

IFSP - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia
Câmpus São Paulo

Beatriz Harumi Fukumizu Oliveira	SP3014207
Bruna Rodrigues De Oliveira	SP3031853
Camila Lopez Franqueira de França	SP302427X
Fernando De Sousa Silva	SP3017061
Gabriel Pinheiro Brants Gonçalves	SP3013456
Lucas Ferreira do Nascimento	SP3015751

**NewGen - Avaliação do MVP das outras
equipes**

São Paulo - SP - Brasil

2021

Sumário

1	EQUIPE SALVEPETS.....	2
2	EQUIPE TGT	3
3	EQUIPE ART+.....	5
4	EQUIPE AMBIENTOWN	6

1 Equipe SalvePets

- **Produto:** Uma aplicação web que possibilite a conexão entre resgatantes de animais, ajuda e localização de animais perdidos ou em situação de rua.;
- **Proposta:** Construir uma plataforma de rede para permitir Encontre a conexão entre a pessoa que perdeu o animal e a pessoa que o perdeu Seus animais de estimação, pessoas que resgatam animais e abrigos confiáveis Pode ser verificado regularmente para que a plataforma recomende, Pessoas que desejam adotar animais de estimação e animais que desejam adotar Pessoas que desejam adotar e contribuir para uma organização ou causa. Animais, de forma segura e confiável, as empresas parceiras esperam transferir seus A marca colabora com o negócio de animais por meio de patrocínios.
- **Características:**
- **Diferenciais:** aplicação web com design moderno, permitindo efetuar cadastros de usuários e animais desaparecidos ou em situação de rua.
- **Melhorias:** Melhore a verificação de alerta para que seja mais do que apenas De acordo com o local aproximado onde o animal foi perdido, pode haver vários Fator ou o animal não está próximo do mesmo local de registro A perda e o desenvolvimento de outros animais de estimação, não apenas cães.

2 Equipe TGT

- **Produto:** Um app de gerenciamento de listas de compras, o qual permite a vinculação de uma lista com outro usuário.
- **Proposta:** Verificar a precificação dos produtos de estabelecimentos distintos, gerenciar lista de compras, torná-las compartilháveis e colaborativas, realizar cálculos das despesas, entre outros.
- **Back-End:**
 - Tecnologias:
 - * Lombok;
 - * Spring Data, Hibernate e Hibernate-Spatial;
 - * Flyway;
 - * Spring Security e OAuth2;
 - * Javamail;
 - * Swagger.
- **Front-End:**
 - Arquitetura: Separados por pastas, como: Telas, Serviços, Internacionalização, etc.
 - Tecnologias:
 - * Expo CLI;
 - * React Context;
 - * i18n;
 - * Formik;
 - * Styled Components.
- **Infraestrutura:**
 - Tecnologias:
 - * Armazenada em Nuvem (migrado da AWS para Azure), bsnco de dados MySQL;
 - * Github Actions.
- **Pontos Positivos:**
 - Portabilidade, podendo ser acessado através de um aplicativo de celular;

- Produto inovador que pode trazer bastante praticidade no processo de listas de compras compartilhadas.

- **Ponto de Atenção:**

- Desenvolvimento do escopo do projeto parece estar atrasado;
- O cadastro de usuário não é confirmado por um processo externo como por exemplo validação de cadastro por meio de um link recebido via e-mail.

3 Equipe Art+

- **Produto:** Espécie de rede social de artistas que une profissionais da área e interessados.
- **Proposta:** Unir profissionais do meio artístico e pessoas que se interessam por ele, facilitando a divulgação de trabalhos e a contratação de seus trabalhos.
- **Características:** tela de login/cadastro separada por diversas categorias, dados do artista dispostos pela tela em um sistema parecido com o de uma rede social, opções de categorias de artistas para que o usuário possa segui-lo.
- **Diferenciais:** O aplicativo da web pode ser usado em dispositivos móveis e computadores, design de aplicativo intuitivo e elegante, exibição de portfólio.
- **Melhorias:** Em relação à documentação, o desenvolvimento deve girar em torno de histórias de usuários, pois é predefinido no método, e os dados e fontes devem ser revisados. Em relação ao sistema, verifique a parte de juro, descrição do usuário, parte de pagamento (manutenção de registros) e mostre alguns processos.

4 Equipe AmbienTown

- **Produto:** Jogo educativo que, ao passar das fases, ensina sobre o meio ambiente e sua preservação.
- **Proposta:** Oferecer uma forma divertida e descontraída, diferente de métodos tradicionais, de ensinar sobre uma temática tão importante que é a preservação do meio ambiente para crianças.
- **Características:** tela de login/cadastro, mapa do jogo, coletáveis especiais, NPCs, obstáculos, mecânica de movimentação do personagem, sons.
- **Diferenciais:** aplicação web podendo ser usada em diversos dispositivos como computadores, celulares, tablets etc., linguagem adequada para o público infantil facilitando o aprendizado de temáticas ambientais importantes para o público infantil.
- **Melhorias:** elaborar um Game Design Document para o projeto como forma de fornecer uma descrição geral dos NPCs, coletáveis, entre outros, considerar alterar o Windows Server para Linux na AWS, armazenar o progresso do jogo quando o usuário estiver desconectado.