

Universidade de Brasília – UnB/FGA
Arquitetura e Desenho de Software - Profa. Milene Serrano
Organização do Projeto & Diretrizes de Entrega

Seguem as diretrizes que visam auxiliar tanto a organização dos Projetos na Wiki ou GitPages, quanto nas entregas.

1 Desenho de Software (Base)

A Wiki ou GitPages do Projeto deve conter um tópico dedicado ao Módulo Desenho de Software (Base), com três subtópicos principais, conforme: 1.1, 1.2 e 1.3. Adicionalmente, deve constar um subtópico sobre as participações, conforme 1.4. Por fim, pode constar um subtópico, chamado 1.5, no qual podem ser colocadas quaisquer iniciativas extras, caso ocorram (opcional). Para cada foco, revelar principalmente: Rastreabilidade & Elos com Outros Artefatos, Senso Crítico, Referências, Versionamentos & Participações e Metodologia.

1.1 Módulo Design Sprint

Usando a lista de projetos indicados por grupo para o período letivo vigente, realizar Design Sprint para levantamento dos requisitos.

Foco_1: Desing Sprint

Entrega Mínima: Design Sprint, evidenciando cada uma das **5 ETAPAS**. Apresentação (para a professora) explicando passo a passo a Design Sprint realizada, com: (i) rastro claro aos membros participantes (MOSTRAR QUADRO DE PARTICIPAÇÕES & COMMITS); (ii) justificativas & senso crítico sobre o trabalho realizado, e (iii) comentários gerais sobre o trabalho em equipe. Tempo da Apresentação: +/- 5min. Recomendação: Apresentar diretamente via Wiki ou GitPages do Projeto. Baixar os conteúdos com antecedência, evitando problemas de internet no momento de exposição nas Dinâmicas de Avaliação.

A Wiki ou GitPages do Projeto deve conter um tópico dedicado ao Módulo Design Sprint, com as etapas da Design Sprint documentadas, histórico de versões, referências, e demais detalhamentos gerados pela equipe nesse escopo.

Demais orientações disponíveis nas Diretrizes (vide Aprender3).

1.2 Módulo Artefato Generalista

Focos_2: Artefato Independente de Metodologia (ou seja, generalista).

Entrega Mínima: 1 artefato generalista (ESCOPO: 5W2H; Mapa Mental; Diagrama Causa-Efeito; Rich Picture; Léxico (ou Glossário) ou Planos de Risco, Custo e Tempo).

Apresentação (para a professora) explicando o artefato elaborado, com: (i) rastro claro aos membros participantes (MOSTRAR QUADRO DE PARTICIPAÇÕES & COMMITS); (ii) justificativas & senso crítico sobre o trabalho realizado, e (iii) comentários gerais sobre o trabalho em equipe. Tempo da Apresentação: +/- 5min. Recomendação: Apresentar diretamente via Wiki ou GitPages do Projeto. Baixar os conteúdos com antecedência, evitando problemas de internet no momento de exposição nas Dinâmicas de Avaliação.

A Wiki ou GitPages do Projeto deve conter um tópico dedicado ao Módulo Artefato Generalista, com 1 artefato que seja independente de metodologia adotada, histórico de versões, referências, e demais detalhes gerados pela equipe nesse escopo.

Demais orientações disponíveis nas Diretrizes (vide Aprender3).

1.3 Módulo Modelagem BPMN

Foco_3: Modelagem na Notação BPMN.

Entrega Mínima: Modelagem BPMN, orientando-se por uma abordagem metodológica à escolha da equipe (por exemplo, combinação de práticas do Scrum & XP).

Apresentação (para a professora) explicando o detalhamento metodológico desenhado como um modelo em BPMN, com: (i) rastro claro aos membros participantes (MOSTRAR QUADRO DE PARTICIPAÇÕES & COMMITS); (ii) justificativas & senso crítico sobre as escolhas metodológicas adotadas para o projeto; e (iii) comentários gerais sobre o trabalho em equipe. Tempo da Apresentação: +/- 5min. Recomendação: Apresentar diretamente via Wiki ou GitPages do Projeto. Baixar os conteúdos com antecedência, evitando problemas de internet no momento de exposição nas Dinâmicas de Avaliação.

A Wiki ou GitPages do Projeto deve conter um tópico dedicado ao Módulo Modelagem BPMN, com modelagem BPMN (viés metodológico), histórico de versões, referências, e demais detalhes gerados pela equipe nesse escopo.

Demais orientações disponíveis nas Diretrizes (vide Aprender3).

1.4 Participações - Base

Breve relato sobre as participações/contribuições de cada membro à entrega.

Módulo Design Sprint (Foco_1)

| Nome do Membro | Contribuição | Significância da Contribuição para o Projeto (Excelente/Boa/Regular/Ruim/Nula) | Comprobatórios Claros (com link)

EXEMPLO: | Fulano | 1. Participação nas Etapas da Design Sprint elaborando artefatos | Boa | Registro nos Versionamentos do Documento de Design Sprint, conforme <link>

TODOS DEVEM PARTICIPAR, MOSTRANDO SEUS PONTOS DE VISTA E COMO COLABORARAM NESSA ETAPA DA ENTREGA COM COMPROBATÓRIOS.

Módulo Artefato Generalista (Foco_2)

| Nome do Membro | Contribuição | Significância da Contribuição para o Projeto (Excelente/Boa/Regular/Ruim/Nula) | Comprobatórios Claros (com link)

EXEMPLO: | Fulano | 1. Elaboração do Artefato 5W2H | EXCELENTE | Registro nos Versionamentos do Documento do 5W2H, conforme <link> e Commits <links>

TODOS DEVEM PARTICIPAR, MOSTRANDO SEUS PONTOS DE VISTA E COMO COLABORARAM NESSA ETAPA DA ENTREGA COM COMPROBATÓRIOS.

Módulo Modelagem BPMN (Foco_3)

| Nome do Membro | Contribuição | Significância da Contribuição para o Projeto (Excelente/Boa/Regular/Ruim/Nula) | Comprobatórios Claros (com link)

EXEMPLO: | Fulano | 1. Modelagem da atividade ATIVIDADE_X. 2. Participação no subprocesso SUBPROCESSO_Y | Regular | Registro nos Versionamentos do Documento de Modelagem BPMN, conforme <link> e debates nas Issues <links>

TODOS DEVEM PARTICIPAR, MOSTRANDO SEUS PONTOS DE VISTA E COMO COLABORARAM NESSA ETAPA DA ENTREGA COM COMPROBATÓRIOS.

1.5 Iniciativas Extras - Base

Breve relato sobre as Iniciativas Extras realizadas pela equipe, no escopo da entrega.

Apresentar links para comprobatórios que evidenciem qualquer que seja a realização extra conferida pela equipe no escopo da entrega.

Tempo Total de Apresentação (por grupo): +/-15min, sendo 5min (FOCO_1) + 5min (FOCO_2) + 5min (FOCO_3). Adicionalmente, mostrar participações - MOSTRAR QUADROS DE PARTICIPAÇÕES POR FOCO DA ENTREGA ainda dentro desse tempo. Administrar o tempo é necessário, e faz parte do desafio.

Ser pontual no dia da apresentação. Caso contrário, infelizmente, haverá prejuízo nas Menções.

Tanto na entrega via Aprender3 e GitHub, quanto na apresentação, evidenciem as participações/contribuições de cada membro da equipe para a entrega.

Aqui, para CADA FOCO da entrega, optar por quadros, com as seguintes informações:

Nome do Membro, Contribuição, Significância da Contribuição para o Projeto (Excelente/Boa/Regular/Ruim/Nula) e Comprobatórios Claros (com links para os insumos que comprovam a participação).

OBS GERAL_01: NÃO SERÃO ACEITAS "POSTAGENS" (EX. COMMITS & MELHORIAS NA WIKI) FORA DO PRAZO DA ENTREGA. PRAZO FECHADO, REPOSITÓRIO REFERENTE À ENTREGA FECHADO PARA MODIFICAÇÕES.

OBS GERAL_02: ESSE ARQUIVO DISPONIBILIZA AS DIRETRIZES QUE DEVEM SER SEGUIDAS PELOS GRUPOS NA ORGANIZAÇÃO DOS SEUS PROJETOS NOS REPOSITÓRIOS.

AS DIRETRIZES CONFEREM ORIENTAÇÕES PARA UMA **ENTREGA MÍNIMA**, OU SEJA, SE ATENDIDAS AS DIRETRIZES, MIRA-SE NA **MENÇÃO MM**.

DEVE-SE CAPRICHAR MAIS, **QUALITATIVAMENTE (preferencialmente)** e **NÃO QUANTITATIVAMENTE**, PARA OBTENÇÃO DE MENÇÕES SUPERIORES. :)

Por gentileza, considerem como referência:

Módulo Base (Entrega com 3 FOCOS)

Design Sprint & Artefato Generalista & Modelagem BPMN

Dinâmica de Elaboração

Dinâmica de Avaliação (Parte I) «apenas com os representantes (PRESENCIAL)» «**TODOS entregam nesse dia via Aprender3**» **Se ocorrerem problemas no Aprender3, podem encaminhar - NO PRAZO - via email: mileneserrano@unb.br**

Dinâmica de Avaliação (Parte II) «apenas com os representantes (PRESENCIAL)»

OBS_01: Documentar no Repositório, e apresentar as etapas de Design Sprint, evidenciando pelo menos um artefato generalista e uma modelagem em BPMN.

Como pode ocorrer algum problema com a internet da Universidade, devem salvar previamente cada artefato, bem como as participações, para que as apresentações ocorram normalmente. Trazer máquina própria para a apresentação no dia.

OBS_02: Evidenciar no Quadro de Participações

Participante | Foco_X | Qualidade (Excelente/Boa/Regular/Ruim/Nula) | Comprobatório (link para algo que comprove a participação)

Por gentileza, considerem ainda:

TODOS em Design Sprint

TODOS em Artefato Generalista

TODOS em BPMN

Se alguém deixar de contribuir em:

* 1 dos 3 focos – 1 Menção ABAIXO da Menção do Grupo

* 2 dos 2 focos – METADE da Menção do Grupo

* TODOS os focos - Menção SR

2 Desenho de Software (Modelagem)

A Wiki ou GitPages do Projeto deve conter um tópico dedicado ao Módulo Desenho de Software (Modelagem), com três subtópicos principais, conforme 2.1, 2.2 e 2.3. Adicionalmente, deve constar um subtópico sobre as participações, conforme 2.4. Por fim, pode constar um subtópico, chamado 2.5, no qual podem ser colocadas quaisquer iniciativas extras, caso ocorram (opcional). **Para cada foco, revelar principalmente: Rastreabilidade & Elos com Outros Artefatos, Senso Crítico, Referências, Versionamentos & Participações e Metodologia.**

2.1 Módulo Notação UML - Modelagem Estática

Foco_1: Modelagem UML Estática.

Entrega Mínima: 1 Modelo Estático (ESCOPO: Diagrama de Classes; Diagrama de Componentes ou Diagrama de Implantação).

Apresentação (para a professora) explicando o modelo estático especificado, com: (i) rastro claro aos membros participantes (MOSTRAR QUADRO DE PARTICIPAÇÕES & COMMITS); (ii) justificativas & senso crítico sobre o modelo, e (iii) comentários gerais sobre o trabalho em equipe. Tempo da Apresentação: +/- 5min. Recomendação: Apresentar diretamente via Wiki ou GitPages do Projeto. Baixar os conteúdos com antecedência, evitando problemas de internet no momento de exposição nas Dinâmicas de Avaliação.

A Wiki ou GitPages do Projeto deve conter um tópico dedicado ao Módulo Modelagem Estática (Notação UML), com 1 modelo, histórico de versões, referências, e demais detalhes gerados pela equipe nesse escopo.

2.2 Módulo Notação UML - Modelagem Dinâmica

Foco_2: Modelagem UML Dinâmica.

Entrega Mínima: 1 Modelo Dinâmico (ESCOPO: Diagrama de Sequência; Diagrama de Atividades; Diagrama de Comunicação/Colaboração ou Diagrama de Estados).

Apresentação (para a professora) explicando o modelo dinâmico especificado, com: (i) rastro claro aos membros participantes (MOSTRAR QUADRO DE PARTICIPAÇÕES & COMMITS); (ii) justificativas & senso crítico sobre o modelo, e (iii) comentários gerais sobre o trabalho em equipe. Tempo da Apresentação: +/- 5min. Recomendação: Apresentar diretamente via Wiki ou GitPages do Projeto. Baixar os conteúdos com antecedência, evitando problemas de internet no momento de exposição nas Dinâmicas de Avaliação.

A Wiki ou GitPages do Projeto deve conter um tópico dedicado ao Módulo Modelagem Dinâmica (Notação UML), com 1 modelo, histórico de versões, referências, e demais detalhes gerados pela equipe nesse escopo.

2.3 Módulo Notação UML - Modelagem Organizacional/Casos de Uso

Foco_3: Modelagem Organizacional OU Casos de Uso.

Entrega Mínima: 1 Modelo, sendo esse o Diagrama de Pacotes ou o Diagrama de Casos de Uso.

Apresentação (para a professora) explicando o modelo especificado, com: (i) rastro claro aos membros participantes (MOSTRAR QUADRO DE PARTICIPAÇÕES & COMMITS); (ii) justificativas & senso crítico sobre o modelo, e (iii) comentários gerais sobre o trabalho em equipe. Tempo da Apresentação: +/- 5min. Recomendação: Apresentar diretamente via Wiki ou GitPages do Projeto. Baixar os conteúdos com antecedência, evitando problemas de internet no momento de exposição nas Dinâmicas de Avaliação.

A Wiki ou GitPages do Projeto deve conter um tópico dedicado ao Módulo Modelagem Organizacional/Casos de Uso (Notação UML), com 1 modelo, histórico de versões, referências, e demais detalhes gerados pela equipe nesse escopo.

2.4 Participações - Modelagem

Breve relato sobre as participações/contribuições de cada membro à entrega.

Módulo Modelagem Estática (Foco_1)

| Nome do Membro | Contribuição | Significância da Contribuição para o Projeto (Excelente/Boa/Regular/Ruim/Nula) | Comprobatórios Claros (com link)

EXEMPLO: | Fulano | 1. Participação na elaboração do Diagrama de Classes. | Boa | Registro nos Versionamentos do Documento de Modelagem Estática, conforme (link).

TODOS DEVEM PARTICIPAR, MOSTRANDO SEUS PONTOS DE VISTA E COMO COLABORARAM NESSA ETAPA DA ENTREGA COM COMPROBATÓRIOS.

Módulo Modelagem Dinâmica (Foco_2)

| Nome do Membro | Contribuição | Significância da Contribuição para o Projeto (Excelente/Boa/Regular/Ruim/Nula) | Comprobatórios Claros (com link)

EXEMPLO: | Fulano | 1. Participação na elaboração do Diagrama de Atividades. | Boa | Registro nos Versionamentos do Documento de Modelagem Dinâmica, conforme (link).

TODOS DEVEM PARTICIPAR, MOSTRANDO SEUS PONTOS DE VISTA E COMO COLABORARAM NESSA ETAPA DA ENTREGA COM COMPROBATÓRIOS.

Módulo Modelagem Organizacional OU Casos de Uso (Foco_3)

| Nome do Membro | Contribuição | Significância da Contribuição para o Projeto (Excelente/Boa/Regular/Ruim/Nula) | Comprobatórios Claros (com link)

EXEMPLO: | Fulano | 1. Participação na elaboração do Diagrama de Pacotes. | Boa | Registro nos Versionamentos do Documento de Modelagem Organizacional, conforme (link).

TODOS DEVEM PARTICIPAR, MOSTRANDO SEUS PONTOS DE VISTA E COMO COLABORARAM NESSA ETAPA DA ENTREGA COM COMPROBATÓRIOS.

2.5 Iniciativas Extras - Modelagem

Breve relato sobre as Iniciativas Extras realizadas pela equipe, no escopo da entrega.

Apresentar links para comprobatórios que evidenciem qualquer que seja a realização extra conferida pela equipe no escopo da entrega.

Tempo Total de Apresentação (por grupo): +/-15min, sendo 5min (FOCO_1) + 5min (FOCO_2) + 5min (FOCO_3). Adicionalmente, mostrar participações - MOSTRAR QUADROS DE PARTICIPAÇÕES POR FOCO DA ENTREGA ainda dentro desse tempo. Administrar o tempo é necessário, e faz parte do desafio.

Ser pontual no dia da apresentação. Caso contrário, infelizmente, haverá prejuízo nas Menções.

Tanto na entrega via Aprender3 e GitHub, quanto na apresentação, evidenciem as participações/contribuições de cada membro da equipe para a entrega.

Aqui, para CADA FOCO da entrega, optar por quadros, com as seguintes informações:

Nome do Membro, Contribuição, Significância da Contribuição para o Projeto (Excelente/Boa/Regular/Ruim/Nula) e Comprobatórios Claros (com links para os insumos que comprovam a participação).

OBS GERAL_01: NÃO SERÃO ACEITAS "POSTAGENS" (EX. COMMITS & MELHORIAS NA WIKI) FORA DO PRAZO DA ENTREGA. PRAZO FECHADO, REPOSITÓRIO REFERENTE À ENTREGA FECHADO PARA MODIFICAÇÕES.

OBS GERAL_02: ESSE ARQUIVO DISPONIBILIZA AS DIRETRIZES QUE DEVEM SER SEGUIDAS PELOS GRUPOS NA ORGANIZAÇÃO DOS SEUS PROJETOS NOS REPOSITÓRIOS.

AS DIRETRIZES CONFEREM ORIENTAÇÕES PARA UMA ENTREGA MÍNIMA, OU SEJA, SE ATENDIDAS AS DIRETRIZES, MIRA-SE NA MENÇÃO MM.

DEVE-SE CAPRICHAIR MAIS, QUALITATIVAMENTE (preferencialmente) e NÃO QUANTITATIVAMENTE, PARA OBTENÇÃO DE MENÇÕES SUPERIORES. :)

Por gentileza, considerem como referência:

Módulo Modelagem (Entrega com 3 FOCOS)

Modelagem Estática & Modelagem Dinâmica & Modelagem Organizacional/Casos de Uso

Dinâmica de Elaboração

Dinâmica de Avaliação (Parte I) «apenas com os representantes (PRESENCIAL)» «**TODOS entregam nesse dia via Aprender3**» **Se ocorrerem problemas no Aprender3, podem encaminhar - NO PRAZO - via email: mileneserrano@unb.br**

Dinâmica de Avaliação (Parte II) «apenas com os representantes (PRESENCIAL)»

OBS_01: Documentar no Repositório, e apresentar um Diagrama Estático, um Diagrama Dinâmico, e um Diagrama Organizacional (Diagrama de Pacotes) ou Diagrama de Casos de Uso (Requisitos).

Como pode ocorrer algum problema com a internet da Universidade, devem salvar previamente cada artefato, bem como as participações, para que as apresentações ocorram normalmente. Trazer máquina própria para a apresentação no dia.

OBS_02: Evidenciar no Quadro de Participações

Participante | Foco_X | Qualidade (Excelente/Boa/Regular/Ruim/Nula) | Comprobatório (link para algo que comprove a participação)

TODOS em Modelagem Estática na Notação UML

TODOS em Modelagem Dinâmica na Notação UML

TODOS em Modelagem Organizacional ou Casos de Uso (Requisitos) na Notação UML

Se alguém deixar de contribuir em:

* 1 dos 3 focos – 1 Menção ABAIXO da Menção do Grupo

* 2 dos 2 focos – METADE da Menção do Grupo

* TODOS os focos - Menção SR

3 Desenho de Software (Padrões de Projeto)

A Wiki ou GitPages do Projeto deve conter um tópico dedicado ao Módulo Desenho de Software (Padrões de Projeto), com três subtópicos principais, conforme: 3.1, 3.2 e 3.3. Adicionalmente, deve constar um subtópico sobre as participações, conforme 3.4. Por fim, pode constar um subtópico, chamado 3.5, no qual podem ser colocadas quaisquer iniciativas extras, caso ocorram (opcional). Para cada foco, revelar principalmente: Rastreabilidade & Elos com Outros Artefatos, Senso Crítico, Referências, Versionamentos & Participações e Metodologia.

3.1 Módulo Padrões de Projeto GoFs Criacionais

Foco_01: Padrões de Projeto GoFs Criacionais

Entrega Mínima: 1 Padrão GoF Criacional, com nível de modelagem e nível de implementação evidenciados (ou seja, código rodando e hospedado no repositório do projeto).

Apresentação (para a professora via vídeo enviado por e-mail) explicando o GoF Criacional, com: (i) rastro claro aos membros participantes (MOSTRAR QUADRO DE PARTICIPAÇÕES & COMMITS); (ii) justificativas & senso crítico sobre o padrão GOF criacional, e (iii) comentários gerais sobre o trabalho em equipe. Tempo da Apresentação: +/- 5min. Recomendação: Apresentar diretamente via Wiki ou GitPages do Projeto. Baixar os conteúdos com antecedência, evitando problemas de internet no momento de exposição via Vídeo nas Dinâmicas de Avaliação. Deve ser mostrado o GoF Criacional em execução no vídeo.

A Wiki ou GitPages do Projeto deve conter um tópico dedicado ao Módulo Padrões de Projeto GoFs Criacionais, com 1 padrão GoF Criacional (modelagem & implementação, com código rodando), histórico de versões, referências, e demais detalhamentos gerados pela equipe nesse escopo.

Demais orientações disponíveis nas Diretrizes (vide Aprender3).

3.2 Módulo Padrões de Projeto GoFs Estrutural

Foco_2: Padrões de Projeto GoFs Estruturais.

Entrega Mínima: 1 Padrão GoF Estrutural, com nível de modelagem e nível de implementação evidenciados (ou seja, código rodando e hospedado no repositório do projeto).

Apresentação (para a professora via vídeo enviado por e-mail) explicando o GoF Estrutural, com: (i) rastro claro aos membros participantes (MOSTRAR QUADRO DE PARTICIPAÇÕES & COMMITS); (ii) justificativas & senso crítico sobre o padrão GOF estrutural; e (iii) comentários gerais sobre o trabalho em equipe. Tempo da Apresentação: +/- 5min. Recomendação: Apresentar diretamente via Wiki ou GitPages do Projeto. Baixar os conteúdos com antecedência, evitando problemas de internet no momento de exposição via Vídeo nas Dinâmicas de Avaliação. Deve ser mostrado o GoF Estrutural em execução no vídeo.

A Wiki ou GitPages do Projeto deve conter um tópico dedicado ao Módulo Padrões de Projeto GoFs Estruturais, com 1 padrão GoF Estrutural (modelagem & implementação, com **código rodando**), histórico de versões, referências, e demais detalhes gerados pela equipe nesse escopo.

Demais orientações disponíveis nas Diretrizes (vide Aprender3).

3.3 Módulo Padrões de Projeto GoFs Comportamental

Foco_3: Padrões de Projeto GoFs Comportamentais.

Entrega Mínima: 1 Padrão GoF Comportamental, com nível de modelagem e nível de implementação evidenciados (ou seja, código rodando e hospedado no repositório do projeto).

Apresentação (**para a professora via vídeo enviado por e-mail**) explicando o GoF Comportamental, com: (i) rastro claro aos membros participantes (MOSTRAR QUADRO DE PARTICIPAÇÕES & COMMITS); (ii) justificativas & senso crítico sobre o padrão GOF comportamental; e (iii) comentários gerais sobre o trabalho em equipe. Tempo da Apresentação: +/- 5min. Recomendação: Apresentar diretamente via Wiki ou GitPages do Projeto. Baixar os conteúdos com antecedência, evitando problemas de internet no momento de exposição **via Vídeo** nas Dinâmicas de Avaliação. **Deve ser mostrado o GoF Comportamental em execução no vídeo.**

A Wiki ou GitPages do Projeto deve conter um tópico dedicado ao Módulo Padrões de Projeto GoFs Comportamentais, com 1 padrão GoF Comportamental (modelagem & implementação, com **código rodando**), histórico de versões, referências, e demais detalhes gerados pela equipe nesse escopo.

Demais orientações disponíveis nas Diretrizes (vide Aprender3).

3.4 Participações - Padrões de Projeto

Breve relato sobre as participações/contribuições de cada membro à entrega.

Padrão GoF Criacional

| Nome do Membro | Contribuição (Padrões – FOCO_1) | Significância da Contribuição para o Projeto (Excelente/Boa/Regular/Ruim/Nula) | Comprobatórios Claros (com link)

EXEMPLO: | Fulano | 1. Introdução do Padrão Singleton à Equipe, evidenciando um possível uso do mesmo no escopo da aplicação. 2. Leitura de materiais bibliográficos, tais como: FONTE_GOF. | Boa | Registro nos Versionamentos do Documento de GoF Criacional, conforme (link).

TODOS DEVEM PARTICIPAR, MOSTRANDO SEUS PONTOS DE VISTA E COMO COLABORARAM NESSA ETAPA DA ENTREGA COM COMPROBATÓRIOS.

Padrão GoF Estrutural

| Nome do Membro | Contribuição (Padrões – FOCO_2) | Significância da Contribuição para o Projeto (Excelente/Boa/Regular/Ruim/Nula) | Comprobatórios Claros (com link)

EXEMPLO: | Fulano | 1. Estudos Complementares sobre o Padrão Decorator. 2. Live Realizada em Equipe para Explicar aos Demais Membros o Padrão Estudado. | Excelente | Registro nos Versionamentos do Documento de GoF Estrutural, conforme (link).

TODOS DEVEM PARTICIPAR, MOSTRANDO SEUS PONTOS DE VISTA E COMO COLABORARAM NESSA ETAPA DA ENTREGA COM COMPROBATÓRIOS.

Padrão GoF Comportamental

| Nome do Membro | Contribuição (Padrões – FOCO_3) | Significância da Contribuição para o Projeto (Excelente/Boa/Regular/Ruim/Nula) | Comprobatórios Claros (com link)

EXEMPLO: | Fulano | 1. Documentação Geral do Padrão Strategy na Wiki. | Regular | Registro nos Versionamentos do Documento de GoF Comportamental, conforme (link).

TODOS DEVEM PARTICIPAR, MOSTRANDO SEUS PONTOS DE VISTA E COMO COLABORARAM NESSA ETAPA DA ENTREGA COM COMPROBATÓRIOS.

3.5 Iniciativas Extras - Padrões de Projeto

Breve relato sobre as Iniciativas Extras realizadas pela equipe, no escopo da entrega.

Apresentar links para comprobatórios que evidenciem qualquer que seja a realização extra conferida pela equipe no escopo da entrega.

Tempo Total de Apresentação no Vídeo (por grupo): +/-15min, sendo 5min (FOCO_1) + 5min (FOCO_2) + 5min (FOCO_3). Adicionalmente, mostrar participações - MOSTRAR QUADROS DE PARTICIPAÇÕES POR FOCO DA ENTREGA ainda dentro desse tempo. Administrar o tempo é necessário, e faz parte do desafio.

Ser pontual na entrega. Caso contrário, infelizmente, haverá prejuízo nas Menções.

Tanto na entrega via Aprender3 e GitHub, quanto na apresentação via vídeo, evidenciem as participações/contribuições de cada membro da equipe para a entrega.

Aqui, para CADA FOCO da entrega, optar por quadros, com as seguintes informações:

Nome do Membro, Contribuição, Significância da Contribuição para o Projeto (Excelente/Boa/Regular/Ruim/Nula) e Comprobatórios Claros (com links para os insumos que comprovam a participação).

OBS GERAL_01: NÃO SERÃO ACEITAS "POSTAGENS" (EX. COMMITS & MELHORIAS NA WIKI) FORA DO PRAZO DA ENTREGA. PRAZO FECHADO, REPOSITÓRIO REFERENTE À ENTREGA FECHADO PARA MODIFICAÇÕES.

OBS GERAL_02: ESSE ARQUIVO DISPONIBILIZA AS DIRETRIZES QUE DEVEM SER SEGUIDAS PELOS GRUPOS NA ORGANIZAÇÃO DOS SEUS PROJETOS NOS REPOSITÓRIOS.

AS DIRETRIZES CONFEREM ORIENTAÇÕES PARA UMA **ENTREGA MÍNIMA**, OU SEJA, SE ATENDIDAS AS DIRETRIZES, MIRA-SE NA **MENÇÃO MM**.

DEVE-SE CAPRICHAR MAIS, **QUALITATIVAMENTE** (preferencialmente) e **NÃO QUANTITATIVAMENTE**, PARA OBTENÇÃO DE MENÇÕES SUPERIORES. :)

Por gentileza, considerem como referência:

Padrões de Projeto (Entrega com 3 FOCOS)

Padrões de Projeto GoF Criacionais & Padrões de Projeto GoF Estruturais & Padrões de Projeto GoF Comportamentais

Dinâmica de Elaboração

Dinâmica de Avaliação (Partes I & II) «apenas com os representantes (E-MAIL: Vídeo & Comprobatórios de Participação dos Membros nos 3 Focos)» «TODOS entregam nesse dia via APRENDER3» «QUALQUER PROBLEMA NO APRENDER3, ENCAMINHAR POR EMAIL A ENTREGA, NO PRAZO – mileneserrano@unb.br»

OBS_01: Documentar no Repositório, e apresentar - **via vídeo** - um Padrão de Projeto Criacional, um Padrão de Projeto Estrutural, e um Padrão de Projeto Comportamental. **TODOS na íntegra (TEORIA & MODELAGEM & CÓDIGO & EXECUÇÃO - RODANDO). ALÉM DO VÍDEO, DEVE-SE ENVIAR UM DOCUMENTO COM CADA MEMBRO DO GRUPO CITADO EM CADA FOCO, SE PARTICIPOU OU NÃO DO DADO FOCO, E COMPROBATÓRIO DE PARTICIPAÇÃO CLARO E ACESSÍVEL PARA CONFERÊNCIA, CASO CONTRÁRIO, INFELIZMENTE MENÇÃO SR PARA CADA CASO NÃO CLARO. Qualquer contratempo, será contornado com a professora na Sala 27 UED ou via e-mail (mileneserrano@unb.br). Sem aula presencial nesse dia.**

OBS_02: Evidenciar no Quadro de Participações

Participante | Foco_X | Qualidade (Excelente/Boa/Regular/Ruim/Nula) | Comprobatório (link para algo que comprove a participação)

TODOS em Padrões de Projeto GoF Criacionais – MODELAGEM & CÓDIGO & EXECUÇÃO (RODANDO)

TODOS em Padrões de Projeto GoF Estruturais – MODELAGEM & CÓDIGO & EXECUÇÃO (RODANDO)

TODOS em Padrões de Projeto GoF Comportamentais – MODELAGEM & CÓDIGO & EXECUÇÃO (RODANDO)

Se alguém deixar de contribuir em:

* 1 dos 3 focos – 1 Menção ABAIXO da Menção do Grupo

* 2 dos 2 focos – METADE da Menção do Grupo

* TODOS os focos - Menção SR

4 Arquitetura de Software & Reutilização

Essa entrega é opcional. Se realizada pode representar até 1 ponto na média ponderada das entregas anteriores, conforme consta no Plano de Ensino.

Se a equipe optar por realizar essa entrega, na Wiki e/ou no GitPages do Projeto, deve conter um tópico dedicado ao Módulo Arquitetura & Reutilização de Software, com um dos subtópicos principais, conforme: 4.1 ou 4.2. Adicionalmente, deve constar um subtópico sobre as participações, conforme 4.3. Ressalta-se ainda que não cabem Iniciativas Extras no escopo dessa última entrega. Para o foco escolhido, revelar principalmente: Rastreabilidade & Elos com Outros Artefatos, Senso Crítico, Referências, Versionamentos & Participações e Metodologia.

4.1 Módulo DAS

PRIMEIRA OPÇÃO DE ENTREGA: Arquitetura de Software

Entrega Mínima: Especificação de 2 Visões do DAS (ESCOPO: necessariamente a Lógica, e mais uma (Casos de Uso; Processo; Implementação; Implantação ou Dados)).

Mostrar código comprobatório & execução (RODANDO) de algo que evidencie padrões e estilos arquiteturais.

Apresentação (para a professora) explicando o Documento de Arquitetura (DAS), com: (i) rastro claro aos membros participantes (MOSTRAR QUADRO DE PARTICIPAÇÕES & COMMITS); (ii) justificativas & senso crítico sobre esse artefato, em especial detalhando particularidades sobre as visões arquiteturais idealizadas para o projeto; e (iii) comentários gerais sobre o trabalho em equipe. Tempo da Apresentação: +/- 7min. Recomendação: Apresentar diretamente via Wiki ou GitPages do Projeto. Baixar os conteúdos com antecedência, evitando problemas de internet no momento de exposição nas Dinâmicas de Avaliação. **Mostrar rodando.**

A Wiki ou GitPages do Projeto deve conter um tópico dedicado ao Módulo Arquitetura de Software (DAS), com Especificação das Visões do DAS, histórico de versões, referências, e demais detalhamentos gerados pela equipe nesse escopo.

Demais orientações disponíveis nas Diretrizes (vide Aprender3).

4.2 Módulo Reutilização de Software

SEGUNDA OPÇÃO DE ENTREGA: Reutilização de Software

Entrega Mínima: Exemplo de Reutilização, evidenciando parte conceitual e código.

Mostrar código comprobatório & execução (RODANDO) de algo que evidencie padrões e estilos arquiteturais.

Apresentação (para a professora) conferindo reflexões sobre reutilização de software no escopo da aplicação, com: (i) rastro claro aos membros participantes (MOSTRAR QUADRO DE PARTICIPAÇÕES & COMMITS); (ii) justificativas & senso crítico sobre reutilização de software, e (iv) comentários gerais sobre o trabalho em equipe. Tempo da Apresentação: +/- 7min. Recomendação: Apresentar diretamente via Wiki ou

GitPages do Projeto. Baixar os conteúdos com antecedência, evitando problemas de internet no momento de exposição nas Dinâmicas de Avaliação. **Mostrar rodando.**

A Wiki ou GitPages do Projeto deve conter um tópico dedicado ao Módulo Reutilização de Software, com exemplo de reutilização de software (parte conceitual & código), histórico de versões, referências, e demais detalhamentos gerados pela equipe nesse escopo.

Demais orientações disponíveis nas Diretrizes (vide Aprender3).

4.3 Participações - Arquitetura & Reutilização de Software

Breve relato sobre as participações/contribuições de cada membro à entrega.

Arquitetura de Software (DAS)

| Nome do Membro | Contribuição | Significância da Contribuição para o Projeto (Excelente/Boa/Regular/Ruim/Nula) | Comprobatórios Claros (com link)

EXEMPLO: | Fulano | 1. Colaboração na Especificação da Visão Lógica do DAS. 2. Realização de Debate sobre Arquitetura Limpa, usando como base a fonte: O guia do artesão para estrutura e design de software do autor Robert C. Martin. | Boa | Registro nos Versionamentos do DAS (Visão Lógica), conforme (link).

APENAS QUEM PARTICIPAR, MOSTRANDO SEUS PONTOS DE VISTA E COLABORANDO NESSA ETAPA DA ENTREGA (COM COMPROBATÓRIOS), RECEBERÁ ATÉ UM PONTO NA MÉDIA PONDERADA.

OU

Reutilização de Software

| Nome do Membro | Contribuição (ARQ - FOCO_2) | Significância da Contribuição para o Projeto (Excelente/Boa/Regular/Ruim/Nula) | Comprobatórios Claros (com link)

EXEMPLO: | Fulano | 1. Trabalho Coletivo para Modelagem e Implementação do Exemplo de Reutilização na Aplicação. 2. Estudos sobre o Framework React (<https://pt-br.reactjs.org/>), com realização de reunião via Discord. 3. Estudos sobre Atomic Design, consultando a fonte: <https://danilowoz.com/blog/atomic-design-with-react> | Excelente | Registro nos Versionamentos do Documento sobre Reutilização, conforme (link).

APENAS QUEM PARTICIPAR, MOSTRANDO SEUS PONTOS DE VISTA E COLABORANDO NESSA ETAPA DA ENTREGA (COM COMPROBATÓRIOS), RECEBERÁ ATÉ UM PONTO NA MÉDIA PONDERADA.

Tempo Total de Apresentação (por grupo): +/-7min, sendo 7min (DAS) OU 7min (Reutilização de Software). Adicionalmente, mostrar participações - MOSTRAR QUADROS DE PARTICIPAÇÕES POR FOCO DA ENTREGA ainda dentro desse tempo. Administrar o tempo é necessário, e faz parte do desafio.

Ser pontual no dia da apresentação. Caso contrário, infelizmente, haverá prejuízo no ponto extra.

Tanto na entrega via Aprender3 e GitHub, quanto na apresentação, evidenciem as participações/contribuições de cada membro da equipe para a entrega.

Aqui, optar por um quadro, com as seguintes informações:

Nome do Membro, Contribuição, Significância da Contribuição para o Projeto (Excelente/Boa/Regular/Ruim/Nula) e Comprobatórios Claros (com links para os insumos que comprovam a participação).

OBS GERAL_01: NÃO SERÃO ACEITAS "POSTAGENS" (EX. COMMITS & MELHORIAS NA WIKI) FORA DO PRAZO DA ENTREGA. PRAZO FECHADO, REPOSITÓRIO REFERENTE À ENTREGA FECHADO PARA MODIFICAÇÕES.

OBS GERAL_02: ESSE ARQUIVO DISPONIBILIZA AS DIRETRIZES QUE DEVEM SER SEGUIDAS PELOS GRUPOS NA ORGANIZAÇÃO DOS SEUS PROJETOS NOS REPOSITÓRIOS.

AS DIRETRIZES DESSA ÚLTIMA ENTREGA EM PARTICULAR CONFEREM ORIENTAÇÕES PARA UMA ENTREGA MÍNIMA, OU SEJA, SE ATENDIDAS AS DIRETRIZES, TEM-SE 0,5 EM PONTO EXTRA GARANTIDO NA MÉDIA PONDERADA (vide, Plano de Ensino). **Para receber até um ponto extra na média ponderada tem que caprichar um pouco mais...**

Por gentileza, considerem como referência:

Módulo Arquitetura & Reutilização (Entrega com 2 FOCOS)

DAS & Reutilização de Software

Dinâmica de Elaboração

Dinâmica de Avaliação (Parte I) «apenas com os representantes (PRESENCIAL)» «**todos entregam nesse dia via Aprender3**» **Se ocorrerem problemas no Aprender3, podem encaminhar - NO PRAZO - via email: mileneserrano@unb.br**

Dinâmica de Avaliação (Parte II) «apenas com os representantes (PRESENCIAL)»

OBS_01: Documentar no Repositório, e apresentar algo sobre o DAS e/ou Reutilização de Software (consta um escopo de entrega mínima no documento geral de Diretrizes).

Como pode ocorrer algum problema com a internet da Universidade, devem salvar previamente cada artefato, bem como as participações, para que as apresentações ocorram normalmente. Trazer máquina própria para a apresentação no dia.

OBS_02: Evidenciar no Quadro de Participações

Participante | Foco_X | Qualidade (Excelente/Boa/Regular/Ruim/Nula) | Comprobatório (link para algo que comprove a participação)

Quem participar, receberá até um ponto na média final. Quem não participar, infelizmente, não receberá esse extra na média final. Representantes irão reportar sobre as participações, apresentando comprobatórios de cada participante.

COMO TEM FERIADO NO DIA 20/11/2025, SE OCORRER ALGUMA MUDANÇA NO CALENDÁRIO NA ÉPOCA DEVIDO AO DIA DE ZUMBI & CONSCIÊNCIA NEGRA, PODE SER QUE A ENTREGA OCORRA NOS MESMOS MOLDES DA ENTREGA 3 – VIA VÍDEO (vide Entrega 3) – PARA O CASO DOS GRUPOS 8, 7, 6 e 5. CONSULTAR A PROFESSORA NA ÉPOCA.

Diretrizes Complementares

Se o artefato envolver implementação, documentar essa implementação, com um pequeno trecho de código (**com elo para o código de fato hospedado no repositório do projeto, além da execução via breve vídeo pré-gravado**) que permita aferir a pertinência e a qualidade dessa implementação bem como a participação dos envolvidos.

Em caso de implementações mais densas de commits, por gentileza, permitir – usando um link – acesso e navegação direta para o código, no qual constam os esforços dessas programações e execuções.

Apresentar os históricos de revisões.

Apresentar as referências consultadas, com links e/ou especificadas na notação ABNT.

TODOS os membros devem participar na elaboração do projeto correspondente ao seu grupo, evidenciando essas participações em cada entrega, nos respectivos QUADROS DE PARTICIPAÇÕES. Caso isso não ocorra, as menções serão diferenciadas entre os membros.

Demais orientações constam disponíveis no Aprender3 e/ou com a Professora Milene.

Projetos - Período 2025.2 - Turma T01

Segue a lista de projetos desse período letivo:

- **G1 até 10 membros**

- Projeto G1 - JogoDigital, baseado em qualquer jogo para inspiração, podendo ser em versão site, desktop ou aplicativo móvel.
- Não usar o nome do jogo real. A ideia é usar o nome G1_JogoDigital_X mesmo, e apenas se basear em um jogo conhecido para fins de identificar público-alvo, principais funcionalidades, dentre outros detalhes. Não pegar algo pronto. Pensar em uma proposta nova.

- **G2 até 10 membros**

- Projeto G2 - CorreioDigital, podendo ser em versão site, desktop ou aplicativo móvel.
- Não usar o nome de algo real/proprietário. A ideia é usar o nome G2_CorreioDigital mesmo, e apenas se basear em algo conhecido para fins de identificar público-alvo, principais funcionalidades, dentre outros detalhes.

- **G3 até 10 membros**

- Projeto G3 - ReveleSeuHobbie, podendo ser em versão site, desktop ou aplicativo móvel.
- Não usar o nome de algo real/proprietário. A ideia é usar o nome G3_ReveleSeuHobbie mesmo, e apenas se basear em algo conhecido para fins de identificar público-alvo, principais funcionalidades, dentre outros detalhes.

- **G4 até 10 membros**

- Projeto G4 - CuidaDeMim, baseado em qualquer site de adoção de pets, podendo ser em versão site, desktop ou aplicativo móvel.
- Não usar o nome do site real. A ideia é usar o nome G4_CuidaDeMim mesmo, e apenas se basear em algo conhecido para fins de identificar público-alvo, principais funcionalidades, dentre outros detalhes.

- **G5 até 10 membros**

- Projeto G5 - EuRecomendo, baseado em sistemas de recomendação de livros, filmes, dentre outros, podendo ser em versão site, desktop ou aplicativo móvel.
- Não usar o nome de algo real. A ideia é usar o nome G5_EuRecomendo mesmo, e apenas se basear em algo conhecido para fins de identificar público-alvo, principais funcionalidades, dentre outros detalhes.

- **G6 até 10 membros**

- Projeto G6 - QueroBemEstar, baseado em qualquer contexto que envolva dicas de saúde e bem-estar, podendo ser em versão site, desktop ou aplicativo móvel.

- Não usar o nome de algo real. A ideia é usar o nome G6_QueroBemEstar mesmo, e apenas se basear em algo conhecido para fins de identificar público-alvo, principais funcionalidades, dentre outros detalhes.
- G7 até 10 membros
- Projeto G7 - PodePedirFCTE, baseado em estabelecimentos que se encontram próximos da FCTE para delivery, podendo ser em versão site, desktop ou aplicativo móvel.
- Não usar o nome de algo real. A ideia é usar o nome G7_PodePedirFCTE mesmo, e apenas se basear em algo conhecido para fins de identificar público-alvo, principais funcionalidades, dentre outros detalhes.
- G8 até 10 membros
- Projeto G8 - Sei&PossoEnsinar, possibilitando que alguém que saiba algo ensine outro alguém que queira aprender, e podendo ser em versão site, desktop ou aplicativo móvel.
- Não usar o nome de algo real. A ideia é usar o nome G8_Sei&PossoEnsinar mesmo, e apenas se basear em algo conhecido para fins de identificar público-alvo, principais funcionalidades, dentre outros detalhes.

OBS: Se a turma se mantiver com 60 alunos, devem ser mantidos 6 grupos de 10 membros. Caso outros alunos sejam matriculados, ultrapassando 60 alunos, têm-se o uso de mais dois grupos, totalizando 8 grupos com até 10 alunos cada = 80 alunos. Caso existam novos matriculados na disciplina, acima de 80 alunos, novos projetos serão propostos pela professora. Portanto, nesses casos, conversar com a professora na época.