



# REGULAMENTO SOFTWARE HOUSE

2025



## **CAPÍTULO I**

### **DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

**Art. 1** Este Regulamento normatiza as atividades relativas a Software House, integrante do currículo pleno ministrado, indispensável à colação de grau, no âmbito da Faculdade Fasipe/ Centro Universitário Fasipe.

**Art. 2** A Software House, da Faculdade Fasipe/ Centro Universitário Fasipe, consiste na elaboração em equipe de projetos externos, com observância de exigências metodológicas, padrões científicos e requisitos técnicos de confecção e apresentação a fim de simular um ambiente de desenvolvimento real para avaliar a capacidade de sistematização e aplicação dos conhecimentos adquiridos pelo acadêmico, bem como promover a interação entre faculdade/graduação/organizações/comunidade, favorecendo assim o desenvolvimento de atitude crítica mediante situações próximas as reais.

## **CAPÍTULO II**

### **DAS ATRIBUIÇÕES DO PROFESSOR DA MATÉRIA**

**Art. 3** Compete ao professor da matéria:

§ 1º Acompanhar o desenvolvimento dos projetos, cobrar e acompanhar os alunos;

§ 2º convocar, reuniões semanais com as equipes, buscando cumprir e fazer cumprir este Regulamento;

§ 3º elaborar e divulgar calendário fixando prazos para entrega de documentos, projetos, artigo, bem como a designação das bancas examinadoras e demais procedimentos que se fizerem necessários, buscando cumprir e fazer cumprir este regulamento;

§ 4º tomar, em primeira instância, todas as demais decisões e medidas necessárias ao efetivo cumprimento deste Regulamento;

§ 5º Das decisões da Coordenação de Curso, cabe recurso em última instância, ao Conselho Superior/Conselho Universitário da Faculdade Fasipe/ Centro Universitário Fasipe.

## **CAPÍTULO III**

### **DAS ATRIBUIÇÕES DOS ACADÊMICOS**

**Art. 4** O acadêmico em fase de realização da disciplina de Software House tem, entre outros, os seguintes deveres específicos:

§ 1º cumprir este regulamento;

§ 2º cumprir o calendário divulgado pela Coordenação de Curso para entrega de documentos, projetos, Artigos e outros;



§ 3º será atribuída uma função a cada acadêmico e este deverá cumprir com as responsabilidades dispostas no CAPÍTULO IV;

§ 4º assinar o aceite de participação em até 30 dias após o início do período letivo e entregar um formulário próprio (ANEXO II) oficializando a participação na disciplina junto ao professor (a) responsável e a Coordenação de Curso;

§ 5º frequentar as reuniões da Software House, no mínimo, uma vez por semana, para discussão, alinhamentos e acompanhamento das atividades desenvolvidas, em desenvolvimento e em planejamento, devendo justificar eventuais faltas;

§ 6º os encontros não-presenciais: contato telefônico, correio eletrônico, salas de conversação eletrônica, entre outros, para orientação compõem a documentação do desenvolvimento do trabalho. Assim, esses contatos devem ser arquivados e registrados como momentos oficiais de orientação;

§ 7º será reprovado na disciplina, o aluno que não comparecer a, no mínimo, 75% dos encontros marcados pelo professor;

§ 8º entregar junto à coordenação de curso, a Ficha de Acompanhamento e Frequência devidamente assinada pelo professor (a) responsável e pelo acadêmico;

§ 9º ter responsabilidade com as entregas e funções atribuídas ao acadêmico bem como desenvolve-las no prazo determinado e com qualidade;

§ 10º caso o acadêmico apresente dificuldades em desenvolver as atividades atribuídas a ele deve comunicar diretamente o professor (a) responsável a fim de auxiliá-lo ou solicitar acompanhamento para outro acadêmico para evitar atrasos nas entregas;

§ 11º caso ocorra desentendimentos, ofensas, brigas ou atritos entre os acadêmicos os mesmos devem comunicar o professor (a) responsável para solucionar o conflito e tomar as medidas necessárias;

§ 12º apresentar rendimento adequado as atividades realizadas, caso haja um baixo rendimento o acadêmico será comunicado e em caso de reincidência poderá sofrer penalidades e em casos mais graves ser removido da Software House;

§ 13º em caso de desistência da Software House, o acadêmico deverá comunicar com no mínimo 1 (uma) semana de antecedência o professor responsável e realizar o repasse das atividades atribuídas a ele a outro acadêmico designado pelo professor responsável; § comparecer em dia, hora e local determinados pelo Coordenador de Curso para apresentar as etapas dos trabalhos à Banca Examinadora/ Protocolos e Apresentação Visual, sob pena de reprovação;

## **CAPÍTULO IV**

### **DAS FUNÇÕES ATRIBUIDAS**

**Art. 5** Ao acadêmico participante da Software House será atribuída uma função com responsabilidades compatíveis a mesma, sendo estas funções:

§ 1º *BO - Bussines Owner* (Dono do Negócio), terá como responsabilidade a



gestão de todos os projetos em desenvolvimento, realizando reuniões de acompanhamentos, alinhamentos e planejamentos com os POs, devendo relatar os acontecimentos diretamente ao professor (a) responsável. Papel desempenhado majoritariamente pelo professor (a) responsável e caso seja necessário poderá ser dividido com um acadêmico;

- I. Busca de novos projetos;
- II. Status dos projetos em desenvolvimento;
- III. Planejamento de novos projetos;

§ 2º *PO - Product Owner* (Dono do Produto), será responsável por um projeto ou frente de desenvolvimento, realizando o acompanhamento, alinhamento e planejamento com os desenvolvedores e deve reportar as situações diretamente ao BO e/ou professor (a) responsável, este papel exige um perfil de liderança e gestão, sendo preferível alunos de semestres finais como 4º e 5º;

- I. Levantamento de requisitos;
- II. Análise de requisitos;
- III. Criação de atividades para os desenvolvedores;
- IV. Acompanhamento diários das atividades em desenvolvimento;
- V. Aprazar atividades ainda não desenvolvidas;
- VI. Organização de backlog;
- VII. Planejamento de Sprints;
- VIII. Documentação do projeto (Técnica e Funcional);

§ 3º Desenvolvedor *FrontEnd*, terá como responsabilidade a execução de atividades de desenvolvimento técnico no frontend dos projetos em desenvolvimento cumprindo os prazos estipulados e com rigor de qualidade, devendo responder ao PO sobre status das atividades concluídas, em desenvolvimento e a serem realizadas;

- I. Desenvolvimento de atividades;
- II. Cumprimento de prazos;
- III. Entregas de qualidade;

§ 4º Desenvolvedor *BackEnd*, terá como responsabilidade a execução de atividades de desenvolvimento técnico no backend dos projetos em desenvolvimento cumprindo os prazos estipulados e com rigor de qualidade, devendo responder ao PO sobre status das atividades concluídas, em desenvolvimento e a serem realizadas;

- I. Desenvolvimento de atividades;
- II. Cumprimento de prazos;



III. Entregas de qualidade;

§ 5º Desenvolvedor FullStack, terá como responsabilidade a execução de atividades de desenvolvimento técnico no frontend e no backend dos projetos em desenvolvimento cumprindo os prazos estipulados e com rigor de qualidade, devendo responder ao PO sobre status das atividades concluídas, em desenvolvimento e a serem realizadas;

I. Desenvolvimento de atividades;

II. Cumprimento de prazos;

III. Entregas de qualidade;

§ 6º UI/UX Designer, terá como responsabilidade a criação protótipos de telas utilizando ferramentas como Figma, deverá ser cumprido os prazos estipulados e deverá responder ao PO sobre status das atividades;

I. Desenvolvimento de protótipos;

II. Cumprimento de prazos;

§ 7º QA – *Quality Analyst*/Analista de Qualidade, terá como responsabilidade a criação de roteiros de testes e a realização de testes na aplicação a fim de garantir a qualidade e o funcionamento das entregas e do projeto, deve reportar-se ao PO e cumprir os prazos estipulados;

I. Criação de roteiros de teste;

II. Testar as atividades concluídas;

III. Testar a aplicação;

IV. Cumprimento de prazos;

§ 8º Documentador, terá como responsabilidade a criação da documentação operacional da aplicação, um manual de usuário, para auxiliar a utilização dos usuários do projeto, devendo responder ao PO e cumprir os prazos estipulados;

I. Criação de manual de usuário;

II. Cumprimento de prazos;

§ 9º Caso haja ociosidade na função atribuída o acadêmico poderá ser temporariamente realocado para uma função de mesmo nível ou nível inferior a fim de agilizar o projeto e minimizar o tempo ociosos.

§ 10º Caso seja necessário o acadêmico poderá ser realocado entre projetos e/ou frentes desde que a função atual seja compatível com a necessidade, a atividade atual em desenvolvimento pelo acadêmico será pausa e o prazo da atividade será ajustado a fim de evitar qualquer prejuízo para o projeto e para o acadêmico;

§ 10º A hierarquia das funções está disposta no ANEXO III



## CAPÍTULO V

### DAS ETAPAS DA SOFTWARE HOUSE

**Art. 6** A elaboração do projeto interdisciplinar compreende 3 (três) etapas, a serem realizadas no decorrer do semestre.

§ 1º Análise – a primeira etapa inclui a criação do projeto, entrevistas com o cliente, levantamento de requisitos, confecção de documentação de projeto, definição de escopo, criação de protótipos, criação de repositórios e iniciação de desenvolvimento técnico.

§ 2º Execução – a segunda etapa compreende a criação de atividades, backlog, sprints e a execução das atividades pela equipe de desenvolvimento, com testes recorrentes das atividades em desenvolvimento;

§ 3º Entrega final – a terceira etapa inclui a entrega de todas as atividades planejadas, a conclusão do escopo definido, testes totais da aplicação e correções de pequenos bugs, além da confecção e entrega da documentação operacional.

§ 4º o acadêmico que não cumprir as etapas descritas acima não obterá o mínimo necessário à aprovação: 7,0 (sete) pontos.

## CAPÍTULO VI

### DO PROJETO NA SOFTWARE HOUSE

**Art. 7** A estrutura formal da documentação deve seguir os critérios técnicos estabelecidos no Manual de Normas Técnicas e Metodologia da FASIPE/UNIFASIPE. Sendo que a estrutura de projetos da Software House compõe-se de:

- I. Capa;
- II. Sumário;
- III. Objeto (tema, delimitação do tema)



IV. Introdução; Objetivos: Gerais e Específicos;

V. Revisão de Literatura;

VI. Material e Métodos (tipo de pesquisa/método/etapas do desenvolvimento/instrumentos de análise de dados/análise de dados);

VII. Referências;

VIII. Conclusão;

**Art. 8** A documentação deve ser entregue ao professor da matéria no mínimo (uma) via impressa, controle de frequência de orientação e demais documentos solicitados pelo professor da matéria, conforme edital a ser divulgado.

§ 1º O projeto será avaliado mediante os seguintes critérios: somatório da nota das avaliações das fases, e a média da banca de avaliação atribuídas por todos os membros da banca. Para aprovação, o somatório final deverá obter o conceito final mínimo de 7,0 (sete) pontos;

§ 2º o projeto será apresentado pela equipe do projeto perante Banca Avaliadora, composta pelo professor da matéria, que a preside, e por outros três membros, mediante indicação do professor da matéria.

§ 3º A equipe do projeto terá até dez minutos para apresentar o projeto perante Banca Avaliadora, a Banca Examinadora até cinco minutos para fazer sua arguição.

§ 4º reprovado na disciplina o acadêmico poderá efetuar a matrícula em regime especial ou matrícula no curso e na disciplina no próximo semestre letivo, mantendo ou não, a seu critério o mesmo tema e/ou o mesmo orientador.

§ 6º O acadêmico não poderá cursar matérias de projeto interdisciplinar simultaneamente em nenhuma hipótese.

**Art. 9** Serão reprovados os acadêmicos que:

§ 1º não comparecerem e/ou apresentarem o projeto na data e horário fixados; Tendo chance de troca de data e horário juntamente com o professor da matéria;

§ 2º não obtiverem o conceito final mínimo de 7,0 (sete) pontos na disciplina de projeto interdisciplinar;

§ 3º tiverem constatado por algum dos professores, membros da banca, plágio total ou parcial;

§ 4º não comparecerem a no mínimo, 75% dos encontros marcados pelo professor responsável;

§ 5º deixarem de cumprir as normativas estabelecidas no presente regulamento

## **CAPÍTULO VII**

### **RECOMENDAÇÕES À AVALIAÇÃO NA SOFTWARE HOUSE**

**Art. 10** A versão final do projeto deverá ser submetida à apreciação do Orientador/Professor da Disciplina, que a recomendará ou não à avaliação por banca



examinadora. Para que possa ser submetida à banca/envio, o projeto deve ter a recomendação do professor orientador. A não recomendação poderá ocorrer, entre outros, no caso:

§ 1º de não comparecimento aos encontros de orientação;

§ 2º de não submissão do projeto ao professor da matéria durante suas fases de elaboração;

§ 3º do não cumprimento das exigências mínimas referentes a conhecimento do tema, metodologia científica e estruturação do trabalho;

§ 4º de plágio ou fraude;

§ 5º de não cumprimento do presente regulamento de projetos;

**Art. 11** Fica facultado ao aluno solicitar avaliação por banca examinadora apesar da não recomendação do orientador, quando ela ocorrer somente por não cumprimento das exigências mínimas referentes a conhecimento do tema, metodologia científica e estruturação do trabalho. Para tal, o aluno deverá formalizar seu pedido por escrito ao professor da matéria, justificando-o, respeitados os prazos para protocolo.

## CAPÍTULO VIII

### DA BANCA EXAMINADORA

**Art. 12** A versão final do projeto é defendida pela equipe do projeto perante a Banca Examinadora, composta pelo professor da matéria, que a preside, e por outros três membros, mediante indicação do professor da matéria.

§ 1º pode fazer parte da Banca Examinadora um membro escolhido entre os professores de outras coordenações com interesse na área de abrangência da pesquisa.

§ 2º Quando da designação da Banca Examinadora, deve, também, ser indicado um membro suplente, encarregado de substituir qualquer dos titulares, em caso de impedimento.

**Art. 13** A Comissão Examinadora somente pode executar seus trabalhos com os três membros presentes.

§ 1º Não comparecendo algum dos professores designados para a Banca Examinadora, deve ser comunicado, formalmente, à Coordenação do Curso. Neste caso o suplente será convocado para a realização dos trabalhos de banca examinadora.

**Art. 14** Todos os professores da faculdade podem ser convocados para participarem das Bancas Examinadoras, em suas respectivas áreas de atuação, mediante indicação do Coordenador do Curso.

## CAPÍTULO IX

### DA DEFESA/APROVAÇÃO NA SOFTWARE HOUSE





**Art. 15** As sessões de defesa dos trabalhos de conclusão de curso são públicas.

**Parágrafo Único:** Não é permitido, aos membros das Bancas Examinadoras tornarem público os conteúdos, bem como os resultados dos trabalhos, antes de suas defesas.

**Art. 16** O professor da matéria deve elaborar calendário fixando prazos para entrega dos projetos, designação das Bancas Examinadoras e realização das defesas.

**Parágrafo Único:** Quando o trabalho for entregue com atraso, a relevância do motivo deve ser avaliada pelo professor da matéria.

**Art. 17** Após a data limite para inscrição dos trabalhos, o professor da matéria divulga a composição das Bancas Examinadoras, os horários e as salas destinadas às suas defesas.

**Art. 18** Na apresentação do trabalho o acadêmico tem até 10 minutos para apresentar seu trabalho, a Banca Examinadora até cinco minutos para fazer sua arguição.

**Art. 19** A atribuição das notas dá-se após o encerramento da etapa de arguição, obedecendo ao sistema de notas individuais por examinador, levando em consideração o conteúdo do texto, a sua exposição oral e a defesa na arguição, e as normas presente neste regulamento pela Banca Examinadora.

§ 1º utiliza-se, para atribuição das notas, fichas de avaliação individuais, onde o professor põe suas notas para cada item a ser considerado emitido pelo Sistema de Gestão Acadêmica da Faculdade.

§ 2º a nota final da banca de projeto é o resultado do somatório da nota de Cumprimento dos Protocolos, com valor de 0,0 a 5,0 pontos, atribuídas pelo professor da disciplina, somadas a média da banca avaliadora, com peso de 0,0 a 5,0 pontos, atribuídas por todos os membros da Comissão Examinadora.

**Parágrafo único:** para aprovação na disciplina, o somatório final entre as notas deverá obter o conceito final mínimo de 7,0 (sete) pontos, devendo a nota ser apresentada após a finalização da banca examinadora.



**Art. 20** A Banca Examinadora, pode reunir-se antes da apresentação, juntamente com o acadêmico e, se constatado o plágio por qualquer um dos membros da banca, reprová-lo o trabalho.

**Art. 21** Serão reprovados os acadêmicos que:

§ 1º não comparecerem a apresentação em local e data marcada;

§ 2º não obtiverem o conceito final mínimo de 7,0 (sete) pontos no final do processo de avaliação;

§ 3º tiverem constatado por algum dos professores, membros parceiros, plágio total ou parcial do trabalho;

§ 4º não efetuarem a entrega de documentos solicitadas pela coordenação de curso e por este regulamento;

§ 5º apresentarem um projeto elaborado sem orientação de professor da FASIPE/UNIFASIPE;

§ 6º deixarem de cumprir as normativas estabelecidas no presente regulamento;

**Art. 22** A avaliação final, assinada por todos os membros da banca examinadora (Software House), deve ser registrada em Ata, contando também com a assinatura do acadêmico.

**Art. 23** O estudante concluinte poderá recorrer da nota final, visando a questionar apenas aspectos formais do procedimento de avaliação junto a Coordenação de Curso, no prazo máximo de 24 horas, a partir da postagem da nota final.

**Parágrafo Único:** É da competência do Coordenador de Curso a solução de casos especiais, podendo ele, se entender necessário, encaminhá-los para apreciação do Colegiado de Curso e/ou Conselho Superior da FASIPE/UNIFASIPE.

## **CAPÍTULO X**

### **DISPOSIÇÕES FINAIS**

**Art. 24** Os casos não previstos e/ou omissos nesse Regulamento serão decididos pela Coordenação de Curso, pelo Colegiado de curso e/ou pelo Conselho Superior/Conselho Universitário da FASIPE/UNIFASIPE.

**Art. 25** Compete ao Colegiado de curso dirimir dúvidas acerca da interpretação deste regulamento, bem como, suprir as lacunas, expedindo atos complementares que se fizerem necessários.

**Art. 26** Este regulamento entra em vigor na data de sua aprovação pelo colegiado competente.

**Art. 32** Revogam-se as disposições em contrário.



## ANEXOS

## ANEXO I – ATA DE REUNIÃO SOFTWARE HOUSE

LINK PARA DOWNLOAD  **ATA DE REUNIÃO SOFTWARE HOUSE.docx**

**CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIFASIPE  
CURSO DE ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS  
CAMPUS AQUARELA DAS ARTES - SINOP/MT**

## ATA DE REUNIÃO SOFTWARE HOUSE

Eu, \_\_\_\_\_, declaro que no dia  
\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_ presidi a reunião de \_\_\_\_\_ do projeto  
\_\_\_\_\_ da Software House  
que ocorreu \_\_\_\_\_.

Estavam presentes

[illegible]

E foi deliberado sobre:

[illegible]

Sinop, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

Prof(a). responsável



## ANEXO II - TERMO DE ACEITE SOFTWARE HOUSE

LINK PARA DOWNLOAD DO [W TERMO DE ACEITE SOFTWARE HOUSE ADS.docx](#)

**CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIFASIPE**  
**CURSO DE ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**  
**CAMPUS AQUARELA DAS ARTES - SINOP/MT**

### TERMO DE COMPROMISSO DE PARTICIPAÇÃO – SOFTWARE HOUSE

Eu, \_\_\_\_\_ do \_\_\_\_\_  
semestre DECLARO que aceito participar dos projetos desenvolvidos na Software House durante o  
período letivo de \_\_\_\_\_, sendo atribuído a mim a função de  
\_\_\_\_\_

e asseguro, também, que zelarei pelo cumprimento das regras de participação da Software House  
vigentes no regulamento da Software House, do curso de análise e desenvolvimento de sistemas,  
UNIFASIPE - Sinop e dos prazos estabelecidos pelo professor da matéria, juntamente com a coordenação  
de curso.

Sinop, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Prof(a). responsável

\_\_\_\_\_  
Acadêmico(a)



### ANEXO III – HIERARQUIA DE FUNÇÕES – SOFTWARE HOUSE

