



Post Mortem FGAtlas

Post Mortem é uma atividade de aprendizado coletivo, a qual pode ser organizada para projetos seja quando termina uma fase ou quando é finalizado todo o escopo. A principal motivação é refletir sobre o que aconteceu no projeto, de forma que se possa aprimorar práticas futuras - para os indivíduos que dele participaram e para a organização como um todo.

Análise coletiva do projeto

. Pontos positivos:

A equipe soube trabalhar em grupo, respeitando o espaço e tempo de cada um. O conjunto manteve-se unido até o último dia do projeto. Todos aprenderam bastante a respeito do vocabulário de um engenheiro de software além das boas práticas de desenvolvimento de software.

. Pontos negativos:

A equipe não se ateu tanto às sprints, as vezes atrasando as issues devido a problemas externos.

Análise individual de cada membro

. Kauã Ponte (Scrum master)

Esta disciplina de métodos de desenvolvimento de software me fez entender bastante sobre quais são as formas de obter um software em menor tempo em maior qualidade, além de incrementar várias palavras novas no meu vocabulário que fizeram com que minha comunicação ficasse ainda mais eficiente

Se eu pudesse voltar ao início da disciplina, eu com certeza definiria mais o escopo do trabalho, trocaria alguns prazos e prestaria um pouco mais de atenção nas aulas

• **Carla Araújo (Desenvolvedora)**

No decorrer dos meses da disciplina de MDS pude aprender muito a como trabalhar em grupo ao integrar um time de pessoas de diferentes personalidades e habilidades. Ao ficar responsável por parte do front-end, pude aprender novas ferramentas de desenvolvimento como, por exemplo, o MUI, biblioteca do Google para front-end. Além disso, um grande desafio foi a comunicação com o back-end para que as rotas se adequassem ao front-end, o que me ensinou a importância de uma boa documentação.

O que poderia ter me ajudado a ter um melhor desempenho seria uma melhor organização pessoal. Devido ao volume de atividades que desenvolvi esse semestre não consegui trabalhar no projeto tanto quanto eu gostaria, o que deixou o front-end com uma qualidade que não me agradou.

• **Débora Caires (Desenvolvedora)**

Nessa disciplina eu pude ter mais contato ainda e aprender na prática como é trabalhar em grupo. Principalmente no fator como é trabalhar com pessoas muito distintas. Questões de documentação de projetos e entre outras coisas. E ainda pude aprender mais coisas sobre o front-end, uso de TS, que foram incríveis.

Para ser melhor eu acredito que poderia ter organizado melhor meus horários para conseguir fazer entregas constantes e não pontuais. Além de tudo poderia ter ajudado mais pessoas do grupo.

• **João Pedro Nóbrega (Desenvolvedor)**

Nessa matéria eu aprendi e fixei melhor a dinâmica do processo de fazer software, assim como o trabalho em equipe, o qual participei ativamente na comunicação do grupo e auxiliando nas issues. Do ponto de vista prático, aprendi muito sobre documentação e deploy de aplicações, tópicos os quais eu não abordei em matérias anteriores.

O que eu faria diferente se tivesse esse poder era estar em um calendário normal, não em janeiro com um semestre reduzido. Definitivamente, esse fator foi o mais prejudicial em todo o escopo do trabalho, em minha humilde análise.

• Paulo Renato (Desenvolvedor)

O que aprendi:

-Sobre a importância da organização em todos os níveis, tanto no planejamento tanto na forma como trabalhamos em si.

-Preocupação com custos, prazos e eficiência;

-Trabalho em equipe - como desenvolver o trabalho em cima do que outras pessoas já fizeram, seja o código de alguém da equipe ou uma framework, que é algo que até então outras matérias de programação não haviam proporcionado.

O que gostaria de mudar:

-Ter tomado uma posição mais ativa de liderança;

-Interagido mais com outros grupos;

-Ter tido uma visão menos limitada do projeto, não só sobre o escopo, mas também sobre meu papel nele.

-Ter pego essa matéria em um semestre menos corrido, tanto pelo calendário curto quanto pela quantidade de outras matérias que tive, essa matéria exige muita atenção e esforço e eu queria poder ter dado-a mais.

• Rafael Bosi (Desenvolvedor)

Nesse semestre em MDS aprendi muito sobre o processo de produção de uma aplicação, além disso aprendi a trabalhar melhor em equipe e a ter mais paciência. Tomei melhor conhecimento de técnicas de programação, assim como de novas linguagens e frameworks. Aprendi melhor a usar o github, o que me ajudou muito no projeto. Aprendi também a teoria e a prática sobre testes de software.

O que me ajudaria nesse semestre era ter pego menos matérias, até porque administrar o tempo foi muito difícil, na verdade eu não posso nem falar que consegui. Ajudaria também a chegar com um pouco mais de conhecimento em relação às tecnologias que usamos, mas isso também depende mais do aluno do que da instituição.

• Sabrina Berno (Desenvolvedora)

Métodos de Desenvolvimento de Software foi uma disciplina muito boa para o meu desenvolvimento pessoal e como programadora. Consegui aprender muitas coisas sobre o andamento de um projeto e a importância de ter uma boa gerência, um bom levantamento de requisitos e uma linearidade no projeto com a criação de um MVP (produto viável mínimo).

Existem alguns pontos que eu gostaria tivessem sido diferentes. As principais são em relação a ter um comportamento mais ativo e tomador de decisão, ter mais iniciativa de pegar mais atribuições e ter uma melhor comunicação com o meu scrum master e com o time como um todo.