



PUCRS

AgEs
AGÊNCIA EXPERIMENTAL DE
ENGENHARIA DE SOFTWARE

DO CÓDIGO À LIDERANÇA – MINHA TRAJETÓRIA NA AGES

Felipe Roque Tasoniero

Porto Alegre, 28 Novembro 2025

TRAJETÓRIA ACADÊMICA



INÍCIO DA JORNADA

2018

- Transição de carreira
- Início do curso em Eng. de Software/PUCRS
- AGES I



Fonte: Imagem gerada por IA (ChatGPT, 2025)

AGES I

SIMULAÇÃO DE DESASTRES - 2018



Fonte: Wiki do projeto

AGES I

SIMULAÇÃO DE DESASTRES - 2018

Stakeholders e equipe

- Msc. Tabajara Rodrigues
- Prof. Dr. Marcelo Viegas Neves
- 18 alunos de Engenharia de Software (PUCRS)
- Arquiteto Cássio Trindade

Objetivos do Projeto

- Criar simulador de desastres naturais
- Implementar sistemas multiagentes
- Trabalhar com mapas reais
- Simular comportamentos autônomos realistas

Atividades desempenhadas pelo Aluno

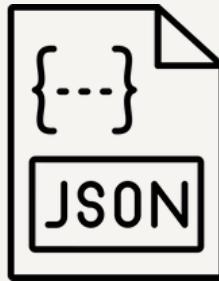
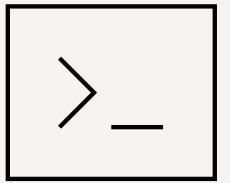
- Desenvolvimento de código
- Apoio na documentação
- Levantamento de requisitos
- Colaboração com colegas

AGES I

SIMULAÇÃO DE DESASTRES - 2018

Tecnologias, Banco de Dados e Arquitetura

- CLI
- Cliente-servidor
- WebSocket
- JSON
- Flask / Python



AGES I

SIMULAÇÃO DE DESASTRES - 2018

Desafios

- Falta de liderança
- Comunicação
- Arquitetura indefinida

Aprendizados

- Desenvolvimento técnico
- Equipe > código
- Importância da comunicação

O que eu faria diferente

- Foco inicial na arquitetura
- Melhoraria a comunicação

TRAJETÓRIA ACADÊMICA



INÍCIO DA JORNADA

2018

- Transição de carreira
- Início do curso em Eng. de Software/PUCRS
- AGES I

PAUSA

2019

- Início no curso de Mestrado em Ciência da Computação/PUCRS
- Pausa na graduação

RETORNO

2022

- Retomada da graduação
- Engenheiro de Software na HP
- AGES II (2022) e AGES III (2024)



Fonte: Imagem gerada por IA (ChatGPT, 2025)

AGES II

FICAI 4.0 - 2022



Fonte: <https://tools.ages.pucrs.br/ficai-4.0/ficai-4.0-wiki/-/wikis/home>

AGES II

FICAI 4.0 - 2022

Stakeholders e equipe

- Dra. Luciana Casarotto e Renata Bauerie
- Prof. Dr. Daniel Callegari
- 14 alunos de Engenharia de Software (PUCRS)

Objetivos do Projeto

-  Combater evasão escolar
-  Centralizar dados de alunos infrequentes
-  Integrar escolas, MP e conselhos tutelares
-  Gerar relatórios estratégicos

Atividades desempenhadas pelo Aluno

-  Implementação do Front-End
-  Modelagem do banco de dados
-  Criação de mockups
-  Apoio técnico aos AGES I

AGES II

FICAI 4.0 - 2022

Tecnologias, Banco de Dados e Arquitetura

- **Front-End**

- Angular
- TypeScript
- Figma



- **Back-End**

- Spring Boot
- Java
- Swagger



- **Infra, BD e Arquitetura**

- Docker
- PostgreSQL
- MVC



AGES II

FICAI 4.0 - 2022

Desafios

- ⌚ Queda de rendimento nas Sprints 2 e 3
- ⌚ Acúmulo de débito técnico
- 🏃 Diferença de ritmo entre Front-End e Back-End

Aprendizados

- 🧠 Modelagem de dados na prática
- 🔒 Segurança (sanitização e XSS)
- 🎨 UX aplicado ao contexto real
- 🗣️ Comunicação frequente

O que eu faria diferente

- 🕒 Acompanhamento da equipe (débitos técnicos)
- ⏳ Organizaria melhor meu tempo pessoal

AGES III POLYMATHECH - 2024



Fonte: <https://tools.ages.pucrs.br/ai-produtor-sistema-de-cadastro-e-gestao-de-produtores-de-hortifrutie/aiprodutor-wiki/-/wikis/home>

AGES III

POLYMATHECH - 2024

Stakeholders e equipe

- Vinícius Soares e Arthur Ilha
- Prof. Dra. Cristina Nunes
- 14 alunos de Engenharia de Software (PUCRS)
- 1 aluno de Sistemas de Informação (PUCRS)

Objetivos do Projeto

- Desenvolver uma plataforma de teste vocacional
- Oferecer análise de perfil profissional
- Oferecer um ambiente de estudo

Atividades desempenhadas pelo Aluno

- Definição da arquitetura
- Nivelamento técnico do time
- Apoio a todos os AGES
- Code review e verificação de qualidade

AGES III

POLYMATHECH - 2024

Tecnologias, Banco de Dados e Arquitetura

- **Front-End**

- React + TypeScript
- Componentização



- **Back-End**

- NestJS + TypeScript
- Clean Architecture



- **Banco de Dados**

- PostgreSQL
- Prisma ORM



- **Infraestrutura**

- AWS
- Docker



AGES III

POLYMATHECH - 2024

Desafios

- ⌚ Gerenciar conflitos de código
- 💻 Nivelar maturidade da equipe

Aprendizados

- 🔍 Importância de code review
- ⚠️ Planejamento técnico reduz retrabalho
- 🤝 Comunicação técnica eficiente

O que eu faria diferente

- 🧪 Mais testes
- ☁️ Deploy com pipeline CI/CD
- 👥 Distribuição das atividades

AGES III POLYMATHECH - 2024



Desafios

- ⌚ Gerenciar conflitos de código
- 💻 Nivelar maturidade da equipe

Aprendizados

- 🔍 Importância de code review
- ⚠️ Planejamento técnico reduz retrabalho
- 🤝 Comunicação técnica eficiente

O que eu faria diferente

- 🧪 Mais testes
- ☁️ Deploy com pipeline CI/CD
- 👥 Distribuição das atividades

TRAJETÓRIA ACADÊMICA



INÍCIO DA JORNADA

2018

- Transição de carreira
- Início do curso em Eng. de Software/PUCRS
- AGES I

PAUSA

2019

- Início no curso de Mestrado em Ciência da Computação/PUCRS
- Pausa na graduação

RETORNO

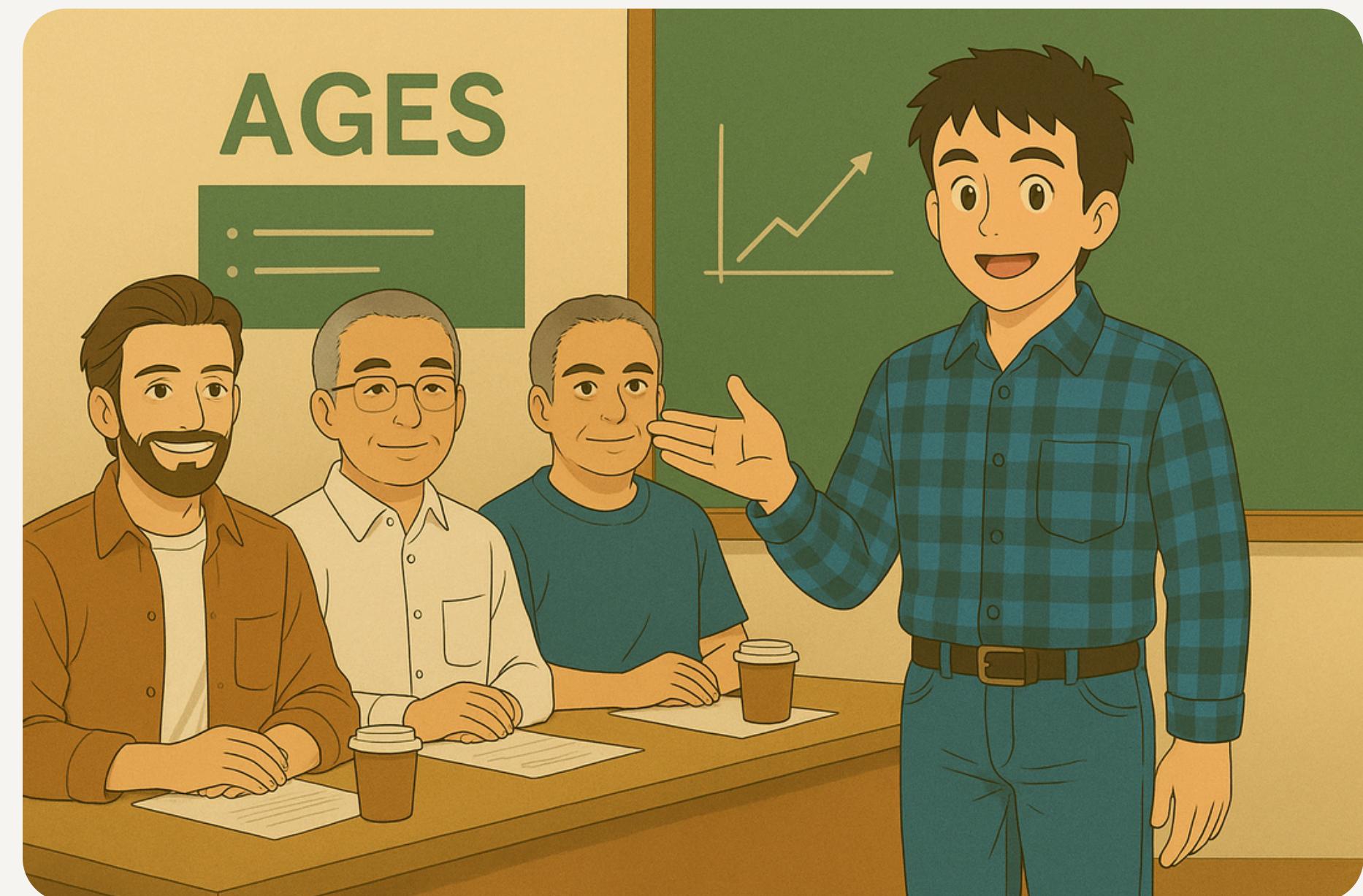
2022

- Retomada da graduação
- Engenheiro de Software na HP
- AGES II (2022) e AGES III (2024)

CONCLUSÃO

2025

- AGES IV



Fonte: Imagem gerada por IA (ChatGPT, 2025)

AGES IV

AÍ PRODUTOR - 2025



Fonte: <https://tools.ages.pucrs.br/ai-produtor-sistema-de-cadastro-e-gestao-de-produtores-de-hortifrutie/aiprodutor-wiki/-/wikis/home>

AGES IV

AÍ PRODUTOR – 2025

Stakeholders e equipe

- Time da Hortti: Cássio, David, Lucca e Guilherme
- Prof. Dr. Daniel Dalalana
- 17 alunos de Engenharia de Software (PUCRS)

Objetivos do Projeto

-  Criar um sistema web responsivo para gestão de plantios e safras agrícolas
-  Mapeamento de áreas (Google Maps)
-  Geração de relatórios
-  Publicar a aplicação na AWS

Atividades desempenhadas pelo Aluno

-  Planejamento das sprints
-  Orientar boas práticas
-  Apoiar decisões arquiteturais
-  Acompanhar progresso das entregas

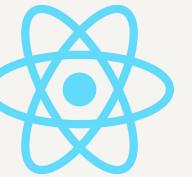
AGES IV

AÍ PRODUTOR – 2025

Tecnologias, Banco de Dados e Arquitetura

- **Front-End**

- React + TypeScript + NextJS
- Componentização



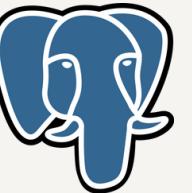
- **Back-End**

- NestJS + TypeScript
- Monolito Modular



- **Banco de Dados**

- PostgreSQL
- PostGIS



- **Infraestrutura**

- AWS
- Docker



AGES IV

AÍ PRODUTOR – 2025

Desafios

- 🗣 Dificuldade de comunicação entre Squads
- 🤖 Excesso de uso de ferramentas de IA para geração de código
- 📋 Falta de domínio dos processos de desenvolvimento

Aprendizados

- 💡 Liderança técnica é tão importante quanto programação
- 🔎 IA precisa de intervenção humana
- 💬 Comunicação evita retrabalho
- ✏️ Os papéis e responsabilidades devem ser claros para todos

O que eu faria diferente

- 📋 Formalizar processo de uso de IA
- 🔎 Exigiria code reviews mais técnicos
- 📄 Criar template obrigatório de MR
- 📅 Aumentaria frequência de alinhamento entre squads

O QUE A AGES ME ENSINOU

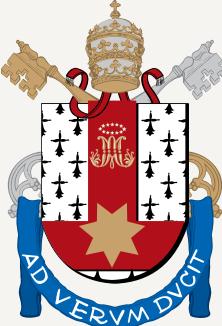
“A agir”

“A lidar com frustração”

“A sustentar decisões”

“A liderar”

“Sempre haverão desafios e aprendizados”



PUCRS

Ages
AGÊNCIA EXPERIMENTAL DE
ENGENHARIA DE SOFTWARE

MUITO OBRIGADO