



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, reprovar 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

