

Challenge Dow Química

2021

Sumário

[1 Projeto 3](#_Toc43287303)

[1.1 Tema do projeto 3](#_Toc43287304)

[1.2 Descrição 3](#_Toc43287305)

[1.3 Turmas 3](#_Toc43287306)

[1.4 Entrega 3](#_Toc43287307)

[1.5 Formação das Equipes 3](#_Toc43287308)

[1.6 Local da Entrega 3](#_Toc43287309)

[1.7 Horários 3](#_Toc43287310)

[1.8 Composição da média 4](#_Toc43287311)

[1.9 Entrega a todos os professores 4](#_Toc43287312)

[1.10 Entrega específicas para cada disciplina 4](#_Toc43287313)

[2 Engenharia de Software 5](#_Toc43287314)

[2.1 Entrega. 5](#_Toc43287315)

[3 Códigos de Alta Performance 6](#_Toc43287316)

[3.1 Entrega 6](#_Toc43287317)

[4 Networking Fundamentals and Security 7](#_Toc43287318)

[4.1 Entrega 7](#_Toc43287319)

[5 GESTÃO CORPORATIVA COM TI 8](#_Toc43287320)

[5.1 Entrega 8](#_Toc43287321)

[6 ESTATÍSTICA PARA SOLUÇÕES EM TI 9](#_Toc43287322)

[6.1 Entrega 1 9](#_Toc43287323)

[7 Design e Desenvolvimento de Bancos de Dados 10](#_Toc43287324)

[8 Programação Orientada a Objetos 11](#_Toc43287325)

[8.1 Entrega 11](#_Toc43287326)

[9 Vídeo Pitch 12](#_Toc43287327)

[9.1 Entrega 12](#_Toc43287328)

[9.2 Professores responsáveis 14](#_Toc43287329)

# Projeto

## Tema do projeto

Solução para apoio aos deficientes auditivos e visuais no ambiente de trabalho.

O material de Kickoff do projeto está publicado no link:

[https://teams.microsoft.com/l/file/12BECC23-3907-4CAB-8C3C-C00C83BA1181?tenantId=11dbbfe2-89b8-4549-be10-cec364e59551&fileType=pptx&objectUrl=https%3A%2F%2Ffiapcom.sharepoint.com%2Fsites%2FChallengeDowQumica2021Noite%2FDocumentos%20Compartilhados%2FGeneral%2F2021\_DESAFIO\_FIAP\_DOW.pptx&baseUrl=https%3A%2F%2Ffiapcom.sharepoint.com%2Fsites%2FChallengeDowQumica2021Noite&serviceName=teams&threadId=19:8d623ec1c7ab44868bc852980d6a0aea@thread.tacv2&groupId=b1dcc652-1682-4ee9-8743-22526a4b670a](about:blank)

O vídeo do Kick off está na Equipe Challenge, no TEAMS

## Descrição

O projeto da Dow Química envolve o desenvolvimento de soluções relacionadas a TI - a solução proposta pela equipe  pode envolver uma criação ou adaptação de processos para melhorar o ambiente de trabalho para os deficientes auditivos ou visuais. A solução da equipe poderá ser desenvolvida na totalidade pelos alunos com ou sem integração com soluções de terceiros, micro-serviços, APIs, Em resumo, a criatividade e o desenvolvimento de soluções para a melhora e apoio no ambiente de trabalho para essas pessoas com necessidades especiais estão nas mãos da equipe.

## Turmas

2SI

## Entregas gerais do segundo semestre para avaliação pelo parceiro DOW

Final de Agosto: entrega do protótipo funcional (apresentação de vídeo)

Final de Outubro: apresentação final da solução (bancas examinadoras)

## Formação das Equipes

As equipes devem ser mantidas, conforme estabelecidas no primeiro semestre.

## Local da Entrega

Cada professor irá abrir na área de Challenge Sprints do portal do aluno uma entrega para a sua disciplina específica, basta um aluno da equipe fazer o upload da atividade, no entanto, todos os nomes dos componentes e seus respectivos RMs devem constar no documento, link, programa etc.

## Horários

As dúvidas técnicas sobre o desenvolvimento de entregas específicas para os professores devem ser sanadas no curso das aulas de cada semestre.

## Composição da média

Será calculada uma média com as notas de cada professor com base nos entregáveis quando se aplicar.

## Entrega específicas para cada disciplina

Em caso de desenvolvimento de projeto envolvendo tecnologia com implementação 100% elaborada pelo grupo ou junção entre solução de terceiros e implementação própria, desenvolva os entregáveis específicos a seguir:

# Engenharia de Software

Prof. Renato Parducci.

## Entrega

**2ª – semestre**

1ª ENTREGA: Documento de Visão e Escopo do projeto com descrição da proposta de desenvolvimento de sistema, incluindo:

Elabore os Diagramas de Caso de Uso do seu projeto completo. Faça o diagrama de contexto e todos os detalhamentos necessários (Diagramas de refinamento) para explicar as funcionalidades do seu software.

Entregue um arquivo PDF com os desenhos feitos no ASTAH (use o recurso de Impressao de Diagramas em PDF do ASTAH/Preview-print multi), demonstrado em aula.

2ª ENTREGA:

Faça um modelo de Atividades que explica o uso do seu sistema.

Siga o padrão UML ensinado e faça seu desenho usando o ASTAH.

Entregue um arquivo PDF (use o recurso Print multi do ASTAH).

# Códigos de Alta Performance

Profa. Patrícia Magna

## Entrega

**2ª – semestre**

1ª ENTREGA: -

2ª ENTREGA: -

# Networking Fundamentals and Security

Prof. Mauro Bernardes

## Entrega

**2ª – semestre**

1ª ENTREGA:

2ª ENTREGA:

# GESTÃO CORPORATIVA COM TI

Prof. Junior Freitas do Amaral e Prof. Paulo Sampaio

## Entrega

**2ª – semestre**

1ª ENTREGA:

2ª ENTREGA:

# ESTATÍSTICA PARA SOLUÇÕES EM TI

Prof Ismael de Araujo Silva

## Entrega

**2ª – semestre**

1ª ENTREGA:

2ª ENTREGA:

# Design e Desenvolvimento de Bancos de Dados

Prof. Alexandre Barcelos, Prof. Luciano Inácio Melo, Prof. Milton Goya e Profa. Rita Rodrigues

## Entrega

**2ª – semestre**

1ª ENTREGA:

2ª ENTREGA:

# Programação Orientada a Objetos

Prof. Antonio Marcos Selmini e Prof. Emerson Rodolfo Abraham

## Entrega

**2ª – semestre**

1ª ENTREGA:

2ª ENTREGA:.

# Vídeo de apresentação do protótipo funcional

## Entrega

Um vídeo pitchcom exibição do protótipo funcional, de no máximo 3 minutos sobre seu projeto, deve ser realizado e entregue para os professores, use e abuse de sua criatividade. Escolha o colega que tenha mais desenvoltura que gravará o vídeo pitch.

Para ajudá-los a fazer um vídeo mais interessante, aqui estão algumas dicas do Time Estúdio Fiap:

**1. Antes do REC: lembre-se da configuração!**

Talvez você não saiba, mas antes de qualquer gravação, é necessário configurar os equipamentos. E com seu smartphone ou computador não é diferente!

A primeira configuração é o ajuste da resolução:

IDEAL: 1920x1080 (qualidade full HD)

ESTÁ VALENDO: 1280x720 (qualidade HD)

A segunda recomendação é esquecer o mundo das selfies. Como padrão, a gravação deve ser 16:9, por isso, grave com o seu celular na horizontal.

IMPORTANTE: Use a câmera traseira do seu smartphone, a resolução dela é melhor, combinado?

A DICA DE OURO: Lembre-se de, quando for gravar, manter o celular no modo avião e com o modo “Não Perturbe” ativado. Assim, nenhuma ligação indesejada ou alarme vão interromper a produção do seu vídeo.

**2. Capriche no cenário!**

O background do seu vídeo pode fazer toda a diferença no resultado final! Por isso, escolha um cenário com elementos que conversem com o tema do seu vídeo. Na dúvida, vá para o local seguro: um escritório com livros e plantas, que são sempre coringas.

EVITE: Portas, ambientes domésticos e janelas.

NUNCA: Jamais se posicione com fontes de luz atrás de você.

ESTÁ VALENDO: Caso o ambiente não tenha elementos, tudo bem! Uma parede colorida já garante o profissionalismo necessário.

**3. Atenção ao enquadramento! Se está bonito, enquadre!**

Definido o cenário, é hora de escolher o enquadramento. Lembre-se de que enquadramento é tudo aquilo que será visto pelas pessoas! Pense sobre o que é importante que apareça na tela!

Posicione-se no centro da telinha, da cintura para cima e deixe uma margem de segurança sobre a sua cabeça.

**4. Estabilize o seu celular durante a gravação!**

Sabemos que vocês têm superpoderes, mas até heróis e heroínas precisam de um apoio! O objetivo aqui é evitar que você acabe tremendo durante a gravação! Se não tiver um tripé à disposição, apoie o seu celular em uma superfície fixa! É sucesso garantido!

EVITE: Apoiar seu aparelho em um lugar que possa tombar durante a filmagem.

NUNCA: Não grave com o celular em pé (na vertical), combinado?

ESTÁ VALENDO: Olhe para a lente do seu smartphone enquanto estiver gravando.

**5. Vá para a luz!**

A luz é um dos elementos mais importantes do vídeo. Por isso, escolha um ambiente bem iluminado, lembrando-se de se posicionar em frente às fontes de luz, sejam elas janelas ou luzes artificiais.

NUNCA: Jamais grave de costas para uma janela.

ESTÁ VALENDO: Se o ambiente estiver um pouco escuro, vale recorrer a abajures e luminárias para preencher a luz.

**6. Cuidado com o áudio!**

Encontre um lugar silencioso para a sua gravação e fique atento à acústica do ambiente! Locais muito grandes e com o pé direito alto acabam gerando ECO. Assim como o carro dos ovos ou do gás podem vazar no vídeo.

DICA: Na busca pelo ambiente perfeito para a sua gravação, bata uma palma e preste atenção ao som! Se a palma ecoar, ou seja, se o som se repetir algumas vezes, é sinal de que o mesmo poderá acontecer com a sua voz! Nesse caso, procure outro ambiente.

**7. Crie um roteiro!**

Parece coisa de cinema, mas o script é fundamental para que você consiga abordar todos os pontos propostos durante a sua gravação. Organize seu conteúdo em bullet points para ensaiar o pitch (mas não coloque os textos nos slides) e arrase!

EVITE: O improviso leva ao esquecimento. Anote tudo que lembrar antes da filmagem.

NUNCA: Vale o roteiro, não vale ler sua “colinha”. Pense nele nela como um material de apoio.

ESTÁ VALENDO: Colar post-its com termos-chave e mencione-os ao longo do vídeo.

**8. Com que roupa?**

O figurino também é parte importante do vídeo.

EVITE: Estampas que possam ficar estranhas com sua movimentação.

JAMAIS: O black-tie está dispensado, mas nada de pijamas. Um tapa no penteado também é bem-vindo :D

**9. Você está no comando!**

Lembre-se de que, assim como em uma aula, você é o protagonista, não o seu PPT!

O apoio visual é sempre bem-vindo, mas você deve ser a estrela principal do vídeo. Busque o equilíbrio entre as suas aparições na telinha e o PPT.

EVITE: Deixar sua didática apoiada no PPT.

NUNCA: Nada de ficar apenas lendo ou só deixar mostrar a tela, você está no comando.

ESTÁ VALENDO: O dinamismo entre você e o conteúdo sempre vale. :D

**10. Postura, respiração e olho na câmera**

As pessoas poderão ver a movimentação dos seus olhos e pescoço. Por isso, evite ler grandes trechos durante a sua gravação! Seja natural e tente esquecer a presença da câmera.

EVITE: Tentar soar sério ou descontraído demais. Dê o tom certo de acordo com o conteúdo e o público.

NUNCA: Faça um sermão lendo, passando muito tempo sem olhar para a câmera.

ESTÁ VALENDO: Ficou nervoso? Pense em alguma fala para descontrair.

**Ufa! Depois de tudo pronto, é só salvar um arquivo .doc com o link do seu vídeo no Youtube e postar na área de trabalhos do site da Fiap. Lembre-se de deixar esse link público para que possamos assistir. Boa sorte 🙂**

**QUANDO SOLICITADO, f**aça os envios de vídeos via área de entrega de trabalhos (envie apenas o link do vídeo publicado na WEB em um canal como o Youtube) definida pelo Scrum Master:

-Para todas as turmas do 2º ano de  SI, o Scrum Master é o professor Renato Jardim Parducci

profrenato.parducci@fiap.com.br

## Professores responsáveis

Scrum Master é o professor Renato Jardim Parducci

profrenato.parducci@fiap.com.br

* Trata comunicação com professores e DOW quando a montagem de agendas de eventos e avaliações
* Auxilia em caso de impedimento ou dificuldade na comunicação direta do time de projeto com algum professor ou representantes da DOW

Demais professores

* Combinam e avaliam as entregas específicas das suas disciplinas

LEMBRE-SE QUE O PROJETO É GERENCIADO E DE TOTAL RESPONSABILIDADE DAS EQUIPES! Os professores são facilitadores e a DOW a responsável por avaliar as propostas de soluções.