



FIAP GRADUAÇÃO

GLOBAL SOLUTION 2025/1

1º ANO

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Turmas de Fevereiro



DESAFIO FIAP: EVENTOS EXTREMOS

A natureza está cheia de surpresas. Ventos poderosos, chuvas intensas, tremores inesperados, calor de derreter ideias e frio de congelar pensamentos. Os eventos extremos estão aí e fazem parte do nosso novo cenário global. Mas em vez de temê-los, que tal enxergar tudo isso como uma grande oportunidade de criar algo incrível?

Na FIAP, acreditamos que cada desafio é uma chance de inovar, aprender e transformar. E quando a tecnologia se junta à criatividade, surgem soluções que fazem a diferença de verdade.



DESAFIO FIAP: EVENTOS EXTREMOS

Agora é a sua vez. Imagine um cenário impactado por um evento extremo da natureza. Seu papel é propor uma solução que use tecnologia, inovação e boas ideias para ajudar pessoas, proteger o meio ambiente ou prevenir problemas ainda maiores.

Vale usar tudo o que você sabe e explorar o que ainda está aprendendo. Crie protótipos, pesquise, conecte dados, crie narrativas e pense fora da caixa. O que você criaria para enfrentar um super calor? Ou uma cidade isolada por um terremoto? Como a tecnologia pode ser usada de forma prática e surpreendente?

Você está no comando. Solte a criatividade e mostre como grandes ideias nascem em momentos de grandes desafios.

DESAFIO FIAP: EVENTOS EXTREMOS

A inovação pode surgir no design de soluções acessíveis, no uso de sensores conectados à internet das coisas, na análise de grandes volumes de dados em tempo real ou na criação de plataformas que integram pessoas, serviços e recursos de forma ágil e eficaz.

Com criatividade, é possível simular cenários, treinar comunidades por meio de experiências imersivas, construir modelos de negócio sustentáveis e fortalecer a resiliência das cidades e das pessoas. Áreas como tecnologia, design, engenharia e gestão se conectam para enfrentar desafios reais e criar respostas que protegem, aproximam e salvam vidas.

Neste desafio, o mais importante não é apenas o que você sabe, mas o que você é capaz de imaginar e colocar em prática. Afinal, quando ideias ganham propósito, elas têm o poder de mudar o mundo.



VEJA ALGUMAS SUGESTÕES PARA VOCÊ SE INSPIRAR:

- Sistemas de alerta antecipado para desastres naturais
- Aplicativos de evacuação e rotas seguras em situações de risco
- Drones para busca, resgate e entrega de suprimentos em áreas isoladas
- Estações móveis de energia limpa para abrigos temporários
- Plataformas de comunicação offline para comunidades sem acesso à internet
- Monitoramento de encostas, barragens e zonas de risco com sensores IoT
- Reutilização de água da chuva e soluções portáteis de purificação
- Tecnologias para reconstrução rápida e sustentável de moradias
- Gamificação para educação sobre prevenção de desastres



VEJA ALGUMAS SUGESTÕES PARA VOCÊ SE INSPIRAR:

- Inteligência artificial para prever padrões de eventos extremos
- Gestão de abrigos e recursos em tempo real com uso de dashboards
- Apoio psicológico remoto via apps em contextos de calamidade
- Impressão 3D de estruturas de emergência para zonas afetadas
- Sistemas de energia solar para manter hospitais móveis funcionando
- Mapeamento colaborativo de áreas atingidas usando dados da comunidade

INDICAÇÃO DE FONTE

<https://disasterscharter.org/>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZvExM-Z3E2w&t=5s>

A Carta Internacional Space and Major Disasters é uma iniciativa global que reúne agências espaciais de diversos países com o objetivo de fornecer dados de satélite gratuitos e em tempo real para apoiar ações de resposta a desastres naturais.

Sempre que ocorre um grande desastre, como enchentes, terremotos, furacões ou incêndios florestais, a Carta pode ser acionada por governos e instituições autorizadas. A partir disso, satélites são mobilizados para capturar imagens da região afetada, permitindo o monitoramento, a análise dos impactos e a tomada rápida de decisões em situações de emergência.

INDICAÇÃO DE FONTE

No site, é possível acessar:

- Casos recentes de desastres monitorados
- Mapas e imagens de satélite com áreas impactadas
- Tipos de desastres acompanhados
- Ferramentas de visualização e relatórios técnicos

É uma ferramenta poderosa para pesquisadores, estudantes e desenvolvedores que queiram trabalhar com dados reais e atuais em projetos voltados à gestão de crises, cidades resilientes, tecnologias emergenciais e soluções para eventos extremos.



PROGRAMAÇÃO

DATA	EVENTO
26/05	LIVE DE ABERTURA
26/05	CONTEÚDO PARA ALUNOS
06/06 até 23h55	ENTREGA NO PORTAL FIAP
Até 13/06	CORREÇÃO DOS PROFESSORES



REGRAS GERAIS

- Equipe: o desafio pode ser realizado individualmente ou em grupo de até 3 integrantes (sem exceções). Os grupos podem ser formados com alunos de turmas e turnos diferentes.
- Haverá chamada nos dias de aula para todas as disciplinas (mantendo os dias presenciais e remotos).

ENTREGAS

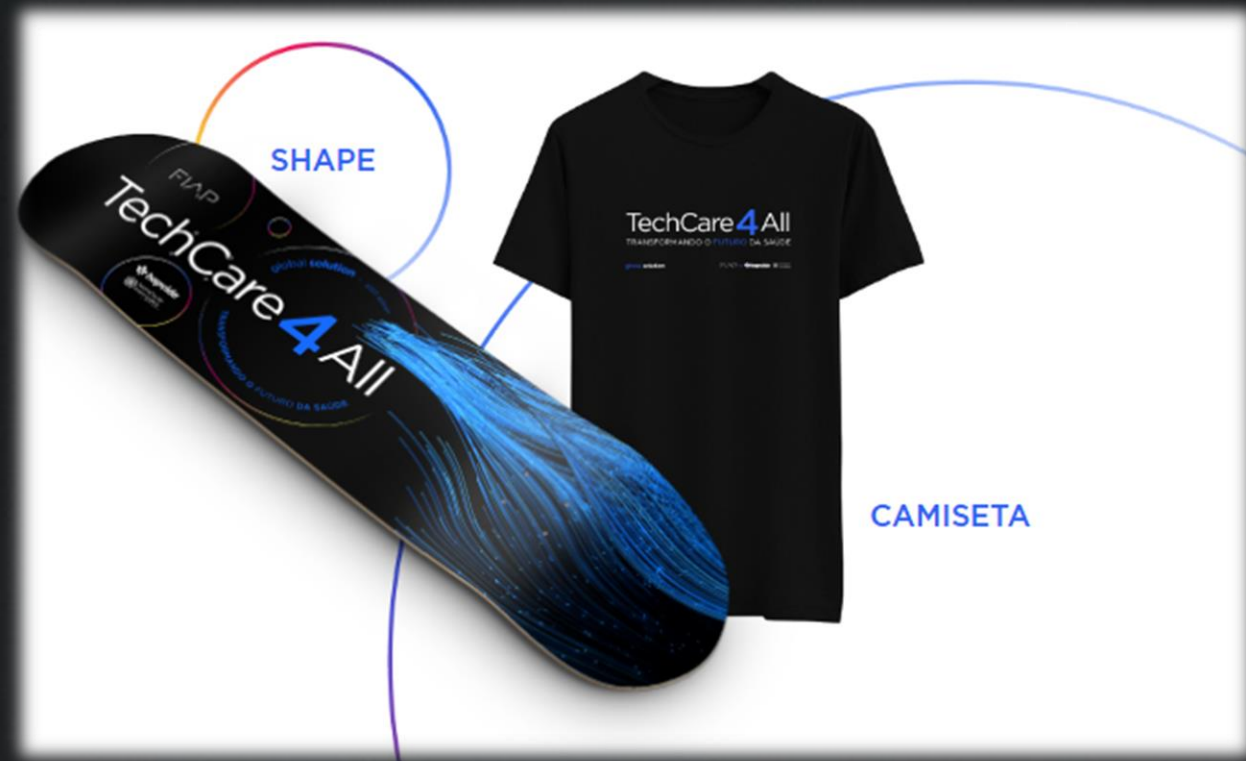
- As entregas de todas as disciplinas serão realizadas até o dia **06/06/25 até às 23h55** na área de trabalhos, no portal do aluno. *(Instruções de entrega estão no final do documento).*
- Entrega de um txt. no .zip de cada entrega: Esse txt deve ter o RM, nome do aluno e turma de cada integrante.



Cadastro dos grupos (prazo até : 30/05): <https://forms.office.com/r/254k0W7H0a>



- Os grupos serão avaliados além das notas por uma comissão de professores;
- O grupo que obter as melhores notas em todas as disciplinas, junto com a melhor avaliação do vídeo Pitch será o grande vencedor (shape e camisetas exclusivas);
- O grupo que obter nota igual ou maior que 90 em todas as disciplinas, junto com a nota do vídeo Pitch da matéria de **SOFTWARE ENGINEERING AND BUSINESS MODEL**, que também tem que ser uma nota igual ou maior que 90, então esses grupos serão analisados pelos Scrum Master, Professores e o Coordenador, para a escolha de um único grupo vencedor.



ENTREGAS

Descrição das entregas por disciplina



DESAFIO

- O Grupo deve propor uma solução para o **tema da Global Solution**.
- Essa solução deve ser utilizada para desenvolver as entregas de **todas as disciplinas**.



SOFTWARE ENGINEERING AND BUSINESS MODEL

ENTREGÁVEIS (1/2)

- **Documento Funcional (total de 35 pontos):**

- Modelo apresentação da sua solução para o cliente contendo: capa, sumário, nome dos integrantes e nome do seu grupo;
- BMC (8 Pontos);
- Mapa de empatia (8 Pontos);
- CSD (8 Pontos);
- DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO (11 Pontos) resumida destacando os aspectos diferenciais da ideia (com essa descrição iremos validar as histórias do backlog). Este documento deve ser a exposição da sua solução para o cliente.

** É exigido o documento com a identidade visual, ou seja, será necessário criar o documento com a identidade visual da empresa do desafio.

- **Backlog do Produto (15 pontos):**

- Deve conter datas, responsáveis e controle atualizado até o dia da entrega no Jira ou Trello;
- Contendo Funcionalidade, Atividades e Histórias de Usuário da Solução;



SOFTWARE ENGINEERING AND BUSINESS MODEL

ENTREGÁVEIS (2/2)

- **Protótipo de Média Fidelidade (20 pontos):**

- Desenvolver um protótipo no Figma que já contemple TODAS as funcionalidades da aplicação. Caso tenha a solução em funcionamento pode ser utilizado em substituição ao Figma;
- Nesse protótipo iremos observar erros e acertos das 10 Heurísticas de Nielsen e os Fundamentos de UX Writing;
- O Protótipo deve ser apresentado em vídeo demonstrativo com até 3 minutos, explicando cada tópico solicitado.

- **Pitch (30 pontos):**

- Vídeo de no máximo 3 minutos;
- Não é permitido usar IA para geração automática do Pitch;
- Não é permitido a gravação de uma explicação verbal do aluno;
- Deve ter imagens reais da solução.

Todos os itens devem ser entregues em um único PDF contendo o link do Jira/Trello com a liberação do acesso ao professor.



ARTIFICIAL INTELLIGENCE & CHATBOT

Construa um chatbot no **Watson Assistant** para oferecer experiências em outros canais digitais. O seu chatbot deve focar em:



Resolver algum dos problemas relacionados a eventos climáticos extremos, como:

- Chuvas intensas;
- Ondas de calor;
- Frio extremo;
- Ventos fortes;
- Tremores de terra.

Você pode, por exemplo, criar um assistente que ajude pessoas a se prepararem para desastres, entenderem alertas meteorológicos, encontrarem abrigos, cuidarem da saúde em condições climáticas severas, ou mesmo se conscientizarem sobre os efeitos das mudanças climáticas e como agir.



ARTIFICIAL INTELLIGENCE & CHATBOT

✓ Requisitos técnicos:

- **5 intenções**, cada uma com **pelo menos 12 exemplos de frases do usuário**; *[Vale 15 pontos]*
- **5 entidades**, com possíveis **sinônimos para variação de linguagem**; *[Vale 15 pontos]*
- **Uso de variável de contexto** para lembrar informações ditas anteriormente durante o fluxo de conversa; *[Vale 10 pontos]*
- **Integração via Webchat (somente texto)**; *[Vale 10 pontos]*
- **Integração com o Telegram** com suporte a **texto e áudio**, usando **STT (Speech-to-Text)** e **TTS (Text-to-Speech)**; *[Vale 25 pontos]*
- **Vídeo demonstrando** a utilização real do chatbot, tanto no **Webchat** quanto no **Telegram**, explicando por áudio a interação e o que de fato a solução realiza. O vídeo deve ser **hospedado em um link privado no YouTube**. *[Vale 25 pontos]*

Entregáveis:

- Arquivo .json do Dialog Skill (Watson Assistant)
- Arquivo .json do fluxo de integração no Node-RED
- Arquivo .txt contendo:
 - Nome dos membros do grupo;
 - Credenciais dos serviços utilizados (Watson, STT, TTS, Telegram);
 - Link do vídeo privado no YouTube;



BUILDING RELATIONAL DATABASE

- Elaboração do modelo descritivo envolvendo o problema a ser resolvido e a proposta de solução desenvolvida pelo grupo, este modelo deverá informar a situação problema do desafio e o projeto proposto como resolução de maneira detalhada e que tenha total relação com a modelagem apresentada como proposta. (20 pontos)
- Criação da solução em uma ferramenta de modelagem de dados utilizada no ambiente FIAP, aulas de Building Relational Database.
 - Construção do Diagrama Entidade Relacionamento - DER, atendendo a explicação no modelo descritivo, pede-se um número mínimo de 4 entidades e por entidade 4 atributos, devidamente relacionadas. (40 pontos)
 - Construção do modelo lógico relacional identificando o tipo de dados de cada atributo. (30 pontos)
- - Entrega: arquivo PDF com o modelo descritivo, imagem dos modelos solicitados acima, identificação dos integrantes com RM e nome completo, caso algum integrante seja de outra sala identifique a sala e o nome do professor que ministra esta disciplina. (10 pontos)
- Obs: verifique se a imagem possui resolução para ser ampliada e avaliada pelo professor.



COMPUTATIONAL THINKING USING PYTHON

Desenvolver uma aplicação em Python que aborde temas relacionados ao problema do parceiro a ser tratado.

Entrega 1 - DOCUMENTO (10 ponto):

- Elaborar um arquivo **PDF** contendo **nome e RM** dos integrantes do grupo, descrevendo detalhes do projeto, instruções de uso, requisitos, dependências e demais informações relevantes ao projeto. Será avaliada a clareza e organização do conteúdo apresentado.
 - **Entregável:**
 - Um arquivo .pdf

Entrega 2 - VÍDEO (20 pontos):

Produzir um **vídeo explicativo** de até 3 minutos, abordando os seguintes pontos:

- **Identificação do Problema**: Apresentar o problema relacionado à GS;
- **Solução Proposta**: Explicar como a solução irá abordar o problema.
- **Demonstração da Solução**: demonstrar o funcionamento do programa, com gravação de tela e narração de um dos integrantes do grupo, destacando as funcionalidades implementadas e demonstrando onde foram aplicadas as estruturas de programação.
 - **Entregável:**
 - **Arquivo .txt** contendo o link do seu vídeo no Youtube, não esquecendo de deixar o vídeo público.



COMPUTATIONAL THINKING USING PYTHON

Entrega 3 - código-fonte (70 pontos):

Código em Python, desenvolvido em conformidade com as boas práticas de programação, incluindo comentários explicativos e estruturação lógica do código.

A solução será avaliada em relação à sua funcionalidade e adequação ao problema apresentado. Será observada a qualidade do código-fonte e aplicação das estruturas de programação vistas na disciplina.

Entre as estruturas aplicadas na solução, devem estar presentes:

- Estruturas de decisão e de repetição;
- Funções com passagem de parâmetros e retorno;
- Validação de dados de entrada (input) do usuário;
- Armazenamento de dados em variáveis e listas;
- Processamento adequado das informações;
- Exibição clara das informações de output
- Usabilidade do projeto.
 - **Entregável:**
 - **Arquivo(s) .py** com o código desenvolvido



DOMAIN DRIVEN DESIGN USING JAVA

- 1. Com no mínimo 10 e no máximo 20 linhas, descreva a solução proposta na Global Solution e as principais funcionalidades do sistema. (10 pontos)
- 2. Desenvolva o diagrama de classes para as classes do modelo UML, com todos os atributos e métodos. (Não é necessário adicionar os *getters & setters* no diagrama). Utilize os conceitos de encapsulamento e herança. (20 pontos)
- 3. Crie um projeto Java e implemente todas as classes, conforme o diagrama de classes desenvolvido no tópico anterior. (40 pontos)
- 4. Desenvolva no mínimo três métodos operacionais (diferentes dos *getters & setters*) que recebam algum parâmetro e retorne algum valor. Desenvolva pelo menos um método com **sobrecarga** e outro com **sobrescrita**. (20 pontos)
- 5. Implemente uma classe com o método **main** para o usuário informar os valores de pelo menos dois objetos e depois exiba os valores dos atributos. Pode utilizar o Scanner ou JOptionPane. (10 ponto)
- **Entrega:** Arquivo **.PDF** com as questões 1 e 2. Arquivo **.ZIP** contendo o Projeto Java com as questões 3, 4 e 5



FRONT-END DESIGN ENGINEERING (1/14)

- Neste desafio, vocês deverão projetar e desenvolver as telas de um site, garantindo uma experiência visual intuitiva e atrativa. Para essa tarefa, é **obrigatório** o uso exclusivo de **HTML**, **CSS** e **JavaScript**, sem o auxílio de *frameworks* ou bibliotecas externas.
- O principal objetivo desta entrega é criar **interfaces detalhadas**, que sigam princípios de design moderno e boas práticas de usabilidade e da responsividade. As telas devem apresentar um *layout* bem estruturado, responsivo e agradável, proporcionando uma experiência fluida para os usuários, adaptando o *design* para diferentes dispositivos e tamanhos de tela, assegurando acessibilidade e navegabilidade intuitiva.
- Além disso, é fundamental garantir a **qualidade do código** e seguir os padrões técnicos estabelecidos para o projeto. A equipe deverá utilizar o **GitHub** como ferramenta de versionamento para documentar o progresso e manter o histórico de alterações, reforçando as boas práticas de colaboração e desenvolvimento contínuo.



FRONT-END DESIGN ENGINEERING (2/14)

ALGUMAS REGRAS (1/3)

- **Criação de Conta de Equipe**

- A **EQUIPE** deverá criar uma organização no **GitHub**. Convide os outros membros e o professor responsável para a organização, para que a correção possa ser efetuada.

- **Diretrizes de Design**

- A equipe deverá escolher uma paleta de cores e fontes que sejam atraentes e destaquem o design do site. Além disso, o *design* deve incluir:
 - Imagens e ícones para tornar a interface mais envolvente.
 - *Layouts* de navegação e botões intuitivos que facilitem a interação do usuário.
 - Barra de pesquisa (opcional) e menus de navegação para melhor usabilidade.



FRONT-END DESIGN ENGINEERING (3/14)

ALGUMAS REGRAS (2/3)

- **Definição de Páginas do Projeto**

- Embora a quantidade de páginas do projeto seja definida pela equipe, algumas páginas são obrigatórias:
 - Index (Página Inicial); Integrantes;FAQ (Perguntas Frequentes), Contato, mais as páginas da solução proposta.
 - A página de Integrantes, deve estar devidamente 'linkada' no menu navegação, por exemplo, ou em outro local, mas que seja acessível em todas as páginas do site. Esta página deve obrigatoriamente conter:
 - Nome, foto, RM, turma de cada integrante.
 - Links para os perfis de GitHub e LinkedIn de todos os membros.
 - A não entrega desta página acarretará penalidades para a equipe.

Mantenha um padrão de estrutura entre todas as páginas, usando os mesmos componentes (ex: um mesmo header e footer em todas elas).



FRONT-END DESIGN ENGINEERING (4/14)

ALGUMAS REGRAS (3/3)

- **Responsividade e Breakpoints**

- As telas deverão atender aos seguintes *breakpoints*:

- Extra Small devices (phones, 600px and down): @media (max-width: 600px) {...}
 - Small devices (portrait tablets and large phones, 600px and up): @media (min-width: 600px) {...}
 - Medium devices (landscape tablets, 768px and up): @media (min-width: 768px) {...}
 - Large devices (laptops/desktops, 992px and up): @media (min-width: 992px) {...}
 - Extra-Large devices (large laptops and desktops, 1300px and up): @media (min-width: 1300px) {...}



FRONT-END DESIGN ENGINEERING (5/14)

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO (1/7)

1. PÁGINAS OBRIGATÓRIAS E QUANTIDADE DE PÁGINAS (30,0 pontos)

Desenvolvimento das seguintes páginas obrigatórias, **Index/Home** (Página Inicial); **Integrantes/Quem somos**; **FAQ (Perguntas Frequentes)**, **Contato**, mais as páginas da solução proposta.

I. HTML Semântico (15,0 pontos)

- a) **HTML semântico:** Estrutura bem definida dos arquivos HTML, incluindo <header>, <footer>, <article>, <nav>, <aside>, <main>, <section>, etc, utilize estes e outros elementos para manter a estrutura semântica do HTML. (5,0 pontos)
- b) **Hierarquia e Aninhamento:** Hierarquia correta dos elementos, com *tags* corretamente aninhadas. (5,0 pontos)
- c) **Aplicação de Classes e IDs:** Uso eficiente de classes e IDs para identificar e estilizar os elementos de forma adequada. (5,0 pontos)

II. Acessibilidade (5,0 pontos)

- a) Implementação adequada de imagens e elementos de mídia com atributos corretos como alt para acessibilidade. (3,0 pontos)
- b) Demais implementações para acessibilidade. (2,0 pontos)



FRONT-END DESIGN ENGINEERING (6/14)

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO (2/7)

1. PÁGINAS OBRIGATÓRIAS E QUANTIDADE DE PÁGINAS (30,0 pontos)

III. Quantidade de páginas (10,0 pontos)

a) A quantidade de páginas fica a critério da equipe, porém, como já explicitado, algumas páginas são obrigatórias:

- **Index/Home** (Página Inicial); **Integrantes/Quem somos**; **FAQ** (Perguntas Frequentes), **Contato**, mais as páginas da solução proposta.



FRONT-END DESIGN ENGINEERING (7/14)

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO (3/7)

2. ESTILIZAÇÃO (15,0 pontos)

Crie um arquivo CSS externo ao arquivo HTML, CSS externo não significa externo a SOLUÇÃO e vincule-o ao seu arquivo HTML. Certifique-se de que todas as regras CSS estão corretamente aplicadas.

I. Definição de estilos (15,0 pontos)

- a) Defina estilos apropriados para os elementos HTML, como fonte, cores de fundo, margens e espaçamento. Certifique-se de que os estilos estão consistentes em toda a página. (3,0 pontos)
- b) Garanta que o texto seja legível, com um contraste adequado entre o texto e o fundo, e que a página tenha uma aparência agradável, utilizando uma paleta de cores harmoniosa e uma disposição equilibrada dos elementos. (3,0 pontos)
- c) Otimize o CSS para garantir um carregamento rápido da página, removendo ou combinando regras redundantes sempre que possível. (3,0 pontos)
- d) Além de definir estilos básicos (cores, fontes, espaçamentos), utilize **efeitos visuais modernos**, como transições suaves e animações sutis. (3,0 pontos)
- e) **Minimize o CSS** removendo regras redundantes ou compactando os arquivos antes da entrega. (3,0 pontos)



FRONT-END DESIGN ENGINEERING (8/14)

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO (4/7)

3. RESPONSABILIDADE DO DESIGN (30,0 PONTOS)

A responsividade devem ser representadas em diferentes tamanhos de tela, ajustando elementos e layouts conforme necessário.

a) eXtra Small devices ; SMall devices; MeDium devices; Large Devices e eXtra-Large devices

I. Implementação de design responsivo utilizando técnicas como media queries

a) Versão para Dispositivos Móveis (10,0 pontos)

b) Versão para Tablets (10,0 pontos)

c) Versão para Desktops (10, pontos)



FRONT-END DESIGN ENGINEERING (9/14)

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO (5/7)

4. JAVASCRIPT (15,0 pontos)

Implementar funcionalidades interativas em **JavaScript**, enriquecendo a experiência do usuário e tornando a aplicação dinâmica e responsiva às ações. O foco é utilizar o **JavaScript** para manipulação do **DOM**, eventos e validação de dados em formulários, seguindo as boas práticas de desenvolvimento vistas em aula.

I. Validação de Formulários (10,0 pontos)

- a) Implementar validações em **JavaScript** para os formulários, garantindo que o usuário preencha todos os campos obrigatórios de forma correta. (5,0 pontos)
- b) Incluir mensagens de erro dinâmicas para orientar o usuário em caso de preenchimento incorreto ou campos vazios. (5,0 pontos)

II. Interatividade e Manipulação do DOM (5,0 pontos)

- a) Adicionar funcionalidades interativas, como exibir/esconder seções com base em cliques em botões ou links de navegação. (5,0 pontos)



FRONT-END DESIGN ENGINEERING (10/14)

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO (6/7)

5. VERSIONAMENTO DO PROJETO NO GITHUB (10,0 PONTOS)

I. Criação de repositório (2,5 pontos)

- Criação de um repositório na organização criada pela equipe, no **GitHub**, para controle do projeto, neste repositório, deverá conter uma CÓPIA DO PROJETO e não apenas as pastas sem versionamento. A **EQUIPE** deverá convidar outros membros e o professor responsável para serem membros/proprietários da organização e, também, para que a correção possa ser efetuada.

II. Envio do link ao professor responsável (2,5 pontos)

- Envio do link do repositório, criado no Item I, ao professor responsável pela disciplina no arquivo README.MD.

III. Commits frequentes (1,5 ponto)

- Realização de, no mínimo, 10 *commits* significativos, demonstrando a evolução do projeto.

IV. Participação da equipe (1,5 ponto)

- Participação de todos os integrantes no repositório, com contribuições evidentes de cada membro da equipe.



FRONT-END DESIGN ENGINEERING (11/14)

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO (7/7)

5. VERSIONAMENTO DO PROJETO NO GITHUB (10,0 PONTOS)

V. Criação do arquivo README.MD (2,0 pontos)

O arquivo README.md deve conter informações claras e organizadas sobre o projeto, facilitando a compreensão de quem acessá-lo. Informações como:

- Objetivo do projeto;
- Estrutura de pastas e arquivos;
- Tecnologia utilizada;
- Integrantes;
- Endereço repositório do projeto no GITHUB;



FRONT-END DESIGN ENGINEERING (12/14)

PENALIDADES (1/2)

I. Arquivos maiores que 50 MB (-50,0 pontos)

- O arquivo .ZIP do projeto não deve exceder 50 MB.

II. Para cada página OBRIGATÓRIA que faltar no projeto (-20,0 pontos)

- A ausência de qualquer página obrigatória — Index/Home (Página Inicial), Integrantes/QuemSomos, FAQ (Perguntas Frequentes) ou Contato — resultará na perda de 20 pontos por página faltante no projeto.

III. Entregas duplicadas (-5,0 pontos)

- A entrega deve ser feita por apenas um aluno do grupo. Caso ocorra a entrega por mais de um aluno, será descontado CINCO pontos do grupo para cada entrega adicional.

IV. Entrega da solução somente com link (-100,0 pontos)

- Não serão aceitas soluções que contenham apenas o link do repositório para que o professor responsável faça o download da solução a partir do repositório. É necessário o envio o arquivo ZIPADO.



FRONT-END DESIGN ENGINEERING (13/14)

PENALIDADES (2/2)

V. Não entrega do link do GITHUB (-5,0 pontos)

- Sem o link, não há como avaliar o versionamento, o trabalho colaborativo e a evolução do projeto.

VI. Utilização de frameworks, CDNs e/ou qualquer tipo de arquivo externo a solução entregue (-100,0 pontos)

- A utilização de frameworks e/ou soluções prontas, incluindo o Bootstrap, está estritamente proibida neste projeto.

**Caso o professor responsável pela disciplina identifique a utilização desses recursos,
a nota da GLOBAL SOLUTION da equipe será automaticamente ZERADA.**



FRONT-END DESIGN ENGINEERING (14/14)

ENTREGA

A equipe encaminhar ao professor responsável pela disciplina um arquivo ZIP contendo:

- Compacte TODA a solução, crie o arquivo README.MD, coloque as informações constantes no Item 5 VERSIONAMENTO DO PROJETO NO GITHUB, subItem V, e encaminhe TUDO junto num arquivo ZIP.
- Não serão aceitas soluções que contenham apenas o link do repositório para que o professor responsável faça o download da solução a partir do repositório.

ONDE DEVE SER ENTREGUE

- Portal do Auno
- Anexe o arquivo do seu projeto referente a entrega escolhida. Lembre-se que somente o representante deve enviar o trabalho!!

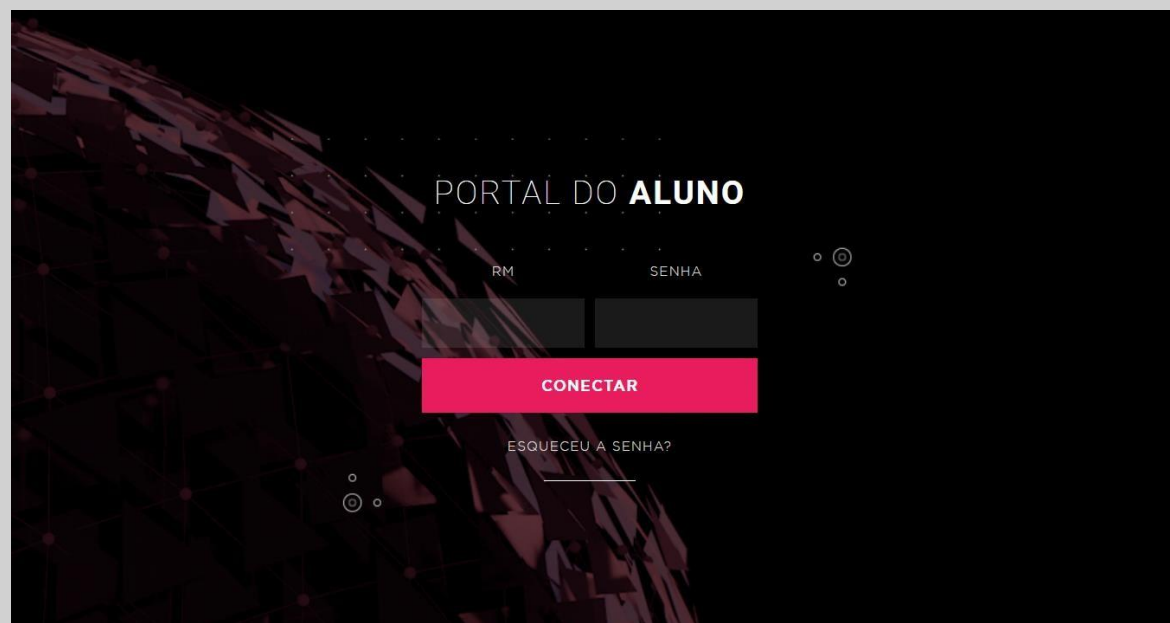
NÃO SERÃO ACEITAS ENTREGAS PELO TEAMS OU OUTRO MEIO DE COMUNICAÇÃO!!

ENTREGA (PASSO A PASSO)

Como fazer as entregas da Global Solution?

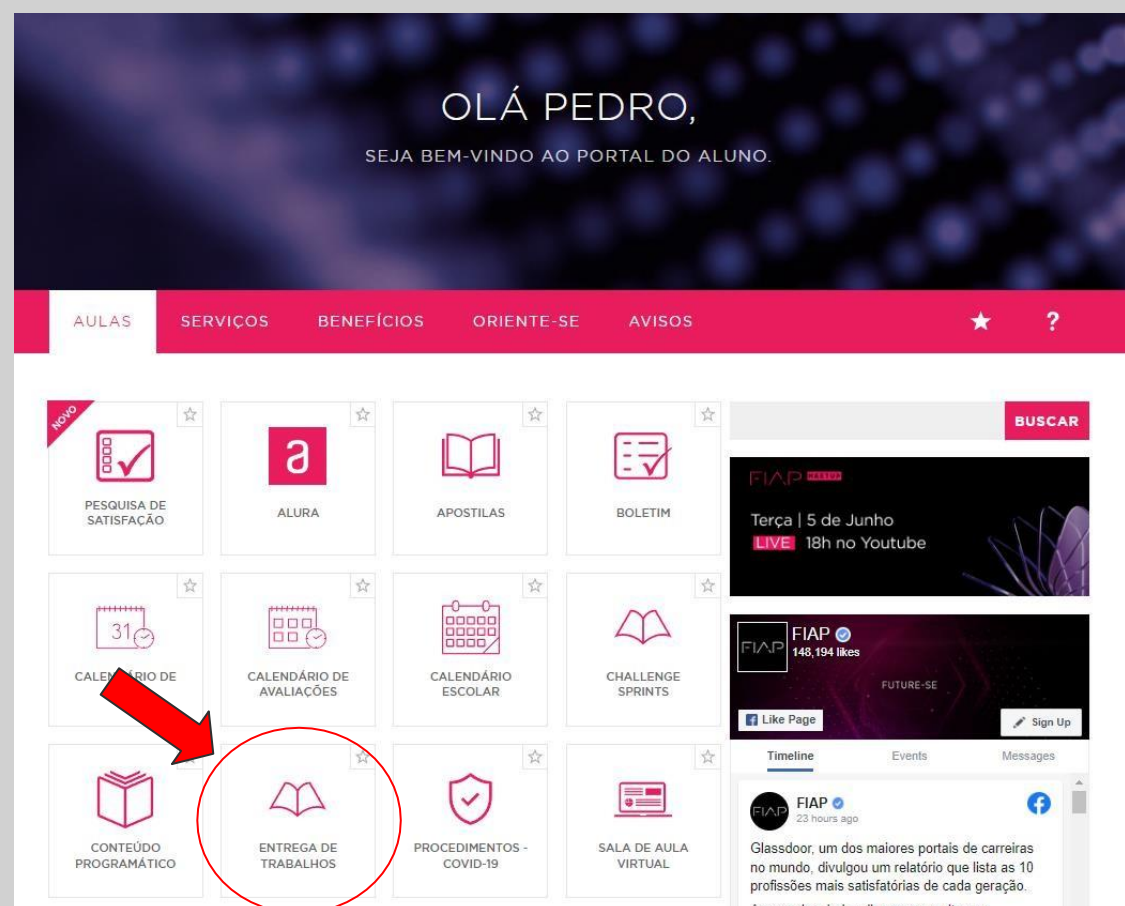
1.0 Acesse o Portal do Aluno FIAP

www2.fiap.com.br



ENTREGA (PASSO A PASSO)

2.0 Em Aulas, Clique na opção “Entrega de Trabalhos”



ENTREGA (PASSO A PASSO)

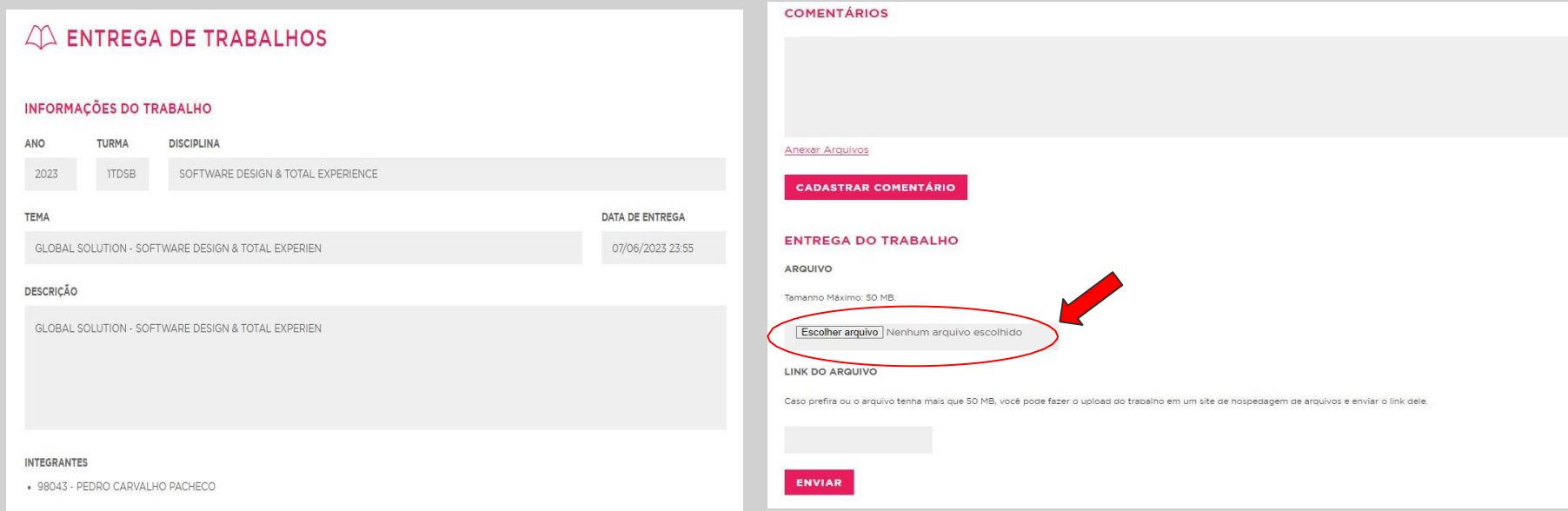
3.0 Clique em um trabalho referente a Global Solution

LISTA DE TRABALHOS		
1TDSB		
<div>07/06/2023 23:55:00</div> <div>NÃO ENTREGUE</div>	<div>BUILDING RELATIONAL DATABASE</div> <div>GLOBAL SOLUTION - BUILDING RELATIONAL DATABASE</div>	
<div>07/06/2023 23:55:00</div> <div>NÃO ENTREGUE</div>	<div>COMPUTATIONAL THINKING USING PYTHON</div> <div>GLOBAL SOLUTION - OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL</div>	
<div>07/06/2023 23:55:00</div> <div>NÃO ENTREGUE</div>	<div>DOMAIN DRIVEN DESIGN</div> <div>GLOBAL SOLUTIONS - DDD</div>	
<div>07/06/2023 23:55:00</div> <div>NÃO ENTREGUE</div>	<div>RESPONSIVE WEB DEVELOPMENT</div> <div>GLOBAL SOLUTION 2023 - RESPONSIVE WEB DEVELOPMENT</div>	
<div>07/06/2023 23:55:00</div> <div>NÃO ENTREGUE</div>	<div>SOFTWARE DESIGN & TOTAL EXPERIENCE</div> <div>GLOBAL SOLUTION - SOFTWARE DESIGN & TOTAL EXPERIEN</div>	

ENTREGA (PASSO A PASSO)

4.0 Anexe o arquivo do seu projeto referente a entrega escolhida

Na página de entrega, você pode conferir o seu grupo, a data de vencimento, e a descrição da entrega.



The screenshot displays the 'ENTREGA DE TRABALHOS' (Assignment Submission) interface. It is divided into two main panels. The left panel, titled 'ENTREGA DE TRABALHOS', contains 'INFORMAÇÕES DO TRABALHO' (Assignment Information) with fields for 'ANO' (2023), 'TURMA' (ITDSB), and 'DISCIPLINA' (SOFTWARE DESIGN & TOTAL EXPERIENCE). Below this is the 'TEMA' (GLOBAL SOLUTION - SOFTWARE DESIGN & TOTAL EXPERIENCE) and 'DATA DE ENTREGA' (07/06/2023 23:55). A 'DESCRIÇÃO' (Description) field contains the same text. At the bottom, 'INTEGRANTES' (Participants) lists '98043 - PEDRO CARVALHO PACHECO'. The right panel, titled 'COMENTÁRIOS' (Comments), has a 'CADASTRAR COMENTÁRIO' (Register Comment) button. Below it, the 'ENTREGA DO TRABALHO' (Assignment Submission) section shows the 'ARQUIVO' (File) field with a 'Tamanho Máximo: 50 MB' limit. A red circle highlights the 'Escolher arquivo' (Choose file) button, with a red arrow pointing to it. Below the file field is the 'LINK DO ARQUIVO' (File Link) section, which includes a text area and an 'ENVIAR' (Send) button.

Repita este mesmo processo para todas as outras entregas referentes que constam como **Global** Solution.



ENTREGA (PASSO A PASSO)

5.0 Confira o seu arquivo anexado.

O arquivo que você enviar na entrega fica registrado, você pode conferi-lo depois do envio.

ARQUIVOS ANEXADOS

- [Global Solution - Software Design & TX](#)

ENTREGA DO TRABALHO

ARQUIVO

[52ED5F5B-71FE-48CB-A3DC-D294B435F3E3.zip](#) (Entregue pelo(a) aluno(a) PEDRO CARVALHO PACHECO no dia 04/06/2023 às 07:28)

