

BLOCO MODULO ES09 - QUALITY AS CODE

TIME DE PROFESSORES



Engenharia de Software Turma T13 - ES09 - Sistemas Resilientes

Metodologia PBL (Project Based Learning) aplicada ao desenvolvimento de software com foco em Quality Assurance como ativo estratégico.

Professor Orientador: Reginaldo Arakaki
Fevereiro de 2026

Time de Professores



Flavia Santoro



Renato Penha



Reginaldo Arakaki



Fernando Pizzo Ribeiro



Filipe Gonçalves



Guilherme Cestari



Hermano Peixoto



Ovidio Lopes



Pedro Teberga



Engenharia de Software Turma T13 - ES09 - Sistemas Resilientes

Metodologia PBL (Project Based Learning) aplicada ao desenvolvimento de software com foco em Quality Assurance como ativo estratégico.

Professor Orientador: Reginaldo Arakaki

Fevereiro de 2026

Time de Professores



Flavia Santoro



Renato Penha



Reginaldo Arakaki



Fernando Pizzo Ribeiro



Filipe Gonçalves



Guilherme Cestari



Hermano Peixoto



Ovidio Lopes



Pedro Teberga

BLOCO MÓDULO ES09 - QUALITY AS CODE

CALENDÁRIO DE INSTRUÇÕES



Planejamento do Semestre T13 (ES09)

Escala de Instrutores e Distribuição Temática ao longo de 10 semanas intensivas de Fevereiro a Abril de 2026. Um cronograma estratégico que equilibra fundamentos técnicos com desenvolvimento de liderança e negócios através de 6 eixos temáticos conduzidos por 7 especialistas.

10	6	7
Semanas	Eixos Temáticos	Especialistas

Duração total do programa

45

Dias Letivos

Carga horária total.

Fevereiro 2026: Fundamentos e Diversificação

O mês inicia com uma rotação intensa entre todos os eixos, estabelecendo as bases de UX, Negócios e Matemática. Período inclui recesso estratégico entre 14-18 de Fevereiro.

Semana	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex
02-06	02 Reginaldo	03 Filipe G.	04 Reginaldo	05 Ovídio	06 Guilherme
09-13	09 Pedro	10 Pizzo	11 Guilherme	12 Ovídio	13 Reginaldo
16-20	16 Recesso	17 Recesso	18 Recesso	19 Reginaldo	20 Pedro
23-27	23 Ovídio	24 Ovídio	25 Pedro	26 Pizzo	27 Reginaldo

Orientação
 Reginaldo estabelece bases

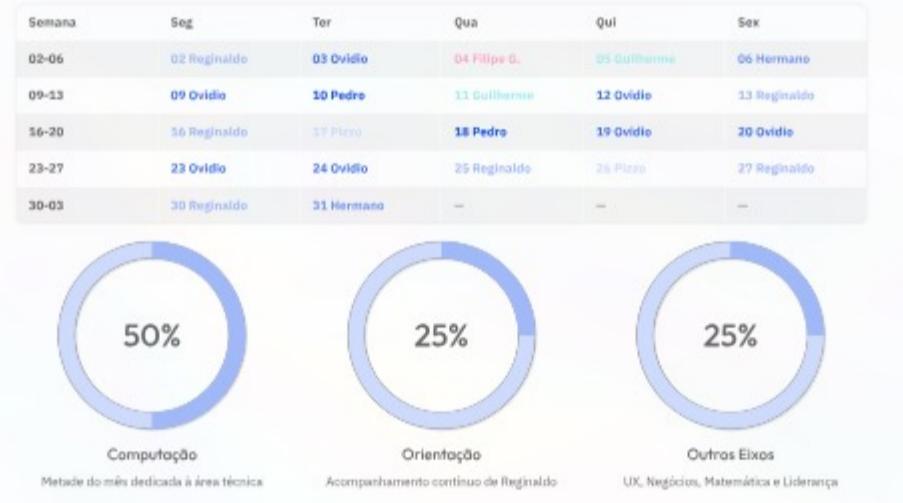
UX Design
 Guilherme introduz fundamentos

Negócios
 Pedro inicia estratégia

Matemática
 Pizzo com encontros quinzenais

Março 2026: Imersão Técnica e Rotina Intensa

Poco predominante no eixo de Computação com Ovídio e Hermano, totalizando 13 dias dedicados à área técnica. Este é o mês de maior intensidade do programa.



Abril 2026: Consolidação e Encerramento

Calendário de Abril

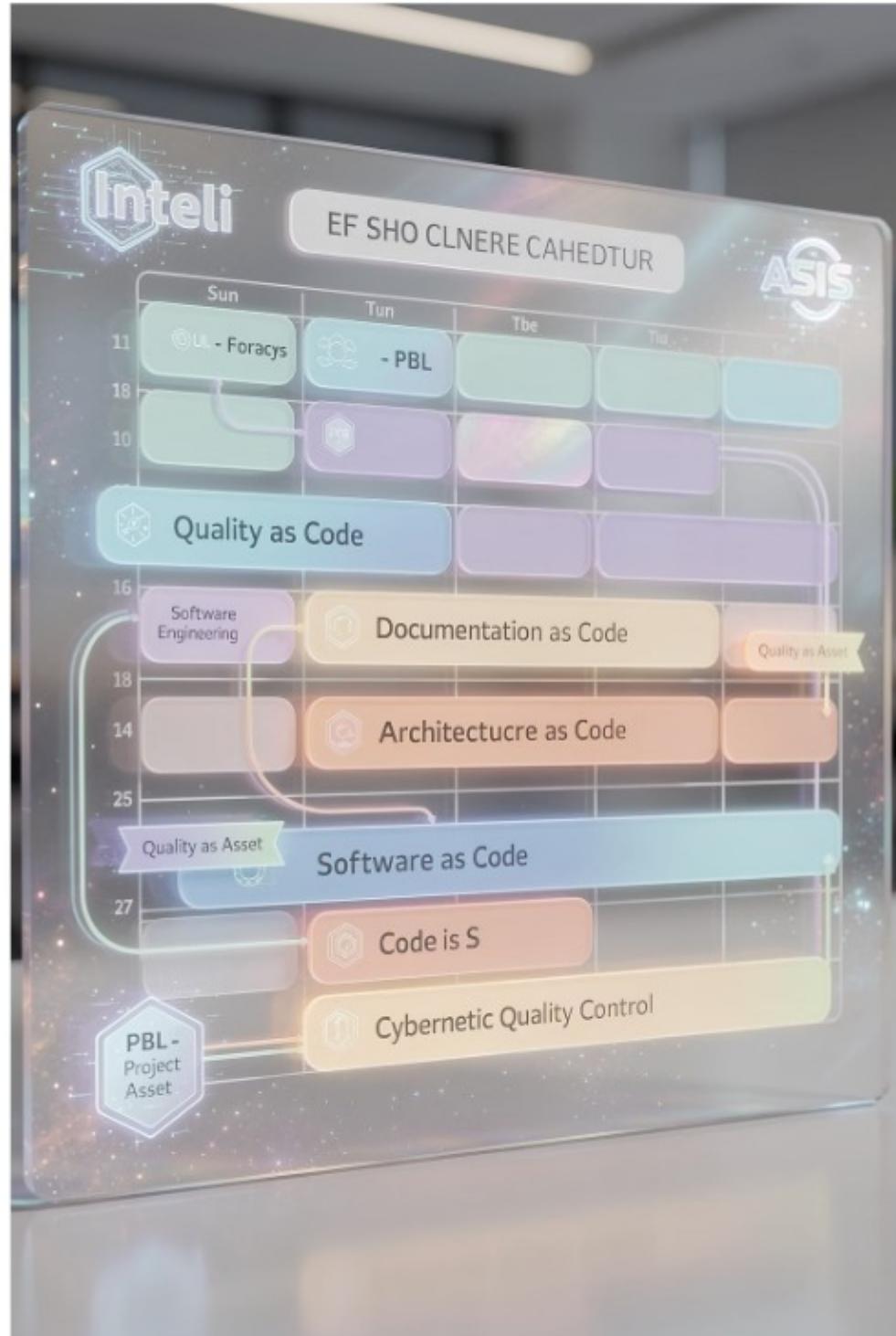
Seg	Ter	Qua	Qui	Sex
01 Reginaldo	02 Reginaldo	03 —	—	—
06 Hermano	07 Ovídio ¹	08 Filipe G.	09 Hermano	10 Reginaldo

Reta final com forte presença de Orientação para fechamento de ciclo e últimas aulas técnicas com Hermano e Ovídio. O semestre encerra em 10 de Abril com Reginaldo.



Dashboard Estratégico da Escala





Planejamento do Semestre T13 (ES09)

Escala de Instrutores e Distribuição Temática ao longo de 10 semanas intensivas de Fevereiro a Abril de 2026. Um cronograma estratégico que equilibra fundamentos técnicos com desenvolvimento de liderança e negócios através de 6 eixos temáticos conduzidos por 7 especialistas.

10

Semanas

Duração total do programa

6

Eixos Temáticos

Áreas de conhecimento

7

Especialistas

Corpo docente dedicado

45

Dias Letivos

Carga horária total

Fevereiro 2026: Fundamentos e Diversificação

O mês inicia com uma rotação intensa entre todos os eixos, estabelecendo as bases de UX, Negócios e Matemática. Período inclui recesso estratégico entre 14-18 de Fevereiro.

Semana	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex
02-06	02 Reginaldo	03 Filipe G.	04 Reginaldo	05 Ovidio	06 Guilherme
09-13	09 Pedro	10 Pizzo	11 Guilherme	12 Ovidio	13 Reginaldo
16-20	16 Recesso	17 Recesso	18 Recesso	19 Reginaldo	20 Pedro
23-27	23 Ovidio	24 Ovidio	25 Pedro	26 Pizzo	27 Reginaldo

Orientação

Reginaldo estabelece bases

UX Design

Guilherme introduz fundamentos

Negócios

Pedro inicia estratégia

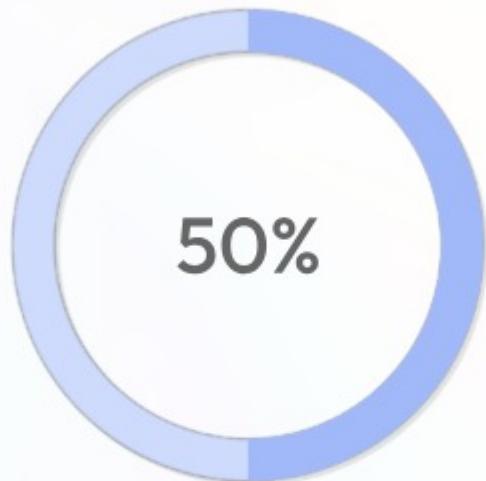
Matemática

Pizzo com encontros quinzenais

Março 2026: Imersão Técnica e Rotina Intensa

Foco predominante no eixo de Computação com Ovidio e Hermano, totalizando 11 dias dedicados à área técnica. Este é o mês de maior intensidade do programa.

Semana	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex
02-06	02 Reginaldo	03 Ovidio	04 Filipe G.	05 Guilherme	06 Hermano
09-13	09 Ovidio	10 Pedro	11 Guilherme	12 Ovidio	13 Reginaldo
16-20	16 Reginaldo	17 Pizzo	18 Pedro	19 Ovidio	20 Ovidio
23-27	23 Ovidio	24 Ovidio	25 Reginaldo	26 Pizzo	27 Reginaldo
30-03	30 Reginaldo	31 Hermano	—	—	—



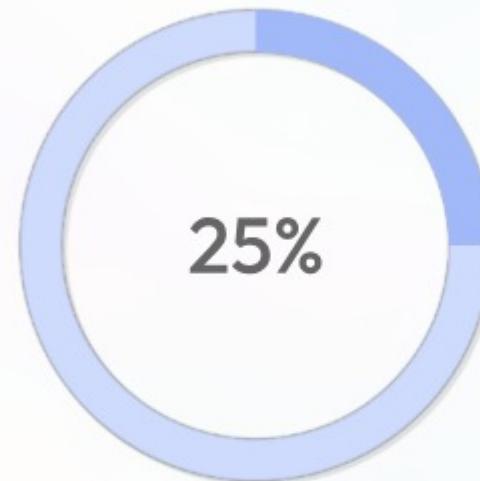
Computação

Metade do mês dedicada à área técnica



Orientação

Acompanhamento contínuo de Reginaldo



Outros Eixos

UX, Negócios, Matemática e Liderança

Abril 2026: Consolidação e Encerramento

Calendário de Abril

Seg	Ter	Qua	Qui	Sex
01 Reginaldo	02 Reginaldo	03 —	—	—
06 Hermano	07 Ovidio ¹	08 Filipe G.	09 Hermano	10 Reginaldo

Reta final com forte presença de Orientação para fechamento de ciclo e últimas aulas técnicas com Hermano e Ovidio. O semestre encerra em 10 de Abril com Reginaldo.



Início Oficial

2 de Fevereiro de 2026
com Orientação



Recesso Previsto

Intervalo entre 14 e 18 de
Fevereiro



Pico de Carga

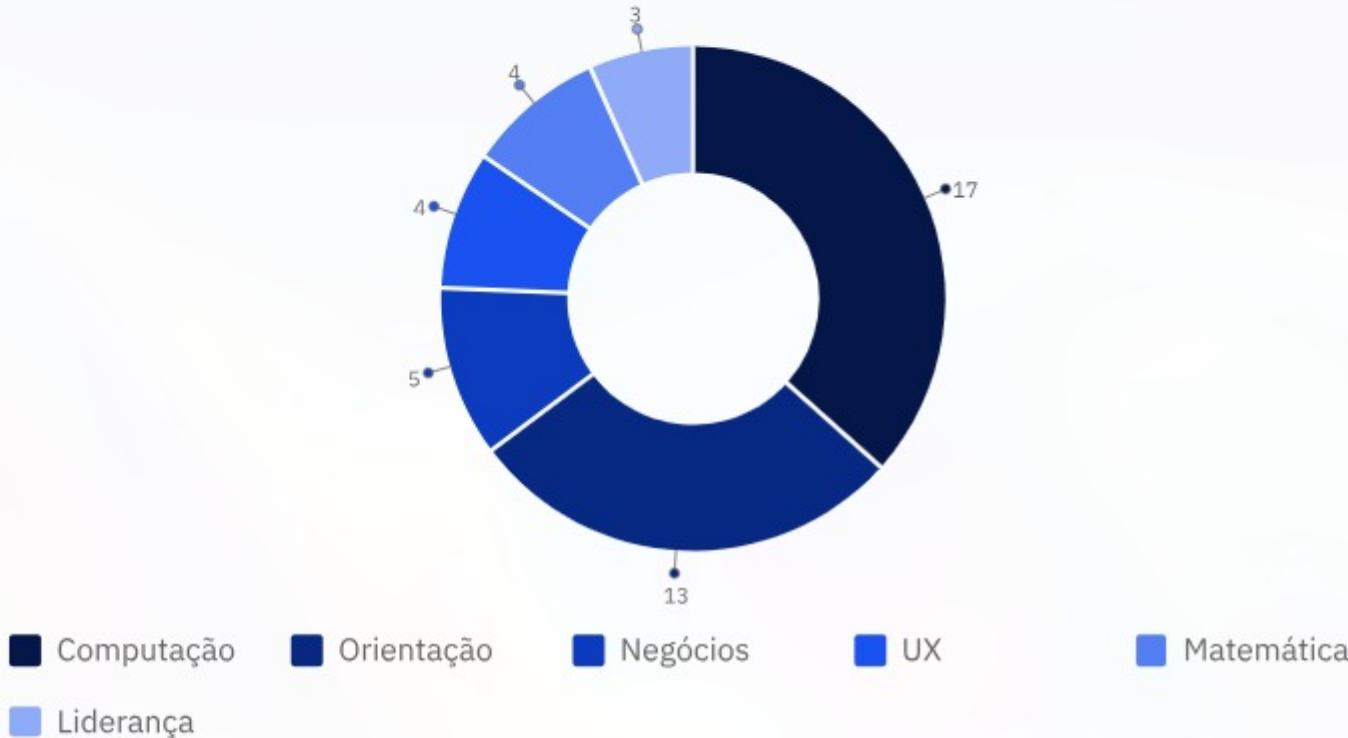
Mês de Março com foco
técnico total



Data Final

10 de Abril de 2026 com
Reginaldo

Dashboard Estratégico da Escala



Distribuição dos 45 Dias Letivos

A estrutura do curso prioriza a hard skill de Computação (37%) apoiada por um acompanhamento constante de Orientação com Reginaldo (29%), garantindo suporte contínuo ao aluno durante toda a jornada técnica.



Ovidio & Hermano

Computação - 17 dias de imersão técnica



Reginaldo

Orientação - 13 dias de acompanhamento longitudinal



Pedro & Filipe

Negócios e Liderança - 8 dias combinados



Guilherme

UX Design - 4 dias de fundamentos



Pizzo

Matemática - 4 dias com encontros quinzenais

BLOCO MÓDULO ES09 - QUALITY AS CODE

METAPROJETO/PARCERIA ENGENHARIA DE SOFTWARE

Engenharia de Software | Módulo ES09
Turma T13

Qualidade de Software e Resiliência Digital

Instructor: Reginaldo Arakaki
Data: Fevereiro de 2026



Da Qualidade Romântica à Garantia de Engenharia

Qualidade "Romântica" (O que evitar)



- Baseada em heróis (Ad Hoc)
- Discursos passivos
- Documentos estáticos
- Depende da sorte

Quality Assurance (O nosso padrão)



Ações e procedimentos para GARANTIR (por aferição) os níveis de serviços contratados.

Especificação como código, teste como documento.

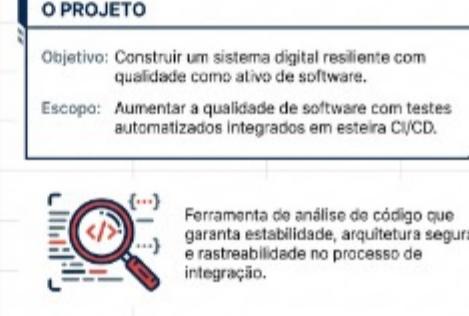
Código como ativo de SW.

O Parceiro e a Missão: ASIS by Sankhya



Empresa: ASIS Taxtech
(Ecossistema Sankhya)

Cenário: Mercado com 4.500 TaxTechs. A complexidade tributária exige robustez extrema.



ASIS

A Dinâmica de War Gaming: Blue vs. Red

BLUE TEAM (Grupo de Aferição de Qualidade)

Mindset: "Construir e Garantir"

- Foco: QoS (Qualidade de Serviço)
- Responsabilidade: Construção e Disponibilidade de Negócio
- Entregas: Rastreabilidade, Mapas de Infraestrutura e Dashboards

RED TEAM (Foco Hacker/Adversarial)

Mindset: "Testar e Explorar Falhas"

- Foco: Vulnerabilidade QoS
- Responsabilidade: Quebrar disponibilidade e rastreabilidade
- Entregas: Teste de Estresse, Ataques massivos e silenciosos

A Escada de Evolução: 5 Sprints de Entrega



Cada degrau representa uma validação entre Blue Team e Red Team.

Sprint Review 1 | Business Drivers

Objetivo: Transformar documentos de negócio em Ativo de Software.

BLUE TEAM - Entregas

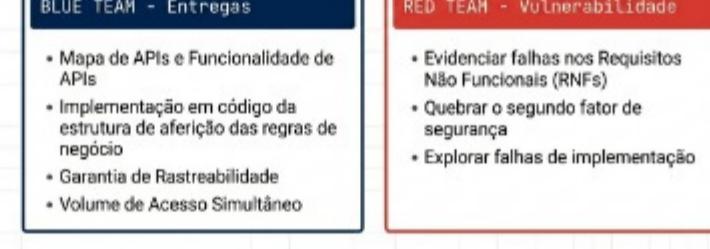
- Especificação dos Business Drivers como Código
- Definição de QoS: Disponibilidade de Negócio
- Definição de Volumetria Simultânea
- Fator de Segurança: 3x a carga esperada + Sazonalidades

RED TEAM - Vulnerabilidade

- Quebrar a Disponibilidade definida
- Quebrar a Volumetria
- Quebrar o Fator de Segurança
- Quebrar a Rastreabilidade de Negócio

Sprint Review 2 | Requisitos Funcionais e Não Funcionais

Objetivo: Implementar regras de negócio e mapas de API como código.



Sprint Review 3 | Solução Técnica

Objetivo: Especificação da Infraestrutura e Malha de Controle.

BLUE TEAM - Entregas

- Mapa de Infraestrutura e Observabilidade
- Malha fechada de controle para Disponibilidade e Rastreabilidade
- Acesso Simultâneo e Segurança
- Implementação e correção de bugs

RED TEAM - Vulnerabilidade

- Executar ataques por componentes defeituosos
- Adicionar ataques massivos
- Executar ataques SILENCIOSOS utilizando credenciais válidas

Sprint Review 4 | Dashboards de Qualidade

Objetivo: Visibilidade total do status do sistema e das vulnerabilidades.



Objetivo: Consolidação do Repositório como "Ativo de Software".

BLUE TEAM Final

- Ajustes finais de implementação das APIs
- Ajustes dos Programas de Controle de Qualidade

RED TEAM Final

- Relatório final em relação às vulnerabilidades identificadas
- Storytelling do projeto (10 pontos)

ENTREGA UNIFICADA: Projeto finalizado com Storytelling e Repositório Organizado.

Calendário Crítico de Operações

13 FEV	Sprint Review 1
27 FEV	Sprint Review 2
13 MAR	Sprint Review 3
27 MAR	Sprint Review 4
10 ABR	Sprint Review 5 (Entrega Final)

Todos os dados referentes ao ano de 2026

Definição de Sucesso (DoR/DoD)

- ✓ Código como Ativo: O software é auto-explicativo e auditável.
- ✓ Automação: Bateria de Testes Automatizados (Código-fonte dos testes).
- ✓ Integração: Pipeline de CI/CD funcional.
- ✓ Resiliência: Capacidade de suportar ataques e recuperar (Malha de controle).
- ✓ Documentação: Readme.md completo e Mapa de Arquitetura da Solução.

CONSTRUIR. TESTAR. GARANTIR.

Engenharia de Software | Módulo ES09

Turma T13

Qualidade de Software e Resiliência Digital

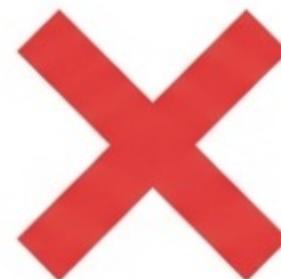
Instructor: Reginaldo Arakaki

Data: Fevereiro de 2026



Da Qualidade Romântica à Garantia de Engenharia

Qualidade "Romântica" (O que evitar)



- Baseada em heróis (Ad Hoc)
- Discursos passivos
- Documentos estáticos
- Depende da sorte

Quality Assurance (O nosso padrão)



Ações e procedimentos para GARANTIR (por aferição) os níveis de serviços contratados.

Especificação como código, teste como documento.
Código como ativo de SW.

O Parceiro e a Missão: ASIS by Sankhya



Empresa: ASIS Taxtech
(Ecossistema Sankhya)

Cenário: Mercado com
4.500 TaxTechs. A
complexidade tributária
exige robustez extrema.

O PROJETO

Objetivo: Construir um sistema digital resiliente com
qualidade como ativo de software.

Escopo: Aumentar a qualidade de software com testes
automatizados integrados em esteira CI/CD.



Ferramenta de análise de código que
garanta estabilidade, arquitetura segura
e rastreabilidade no processo de
integração.

A Dinâmica de War Gaming: Blue vs. Red

BLUE TEAM (Grupo de Aferição de Qualidade)



Mindset: “Construir e Garantir”

- **Foco:** QoS (Qualidade de Serviço)
- **Responsabilidade:** Construção e Disponibilidade de Negócio
- **Entregas:** Rastreabilidade, Mapas de Infraestrutura e Dashboards

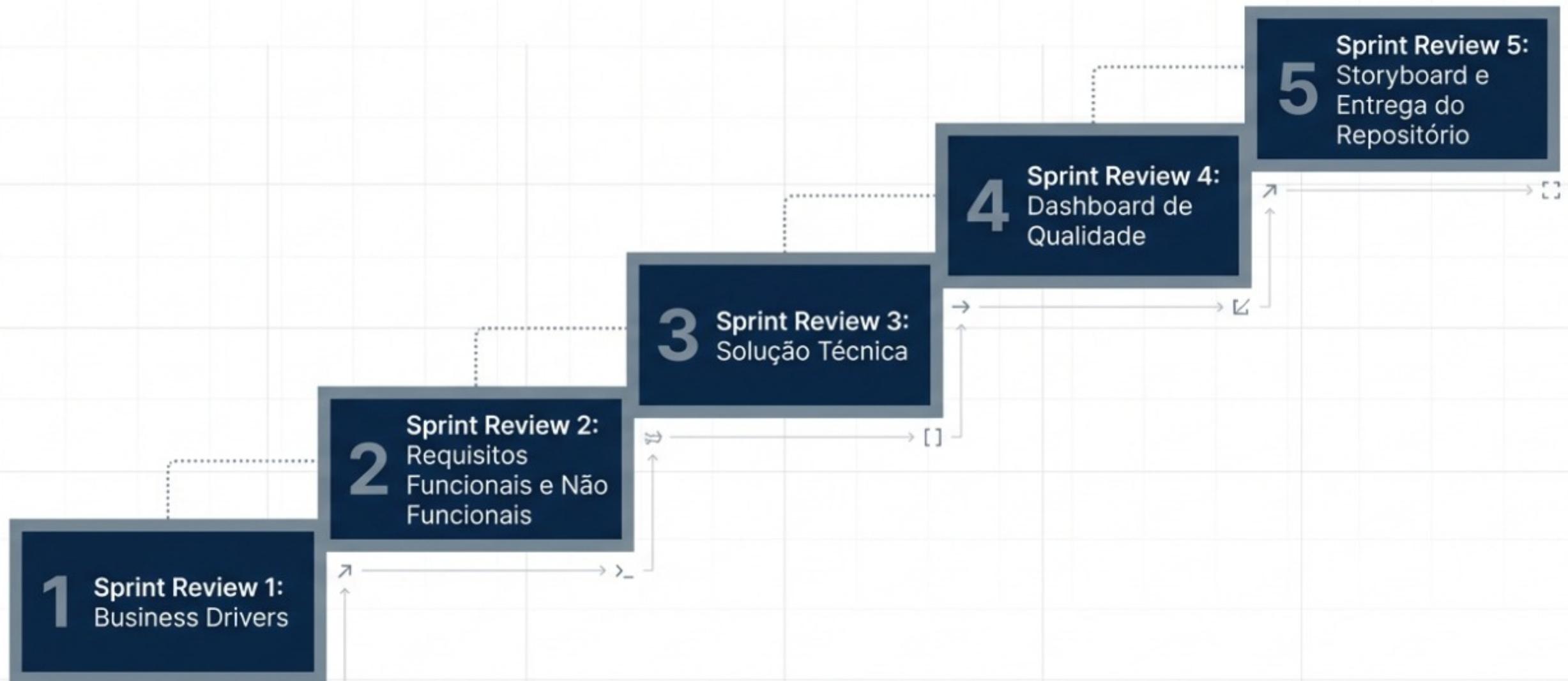
RED TEAM (Foco Hacker/Adversarial)



Mindset: “Testar e Explorar Falhas”

- **Foco:** Vulnerabilidade QoS
- **Responsabilidade:** Quebrar disponibilidade e rastreabilidade
- **Entregas:** Teste de Estresse, Ataques massivos e silenciosos

A Escada de Evolução: 5 Sprints de Entrega



Cada degrau representa uma validação entre Blue Team e Red Team.

Sprint Review 1 | Business Drivers

Objetivo: Transformar documentos de negócio em Ativo de Software.

BLUE TEAM - Entregas

- Especificação dos Business Drivers como Código
- Definição de QoS: Disponibilidade de Negócio
- Definição de Volumetria Simultânea
- Fator de Segurança: 3x a carga esperada + Sazonalidades

RED TEAM - Vulnerabilidade

- Quebrar a Disponibilidade definida
- Quebrar a Volumetria
- Quebrar o Fator de Segurança
- Quebrar a Rastreabilidade de Negócio

Sprint Review 2 | Requisitos Funcionais e Não Funcionais

Objetivo: Implementar regras de negócio e mapas de API como código.

BLUE TEAM - Entregas

- Mapa de APIs e Funcionalidade de APIs
- Implementação em código da estrutura de aferição das regras de negócio
- Garantia de Rastreabilidade
- Volume de Acesso Simultâneo

RED TEAM - Vulnerabilidade

- Evidenciar falhas nos Requisitos Não Funcionais (RNFs)
- Quebrar o segundo fator de segurança
- Explorar falhas de implementação

Sprint Review 3 | Solução Técnica

Objetivo: Especificação da Infraestrutura e Malha de Controle.

BLUE TEAM - Entregas

- Mapa de Infraestrutura e Observabilidade
- Malha fechada de controle para Disponibilidade e Rastreabilidade
- Acesso Simultâneo e Segurança
- Implementação e correção de bugs

RED TEAM - Vulnerabilidade

- Executar ataques por componentes defeituosos
- Adicionar ataques massivos
- Executar ataques SILENCIOSOS utilizando credenciais válidas

Sprint Review 4 | Dashboards de Qualidade

Objetivo: Visibilidade total do status do sistema e das vulnerabilidades.

BLUE TEAM - Entregas

- Dashboard Azul: Códigos de Qualidade
- Dados: Negócio, Requisitos, Soluções e Estatísticas
- Elaborar Mapa de 5 integrações (internas/externas) com assinaturas de versões

RED TEAM - Vulnerabilidade

- Dashboard de Riscos
- Evidenciar falhas nas integrações internas e externas
- Indicar documentação de como defender a vulnerabilidade encontrada

Sprint Review 5 | Entrega Final e Storytelling

Objetivo: Consolidação do Repositório como “Ativo de Software”.



ENTREGA UNIFICADA: Projeto finalizado com Storytelling e Repositório Organizado.

Calendário Crítico de Operações

13 FEV	Sprint Review 1
27 FEV	Sprint Review 2
13 MAR	Sprint Review 3
27 MAR	Sprint Review 4
10 ABR	Sprint Review 5 (Entrega Final)

Todas as datas referentes ao ano de 2026.

Definição de Sucesso (DoR/DoD)

-  **Código como Ativo:** O software é auto-explicativo e auditável.
-  **Automação:** Bateria de Testes Automatizados (Código-fonte dos testes).
-  **Integração:** Pipeline de CI/CD funcional.
-  **Resiliência:** Capacidade de suportar ataques e recuperar (Malha de controle).
-  **Documentação:** Readme.md completo e Mapa de Arquitetura da Solução.

CONSTRUIR. TESTAR. GARANTIR.

BLOCO ANALISES POR GRUPOS

OS PROTAGONISTAS



G01

Felipe Guterres Zilio	Kauan Moreira	Larissa dos Santos Temoteo	Rafael Rocha Barbosa
Renan Sabino dos Reis	Ryder Botelho Gorjian	Yasmim Ingrid Silva Minório	

G02

Daniel Augusto de Araújo Gonçalves	João Victor de Souza Campos	Lucas Maffeu Nunes	Paulo Henrique Ribeiro
Thiago Gomes de Almeida	Thiago Martins Vazotti de Almeida	Vinícius Gomes Ibiapina	

G03

Ana Carolina de Jesus Pacheco da Silva	André Eduardo Lobo de Paula	Fernando Tavares Bertholda	Israem Santos Silva de Jesus
João Guilherme de Jesus Salomão	Lucas Pativa Brasil	Natoly de Souza Cunha	

G04

Kauã Rodrigues dos Santos	Lucas Henrique Pereira	Matheus Ribeiro dos Santos	Matheus Ribeiro dos Santos
Milena Aparecida Vieira Castro	Rafael Furtado Victor dos Santos	Vinícius Model Flor	

G05

Anna Giulia Marques Ribeiro	Calebe Yan Verso Matias	Karine Victoria Rosa da Paixão	Lucas Corrallino Tort
Rodrigo Hu Tchile Lee	Tainá de Paula Cortez	Thalyta da Silva Viana	

G06

Arthur Bretas Oliveira	Davi Davila Verson	Gabriel Souto do Nascimento	Nicolás Ramon da Silva
Otávio de Carvalho Vasconcelos	Vinícius das Reis Savian	Vitor Margarido Balbo	



Protagonistas - Grupos de Projetos

T13 - ES9 | Sistemas Resilientes

Engenharia de Software PBL

Professor Orientador Reginaldo Arakaki



G01



Felipe Gutierrez Zillo



Kauan Massuia



Larissa dos Santos Temoteo



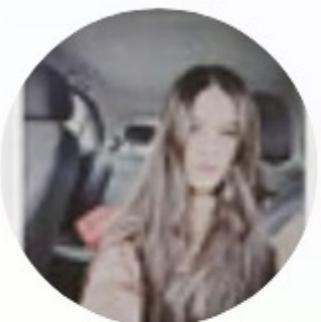
Rafael Rocha Barbosa



Renan Sabino dos Reis



Ryan Botelho Gartlan



Yasmin Ingrid Silva Minário

G02



Daniel Augusto de Araújo
Gonçalves



João Victor de Souza
Campos



Lucas Matheus Nunes



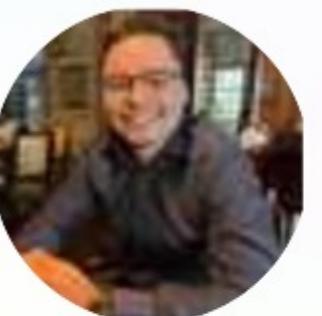
Paulo Henrique Ribeiro



Thiago Gomes de Almeida



Thiago Martins Volcati de
Almeida



Vinicius Gomes Ibiapina

GO3



Ana Carolina de Jesus
Pacheco da Silva



André Eduardo Lobo de
Paula



Fernando Tavares Bertholdo



Iasmim Santos Silva de Jesus



João Guilherme de Jesus
Salomão



Lucas Paiva Brasil



Nataly de Souza Cunha

G04



Kauã Rodrigues dos Santos



Lucca Henrique Pereira



Marlos do Carmo Guedes



Matheus Ribeiro dos Santos



Milena Aparecida Vieira
Castro



Rafael Furtado Victor dos
Santos



Vinicius Maciel Flor

G05



Anna Giulia Marques Riciopo



Calebe Yan Veras Matias



Karine Victoria Rosa da
Paixão



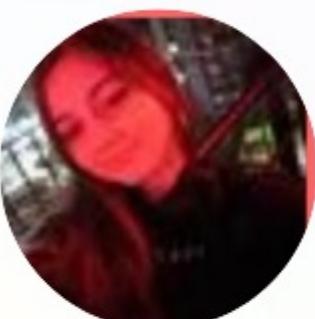
Lucas Cozzolino Tort



Rodrigo Hu Tchie Lee



Tainá de Paiva Cortez



Thalyta da Silva Viana

G06



Arthur Bretas Oliveira



Davi D'avila Versan



Gabriel Santos do
Nascimento



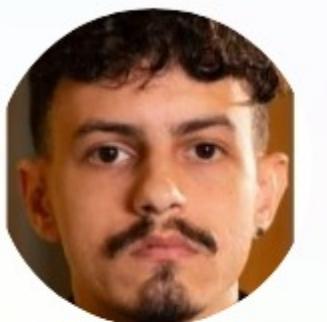
Nicolas Ramon da Silva



Otavio de Carvalho
Vasconcelos



Vinicio dos Reis Savian



Vitor Margarido Balbo

REFLEXÃO E DISCUSSÕES



COMBINADOS CONTRATO SOCIAL



Nossos Combinados: Protocolo de Convivência e Sucesso

O INTEL é um ambiente aberto e livre, focado na autonomia do aluno. Para garantir o bom funcionamento entre todos os envolvidos, segue abaixo as regras e boas práticas:

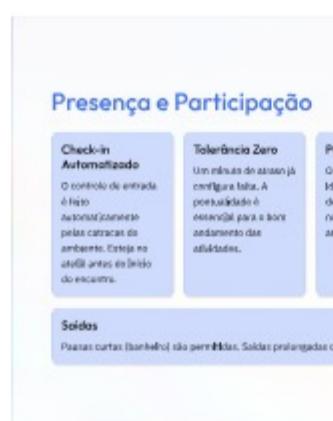
nosso objetivo é maior persistência acadêmica e garantir a melhor experiência de aprendizado para todos.

Compromisso com os Prazos



Tarefas na Adolfo
Todas as tarefas devem ser entregues até a sexta-feira da respectiva semana, com prazo final às 23:59. Não há prorrogações, exceto em casos previstos por lei (licença médica ou férias religiosas).

Dica importante: Comece cedo e verifique se tem tempo suficiente. Planeje-se com antecedência para garantir entregas de qualidade.



Presença e Participação

Check-in Automatizado
O controle de entrada é feito automaticamente pelas câmeras do sistema. Fique no auditório até o final das aulas.

Tokens na Zona
Um número de tokens já está configurado. A pontuação é associada à participação para a榜 (rank) e durante as aulas.

Participação Ativa
O compromisso é manter-se ativo no ambiente e durante as aulas.

Soldas
Pausas curtas (banheiro) são permitidas. Soldas prolongadas contam como falta.



Foco e Respeito ao Espaço

Equipamentos Eletrônicos
Celulares e Fones: É proibido o uso durante as aulas, exceto com autorização individual.
Computadores e Tablets: São exclusivos para atividades de ensino. Proibidos jogos, visualizações无关的 ou outras atividades.



Alimentos e Bebidas
Não é permitido comer ou beber na aula, com exceção de água.



Vamos Juntos Construir um Módulo de Sucesso!

01
Entregas no Prazo
Sexta-feira, 23:59 - sem exceções

02
Pontualidade
Chegar ao local do encontro

03
Foco Total
Tecnologia adequada para o encontro

04
Respeito ao Ambiente
Manter os ambientes organizados e livres de lixo.

Estas regras garantem que todos tenham a melhor oportunidade de aprendizado. Conte com o apoio da Coordenação Acadêmica para qualquer dúvida!



Nossos Combinados: Protocolo de Convivência e Sucesso

MÓDULO 2026.1

FEVEREIRO A ABRIL

O Inteli é um ambiente aberto e livre, focado na autonomia do aluno. Para garantir o bom funcionamento entre fevereiro e abril de 2026, seguimos "poucas e boas regras" essenciais.

Nosso objetivo é evitar problemas acadêmicos e garantir a melhor experiência de aprendizado para todos.

Compromisso com os Prazos



Tarefas na Adalove

Todas as tarefas devem ser entregues até a sexta-feira da respectiva semana, com prazo rígido às **23:59**. Não há prorrogações, exceto em casos previstos por lei (licença médica ou feriados religiosos).

- Dica importante:** Comece cedo e evite o envio no último minuto. Planeje-se com antecedência para garantir entregas de qualidade.

Presença e Participação

Check-in Automatizado

O controle de entrada é feito automaticamente pelas catracas do ambiente. Esteja no ateliê antes do início do encontro.

Tolerância Zero

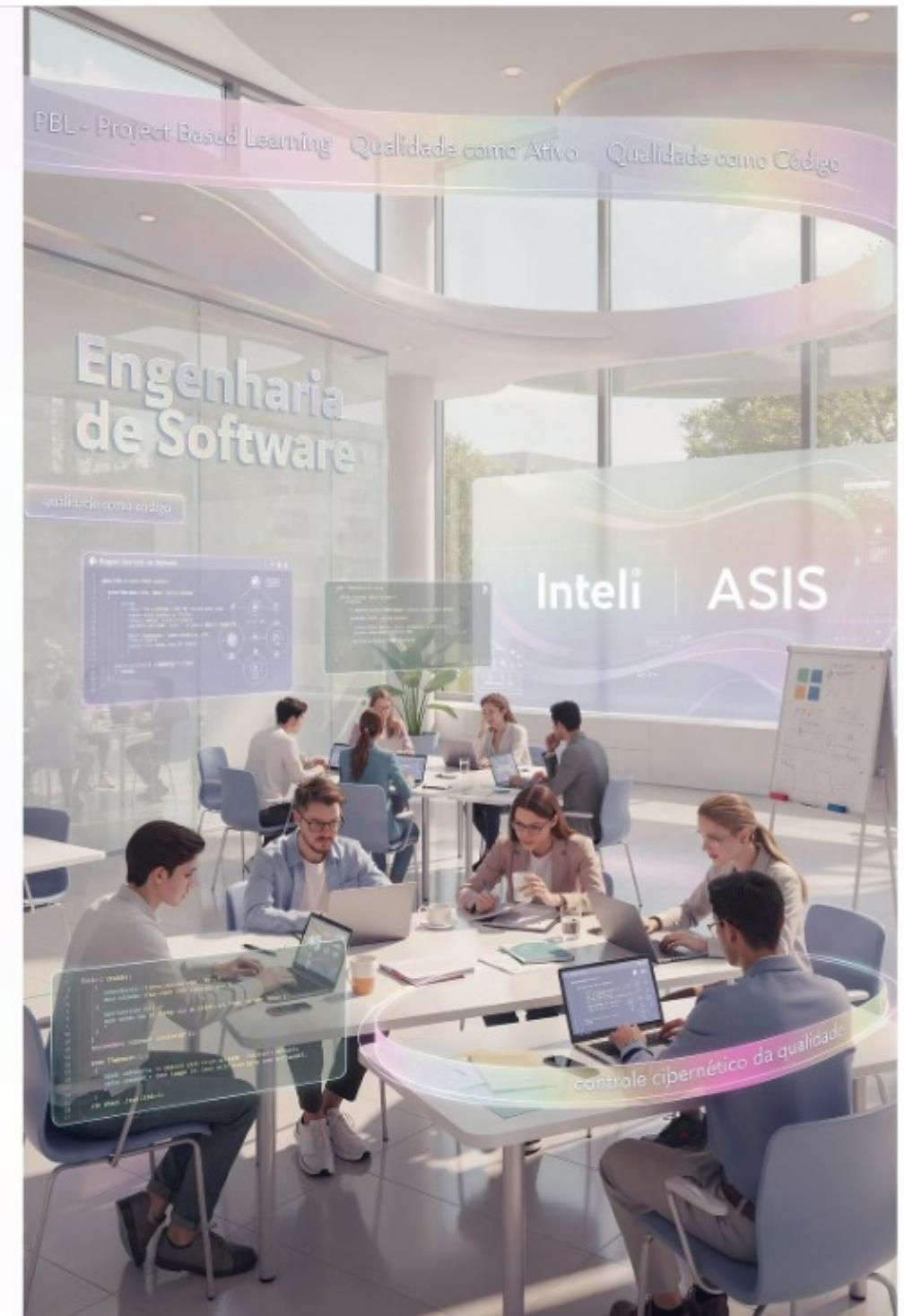
Um minuto de atraso já configura falta. A pontualidade é essencial para o bom andamento das atividades.

Participação Ativa

Os professores identificarão os níveis de participação ativa no ambiente e durante as instruções.

Saídas

Pausas curtas (banheiro) são permitidas. Saídas prolongadas contam como falta.



Foco e Respeito ao Espaço

Equipamentos Eletrônicos

Celulares e Fones: É proibido o uso durante as aulas, exceto com solicitação médica.

Computadores e Tablets: Uso exclusivo para atividades do encontro. Proibidos jogos, reuniões externas ou sites não relacionados.



Alimentos e Bebidas

Não é permitido comer ou beber nos ateliês, com exceção de água.





Vamos Juntos Construir um Módulo de Sucesso!

01

Entregas no Prazo

Sexta-feira, 23:59 - sem exceções

02

Pontualidade

Chegue antes do início do encontro

03

Foco Total

Tecnologia apenas para atividades do encontro

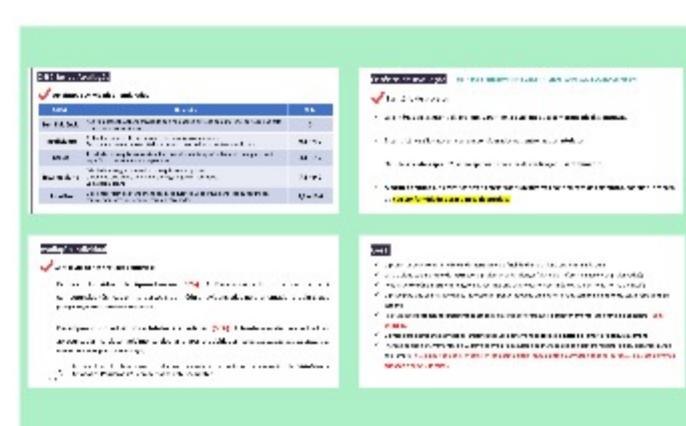
04

Respeito ao Ambiente

Mantenha os ateliês organizados e livres de alimentos

Estas regras garantem que todos tenham a melhor experiência de aprendizado. Conte com o apoio da Direção Acadêmica para qualquer dúvida!

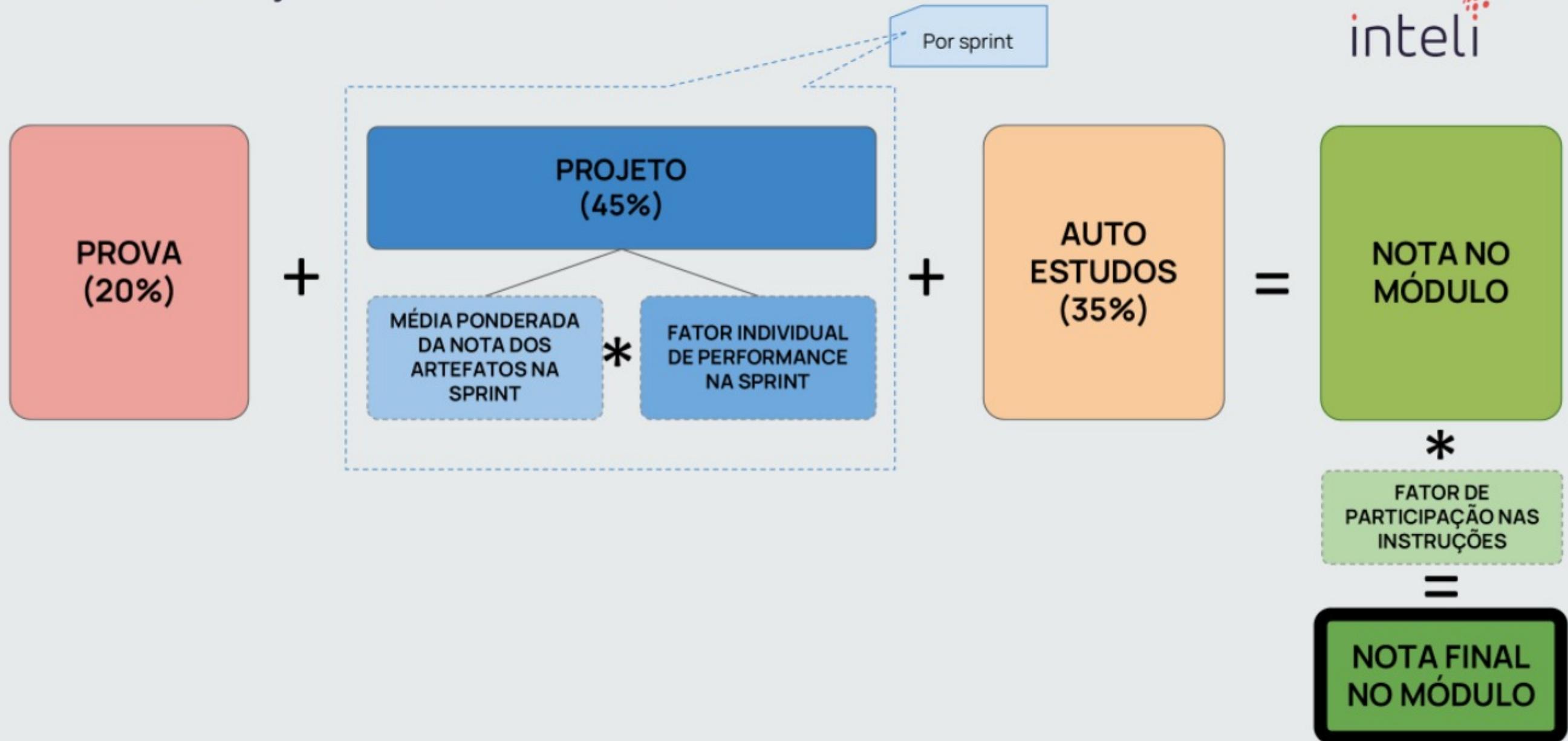
NOTAS AVALIAÇÃO APRENDIZADO



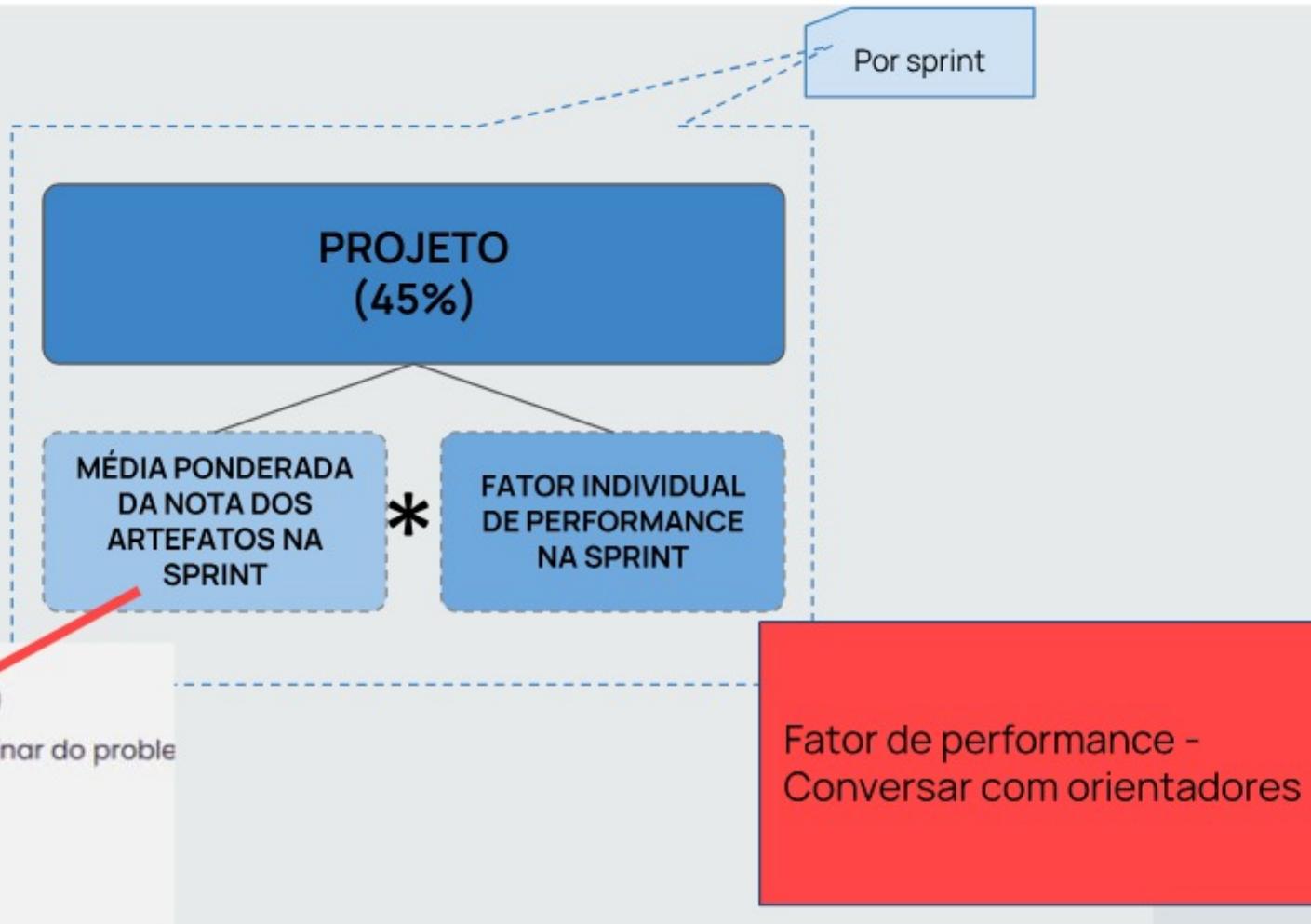


Avaliação Individual e em Grupo T13-E09

AVALIAÇÃO DO MÓDULO



PROJETO



AUTO ESTUDOS PONDERADOS

AUTO
ESTUDOS
(35%)

Tem peso!

Pode ser durante a instrução ou em casa!
Se for na instrução e você não estiver presente a nota é zero!

PRAZO RÍGIDO DE ENTREGA
Sexta até meia-noite!

EVITE DEIXAR SUAS
ATIVIDADES PARA
O ÚLTIMO MINUTO.

SE PRECISAR DE
MAIS TEMPO, COMECE
MAIS CEDO!

Prorrogação só é
permitida em casos
muito específicos
previstos por lei,
como licença médica
e feriados religiosos.

Tem 1 essa semana 01 e 2 na semana 02! Prazo: 06/02 e 13/02

💡 [Design Sprint] Atividade ponderada aplicada em instrução	Semana 01	3	Aguardando
💡 Questão de negócios 01	Semana 02	2	Aguardando
💡 Questão Ponderada: Análise da árvore de falha	Semana 02	2	Aguardando

FATOR DE PARTICIPAÇÃO NAS INSTRUÇÕES



- A partir deste trimestre, o **Fator de Participação** passa a compor a **nota final do módulo**
- O modelo já foi aplicado de forma **simulada no 2º semestre de 2025**



Cálculo da nota final:

Nota final (com fator) = Nota final × Fator de Participação

FATOR DE PARTICIPAÇÃO NAS INSTRUÇÕES



- Baseado na avaliação diária dos professores sobre a participação nas instruções
- Participar significa contribuir ativamente para a aula com:
 - a. Boas dúvidas
 - b. Conexões com os autoestudos
 - c. Participação em debates e atividades em grupo
 - d. Compartilhamento de conhecimentos relevantes
- Cada participação efetiva será registrada na Adalove
- O fator resulta da soma desses registros ao longo do módulo
- **Ao final do módulo, cada aluno(a) será enquadrado(a) em uma faixa de participação, que contempla todos os alunos do Inteli, e não somente da turma.**

FATOR DE PARTICIPAÇÃO NO INTELI		
FAIXA	% alunos	Fator de multiplicação
A	15%	1,05
B	50%	1
C	20%	0,95
D	10%	0,9
E	5%	0,85

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO



[APROVADO]

Presença maior ou igual
a 80% e Média maior ou
igual a 7,0

[RECUPERAÇÃO]

Presença maior ou igual
a 80% e Média entre 4,0
e 6,9

[REPROVADO]

Presença menor que
80% **ou** Média menor
que 4,0

Critérios de Avaliação

✓ Artefatos e Atividades Ponderadas

Critério	Descrição	Nota
Sem Evidência	Não foi possível avaliar a atividade pois não houve entrega ou o material enviado não está relacionado ao solicitado.	0
Insuficiente	A atividade apresenta apenas parte dos requisitos esperados. Recomenda-se revisar os critérios e desenvolver melhor o conteúdo solicitado.	0,1 – 4,0
Básico	A maioria dos requisitos foi atendida, mas ainda falta aprofundamento ou alguns pontos específicos a serem melhor explorados.	4,1 – 7,0
Intermediário	Atividade entregue com todos os requisitos cumpridos. O trabalho está claro, objetivo e abrange o que foi solicitado. Bom desempenho!	7,1 – 9,0
Foi Além	Excelente! Além de atender a todos os requisitos, você trouxe análises ou resultados complementares que enriqueceram a atividade.	9,1 – 10,0

Critérios de Avaliação

<https://drive.google.com/file/d/1xFZtzKzHF14DrtrAq75EuX6583DkLj3v/view?usp=sharing>

✓ Escritório de projetos

- Os critérios do escritório de projetos garantem a **qualidade** e a **conformidade das entregas**.
- Estes critérios são fatores a serem **considerados** nas entregas dos **artefatos**.
- Os critérios, **até a sprint 2**, serão apenas de caráter de verificação – **sem demérito**.
- **A partir da sprint 3**, os critérios serão considerados **avaliativos** nas entregas dos **artefatos**, podendo, em caso de **não conformidade**, **zerar a nota do artefato**.

Avaliação Individual

✓ Será dividida nos seguintes critérios:

- **Evolução Individual de Aprendizagem (50%)** → Desenvolvimento do aluno frente à competências técnicas e interpessoais do módulo, evidenciadas pelo orientador e pelo grupo (avaliação 360, conversas individuais ou observação).
- **Desempenho individual nos artefatos e atividades: (50%)** → frente à evidências individuais apresentadas no desenvolvimento dos artefatos e atividades (participação nas cerimônias, uso adequado do quadro KanBan e boas práticas – métricas ágeis)

 A nota final do desempenho individual respeitará os critérios de avaliação de "Artefatos e Atividades Ponderadas", apresentadas anteriormente!

Geral

- ✓ O professor pode conferir no **início da instrução e ao final do dia** se o aluno está em sala de aula;
- ✓ Caso o aluno saia **no meio da instrução**, o professor poderá lançar falta a ele (refere-se a ausências prolongadas);
- ✓ Política de **tolerância zero** em relação a atrasos nas entregas (exceto casos médicos ou dentro na norma do Inteli);
- ✓ O prazo para entregar as atividades (autoestudos ponderados) de uma determinada **semana** é a **noite de sexta-feira daquela semana**.
- ✓ As atividades (**autoestudos ponderados em sala**) deverão ser entregues, **obrigatoriamente**, até o **final do encontro** – **sem exceções**.
- ✓ O prazo para entregar as atividades (artefatos) de uma determinada **sprint** é a **noite de sexta-feira daquela semana**.
- ✓ Atenção ao uso de ferramentas de IA. Deve-se avaliar o resultado de maneira crítica e sempre reportar o uso, disponibilizando os prompts. **(o uso indevido pode ser caracterizado como plágio, onde a nota da atividade pode ser zerada e, em caso extremos, acionado o comitê de ética)**.