




# SKILLSYNC

Integrantes: Antônio Cássio de Oliveira Neto e Vinicius Maciel Pires

Engenharia de Software  
2023.2





# Tópicos

**01**

## **Produto**

Apresentação de todos os detalhes da Skillsync

**02**

## **Experiência**

Com o curso, o projeto, a execução do produto e divisão de tarefas

**03**

## **Sugestões**

Para o curso

**04**

## **Perguntas**

Dúvidas em relação ao projeto ou produto

A decorative graphic in the top right corner of the slide. It consists of a cluster of hexagons in various shades of blue and teal, some of which are 3D cubes. Small white dots are scattered around the hexagons, creating a sense of depth and movement.

# O1 Produto

## Skillsync

Conectamos você com  
profissionais qualificados

# O que é a Skillsync


É uma plataforma especializada na compra e venda de serviços para pessoas físicas.

Atua como a responsável pela hospedagem e divulgação dos serviços na plataforma, assim como, age como um ambiente de negociação e avaliação desses serviços.



# 01.a Cadastro de Usuários

## Cadastro



Nome:

Email:

CPF:

RG:

Telefone:

Endereço:

Senha:

Confirmar Senha:

☐ Sou um prestador de serviços

Cadastrar

Já tem uma conta? [Faça login](#)

# 01.b Login

## Login



Email:

Senha:

Entrar

Ainda não tem uma conta? [Cadastre-se](#)

# 01.c Home



# 01.d Cadastro de serviços

## Cadastro de Serviço

Nome do Serviço

Valor do Serviço

Descrição do Serviço

Cadastrar

Pesquisar...

Pesquisar

## Minha Lista de Serviços

ID	Nome	Valor	Descrição	Disponibilidade	Ações



## 01.e.1 Solicitação de serviço

Pesquisar...

Pesquisar



rrrrrrrrrrrr

1222222222222222

6. **Conclusion**

R\$ 111.111.111,00



R\$ 778,00

# 01.e.2 Confirmação de serviço

SKILLSYNC

[Home](#)

[Minhas Avaliações](#)

[Serviços](#)

[Solicitações](#)

[Solicitar Serviço](#)

[Dashboard](#)

[Pagamentos](#)

[Usuário](#) ▼

## Serviços Solicitados

ID	Descrição	Status	Ações
11	tttttttttttttttttt	Aprovado	<a href="#">Detalhes</a>

# 01.g Pagamentos

SKILLSYNC

[Home](#)

[Minhas Avaliações](#)

[Serviços](#)

[Solicitações](#)

[Meus Serviços](#)

[Dashboard](#)

[Pagamentos](#)

[Usuário ▾](#)

## Selecionar forma de pagamento:

VISA



Escolha o método de pagamento:

- ☒ Cartão de Crédito
- ☐ Boleto Bancário
- ☐ PIX

Escolher

Número do cartão:

Nome do Titular:

Validade:

CVV:

Cadastrar cartão de crédito

### Meus cartões:

Titular:	Cartão:	Validade:	+
Nenhum cartão cadastrado.			

# 01.h Avaliação

SKILLSYNC

[Home](#)

[Minhas Avaliações](#)

[Serviços](#)

[Solicitações](#)

[Meus Serviços](#)

[Dashboard](#)

[Pagamentos](#)

[Usuário](#) ▼

## Avaliar Prestador:

Título

Nota:

Prestador:

Descrição:

Finalizar

## Minhas críticas:

ID	Prestador	Título	Nota	+
Nenhuma avaliação feita.				

# 01.i Dashboard



SKILLSYNC

[Home](#)

[Minhas Avaliações](#)

[Serviços](#)

[Solicitações](#)

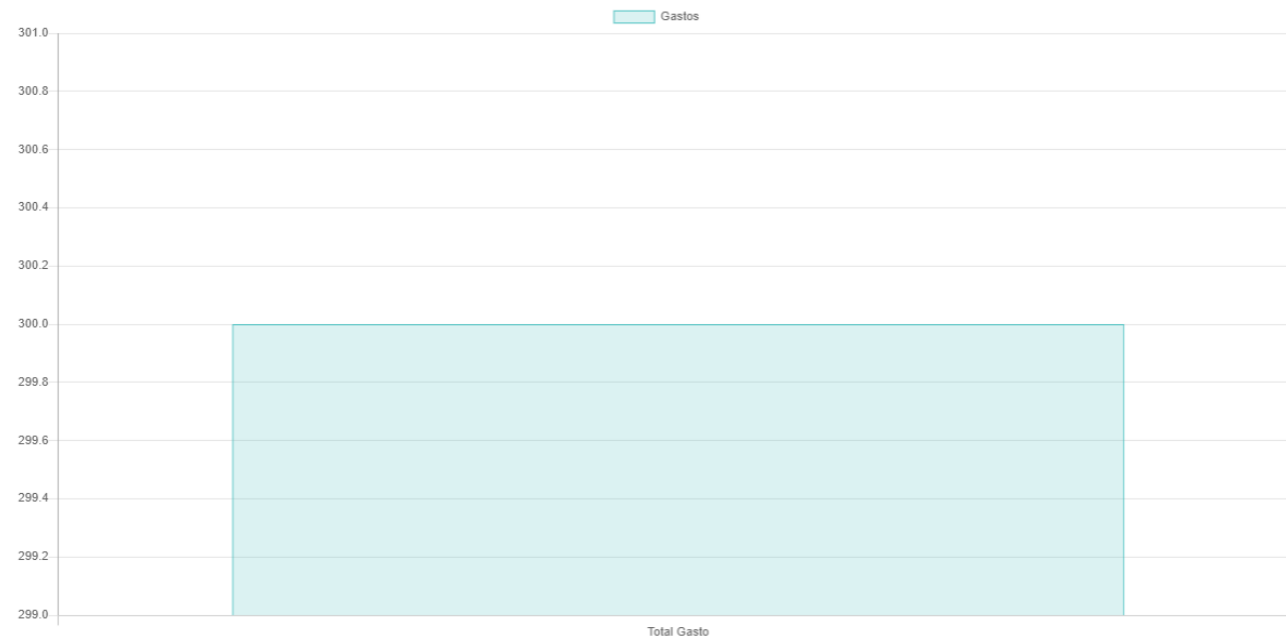
[Meus Serviços](#)

[Dashboard](#)

[Pagamentos](#)

[Usuário ▾](#)

## Dashboard



# 02

## Experiência

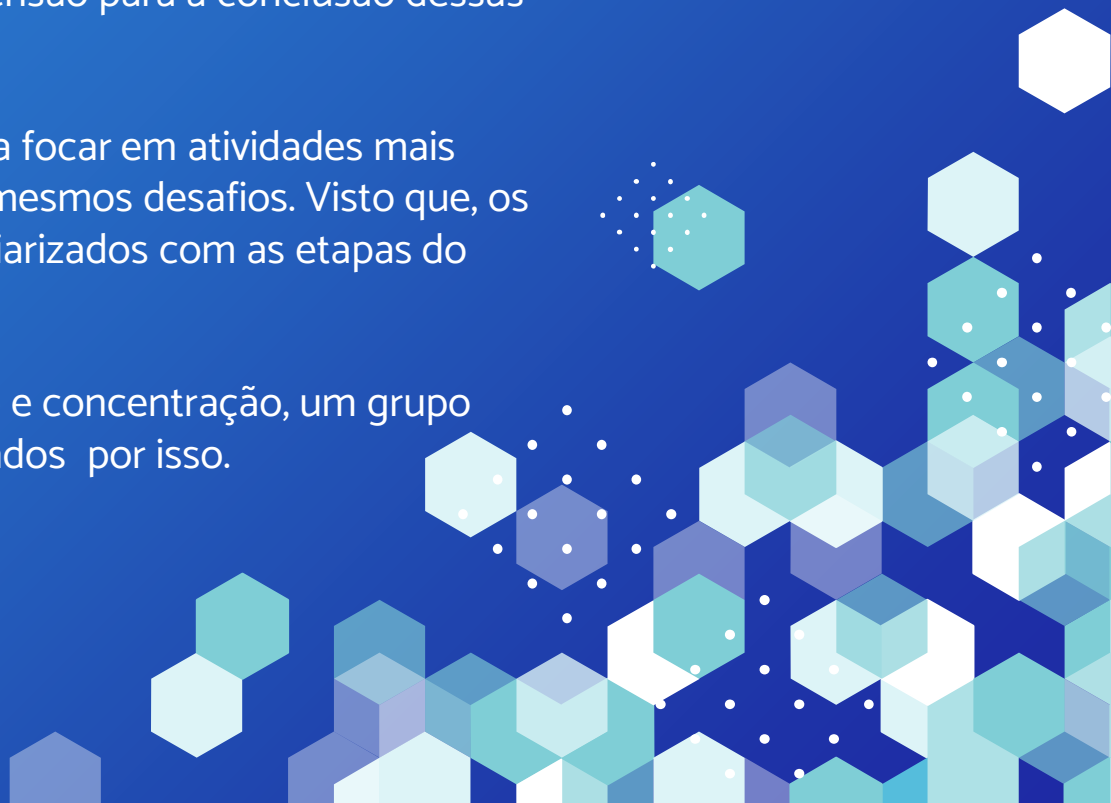
- Nivelamento Individual
- Aprendizado por etapas
- Pontos positivos
- Pontos negativos

## O2.a Nivelamento Individual

As atividades e trabalhos individuais foram interessantes para proporcionar ao indivíduo uma situação de aprendizagem e tensão para a conclusão dessas atividades e adquirir tais conhecimentos;

O que ajuda o coletivo, pois o mesmo poderia focar em atividades mais complexas ou perder menos tempo com os mesmos desafios. Visto que, os indivíduos estão (em tese) mais aptos e familiarizados com as etapas do projeto;

Visto que o projeto pode custar muito tempo e concentração, um grupo desnivelado pode ter seus desafios multiplicados por isso.

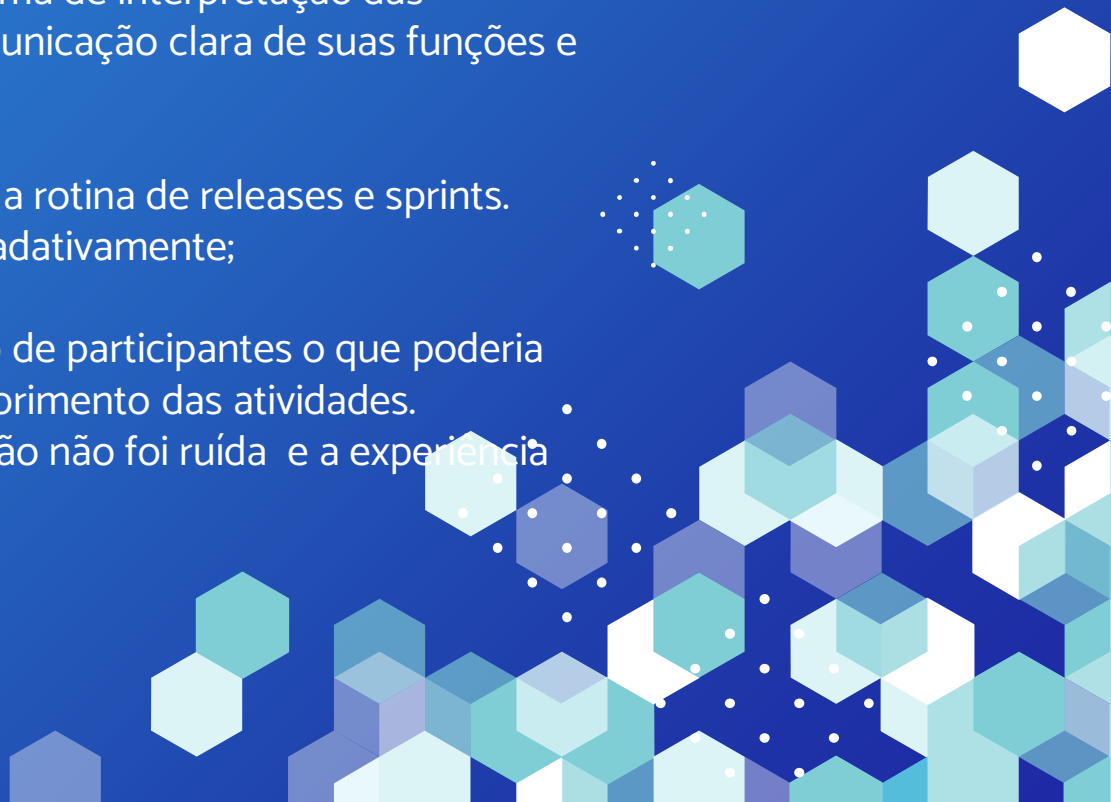


## 02.b Aprendizado por etapas

No começo, o grupo passou por um problema de interpretação das atividades, manuseio do Github e uma comunicação clara de suas funções e dúvidas;

Porém conforme o grupo foi se adaptando a rotina de releases e sprints. Esses problemas começaram a diminuir gradativamente;

Infelizmente, houve uma queda no número de participantes o que poderia ter acarretado em mais problemas no cumprimento das atividades. Contudo, apesar dos pesares, essa adaptação não foi ruída e a experiência seguiu sendo acumulada.





## 02.c Pontos Positivos

- Introdução ou aprofundamento a ferramentas úteis e boas práticas de código;
- Introdução a novas formas de se organizar um ambiente de trabalho ou projeto (Gitflow);
- Reforço de uma boa divisão de tarefas e funções (Jira);
- Macro e micro visão do projeto;
- Reforço da aptidão de entregar as features dentro do prazo estabelecido (aper dos pesares);
- Simulação de um desenvolvimento de projeto por sprints





## 03 Sugestões

# Eventos com os profissionais convidados

Acho que os momentos com os profissionais convidados não teve tanto rendimento quanto poderia ter;

Seria interessante, se possível, que pudesse ter tido esses momentos talvez como eventos fora do horário de aula (on-line ou presencial) para estender os limites;

Usar mais da experiência deles para desafios mais complexos, análises mais profundas ou troca de conhecimentos práticos;





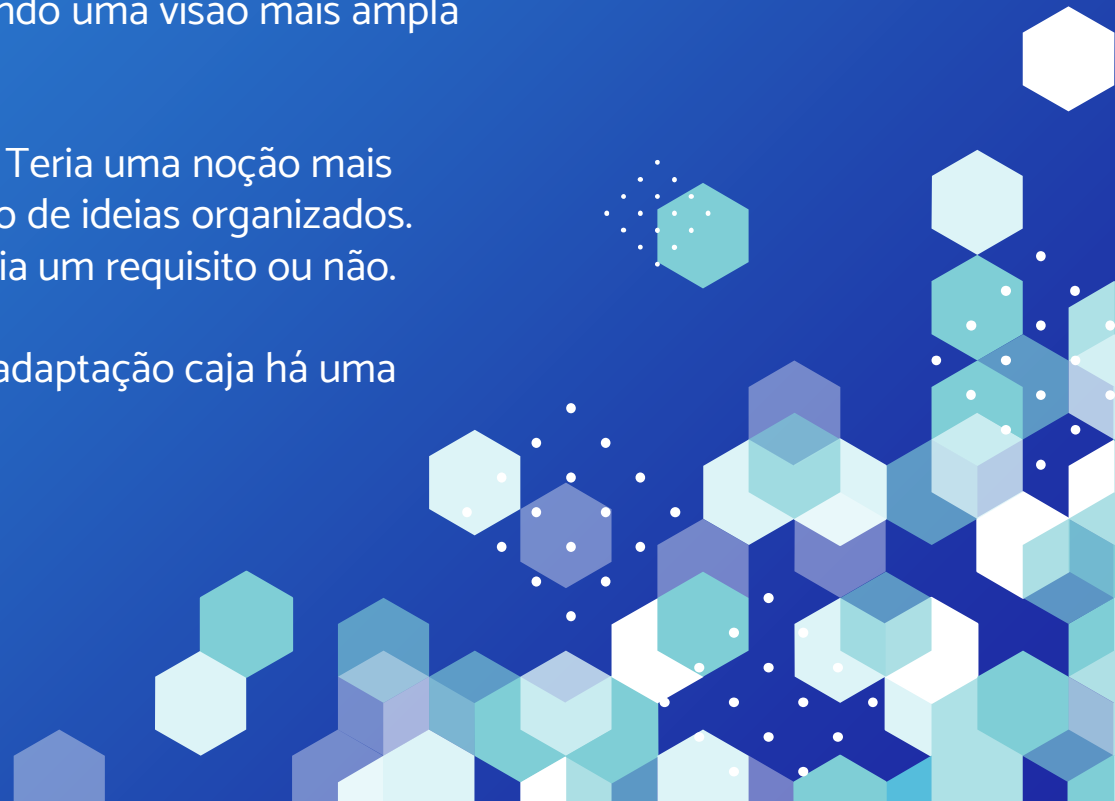
**Fim da  
apresentação**

# Quais estratégias vcs utilizariam para entender o problema e todos os seus requisitos?

Agora com a experiência de ter feito, e tendo uma visão mais ampla do: começo, meio e fim do problema.

Criaria um esboço mais sólido do projeto. Teria uma noção mais profunda dele, para assim ter um conjunto de ideias organizados. Assim, seria mais fácil organizar o que seria um requisito ou não.

Além disso é ter um esboço flexível para adaptação caja há uma necessidade.



# Como vcs fariam para definir os requisitos prioritários do produto que precisa ser desenvolvido?

Ter uma noção completa do que é o meu produto. Se sabe isso, o objetivo do produto deve estar o mais claro possível;

Assim deve se pensar quais são as ferramentas básicas que meu produto precisa para existir e cumprir seu objetivo;

E qual seria seu calcanhar de aquiles.



# Como vcs fariam para realizar a validação dos requisitos?

Testando, se organizando entre si  
e debatendo se é ou não é



# Como vcs fariam para definição e validação das tecnologias que seriam adotadas?

Logo no começo, fazer uma análise do nível de cada integrante em relação às tecnologias que poderão ser necessárias;

Importante que cada individuo procure conhecer a tecnologia, caso não há conheça e se persistir dúvidas: o grupo deve agir e sanar ou distribuir uma tarefa que não requeira tanta profundidade nessa tecnologia;

Uso da tecnologia se ela é necessária ou facilitaria na execução do projeto.





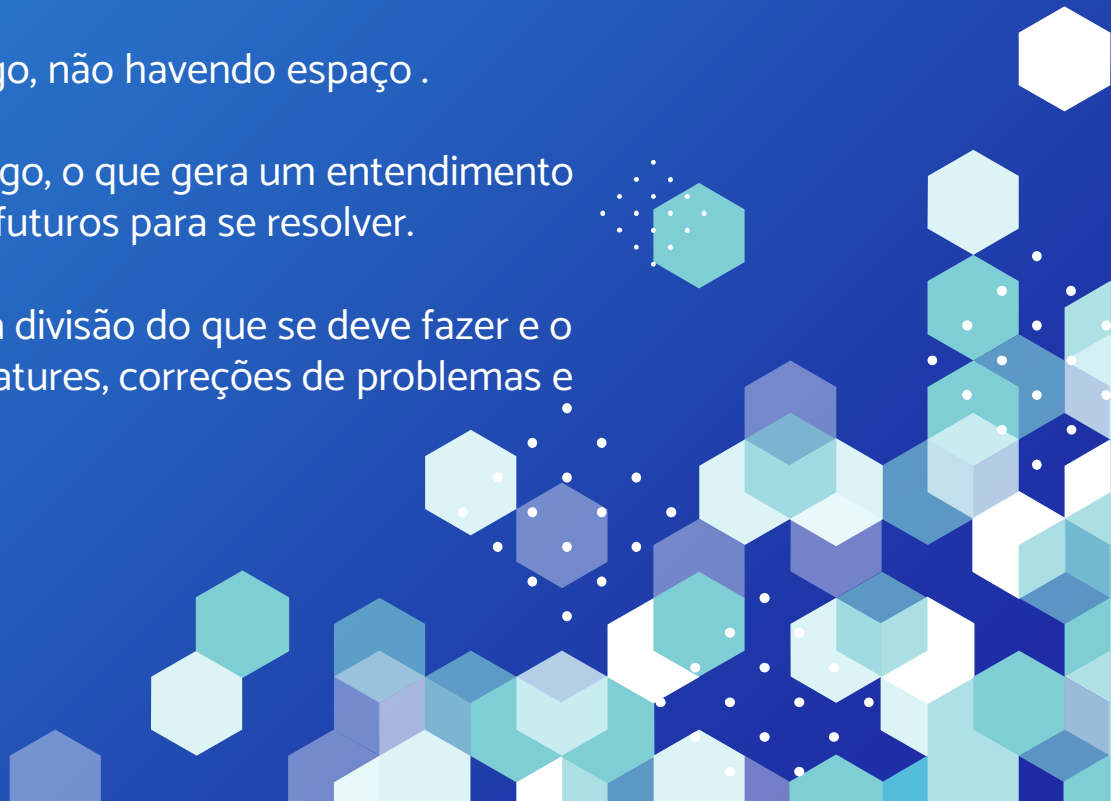
# Vocês visualizam a importância do planejamento das iterações (ex: Sprints, do Scrum)? Se sim, elucidem.

Sim.

Criação de uma rotina rígida com o código, não havendo espaço .

Facilita a manutenção constante do código, o que gera um entendimento amplo em que nível ele está, problemas futuros para se resolver.

Rotina previsível, o que em tese, facilita a divisão do que se deve fazer e o estabelecimento de um prazo para as features, correções de problemas e dúvidas em relação ao código



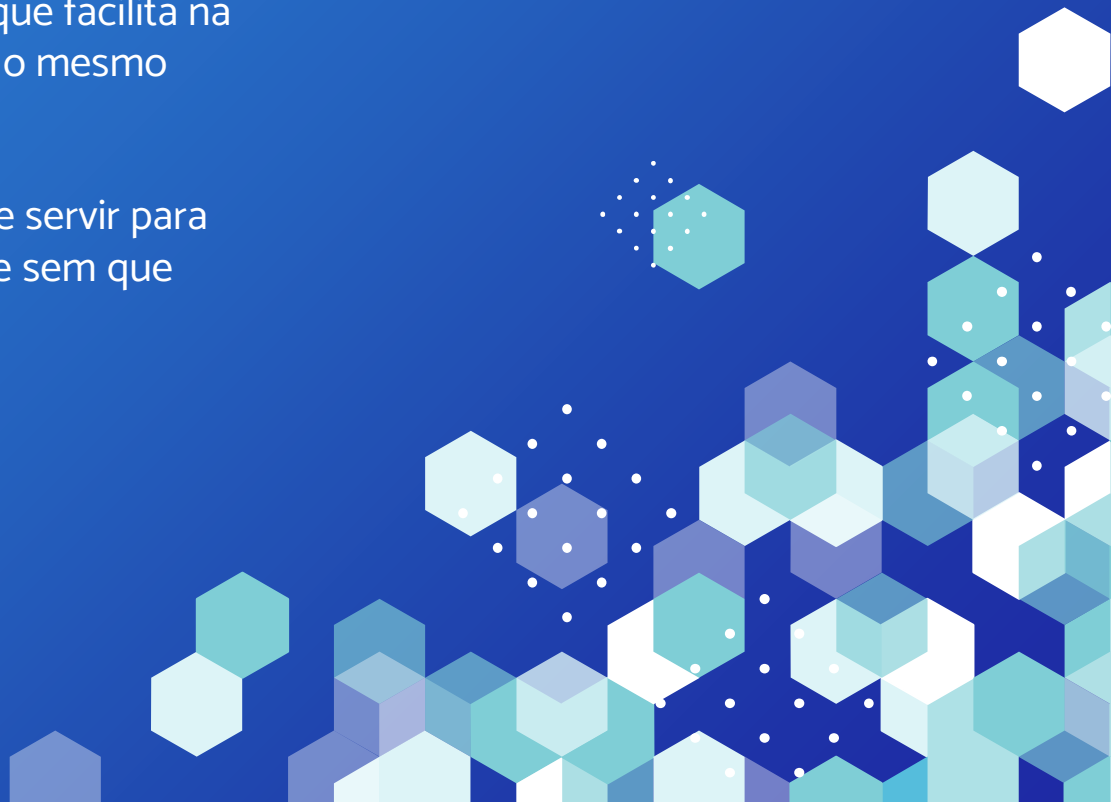
# qual a importância de seguir padrões em projetos, por exemplo, MVC?

O código tende a ser mais organizado, o que facilita na compreensão de diferentes pessoas para o mesmo código.

Adaptabilidade. Partes de um código pode servir para outras partes alterando sua especificidade sem que seja necessário sua completa reforma;

Mais fácil de aplicar testes;

Padrão para o mercado.



# Vocês conseguem visualizar a importância de Testes Unitários em projetos de Software? Se sim, elucidem

Sim. pois eles são capazes de ultrapassar as capacidades de fazer manualmente todos os testes.

Fora que o tempo gasto para esses testes manualmente pode ser redistribuído para outra parte do código



# Qual a importância do Controle de Versão do código? Como este Controle de Versão é realizado?

Garantir que nenhuma nova feature cause problemas onde não era esperado ou atrapalhe versões futuras do código.

Seria: o repositório seria clonado, criaria-se uma branch na developer, faria as mudanças necessárias, criaria-se um pull request que seria aprovado por outro integrante que daria merge. Por fim push



# Como vcs vêm o Fluxo de Trabalho organizado pelo GitFlow?

Útil como uma ferramenta auxiliar na manutenção do projeto e verificação da divisão de tarefas em relação ao pré-estabelecido. No entanto, não deve ser a única forma de auxílio;



# O que vcs entendem por Release do produto

Uma release é uma versão do software que na prática passou por um:

**ciclo de desenvolvimento** (Cada indivíduo acrescentando uma feature nova ou adaptando uma antiga);

**Testes** (Rodando as mudanças e vendo se há ou não erros);

**correções de bugs** (Correção do código, aceitação ou não dos pull requests);

Feito tudo isso é entregue.





**Fim da  
apresentação**