

Escola:	Escola Politécnica	Campus:	Curitiba
Curso:	Bacharelado em Engenharia de Software	Ano/Semestre:	2023/1s
Disciplina:	Experiência Criativa: Navegando pela Engenharia de Software	Data:	
Atividade:	3ª Avaliação Somativa – Parte 1		
Professores:	Tiago Navarro e Rosilene Fernandes		

1. ORIENTAÇÕES GERAIS

- Esta é a 3ª avaliação somativa, prevista no Plano de Ensino da disciplina de Experiência Criativa: Navegando pela Engenharia de Software.
- A duração prevista para esta parte é de 30 minutos.
- O desenvolvimento é em equipes de 2 pessoas, à escolha de vocês.
- Será avaliado o Resultado de Aprendizagem a seguir, por meio dos seus Indicadores de Desempenho:

RESULTADOS DE APRENDIZAGEM	INDICADORES DE DESEMPENHO	TEMAS DE ESTUDO ENVOLVIDOS
RA4. Planejar um projeto de Tecnologia da Informação usando princípios de métodos ágeis	ID4.1 – Identifica o escopo associado ao desenvolvimento de um projeto de software ID4.2 – Identifica riscos associados ao desenvolvimento de um produto de software ID4.3 – Analisa as funcionalidades do produto de software para produzir estimativas de tamanho e tempo com base em técnicas de planejamento ágil ID4.4 – Planeja Sprints de desenvolvimento alocando funcionalidades conforme as estimativas	TE6. Estimativas de software TE7. Planejamento de Projetos

- Rubricas que serão utilizadas para a correção:

Qualificador	Peso	Excelente (10)	Bom (7)	Regular (4)	Insuficiente (0)
Estimativas	30%	Analisa as funcionalidades, produzindo estimativas de tamanho e justificando as suas escolhas de forma adequada .	Analisa as funcionalidades, produzindo estimativas de tamanho e justificando as suas escolhas de forma parcialmente adequada .	Analisa as funcionalidades, produzindo estimativas de tamanho e justificando as suas escolhas de forma incompleta .	Não realizou as estimativas ou não apresentou as justificativas para as estimativas.
Sprints	30%	Planeja todas as Sprints do projeto (100%) , alocando as funcionalidades de acordo com as estimativas e a prioridade das funcionalidades	Planeja a maioria das Sprints do projeto (70%) , alocando as funcionalidades de acordo com as estimativas e a prioridade das funcionalidades	Planeja parcialmente as Sprints do projeto (40%) , alocando as funcionalidades de acordo com as estimativas e as prioridades das funcionalidades	Não planejou as Sprints de desenvolvimento ou planejou de forma incorreta .
Riscos	30%	Identifica os riscos do projeto de forma abrangente , de acordo com o cenário de negócio, relacionando ações de prevenção e contingência adequadas	Identifica os riscos do projeto de forma parcial , de acordo com o cenário de negócio, relacionando ações de prevenção e contingência adequadas	Identifica os riscos do projeto de forma incompleta , de acordo com o cenário de negócio, relacionando ações de prevenção e contingência parcialmente adequadas	Não identificou os riscos do projeto ou identificou riscos de forma incorreta .
Retrospectiva da Sprint	10%	Realiza reflexão sobre o Planejamento das Sprints, abrangendo os resultados da Sprint anterior e os riscos ocorridos			Não realiza a reflexão sobre o Planejamento das Sprints ou a reflexão está incorreta .

2. DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

- A sua equipe foi contratada para desenvolver um protótipo funcional de um software para atender ao cenário descrito na Tabela 1.
- Você precisará preencher o contrato de trabalho que deve considerar:
 - As estimativas devem ser realizadas usando o Planning Poker, com os números da série de Fibonacci: 1, 2, 3, 5, 8 e 13, indicando a complexidade do requisito.
 - Cada Sprint de desenvolvimento terá a duração de 60 minutos. Portanto, nas suas estimativas leve em consideração que todos os requisitos alocados a uma Sprint terão que ser completamente desenvolvidos e testados na Sprint.
 - O protótipo será desenvolvido em HTML e CSS.

Tabela 1. Requisitos do protótipo para o site de um restaurante.

#	DESCRIÇÃO DO REQUISITO
R1	Implemente um menu de navegação horizontal no topo com as páginas: “HOME”, e “ENTRE EM CONTATO”. Aplique os seguintes estilos CSS: letras maiúsculas, fonte de tamanho 16px, cor preta, tipo de letra “Verdana”. Ele deve aparecer nas duas páginas do site.
R2	Os itens do menu devem ter a cor de fundo alterada para “preto” e letras na cor branca quando o usuário passar o mouse por cima. Implemente esse efeito hover no CSS.
R3	Logo no início da página HOME deve ter uma imagem (banner) atraente e uma breve descrição do restaurante.
R4	A página HOME deve ter uma seção com os 3 pratos mais vendidos em forma de cards (em colunas), cada um com o nome do prato, uma imagem, preço e descrição curta sobre o prato. Esta seção deve ter um título chamado: Os três pratos mais vendidos.
R5	A página HOME deve ter uma seção com 06 opções de pratos oferecidos pelo restaurante em forma de cards (em colunas, 3 cards por linha), cada um com uma imagem, título e descrição curta. Esta seção deve ter um título chamado: Nosso cardápio.
R6	A página HOME deve ter uma seção com pelo menos 4 fotos do estabelecimento, do lado direito de cada foto deve ter a sua descrição. Esta seção deve ter um título chamado: Conheça nosso estabelecimento.
R7	A página HOME deve ter uma seção com uma tabela informando o Cardápio de Bebidas. A tabela deve ter 2 colunas: Descrição e Preço. Deve ter 5 opções de bebidas. O header (<th>) da tabela deve ter o background preto, letras na cor branca, e as demais linhas devem ter o background cinza claro. Esta seção deve ter um título chamado: Cardápio de Bebidas.
R8	A página HOME deve ter uma seção com os horários de funcionamento. Aplique CSS para estilizar a tabela dos horários conforme preferir. Esta seção deve ter um título chamado: Horários de funcionamento.
R9	A página ENTRE EM CONTATO deve ter um formulário com os seguintes campos: Nome, Telefone, E-mail, Mensagem e um botão de envio.
R10	Implemente um rodapé com as redes sociais da empresa e informações de contato, todas fictícias. Inclua o texto “Todos os direitos reservados. Desenvolvido pela dupla: xxx e xxx”. Defina no arquivo CSS: background preto, letra branca, tamanho 15px, em negrito Ele deve aparecer em todas as páginas.

CONTRATO PARA O DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO

REQ	EST	JUSTIFICATIVA DA ESTIMATIVA	S1	S2	Outras
R1	2	A aplicação do menu em si é algo simples, podendo implementar uma Div com diversos elementos <a> para o Cabeçalho. A complexidade entraria na estilização do cabeçalho, tendo que tomar cuidado para não tirar elementos de ordem, inserir a fonte, tamanho e cores corretas.	X		
R2	2	Aplicação simples e intuitiva utilizando Css, com o maior risco para erro sendo na hora de linkar os atributos corretos.	X		
R3	3	Novamente, uma aplicação simples, com maior consumo de tempo e recursos sendo para procura da imagem e escrita do texto		x	
R4	5	Criação de cards iguais com conteúdos diferentes é algo não tão intuitivo, porém nada impossível. Maior consumo de tempo seria novamente, na procura de imagens apropriadas e descrição dos pratos		x	
R5	8	Padrão de criação segue os mesmos requisitos do R4, complexidade maior por se tratar do dobro de pratos nessa seção		x	
R6	5	Criação da seção “Conheça nosso estabelecimento” segue um padrão de fotos com descrições ao lado das fotos, por isso uma vez que uma das fotos + descrições seja feita, as seguintes seguem o mesmo padrão, economizando tempo. Complexidade se dá na elaboração dos textos e inserção das imagens			

CONTRATO PARA O DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO

REQ	EST	JUSTIFICATIVA DA ESTIMATIVA	S1	S2	Outras
R7	13	Por se tratar de uma tabela, é necessário o cuidado com legibilidade, tamanho de células e o tanto de informação contido em cada célula. Por isso, mais a necessidade de encontrar imagens e textos adequados para cada bebida no menu, o R13 teria uma complexidade maior	x		
R8	8	Novamente, por se tratar de uma tabela, é preciso cuidado e organização com o código e formatação de estilos, porém, já que não existe a necessidade para imagens, o R8 seria completado em menos tempo			x
R9	5	Para a criação de um formulário, é necessário o conhecimento para formatação própria, assim, entregando uma experiência intuitiva e direta para o usuário. Por se tratar de um formulário com apenas 3 campos, esse requisito se torna mais fácil / rápido de fazer.			x
R10	3	Sendo um rodapé dinâmico, aparecendo em todas as páginas do website, é possível reutilizar código, assim trazendo a complexidade do requisito para baixo, o tornando mais fácil de se implementar uma vez que o primeiro rodapé foi realizado			x

CONTRATO PARA O DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO					
REQ	EST	JUSTIFICATIVA DA ESTIMATIVA	S1	S2	Outras

3. **RISCOS:** Vocês devem identificar os riscos reais que possam fazer com que a equipe de vocês não atinja os resultados esperados para esta atividade, planejando ações de prevenção e ações de contingência

ID	DESCRIÇÃO	P	I	Ação de Prevenção	Ação de Contingência
1	Formatação / estilização retorna erros, trazendo resultados inesperados para a UI	M	A	Escrever o código priorizando legibilidade e boas práticas de desenvolvimento para evitar erros humanos	Refatorar o código de forma que o erro seja facilmente identificável, utilizando DevTools
2	Imagens / Textos não feitos a tempo	M	B	Dividir as tarefas dentre os programadores, de forma que quando for necessária a implementação desses recursos, não tenha a necessidade de os criar do zero	Utilizar recursos como Shutterstock e pesquisas sobre estabelecimentos famosos, estabelecidos no mercado, para ter uma base em como desenvolver os textos / imagens
3	Arquivos perdidos	B	A	Constantemente salvar o código e recursos necessários para o desenvolvimento em uma plataforma estável, onde versões do projeto estão sempre disponíveis mesmo que ocorra a perda de arquivos	Achar dentre os Logs de sistema o quanto foi perdido, e tentar recuperar o progresso perdido dentro do tempo estimado

Legenda:

P – Probabilidade (A - Alta, M - Média, B - Baixa)

I – Impacto (A – Alto, M – Média, B – Baixo)