

## **Memorial Descritivo da Graduação em Engenharia de Software na PUC Minas (2017 - 2021)**

Paulo Neto

14 de fevereiro de 2021

Paulo Neto concluiu o ensino médio em 2017 e o Técnico em Informática em 2018. Ele ingressou no curso de Bacharelado em Engenharia de Software da Pontifícia Católica de Minas Gerais (PUC Minas) no segundo semestre de 2017. O ingresso nessa faculdade se deu com a utilização do Programa de Universidade para Todos (ProUni), conseguido através da nota obtida no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), outras escolhas eram o Bacharelado em Sistemas de Informação e o Bacharelado em Ciência da Computação. Habilidades e conhecimentos prévios à graduação e que julga como tendo sido relevante durante o curso de graduação, pode-se citar: 1) facilidade com a lógica de programação; 2) gostar de informática; 3) conhecimento sobre desenvolvimento em linguagem C.

No momento em que este memorial está sendo escrito, o aluno encontra-se cursando o oitavo período da graduação em Engenharia de Software. Ele se encontra em atraso com três disciplinas, são elas: “Rede de Computadores”, “Filosofia: Antropologia e Ética” e “Estágio Obrigatório”. Aponta-se como sendo a única disciplina na qual ele reprovou: “Cálculo 1”, destaca-se que o aluno não pediu dispensa de nenhuma disciplina. Obteve um aproveitamento com nota 90-100 em seis disciplinas, são elas: “Algoritmos e Estruturas de Dados 1”, “Computadores e Sociedade”, “Laboratório de Aplicações Móveis e Distribuídas”, “Engenharia Econômica para Software”, “Engenharia de Processos de Softwares”, “Gerência de Configuração e Evolução de Software”. Ao longo do curso, destaca-se como disciplinas que mais se interessou: “Engenharia de Requisitos”, “Engenharia de Processos”, “Gerência de Projeto de Software”.

Quanto às atividades curriculares, o trabalho que despertou interesse especial do aluno foi: implementação de um software com o objetivo beneficente no TIS (Trabalho Interdisciplinar de Software) 4. O projeto consistiu na realização de um aplicativo *mobile* que possibilitasse pessoas da terceira idade ter instruções sobre seus direitos e sobre conteúdos com instruções para realizar atividades físicas específicas para melhorar o funcionamento do corpo. Tal aplicativo foi desenvolvido utilizando a linguagem Java, IDE (Integrated Development Environment) Android Studio e SGBD (Sistema Gerenciador de Banco de Dados) SQLite. Como experiências extraclasse, o aluno participou fornecendo monitoria de duas matérias, são elas: “Algoritmo e Estrutura de Dados 2”,

“Programação Modular”, no período de Maio a Dezembro de 2018.

No mercado de trabalho, ao longo da graduação Paulo atuou como desenvolvedor. A atuação se deu em uma empresa de consultoria. Essa atuação se iniciou como um estágio na área de desenvolvimento, de dezembro de 2018 a janeiro de 2020. O término do estágio se deu ao fato da empresa realizar a efetivação do aluno para trabalhar em horário integral, com o cargo de “Trainee de Sistemas” desde fevereiro de 2020. A sua função consiste em realizar correções e melhorias para um produto específico da empresa. É responsável por propor soluções de melhorias, e desenvolver um sistema que conta com 1821 clientes ativos na plataforma. O sistema é implementado na plataforma Windows, utilizando C# para o *back-end*, HTML, CSS e JavaScript para o *front-end* e SQL Server como SGBD.

Após a conclusão do curso, Paulo pretende cursar a pós-graduação a partir de 2022. Esse interesse advém da vontade que ele tem de se qualificar cada vez mais para o mercado de trabalho. O aluno deseja se pós-graduar em "Gerência de Projetos", devido ao fato de se interessar bastante pela área de projeto e estar um pouco cansado de apenas desenvolver softwares, ele acredita que essa área seja a mais adequada para se especializar, pois o mesmo não possui mais interesse em ser desenvolvedor. Também relevante a este objetivo acadêmico, o aluno tem conhecimento de inglês no nível básico, tendo um pouco de dificuldade em ler artigos acadêmicos na área, não sendo capaz de escrever textos acadêmicos na língua.