

# Analise e Desenvolvimento de Sistemas

## *MVP Front-End Development*

```
1287     $return[$day->shot_date] = $day;
1288 }
1289
1290 return $return;
1291 }
1292
1293 static function day_images_list($day, $studio) {
1294     global $global_studio_list;
1295     if(!in_array($studio, $global_studio_list)) die("error studio");
1296     $date = mysql::escape($day);
1297     if(mysql::count("image_date", "shot_date = '$date'") < 1) die('date not found');
1298     $studio = intval($studio);
1299
1300     $return = array();
1301
1302     $result = mysql::query("SELECT image.id as image_id, image, image_date WHERE image_date.id=image.day_id AND image_date.shot_date = '$date' AND image.enabled=1 AND image.studio = '$studio'");
1303     while($image = mysql::fetch($result)) {
1304         $image->copyright = metadata::get_copyright($image->image_id);
1305         $image->models = metadata::get_models($image->image_id);
1306         $return[$image->image_id] = $image;
1307     }
1308 }
```

1273

1274

1275

**Aula 01**  
Henrique Gurgacz de Almeida

# Agenda

- Apresentação do professor
- Apresentação da disciplina
- Apresentação do plano de ensino e método de avaliação
- Apresentação do Caso prático a ser utilizado na disciplina



# Apresentação do Professor

## - Contatos -



<https://www.linkedin.com/in/henrique-gurgacz/>



<http://lattes.cnpq.br/8586418197136487>



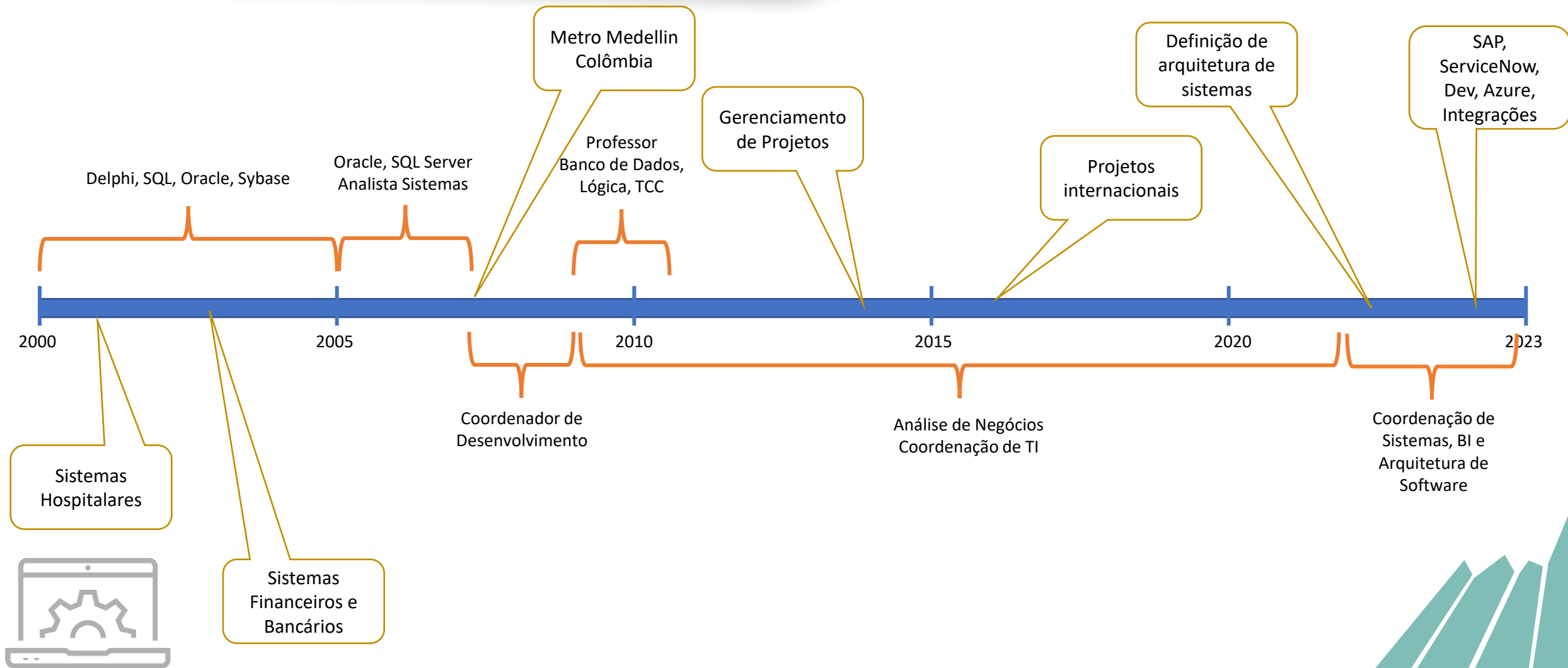
[henriquealmeida@unifeso.edu.br](mailto:henriquealmeida@unifeso.edu.br)





# Apresentação do Professor

## - Carreira -



# Apresentação do Professor

## - Curiosidades -

Curitiba

14 anos no Rio  
3 anos em Teresópolis

Atuação na área de  
Sistemas

Banco de dados,  
Engenharia de Software

Microsoft, Google

Henrique Gurgacz  
de Almeida

Bacharel em Sistemas de  
Informação

Especialização em  
Gerenciamento de Projetos

Morei na Colômbia e  
nos EUA

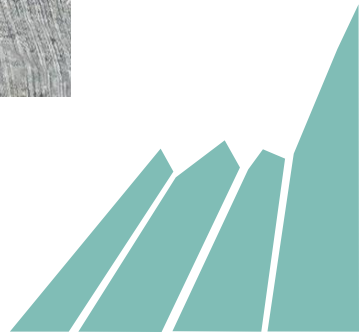
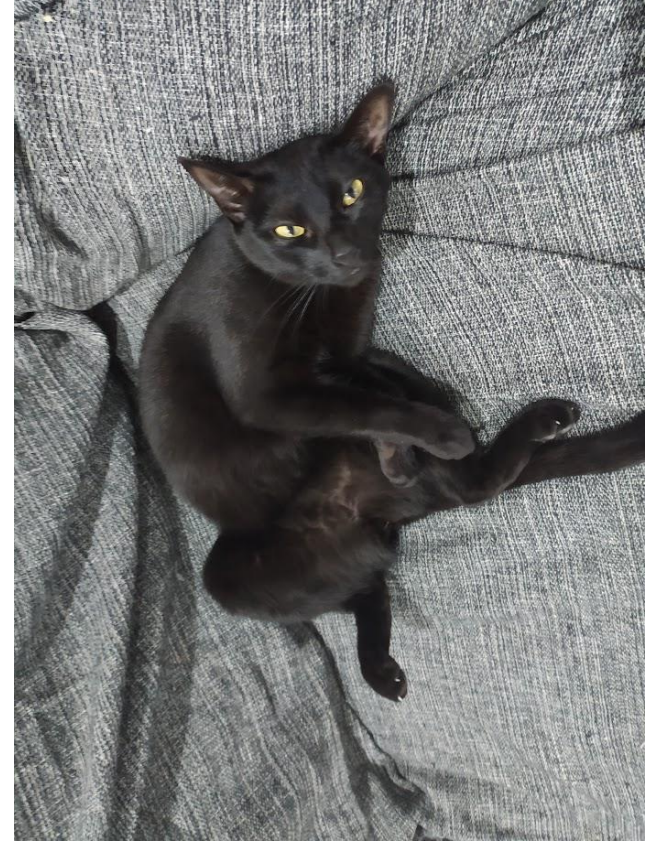
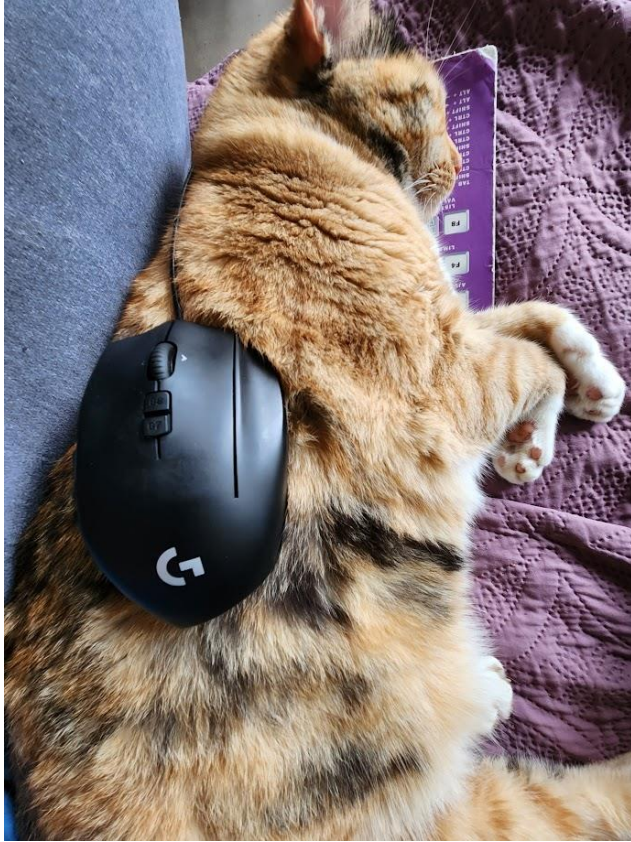
Mestrado em  
Informática

Samba, Vinho, Games,  
Viagens, TI



# Apresentação do Professor

## - Curiosidades -



# Conhecendo a Turma



<https://forms.office.com/r/KL75gB5Ayz>





# Objetivo da Disciplina

Desenvolver uma Plataforma Web interativa e funcional,  
utilizando as melhores práticas de Engenharia de  
Software, Arquitetura de Software Web, Design de  
Interfaces e Interação Humano-Computador (IHC);  
Apresentar suas soluções de forma convincente por meio  
de Pitches.





# Método de Avaliação

COMPOSIÇÃO DE NOTAS Disciplinas dos cursos EAD			
AV1	Avaliação das Unidades 1 a 3	2 questões de cada Unidade	2,0 pontos
	Avaliação das Unidades 4 a 6	3 questões de cada Unidade, disponíveis por 72h (tempo: 40min)	2,5 pontos
AV2	Entrega do Projeto MVP Front-End		2,75 pontos
	Pitch (Apresentação Online)		2,75 pontos
Média / Nota Final: AV1 + AV2			
2ª CHAMADA	Entrega do Projeto MVP Front-End	N/A	5,5 pontos
	Pitch (Apresentação Online)		
AVR	Novos Requisitos	N/A	10,0 pontos
	Entrega do Projeto MVP Front-End		
	Pitch (Apresentação Online)		
	Novos Requisitos (Após as orientações e feedback do professor)		

Atenção especial para AV2 e Segunda Chamada



# Plano de Ensino e Plano de Aula

COMPONENTE CURRICULAR CURSOS 100% ON-LINE				
SEMANAS			HORÁRIO	ATIVIDADE
06-mai	11-mai	Unidade 1	AS ATIVIDADES ACONTECERÃO NO DIA E HORÁRIO DA AULA	Organização de estudo.
13-mai	18-mai	Unidade 2		Organização de estudo.
20-mai	25-mai	Unidade 3		Organização de estudo.
27-mai	01-jun	Unidade 4		Organização de estudo.
03-jun	08-jun	Unidade 5		Organização de estudo.
10-jun	15-jun	Unidade 6		Organização de estudo.
06-mai	15-jun			Prazo final para realização dos exercícios das Unidades 1 a 3, para todos os estudantes, valendo 2,0 pontos para AV1 (Realizar no AVA, as questões referentes as unidades 1, 2 e 3).
06-mai	22-jun			Período de realização da avaliação das Unidades 4 a 6, para todos os estudantes, valendo 2,5 pontos para AV1 (Realizar no AVA, as questões das unidades 4, 5 e 6 obedecendo as orientações das atividades).
17-jun	22-jun			Live de Revisão para AV2.
24-jun	29-jun			AV2 para todos os estudantes - prova presencial valendo 5,5 (Escolher uma das datas para comparecer e realizar a prova).
08-jul	13-jul			2ª Chamada para os estudantes que faltaram AV2 - prova presencial valendo 5,5 (Escolher uma das datas para comparecer e realizar a prova).
08-jul	13-jul			Reavaliação do Conhecimento (AVR) para os estudantes que já realizaram AV2 e atingiram pontuação entre 4,00 e 5,99 no somatório de AV1+AV2 - prova presencial valendo 10,00 (Escolher uma das datas para comparecer e realizar a prova).



# Plano de Ensino e Plano de Aula

MAIO						
D	S	T	Q	Q	S	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

1	Dia do Trabalho
4	Sábado Letivo
8	Aniversário de <b>Saquarema</b>
11	Sábado Letivo
18	Sábado Letivo
25	Sábado Letivo
28	Teste Progresso
30	Corpus Christi

JUNHO						
D	S	T	Q	Q	S	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

1	Término das Aulas 1º semestre (12º período)
8	Sábado Letivo
9	Aniversário de <b>Magé</b>
13	Santo Antônio ( <b>Teresópolis e Saquarema</b> )
15	Sábado Letivo
22	Sábado Letivo
29	Sábado Letivo

JULHO						
D	S	T	Q	Q	S	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

6	Aniversário de <b>Teresópolis</b>
13	Término das Aulas 1º semestre
15	Início das Aulas - 2º semestre (12º período)
16-31	Período p/ integralização de Carga Horária

- Lives conteúdo: 6, 13, 20 e 27/Maio e 03 e 10/Junho
- Não haverá Live de revisão
- Pitch/apresentação: 24/junho ou 01/julho



# Plano de Ensino e Plano de Aula

- Navegação Canvas
- Plano Ensino



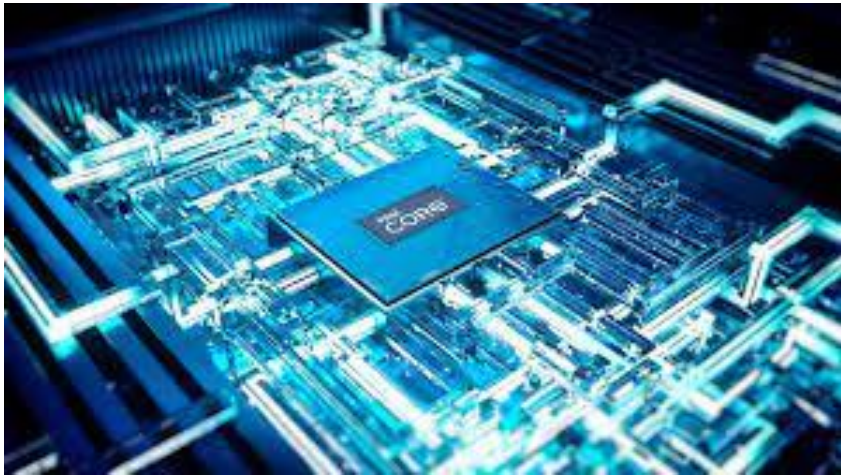


# Plano de Ensino e Plano de Aula

- Live 1 – Apresentação da disciplina do professor e da situação problema
- Live 2 – MVP (Minimum Viable Product) – Mínimo produto viável
- Live 3 – Especificação de Requisitos
- Live 4 – Prototipação
- Live 5 – Métodos Ágeis
- Live 6 – Conceito de Pitch



# AV2: Entrega do Trabalho Prático



- Individual, Dupla ou Trio
- Entregar:
  - Lista de requisitos funcionais e não funcionais (Excel ou Word)
  - Três protótipos que representem a interface do seu MVP (Entregar a imagem)
  - Código fonte
  - Um arquivo Readme com:
    - Nome completo dos integrantes da equipe
    - Nome da situação problema escolhido
    - Descrição resumida das tecnologias utilizadas
    - Instruções para executar/abrir o MVP
    - Informações adicionais que forem necessárias
  - Repositório GitHub com todo o material
  - Link do Github enviado via Canvas na tarefas do AV2



# AV2: Entrega do Trabalho Prático



- Escolher a equipe e os membros
- Indicar via Canvas (forum) qual seu grupo e a situação-problema escolhida
  - AgendaFácil NAF
  - Plataforma de Publicações da Editora Unifeso
- Apresentação do trabalho no Pitch no dia do AV2 e Segunda Chamada
- Sorteio do dia de apresentação de cada grupo, podendo ser no dia do AV2 ou no dia da segunda chamada



# Dúvidas???

