



Projeto Interdisciplinar I – 2022

1. Introdução

No Projeto Pedagógico do Curso (PPC) do CST em Desenvolvimento de *Software* Multiplataforma foram previstos seis Projetos Interdisciplinares, **um a cada semestre letivo**, a serem desenvolvidos em disciplinas-chave, ou seja, disciplinas nas quais o professor responsável será encarregado de desenvolver o PI. Para cada disciplina-chave existe um conjunto de disciplinas que servirão de apoio. Estas disciplinas são denominadas disciplinas-satélite.

O desenvolvimento dos Projetos Interdisciplinares foi uma forma encontrada para promover a interdisciplinaridade, explicitando no currículo a integração das competências, sem comprometer as especificidades das disciplinas e sem a necessidade de criar-se uma disciplina exclusivamente para o desenvolvimento de projetos.

A elaboração, a entrega e a apresentação do Projeto Interdisciplinar constituem **atividades avaliativas obrigatórias**. No curso de Desenvolvimento de *Software* Multiplataforma, o conjunto dos seis Projetos Interdisciplinares substitui o Trabalho de Graduação (TG).

Este documento contém as instruções que devem ser seguidas na execução do Projeto Integrador I (PI I) deste semestre.

2. Disciplinas integrantes

- Disciplina-chave: *Engenharia de Software*;
- Disciplinas-satélite: Modelagem de Banco de Dados, Desenvolvimento Web I, Algoritmo e Lógica de Programação, Engenharia de Software I e *Design* Digital.



3. Objetivo geral

Elaborar um produto do *software* próximo à realidade profissional a ser vivenciada pelos alunos, ao mesmo tempo que desenvolve as competências profissionais e socioemocionais correspondentes aos objetivos de aprendizagem das disciplinas integrantes.

4. Objetivos específicos

Elaborar um *website* institucional para uma empresa ou organização não governamental, usando as tecnologias HTML e CSS, com as seguintes características:

- logotipo, identidade visual e paleta de cores próprias;
- *layout* de acordo com os padrões de mercado;
- uma página inicial, contendo a apresentação da empresa e *links* para as páginas internas; e
- pelo menos 5 (cinco) páginas internas, cada qual contendo texto e, pelo menos, uma imagem ou foto.

Caso seja escolhida, pela equipe, uma empresa real, esta não poderá exigir exclusividade sobre os códigos produzidos, restando claro que eles estarão publicamente disponíveis em repositório do GitHub.

5. Competências a serem desenvolvidas

1. Competências profissionais

- Especificar os requisitos, projetar e documentar soluções de *software* baseadas no conhecimento apropriado de teorias,



modelos e técnicas, observando as necessidades dos projetos (Engenharia de *Software*);

- Modelar e implantar processos de negócio, propor soluções de TI, a fim de aumentar a competitividade das organizações (Engenharia de *Software*);
- Construir páginas *web*, utilizando linguagem de marcação, de acordo com a necessidade do segmento ou projeto, buscando recursos que sejam adaptados aos mais diversos dispositivos (Desenvolvimento *Web I*);
- Desenvolver soluções de *software* empregando conceitos e técnicas de Design Digital e Visual (*Design Digital*);
- Empregar as melhores práticas da Arquitetura da Informação no desenvolvimento de *software* para *Web* (*Design Digital*).
- Análise geral da consistência entre documentação e código e design gerado pelo grupo (Modelagem de Banco de Dados e Algoritmo e Lógica de Programação).

2. Competências socioemocionais

- Atuar com liderança em função dos contextos do trabalho (ES);
- Atuar de forma colaborativa quando do trabalho em equipe (ES);
- Contribuir para o alcance de objetivos comuns (ES);
- Demonstrar capacidade de adotar em tempo hábil a solução mais adequada entre possíveis alternativas (ES);
- Demonstrar habilidade para escutar atentamente seu interlocutor (ES);
- Evidenciar desinibição e desprendimento para lidar com pessoas de cargos superiores (ES);



- Agir com pensamento crítico voltado à resolução de situações-problema (DW1);
- Demonstrar capacidade de lidar com situações novas (DW1);
- Evidenciar iniciativa e flexibilidade para adaptar-se a novas dinâmicas (DW1);
- Responder com empatia a emoções e necessidades manifestadas por outras pessoas (DD).

6. Formação de equipes

Para a elaboração do presente Projeto, os alunos dividir-se-ão em equipes de 4 (quatro) membros. **É vedada a execução e a apresentação na modalidade individual.**

Cada grupo deverá criar um repositório do GitHub para cada equipe, o qual, para fins avaliativos, deverá receber *commits* de **todos** os integrantes.

7. Artefatos a serem entregues

- Engenharia de *Software*: regras de negócio (RN), diagrama Canvas, descrição dos requisitos funcionais (RF) e não funcionais (RNF), matriz de rastreabilidade entre RN x RF e RF x RF e por fim o *PITCH* com a apresentação do produto final, valendo como apresentação nas três disciplinas que compõem o PI I (Projeto Interdisciplinar I);
- Desenvolvimento *Web* I: *website* institucional desenvolvido em HTML e CSS por meio do compartilhamento do repositório no GitHub;



- *Design* Digital: descrição e justificativa das cores e tipografia utilizados, de acordo com as emoções a serem despertadas no público-alvo do *website*.

Instruções específicas serão providas por cada professor nas aulas da respectiva disciplina.

8. Forma e prazo de entrega

Os artefatos deverão ser entregues na forma determinada pelo professor de cada disciplina.

9. Avaliação e notas

O projeto será avaliado de 0 (zero) a 10 (dez) pelo professor de cada disciplina. Posteriormente, será calculada a média simples das três notas, sendo essa média aproveitada, em de cada disciplina.

10. Disposições finais

Dúvidas e omissões deste documento serão sanadas pelos professores das disciplinas envolvidas no que compete a cada uma delas, e em deliberação comum entre eles quando a questão envolver mais de uma disciplina.