este é um requisito necessário para a avaliação do projeto.
- **Criar o protótipo no FIGMA para os breakpoints especificados - 5 pontos**
 - A adaptação a diferentes tamanhos de tela é importante para a usabilidade.

RESPONSIVE WEB DEVELOPMENT

Entrega e Pontuação: (continuação)

- **Entrega em formato PDF - 5 pontos**
 - Garantir que o documento seja entregue no formato especificado.
- **Enviar nome de usuário e senha em arquivo TXT para o professor - 5 pontos**
 - Este é um requisito necessário para garantir o acesso ao projeto.
- **Envio para o professor da pasta de projeto compactada em formato ZIP - 5 pontos**
 - Cumprir o requisito de entrega é fundamental.

DOMAIN DRIVEN DESIGN

- Planejamento da Funcionalidade de Cadastro: [20 pontos]
 - Revise o projeto inicial e identifique a melhor maneira de incorporar a funcionalidade de cadastro.
 - Liste os campos necessários para o cadastro. Exemplo: nome, e-mail, senha, etc.
- Implementação do Cadastro no Projeto Console: [70 pontos]
 - Desenvolva um menu inicial com opções, como "Cadastrar", "Listar Todos os Cadastros", "Sair", etc.
 - Implemente a funcionalidade de cadastro, coletando as informações do usuário via console. Armazene os dados cadastrados em uma estrutura de dados adequada, como uma lista ou array.
 - Implemente a opção de listar todos os cadastros para permitir que o usuário veja os dados já inseridos.
 - Certifique-se de que o fluxo entre as opções do menu seja intuitivo e que exista uma opção para sair do programa.

- Refatoração do Código: Releia o código e procure por áreas que podem ser melhoradas.
- para melhorar a estruturação. Separe responsabilidades: por exemplo, a lógica de apresentação pode ser separada da lógica de negócios. Adicione comentários e documentação ao código, se necessário.

Atualização do README: [10 pontos]

- Revise o README atual e atualize a descrição do projeto, considerando as novas funcionalidades.
- Detalhe o processo de cadastro e como os dados são armazenados e listados.
- Se possível, adicione um exemplo de fluxo de uso no console, para que o usuário saiba o que esperar ao interagir com o programa.
- Atualize qualquer outra seção do README que tenha sido afetada pela nova implementação (por exemplo, desenvolvedores, referências, etc.).

SOFTWARE DESIGN & TX

PLANEJAMENTO: (TOTAL 20 pontos)

- ▣ Capa contendo o nome do Projeto e o nome dos Integrantes;
- ▣ Sumário (com tópicos das páginas, como documento está organizado) (2 pontos);
- ▣ Descritivo com explicação do projeto, com justificativa/objetivos de no mínimo 20 linhas para esse contexto, permitindo a validação da entrega e compreensão do projeto (8 pontos);
- ▣ Explicar como o seu sistema que estará pronto até a Sprint Quatro, conseguirá atender o challenge da Porto, com no mínimo 10 linhas (10 pontos);

MAPEAMENTO (TOTAL 80 pontos):

- Lista de itens de backlog do escopo do projeto, inicialmente identificados (contém os requisitos funcionais e não funcionais já mapeados nos levantamentos realizados); (20 pontos);
- Descrição das regras de negócio a serem contempladas em cada requisito (10 pontos);
- Plano preliminar de release, indicando em quais Sprints do projeto se pretende entregar cada um dos itens da lista de backlog (10 pontos);
- Diagramas de casos de uso identificando ao menos 6 casos de uso da solução (40 pontos).