



Projeto final da disciplina

A apresentação do projeto final da disciplina de Requisitos de Software deve possuir os seguintes tópicos:

- 1) O aplicativo selecionado para o projeto.
- 2) O planejamento dos recursos e das entregas (cronograma planejado e executado).
- 3) A execução do projeto (as fases/etapas do desenvolvidas no projeto).
- 4) Os resultados alcançados com a execução do projeto (em relação ao objetivo do projeto);
- 5) Uma tabela sintetizando quais ferramentas e onde elas foram utilizadas em cada etapa do projeto.
- 6) Uma tabela sintetizando quais técnicas foram utilizadas na execução do projeto (em cada etapa do projeto com o(s) nome(s) do(s) participantes(s) do grupo que usou/usaram cada uma das técnicas);
- 7) Uma tabela sintetizando quais artefatos foram criados no projeto em cada etapa do projeto com autor e revisor;
- 8) Uma tabela sintetizando o método de verificação e validação dos artefatos com autor e revisor (do checklist e da verificação);
- 9) Uma tabela sintetizando quais ferramentas e onde elas foram utilizadas em cada etapa do projeto;
- 10) Uma tabela sintetizando os vídeos das apresentações de cada etapa com o(s) nome(s) do(s) participantes(s) do grupo que participaram das gravações).
- 11) As facilidades e dificuldades encontradas na realização do projeto por cada integrante da equipe.

O tempo da apresentação deve ser entre 20 até 30 minutos (tempo mínimo e máximo).

Lista de Verificação (sugestão) - exemplos de critérios para serem observados nas entregas do projeto da disciplina.

Essas listas devem ser melhoradas por cada grupo.

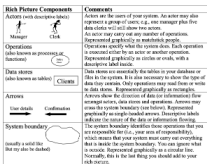
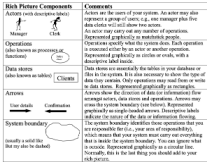
Entrega 1: Planejamento do Projeto, equipe, App selecionado para o projeto da disciplina, Ferramentas do projeto, cronograma detalhado das atividades do projeto (com data de início e fim de cada atividade, responsáveis e período de gravação da apresentação), Rich Picture.

	Questão: O github pages possui:	Resposta (Sim / Não / Incompleto)	Versão, Data e hora da avaliação
Itens do Planejamento Geral do projeto. Avaliar: o próprio Grupo e o Grupo +1	1 – Uma página apresentando os integrantes da equipe (com foto) com nome e sem matrícula?		
	2 - o cronograma do planejamento apresenta todas as atividades de todas as etapas para cada integrante com as datas de início e fim das entrega dos artefatos e com o período da revisão deles?		
	3 - o cronograma do planejamento apresenta um período de gravação da apresentação de cada etapa.		
	4 - O cronograma prevê um período de revisão/ajustes nos artefatos devidos as considerações dos monitores/professor?		
	5 - O cronograma prevê cada uma das técnicas de elicitação de requisitos que serão usadas no projeto?		
	6 - O cronograma prevê cada uma das técnicas de priorização de requisitos que serão usadas no projeto?		
	7 - A motivação e os critérios para a escolha do App?		



Universidade de Brasília

Campus UnB Gama

	8 - Cópia do Termo de Uso, Direito de Uso ou Propriedade Intelectual do aplicativo permitindo o estudo na disciplina.		
	9 - Possui opção de contraste de cores?		
Itens do Desenvolvimento do projeto. Avaliar: o próprio Grupo e o Grupo +1	1 - O histórico de versão padronizado?		
	2 – O(s) autor(es) e o(s) revisor(es) para cada artefato?		
	3 - Referências bibliográficas e/ou bibliografia em todos os artefatos?		
	4 - As tabelas e imagens possuem legenda e fonte e elas chamadas dentro dos texto?		
	5 - Um texto fazendo uma introdução dos artefatos?		
	6 - o cronograma executado com quem realizou cada artefato/atividade com as datas de início e fim da construção/realização do artefato/atividade.		
	7 - Ata(s) da(s) reuniões (com data, horário de início e do final, participantes, objetivo, atividades definidas etc).		
	8 – A gravação da reunião do grupo.		
	9 - Vídeo de apresentação na categoria “não listado” no youtube?		
Itens do conteúdo da disciplina. Avaliar: o próprio Grupo e o Grupo +1	1 – No artefato “Rich Picture” possui uma legenda explicando os símbolos utilizados no diagrama? Referência bibliográfica da fonte: Introducing Rich Pictures - Rich Picture Drawing Guidelines. CTEC2402 - Software Development Project. 		
	2 – Todos os 5 componentes de um “Rich Picture” estão presentes no artefato do “Rich Picture” apresentado pelo grupo. Referência bibliográfica da fonte: Introducing Rich Pictures - Rich Picture Drawing Guidelines. CTEC2402 - Software Development Project. 		
	Cada integrante da equipe deve elaborar ao menos um 1 item de conteúdo da disciplina com referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência.		