

Diário de bordo

Turma B – CodeXP – Manhã

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Alameda Barão de Limeira, 539 – São Paulo/SP |  |  |  | sp.senai.br |

Sumário

1. [Resumo 2](#_Toc22373176)

[Objetivos](#_Toc22373177)

[Descrição do projeto](#_Toc22373178)

[Resumo do projeto](#_Toc22373179)

1. [Sprint 2 3](#_Toc22373180)

[Semana 1](#_Toc22373181)

[Semana 2](#_Toc22373182)

1. [Sprint 3 5](#_Toc22373183)

[Semana 1](#_Toc22373184)

[Semana 2](#_Toc22373185)

1. [Sprint 4 7](#_Toc22373186)

[Semana 1](#_Toc22373187)

[Semana 2](#_Toc22373188)

[Semana 3](#_Toc22373189)

[Semana 4](#_Toc22373190)

[Semana 5](#_Toc22373191)

[Semana 6](#_Toc22373192)

Resumo

Objetivos

Este relatório tem como objetivo descrever as atividades realizadas pela mentoria no período de uma semana em suporte aos grupos que desenvolvem os projetos do curso CodeXP da Escola SENAI de Informática.

Descrição do projeto

A mentoria tem como objetivo auxiliar os alunos no desenvolvimento dos projetos, seja tecnicamente ou na gestão, além de prestar suporte aos professores responsáveis pela turma.

Resumo do projeto

Diariamente os mentores fazem reuniões com os grupos, pontuando o que foi possível ser produzido no dia anterior e alinhando o que está planejado para ser feito no decorrer do dia atual.

Além disso, durante as aulas oferecem auxílio para sanar dúvidas e ajudar os alunos que demonstram dificuldades.

Ao final de cada semana, é gerado um relatório com todas estas informações resumidas.

Sprint 2

A sprint 2 compreende Design e Metodologia.

Semana 1

Este relatório reúne as atividades acompanhadas durante a semana 1 da sprint 2 do curso CodeXP – turma B.

Resumo da semana 1

Durante a semana os alunos tiveram aulas conceituais sobre Briefing, Trello, Brainstorm e Design Thinking, além de Adobe XD.

Com estes conceitos, puderam iniciar o projeto solicitado pela empresa Linx, após o recebimento dos escopos que se resumem a dois sistemas: marmitas gourmet e ofertas de produtos.

Em seguida houve a imersão da empresa, para que os alunos pudessem conhece-la e entender seus objetivos. Com isto e a proposta dos projetos, os grupos listaram questões pertinentes e levaram à empresa na reunião.

Foi trabalhada a criação da identidade visual de cada grupo, bem como a paleta de cores utilizada, proto-persona, proto-jornada, o nome do projeto e o logotipo.

Feedback

A divisão da monitoria observando as características pessoais conciliando com a necessidade das turmas (A e B) foi interessante, pois visa contribuir da melhor forma possível para os alunos e professores.

A experiência também foi muito agradável, sem algum problema e a turma demonstrou contentamento em ter mais uma pessoa para auxiliar.

Semana 2

Este relatório reúne as atividades acompanhadas durante a semana 2 da sprint 2 do curso CodeXP – turma B.

Resumo da semana 2

Durante a semana os alunos deram continuidade à identidade visual dos projetos para a empresa Linx e criaram os layouts de baixa e alta fidelidade (web e mobile) usando o Adobe XD.

Para tal, foi utilizado o projeto Gufos como exemplo para que pudessem absorver como é feia a criação destes layouts e depois aplicarem em seus projetos.

Foi explicado o que é e como funciona a tecnologia de versionamento Git e a plataforma GitHub, encerrando a sprint 2.

Por fim, houve a introdução de HTML.

Feedback

O acompanhamento geral da turma se deu de forma mais externa, observando o andamento das aulas e projetos, pois percebeu-se que realizar dailies como é feito com a turma do técnico ocuparia demasiado tempo e resultaria em atrapalhar o andamento das aulas.

No que diz respeito ao auxílio mais direto, foi possível perceber que a turma está cada vez mais disposta a solicitar e aceitar ajuda, principalmente nos momentos de criação de artes e utilização do software, e foi gratificante poder ajudar e conseguir atender todas as dúvidas.

Sprint 3

A sprint 3 compreende Front-End I - HTML e CSS.

Semana 1

Este relatório reúne as atividades acompanhadas durante a semana 1 da sprint 3 do curso CodeXP – turma B.

Resumo da semana 1

Durante a semana os alunos tiveram aulas conceituais sobre estrutura de páginas web utilizando HTML, conhecendo tags como article, section, a, table, ul, ol, li e p.

Aprenderam também como definir estilos para as páginas usando CSS, utilizando seletores, definindo layouts com flexbox, bem como posicionamento de elementos com position relative e absolute.

Para fixar os conhecimentos, foram aplicados diversos exercícios onde um layout feito no Adobe XD era apresentado e os alunos deveriam reproduzir este design em uma tela web. Em um nível um pouco mais avançado, clonaram a página de download do site do Spotify.

Por fim, foi mostrada a importância de construir páginas responsivas e como criá-las, usando media queries.

Feedback

É perceptível o crescimento da receptividade da turma em relação à mentoria. Pode-se citar como exemplo pedidos de auxílio e esclarecimento de dúvidas mais frequentes, onde não se vê receio ou diferença em solicitar o professor ou o mentor.

Nesta semana, em especial, foi muito gratificante ao perceber uma dificuldade maior dos alunos em entender como funciona flexbox, apresentar alternativas às explicações e exercícios. Usando os sites flexboxfroggy.com e flexboxdefense.com, que oferecem uma abordagem mais interativa e divertida, muitas dúvidas foram esclarecidas e o retorno foi bastante positivo.

Semana 2

Este relatório reúne as atividades acompanhadas durante a semana 2 da sprint 3 do curso CodeXP – turma B.

Resumo da semana 2

Durante a semana os alunos deram continuidade ao aprendizado sobre HTML e CSS, aprendendo como criar formulários e a diferença de requisições do tipo GET e POST.

Praticaram o desenvolvimento de telas utilizando o projeto Gufos e, em seguida, desenvolveram algumas telas de seus projetos para a empresa Linx.

Feedback

Neste ponto a turma demonstrou maior dificuldade, quando teve de fato início a codificação propriamente dita e até então era novidade para muitos.

Os professores vêm buscando explicar sempre da forma mais clara possível, com exemplos que deem contexto e vários exercícios, além do auxílio prestado pela monitoria pontualmente nas maiores dificuldades. O conjunto disso tudo tem mostrado bons resultados.

Sprint 4

A sprint 4 compreende Back-End I - Lógica de programação, Orientação a objetos, MVC e API.

Semana 1

Este relatório reúne as atividades acompanhadas durante a semana 1 da sprint 4 do curso CodeXP – turma B.

Resumo da semana 1

No início da semana houve uma palestra da ThoughtWorks sobre dicas de apresentação.

Os grupos trabalharam nos projetos para as empresas, finalizando a integração da navegação e estilização entre as páginas construídas.

Apresentaram o andamento dos projetos para a coordenação da escola, onde foram indicados alguns pontos de melhoria e feedbacks gerais.

Próximo ao término da semana, foi realizada a Sprint Review para alinhamento do que foi positivo e negativo nos trabalhos em equipe, o que gerou alguns conflitos, mas que foram resolvidos e ajudou na aproximação e colaboração entre os integrantes.

Por fim, tiveram a introdução à lógica de programação.

Feedback

Foi muito positivo acompanhar a apresentação dos projetos para a coordenação e ouvir os feedbacks, observando sugestões de alterações e a execução destas.

Com o início de linguagem de programação, as dificuldades aparentam ser mais acentuadas, de maneira geral, mas auxiliando de forma mais próxima e ativa isto não será impeditivo pro bom andamento das aulas.

Semana 2

Este relatório reúne as atividades acompanhadas durante a semana 2 da sprint 4 do curso CodeXP – turma B.

Resumo da semana 2

Durante a semana foram abordados temas mais específicos de lógica de programação, como lógica estrutural, sequencial, condicional e laços de repetição.

Feedback

Os alunos apresentaram certa dificuldade em alguns aspectos, mas a quantidade de exercícios e a correção conjunta destes colaborou para um melhor entendimento.

Semana 3

Este relatório reúne as atividades acompanhadas durante a semana 3 da sprint 4 do curso CodeXP – turma B.

Resumo da semana 3

Durante a semana foram abordados estrutura de vetor, foreach, funções e foram introduzidos o padrão MVC e orientação a objetos.

Feedback

Novamente a repetição de exercícios ajudou na compreensão e eliminou dúvidas, essa tem sido uma estratégia de grande valia.

Nesta semana, em especial, os monitores puderam planejar e ministrar uma aula e foi uma experiência muito importante, que agregou muitos conhecimentos, conhecendo as etapas de elaboração do roteiro de aula, construir um exemplo de utilização com os alunos e propor um exercício de fixação para validar os conceitos abordados.

Semana 4

Este relatório reúne as atividades acompanhadas durante a semana 4 da sprint 4 do curso CodeXP – turma B.

Resumo da semana 4

Durante a semana foi introduzido os conceitos de lista e construtor em C#, além de alguns exercícios de programação orientada a objetos.

No final da semana houve uma reunião com a empresa Linx.

Feedback

Os conceitos de orientação a objetos se mostraram de difícil compreensão por parte dos alunos. Com os exercícios da semana, algumas dúvidas foram sanadas, porém alguns ainda demonstram dificuldades.

A reunião com a Linx foi produtiva, levantando alguns pontos de melhorias e o feedback foi positivo.

Semana 5

Este relatório reúne as atividades acompanhadas durante a semana 5 da sprint 4 do curso CodeXP – turma B.

Resumo da semana 5

O acompanhamento desta semana foi menor devido às atividades relacionadas ao SAEP.

No final da semana foram desenvolvidos exercícios de fixação de modelagem de banco de dados e em seguida a modelagem e criação do banco de dados do projeto Gufos.

Feedback

A modelagem e criação do banco de dados do projeto Gufos foi feita pelos monitores em conjunto com os alunos e a experiência foi agradável, satisfatória e sem problemas.

Semana 6

Este relatório reúne as atividades acompanhadas durante a semana 6 da sprint 4 do curso CodeXP – turma B.

Resumo da semana 6

Assim como a anterior, o acompanhamento desta semana também foi reduzido, porém desta vez por conta do feriado.

Foi desenvolvido o banco de dados dos projetos para a Linx e em seguida a introdução dos conceitos sobre API.

Também foi configurado o ambiente utilizando Entity Framework e iniciou a implementação da classe Categoria Controller.

Feedback

Foi notada uma dificuldade dos alunos em modelar o banco de dados de um projeto proposto, dado um escopo. Com os auxílios dos professores e monitores esta etapa fluiu melhor e algumas definições foram alinhadas.