

1. Objetivo

Capacitar o aluno a desenvolver um projeto, simulando a experiência profissional, utilizando técnicas, ferramentas, metodologias e boas práticas trabalhadas ao longo do curso de tecnologia.

2. Normas Básicas

1. Números de integrantes por grupo: até **6 alunos**
2. Não será permitido o desenvolvimento individual do projeto.
3. Os grupos têm obrigação de aceitar novos componentes.
4. Os componentes dos grupos, através do líder, poderão indicar a não atribuição da nota aos componentes do grupo que não participaram das atividades relativas ao projeto.
5. Os grupos devem idealizar os projetos a serem desenvolvidos ao longo do ano letivo, dividido em entregas parciais durante o 1º. e 2º. semestre.
6. As entregas serão parciais e divididas entre as disciplinas trabalhadas ao longo do ano. A solicitações são individuais, ou seja, feitas por cada disciplina.
7. Será realizada uma entrega ao final de cada sprint, a entrega deve conter todos os pedidos de todas as disciplinas.

3. Responsabilidades

Responsabilidades dos alunos

- Ter ciência do documento da *Challenge* e cumprir as entregas conforme solicitação dos professores.
- Todos os componentes do grupo devem estar envolvidos em todas as disciplinas do projeto. Fica proibido e irá onerar a nota individual do aluno que desenvolver o conteúdo somente de uma das disciplinas, todos os alunos devem gerar artefatos de todas as disciplinas.
- Atentar-se a qualidade no desenvolvimento dos entregáveis.

Responsabilidades dos Professores do Curso

- Responsáveis por orientar o desenvolvimento do projeto em suas disciplinas.
- A correção de cada entregável, é de responsabilidade do professor da disciplina em cada turma.
- Disponibilizar nota individual referente à disciplina.

- Manter informações no grupo de professores relativas a cada grupo (compartilhar avaliação dos grupos)
- Manter sua solicitação de entregável sempre atualizada para o grupo de professores e alunos.
- Explicar detalhadamente entregável da disciplina e critérios de avaliação junto aos alunos
- Disponibilizar justificativa de nota aplicada ao grupo/aluno, quando se aplicar.

Relação de professores responsáveis pela *Challenge*:

- 1 TDS A, F, G, H, J, R e S

Professores Allen Fernando e José Henrique Cordeiro, gestão, planejamento e acompanhamento dos projetos.

Professores Fernanda Caetano e José Henrique Cordeiro, scrum master, comunicação e orientação de entregas junto à IBM.

Demais Professores do curso, mentoria e acompanhamento técnico dos projetos.

4. Exigências a serem cumpridas em cada disciplina

4.1. AI & Chatbot

- **1ª Entrega:** Um documento **PDF**
 - Descrição da solução proposta pelo grupo para o desafio (Challenge).
 - Descrição de como agentes conversacionais podem auxiliar na solução do projeto.
 - Descrição de uma proposta de solução um problema usando o Watson Assistant como parte da solução do desafio.
 - Essa entrega será apenas escrita, ou seja, em formato PDF.
- **2ª Entrega:** O arquivo **JSON do Watson Assistant**
 - Definição de 5 intenções e seus respectivos exemplos:
 - Explicar o propósito da definição de cada intenção proposta na própria descrição do Watson Assistant.
 - Cada intenção deverá contar um mínimo de 15 exemplos.
 - Não serão contabilizadas intenções de saudações e despedidas.

- Definição de 3 entidades e seus respectivos sinônimos:
 - Explicar o propósito da definição de cada entidade proposta na própria descrição do Watson Assistant.
 - Cada entidade deve conter pelo menos 3 sinônimos.
 - Não serão aceitas entidades do tipo "sim", "não" e "ok".
- Essa entrega será composta apenas pelo JSON do Watson Assistant.

4.2. Agile Software Design

- **1ª Entrega:**
 - Termo de Abertura de Projeto (TAP), contendo:
 - Justificativa e Objetivo do Projeto (entendimento do problema)
 - Escopo do Projeto (delimitação do escopo e interações)
 - Premissas identificadas
 - Escopo preliminar do produto/solução
 - Cronograma das atividades previstas para o primeiro semestre (da ativação do projeto até a 2ª entrega)
 - Equipe envolvida
 - Restrições e Riscos
 - Os itens Escopo do Projeto e Escopo do Produto deverão seguir padrão que será apresentado oportunamente pelos professores.
- **2ª Entrega:**
 - Backlog do projeto (contexto funcional) contendo:
 - Estórias do Usuário
 - Diagrama de Caso de Uso formalizando o escopo do produto
 - Planejamento de Sprints (atividades até a entrega final)

4.3. Computational Thinking using Python

- Não haverá entregas no 1º. semestre.

4.4. Database Modeling & SQL

- **1ª Entrega:**
 - Descrever o objetivo da solução definida pelo grupo e quais são as informações necessárias a persistir.
 - Relação das principais entidades e atributos necessários para a solução proposta.

- **2ª Entrega:**

- Relação das entidades e atributos propostos revisados na primeira entrega. Definição de chave primária para cada entidade proposta, descrição dos atributos propostos, informando: atributos compostos e multivalorados e a indicação do conteúdo a ser armazenado (texto, número ou data).
- Modelo entidade relacionamento preliminar: contendo entidades e atributos, chave primária e indicação de atributos opcionais e mandatórios.

4.5. Domain Driven Design

- **1ª Entrega:**

- Modelagem das classes do projeto.

- **2ª Entrega:**

- Criação do projeto Java com as classes e atributos de cada.
- Construtores, getters e setters.
- Uma classe principal com o teste das demais.

4.6. Responsive Web Development

- **1ª Entrega:**

- Organograma com o fluxo de navegação do sistema:
 - Uma apresentação(pptx) onde seja possível enxergar a navegação do sistema como um todo, descrevendo a funcionalidade de cada página.

- **2ª Entrega:**

- Telas do Sistema (navegável):
 - Criar as telas do sistema de forma que seja possível enxergar as funcionalidades e a integração entre cada uma delas. As telas devem ser criadas em HTML5/CSS3/JS e BOOTSTRAP.

5. Entregas primeiro semestre

- **1ª Entrega: 04/04/2021 – Via portal do Aluno**
- **2ª Entrega: 16/05/2021 - Via portal do Aluno**