


EmaFLix

MDS - Unidade 1

Equipe Squad

Métodos de desenvolvimento de Software



ALINE MELO OLIVEIRA

DANILO NAVES DO NASCIMENTO

ISRAEL SILVA NUNES

MURILO RODRIGUES DE ARAUJO

PEDRO PAULO MONTE PAGANI

UIRES CARLOS DE OLIVEIRA



Scrum

Cerimônias adotadas do Scrum:

Definição do Product Backlog;

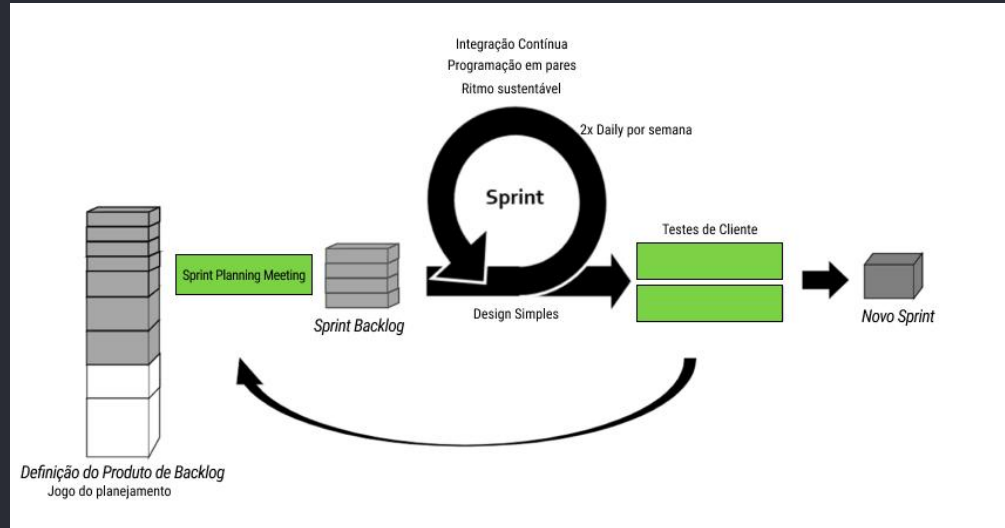
Sprint Planning Meeting;

Sprint Daily Scrum;

Sprint Backlog;

Sprint Review;

Sprint Retrospective.





XP

1.

Ritmo Sustentável

Achamos importante que a equipe maximize seu tempo, de uma forma que não seja prejudicial.

2.


Planejamento do Jogo

Utilizaremos o jogo do planejamento para definir com o cliente os produtos de backlog e descrever as histórias de usuário

3.

Programação em Pares

Acreditamos que a programação em pares ajudará a manter a ideia de “Propriedade coletiva”, além de ajudar os membros a trocar conhecimentos e debater ideias sobre a construção do projeto.



Xp

Práticas do XP	Será utilizado?	Por que?
Ritmo Sustentável	Sim	Achamos importante que a equipe maximize seu tempo, de uma forma que não seja prejudicial.
Pequenas Liberações	Não	Acreditamos que o feedback do cliente ajudará bastante, mas a equipe decidiu optar pela entrega somente no final da spring.
Propriedade Coletiva	Sim	Acreditamos que essa prática seja muito boa para a equipe, pois minimiza o risco de dependência de um membro sobre alguma função.
Planejamento do Jogo	Sim	Utilizaremos o jogo do planejamento para definir com o cliente os produtos de backlog e descrever as histórias de usuário

Xp

Práticas do XP	Será utilizado?	Por que?
Programação em Pares	Sim	Acreditamos que a programação em pares ajudará a manter a ideia de “Propriedade coletiva”, além de ajudar os membros a trocar conhecimentos e debater ideias sobre a construção do projeto.
Refatoração	Sim	É uma prática agregadora, que traz qualidade e gratificação e eficiência tanto para o cliente quanto para a equipe, para entregar um produto de qualidade e inovador.
Desenvolvimento Dirigido por Testes	Não	Ao analisamos o projeto ao todo, refletimos que é inviável desenvolver por DDT, pois precisaríamos de tempo para aprender esse paradigma, além de consumir um tempo que pode ser direcionado a outros núcleos

Xp

Práticas do XP	Será utilizado?	Por que?
Testes de Cliente	Sim	Como nosso produto visa a usabilidade, a ideia é sempre deixar o usuário como principal testador. A opinião é que os testes do cliente são essenciais para a qualidade do produto.
Integração Contínua	Sim	Acreditamos que a integração contínua ajuda a todo a equipe, pois teremos em tempo de horas as contribuições de cada membro da equipe.
Design Simples	Sim	O design simples é um dos valores mais importantes para a equipe, pois acreditamos que simplicidade junta com uma documentação abrangente agrega muito mais valor que um produto complexo e nada intuitivo.

Xp

Práticas do XP	Será utilizado?	Por que?
Metáfora (Sistema de Nomes)	Sim	Usaremos sempre que necessário, pois a comunicação com o cliente é o foco total da equipe, é assim, achamos importante que eles compreendam o produto de forma clara.
Padrão de Codificação	Sim	O padrão de codificação se baseia na boa estrutura de código, além de usar princípios do clean code como bom nomes para variáveis e a criação de um código legível para qualquer dev.
Design Simples	Sim	O design simples é um dos valores mais importantes para a equipe, pois acreditamos que simplicidade junta com uma documentação abrangente agrega muito mais valor que um produto complexo e nada intuitivo.

DIAGRAMA ESPINHA DE PEIXE



PROBLEMA E SOLUÇÃO

O problema de	Falta de organização e dificuldade de exibir e reunir todas as obras cinematográficas do campus
Afeta	Afeta negativamente a experiência dos usuários que precisam usar uma plataforma de terceiros
Cujo impacto é	Falta de interesse do usuário para buscar conteúdos numa plataforma que não é focada em sua busca, experiência negativa por parte dos usuários, desengajamento dos usuários para compartilhar seus materiais
Uma solução	Seria a criação de um aplicativo de streaming e acervo de matérias audiovisuais mobile para Android e IOS

VISÃO DO PRODUTO E PROJEÇÃO GERAL DO PRODUTO

O IFB – Campus Recanto das Emas é responsável por ofertar o ensino médio integrado a um curso técnico. Neste modelo de ensino, os estudantes cursam junto do ensino médio um curso ofertado por cada campus. No Recanto das Emas é oferecido o curso técnico de audiovisual. Ao fazer um levantamento, foi analisado que a plataforma utilizada para distribuir os vídeos dos estudantes era o Youtube.

PROBLEMA:

O problema está centrado na dificuldade de encontrar, exibir e divulgar vídeos produzidos pelos estudantes da instituição, sendo que atualmente o conteúdo é distribuído de forma independente pelos alunos, e em alguns casos pode até não estar disponibilizado em nenhuma plataforma, impossibilitando seu acesso.

DECLARAÇÃO DE POSIÇÃO DO PRODUTO

O produto proposto é um aplicação WEB, com extensão também no formato mobile para celulares Android e IOS que funciona como um acervo de conteúdo audiovisual, além de ser possível que os estudantes façam upload de seus próprios vídeos profissionais a pedido ao administrador.

A aplicação além do acervo vai ter funcionalidades voltada para o mundo do audiovisual, como um lugar para postar críticas especializadas sobre as próprias obras postadas pelos alunos.

Os usuários são principalmente estudantes do IFB, mas também toda a comunidade interessada em filmes e vídeos voltados ao cinema, que logo terão uma forma mais simples e direto de acesso por meio de seu celular.

DECLARAÇÃO DE POSIÇÃO DO PRODUTO

O produto proposto é um aplicação WEB, com extensão também no formato mobile para celulares Android e IOS que funciona como um acervo de conteúdo audiovisual, além de ser possível que os estudantes façam upload de seus próprios vídeos profissionais a pedido ao administrador.

A aplicação além do acervo vai ter funcionalidades voltada para o mundo do audiovisual, como um lugar para postar críticas especializadas sobre as próprias obras postadas pelos alunos.


Os usuários são principalmente estudantes do IFB, mas também toda a comunidade interessada em filmes e vídeos voltados ao cinema, que logo terão uma forma mais simples e direto de acesso por meio de seu celular.

CARGO	ATRIBUIÇÕES	RESPONSÁVEL	PARTICIPANTES
Dev Back-end	Codificar o produto, codificar testes unitários, realizar refatoração, quando referentes à parte de back-end do produto	Israel Silva Nunes / Pedro Paulo Monte Pagani	Todo o grupo
Dev Front-end	Codificar o produto, codificar testes unitários, realizar refatoração, quando referentes à parte de front-end do produto	Murilo Rodrigues de Araujo	Todo o grupo
Dev Scrum Master	Organização de sprints, planejamento de objetivos	Danilo Naves do Nascimento	Todo o grupo
Dev CI Test	Executar testes e implementar a integração contínua	Aline Melo Oliveira / Uires Carlos de Oliveira	Todo o grupo

TECNOLOGIAS A SEREM UTILIZADAS



Plataforma: Aplicação WEB, e um app para maior alcance entre alunos.



Linguagem de Programação: Será utilizada a linguagem Flutter para aplicação WEB, e também a possibilidade de geração de um app para Android e IOS para o front-end. Será usado Java para o back-end utilizando o protocolo UDP.



“This is a quote, words full of wisdom that
someone important said and can make
the reader get inspired.”

—SOMEONE FAMOUS





NOW

Venus has a beautiful name
and is the second planet from
the Sun. It's terribly hot



NOW

Venus has a beautiful name and is
the second planet from the Sun. It's
terribly hot

FUTURE

Neptune is the farthest planet in our Solar System. It's the fourth-largest by diameter



FUTURE

Neptune is the farthest planet in our Solar System. It's the fourth-largest by diameter





2

MAJOR REQUIREMENTS

You can enter a subtitle here if
you need it

MAJOR REQUIREMENTS

You can enter a subtitle here if
you need it

2

MAJOR REQUIREMENTS

NEPTUNE

Neptune is the farthest planet from the Sun

MERCURY

Mercury is the closest planet to the Sun

SATURN

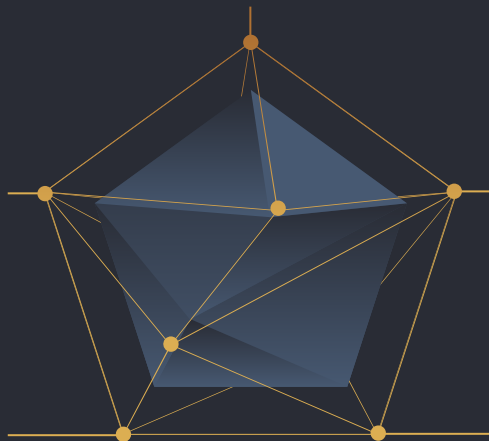
Saturn is the only planet with rings

JUPITER

It's the biggest planet in the Solar System

MARS

Despite being red, Mars is actually a cold place





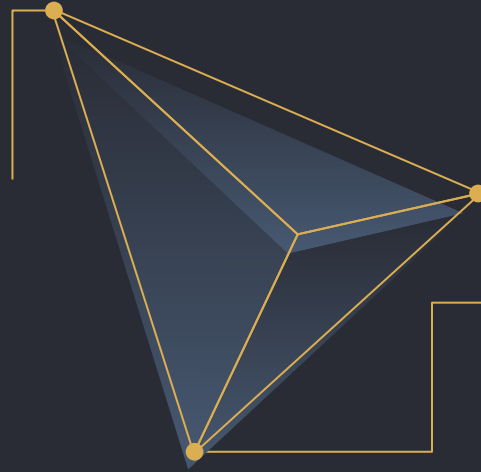
1

ABOUT THE PROJECT

You can enter a subtitle here if
you need it

MAJOR REQUIREMENTS

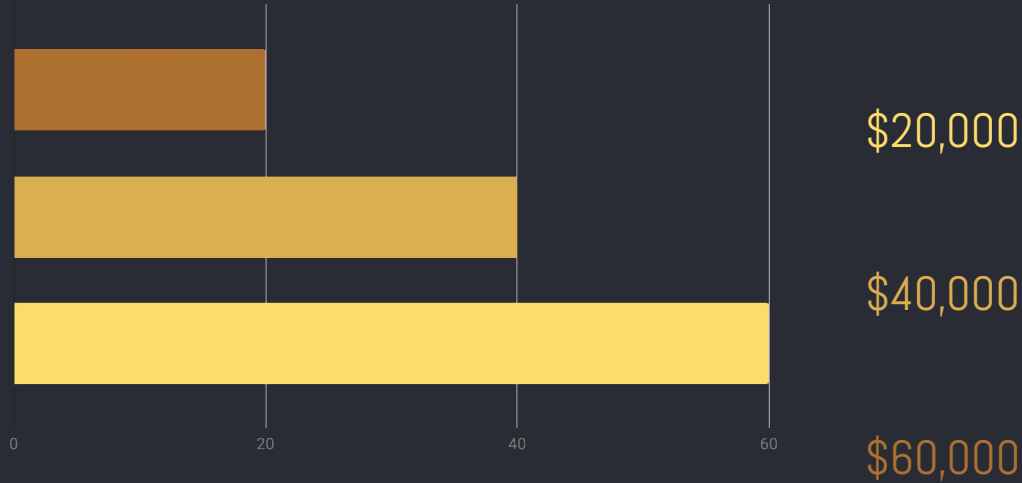
JUPITER
It's the biggest planet in
the Solar System



SATURN
Saturn is a gas giant and
has several rings

MARS
Despite being red, Mars
is actually a cold place

BUDGET



Follow the link in the graph to modify its data and then paste the new one here. **For more info, click here**

SATURN

Saturn is the only planet with rings

MARS

Despite being red, Mars is actually a cold place

JUPITER

It's the biggest planet in the Solar System

COMPARISON OF BUDGETS



SATURN



MARS



NEPTUNE

SURFACE	1,200	2,400	3,600
DIAMETER	800	1,600	3,200
MASS	2,500	5,000	7,500

OUR SERVICES



WEB

Venus is the second planet from the Sun

\$250



E-COMMERCE

Mercury is the closest planet to the Sun

\$500



ADVERTISING

Despite being red, Mars is a very cold place

\$1,000



AUDIENCE

Saturn is a gas giant. This planet has rings

\$1,500



4,000,000

Big numbers catch your audience's attention

The background is a dark navy blue. In the top-left and bottom-right corners, there are abstract, thin, light gold lines forming geometric shapes like triangles and polygons. A large, thin, light gold rectangular border frames the central content area.

1270,070

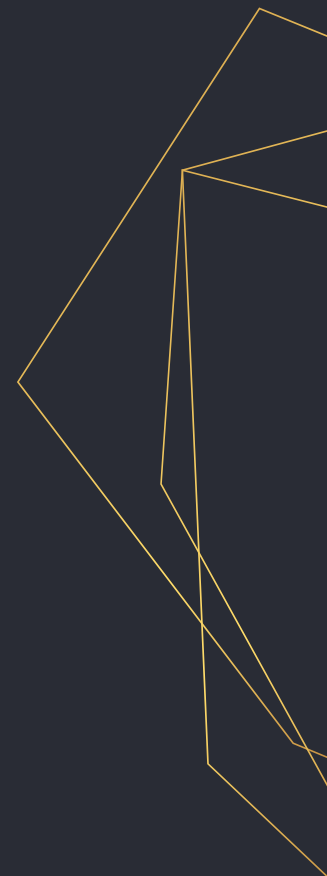
Big numbers catch your audience's attention



3

PROJECT GOALS

You can enter a subtitle here if
you need it



PROJECT GOALS



MERCURY

Mercury is the closest planet to the Sun and also the smallest one in the Solar System



NEPTUNE

Neptune is the farthest planet from the Sun and the fourth-largest in the Solar System

PROJECT GOALS

NEPTUNE

Neptune is the farthest planet from the Sun



SATURN

Saturn is a gas giant with rings planet in the System



SIRIUS

Sirius is the brightest star in the night sky in our System



MERCURY

Mercury is the closest planet to the Sun in the System



PROJECT GOALS

STAGE 1

Neptune is the farthest planet from the Sun



STAGE 2

Jupiter is the biggest planet of them all



STAGE 3

Saturn is a gas giant with rings



STAGE 4

Sirius is the brightest star in the night sky



STAGE 5

Mercury is the closest planet to the Sun

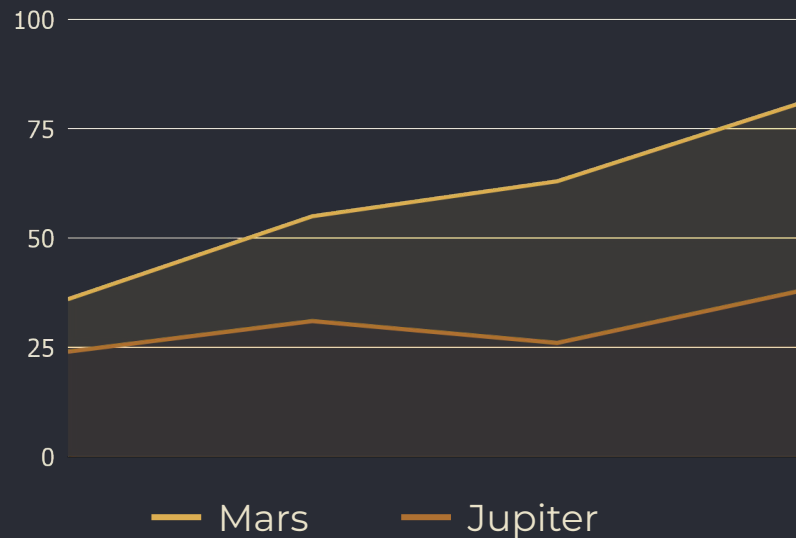


STAGE 6

Despite being red, Mars is a cold place



PREDICTED RESULTS



To modify this graph, click on it, follow the link, change the data and paste the new graph here

2,500,000+

The moon is a satellite

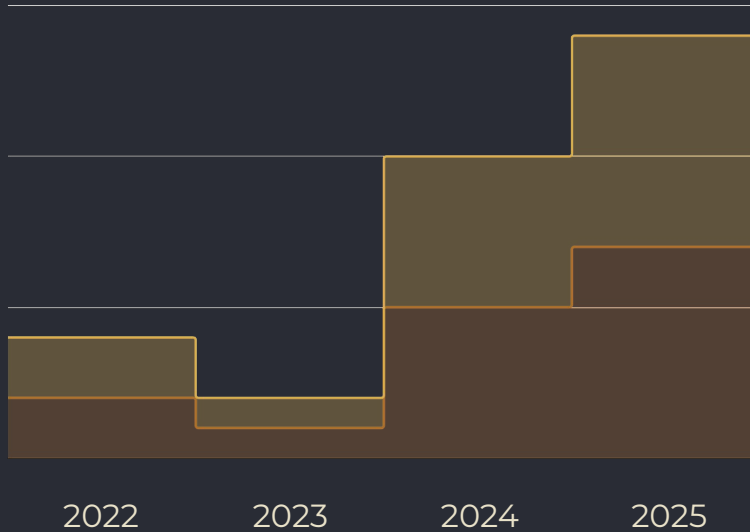


The Moon is a satellite



Jupiter is a gas giant

PREDICTED RESULTS



To modify this graph, click on it, follow the link, change the data and paste the new graph here

+35,000

SATURN

Saturn is a gas giant and has several rings

+15,000

MARS

Despite being red, Mars is actually a cold place



4

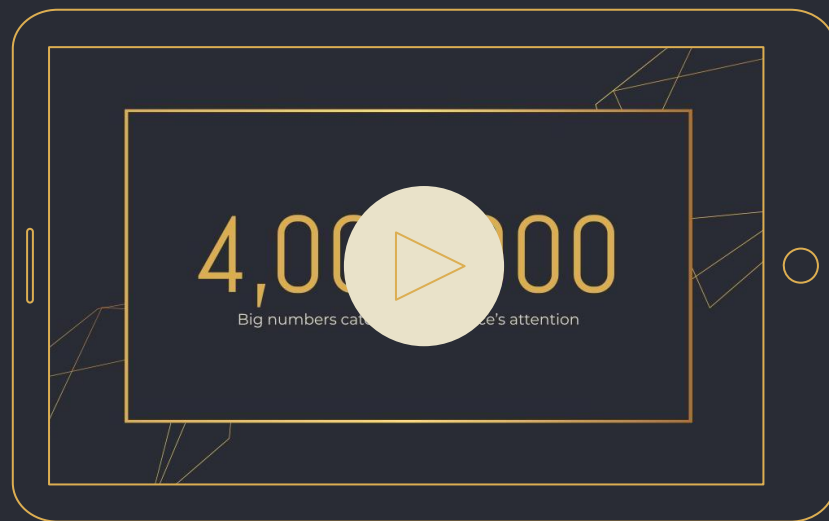
SNEAK PEEK

You can enter a subtitle here if
you need it

SNEAK PEEK

You can replace the image on the screen with your own work. Right click on it and choose "Replace image" so you can add yours

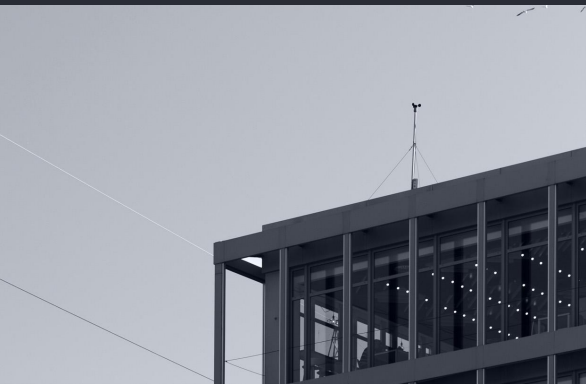




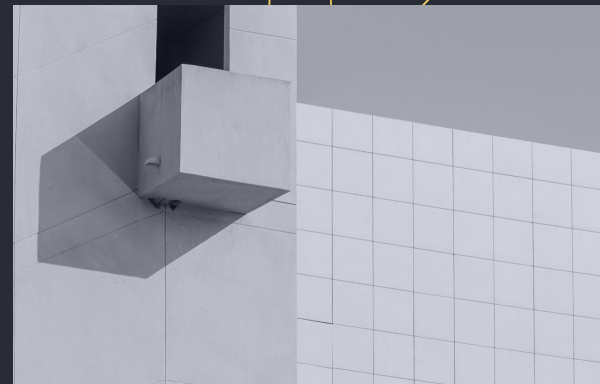
SNEAK PEEK

You can replace the image on the screen with your own work. Just right-click on it and select “Replace image”

SNEAK PEEK



Despite being red,
Mars is a cold place.
The planet is full of
iron oxide dust





SNEAK PEEK

Mercury is the closest planet to the Sun and the smallest one in the Solar System. The planet's name has nothing to do with the liquid metal, since it was named after the Roman messenger god, Mercury



5

PROJECT STAGES

You can enter a subtitle here if you need it

PROJECT STAGES



STAGE 1

Neptune is the farthest planet from the Sun



STAGE 2

Mercury is the closest planet to the Sun



STAGE 3

Jupiter is the biggest planet of them all



STAGE 4

Saturn is a gas giant with rings



STAGE 5

Despite being red, Mars is a cold place



STAGE 6

Sirius is the brightest star in the night sky

PROJECT STAGES

MERCURY

Mercury is the closest planet to the Sun and also the smallest one in the Solar System



NEPTUNE



Neptune is the farthest planet from the Sun and the fourth-largest in the Solar System

PROJECT STAGES



STAGE 1

Neptune is the farthest planet from the Sun



STAGE 2

Venus is the second planet from the Sun



STAGE 3

Saturn is a gas giant and has several rings



STAGE 4

Jupiter is the biggest planet of them all



STAGE 5

Mercury is the closest planet to the Sun