

STORYTELLING – Instadev

1. Mundo Comum

Com o crescimento da humanidade, e com a diminuição dos recursos naturais no planeta Terra, a humanidade se viu obrigada a partir para a colonização de outros planetas do nosso sistema solar e de outros sistemas.

Estamos no ano de 2077, nossa primeira colônia foi Marte e ela completa hoje 10 anos da sua colonização. Neste ano além das comemorações, foi planejado mais uma expansão de território, pois a população cresceu e são necessárias novas áreas de cultivo e de moradias.

2. Chamada para Aventura

Com o passar dos anos, a necessidade do conhecimento em tecnologia e programação tornou-se algo crucial para os habitantes da Terra e Marte. Com o intuito de unir toda a sociedade em prol da tecnologia você foi convidado(a) para uma grande empresa fundada por Paulo Brandão, Thiago Nascimento e Odirlei Sabella. O Projeto chama-se Instadev e você será responsável por criá-lo, junto com sua equipe de desenvolvedores.

3. Páginas, Componentes e Funcionalidades

OBS: Qualquer detalhe ou característica presente no layout que não estiver descrita neste escopo, será de implementação OPCIONAL.

3.1. Componentes

3.1.1.Header

➔ Link para o Feed

3.1.2.Footer

➔ Links institucionais

3.2. Páginas

3.2.1. Login

Interações:

- ➔ Entrar
 - Login FORM com e-mail e senha
 - Salvar informações do usuário na sessão do navegador
- ➔ Cadastre-se
 - Link para tela de Cadastro

3.2.2. Cadastro

Interações:

- ➔ Conecte-se - Link para a tela de Login
- ➔ Cadastro - FORM com email, username e senha

3.2.3. Feed

Interações:

- ➔ Link para Perfil – na guia lateral
- ➔ Cadastrar Post
- ➔ Listar Posts de todos os usuários

3.2.4. Perfil

Interações:

- ➔ Link para Editar Perfil
- ➔ Mostrar os dados do usuário
- ➔ Mostrar post do usuário logado

3.2.5. Edição de Perfil

Interações:

- ➔ Form para alterar os dados do usuário com:
 - Nome, Foto, Username
- ➔ Deletar a conta do usuário

3.2.6. Extras

- ➔ Entrar com username além de email
- ➔ Menu dropdown no header, com link para perfil e sair
- ➔ Busca de usuários no header
- ➔ Contar Likes e/ou Seguidores
- ➔ Recuperar Senha com pergunta de segurança.

4. Critérios de Avaliação

SPRINT 1 - Metodologias e Design	
3. Desenhar leiautes de tela para ambientes web;	Desenvolveu o briefing através de entrevista com os membros interessados do projeto
	Criou layout de baixa fidelidade/wireframe baseado no briefing
	Aplicou a teoria de continuidade e/ou proximidade de Gestalt no desenvolvimento do layout de baixa fidelidade/wireframe.
	Desenvolveu layout desktop de alta fidelidade baseado no wireframe
	Desenvolveu layout mobile de alta fidelidade baseado no wireframe
	Aplicou teste de usabilidade no layout de alta fidelidade com terceiros e stakeholders do projeto
	Aplicou teorias de Gestalt:
	Proximidade;
	Continuidade;
8. Utilizar ferramentas gráficas para interface web e mobile	Tipografia;
	Cores;
	Em layout de alta fidelidade com terceiros e stakeholders
	Utilizou software de criação e/ou edição de imagens para desenvolver layout desktop e mobile
	5. Instalar periféricos e suas dependências
	Efetuo a instalação e configuração do monitor para melhor desempenho na edição de imagens
	9. Otimizar imagens para aplicação em ambientes web
	Exportou layouts desktop e mobile de baixa fidelidade para o formato de imagem JPEG ou PNG
	Exportou layouts desktop e mobile de alta fidelidade para o formato de imagem JPEG ou PNG
1. Demonstrar atenção a detalhes (44)	Criou banner no design de alta fidelidade
	Exportou de forma separada os recursos utilizados no layout de alta fidelidade
	(exemplos de recursos: imagens, gifs, vídeos, etc.)
	No desenvolvimento do layout de alta fidelidade utilizou como base o layout de baixa fidelidade
	Utilizou a resolução recomendada nos layouts para o formato desktop e mobile
	2. Demonstrar capacidade de análise (2)
	Ao criar o layout de baixa fidelidade/wireframe levou em consideração os critérios definidos através do briefing
	3. Seguir método de trabalho (21)
	Usou o Trello para organizar as tarefas, seguindo as etapas dia-a-dia de acordo com a metodologia Scrum
6. Utilizar ferramentas de edição de texto e planilha eletrônica para a elaboração da documentação técnica	4. Seguir método de trabalho (21)
	Seguiu tópicos de elaboração do briefing solicitados na situação de aprendizagem
	Aplicou testes de usabilidade utilizando o modelo de roteiro e aplicação.
	Utilizou ferramenta de edição de texto eletrônica para produzir o briefing
	Aplicou os recursos:
	Titularização;
	Listagem;
	Tabelas;
	Sumário;
1. Demonstrar atenção a detalhes (44)	Quando necessário no documento produzido
	Aplicou todos os tópicos requeridos na produção do briefing
	Não cometeu erros de português no texto elaborado no documento
	3. Seguir método de trabalho (21)
	Produziu o documento conforme o modelo estipulado na situação de aprendizagem/avaliação
	4. Demonstrar capacidade de organização (6)
	Estruturou os tópicos do briefing de forma coerente (onde os tópicos possuam ligação lógica)
	Nomeou os tópicos do briefing de forma coerente

SPRINT 2 - Frontend	
Identificar as características e tipos de linguagem de marcação	Separou o código em arquivos distintos de acordo com o tipo de linguagem.
Utilizar linguagem de marcação para desenvolvimento de páginas web	Inseriu recursos multimídia (imagens, vídeos ou audios) em páginas HTML
	Inseriu recursos multimídia (imagens, vídeos ou audios) em páginas HTML
	Inseriu recursos textuais (títulos, parágrafos, etc.) no desenvolvimento da página HTML
	Inseriu estruturas de dados (tabela, listas ordenadas e não ordenadas, etc.) no desenvolvimento da página HTML
	Inseriu formulário com campos de texto, controles de seleção (única ou múltipla) e botões
Utilizar semântica de linguagem de marcação conforme normas	Efetua a diagramação do site utilizando os Padrões Semânticos do HTML5.
	Utilizou CSS3 para efetuar a estilização das páginas conforme o protótipo.
	Utilizou tags de agrupamento para organizar o conteúdo da página HTML
Aplicar técnicas de estilização de páginas web	Utilizou técnica de Reset em CSS.
	Utilizou Sprite para otimizar o carregamento de imagens de ícones.
Elaborar formulários de página web	Desenvolveu o formulário de contato exigido na situação problema.
Codificar leiautes de página web	Configurou o charset conforme os padrões Brasileiro.
2. Instalar sistemas operacionais em máquinas virtuais	Instalou e configurou emulador BlueStacks para testar site em dispositivos móveis
Demonstrar capacidade de análise	Separou títulos de parágrafos
informações	Aplicou os elementos seguindo hierarquia de tags.
Seguir método de trabalho	Executou o planejamento elaborado na Sprint 1.
Identificar o modelo TCP/IP e sua aplicação na comunicação entre sistemas computacionais	Hospedou o website no servidor preparado através do seu IP
Identificar os tipos de serviços disponíveis em redes	Envio os arquivos para o Servidor via FTP.
Acessar unidades e pastas compartilhadas em rede	Efetua backup dos arquivos no servidor designado.
Mapear unidades e pastas compartilhadas em rede	Efetua o mapeamento da pasta de backup para facilitar acesso.
Identificar as terminologias de grandezas utilizadas em sistemas computacionais	Utilizou de forma adequada as medidas de grandezas no desenvolvimento do site.
Realizar a conversão entre sistemas numéricos nas bases binária, decimal e hexadecimal	Estilizou cores utilizando sistemas numéricos Hexadecimal ou Decimal.
Demonstrar atenção a detalhes (44)	Nomeou os arquivos de acordo com as boas praticas de desenvolvimento.

SPRINT 3 - Backend I - Lógica de Programação	
Identificar as características e tipos de linguagem de programação	Efetuiu a estilização utilizando linguem adequada.
Aplicar técnicas de código limpo (clean code)	Efetuiu indentação conforme boas práticas de desenvolvimento.
Utilizar o ambiente integrado de desenvolvimento (IDE)	Escolheu a IDE adequada para uma melhor produtividade auto complete, debug e integração com Navegadores.
Utilizar estruturas de decisão na elaboração do programa (3)	Utilizou estruturas de decisão nos momentos necessários para o algoritmo funcionar corretamente.
Utilizar técnicas de versionamento através de softwares específicos	Utilizou software de versionamento para hospedar o código fonte.
Identificar as características e tipos de linguagem de programação	Desenvolveu o site separando os arquivos de acordo com a linguagem.
Demonstrar capacidade de análise	Identificou e corrigiu erros encontrados durante o desenvolvimento do programa.
3. Declarar as variáveis e as constantes considerando os tipos de dados na elaboração do programa	Utilizou os tipos coerentes com os dados trabalhados na situação de aprendizagem Nomeou as variáveis de acordo com os padrões (Camel case, Pascal Case) baseando-se no contexto utilizado
4. Utilizar comandos de entrada e saída na elaboração de programas (3)	Recebeu os dados da situação problema utilizando protocolo HTTP Enviou os dados situação problema utilizando protocolo HTTP Formatou os dados decimais e de data para melhorar a apresentação de dados para o usuário
5. Utilizar operações aritméticas, relacionais e lógicas na elaboração de programas (6)	Aplicou ordenação nos campos quando solicitado na situação problema
12. Utilizar técnicas de versionamento através de softwares específicos	Publicou o código fonte do software produzido em repositório de sistema de versionamento Aplicou títulos em publicações de código fonte coerentes com as modificações realizadas
3. Identificar as arquiteturas de hardware e suas funcionalidades (3)	Identificou o melhor algoritmo para otimizar a performance de processamento Identificou o melhor algoritmo para otimizar a performance de memória

SPRINT 4 - Backend II - Programação Orientada a Objetos	
1. Identificar as características e tipos de linguagem de programação	Utilizou linguagem de programação orientada a objetos para a resolução da situação problema
2. Utilizar lógica de programação para a resolução de problemas (7)	Solucionou todas os requisitos da situação problema utilizando linguagem de programação orientada a objetos
6. Utilizar estruturas de decisão na elaboração do programa (3)	Restringiu acesso às funcionalidades que exijam autenticação
	Aplicou filtragem de dados onde o usuário autenticado somente pode visualizar o que foi cadastrado por ele
	Aplicou no sistema de autenticação acesso através da combinação entre e-mail e senha
7. Utilizar estruturas de repetição na elaboração do programa (3)	Listou os itens cadastrados no sistema conforme solicitado na situação problema
8. Utilizar vetores e matrizes na elaboração do programa (3)	Aplicou os objetos persistidos em listas de objetos
	Resgatou objetos persistidos em lista de objetos
9. Aplicar técnicas de código limpo (clean code)	Aplicou tabulação no código fonte do software respeitando a regra de dependência
10. Manipular os diferentes tipos de dados na elaboração de programas	Aplicou dados de tipos primitivos em dados do tipo objeto
13. Utilizar o paradigma da programação orientada a objetos	Criou todas as classes, e suas propriedades, necessárias para a receber os dados requeridos na situação problema
	Criou todos os métodos necessários para o funcionamento correto do sistema
	Utilizou herança quando necessário para evitar redundâncias de propriedades e métodos
	Criou interfaces quando necessário para padronizar propriedades e métodos das classes utilizadas no sistema
14. Elaborar diagramas de classe	Desenvolveu o diagrama de classes da situação problema
1. Demonstrar atenção a detalhes (44)	Aplicou no sistema todos os requisitos necessários extraído da situação problema
2. Demonstrar capacidade de análise (2)	Interpretou todas as entidades necessárias na elaboração do diagrama de classes
3. Demonstrar objetividade na coleta de informações	Analisou quais dados deveriam ser implementados no sistema baseando-se no diagrama de classes criado
4. Demonstrar raciocínio lógico na organização das informações (24)	Separou as camadas da aplicação no modelo MVC (Model View Controller)
5. Demonstrar visão sistêmica (28)	Extraíu os dados pertencentes somente ao usuário autenticado no sistema
	Tratou todos os possíveis erros de entrada de dados que poderiam ocorrer no sistema
6. Seguir método de trabalho (21)	Nomeou as classes do sistema de acordo com o padrão: PascalCase
	Nomeou as variáveis local do sistema de acordo com o padrão: CamelCase
12. Acessar unidades e pastas compartilhadas em rede	Entregou software na pasta em rede definida.
13. Mapear unidades e pastas compartilhadas em rede	Mapeou a pasta da entrega do projeto em sua máquina
3. Demonstrar capacidade de organização (6)	Nomeou de forma coerente a pasta de entrega do projeto
5. Seguir método de trabalho (21)	Realizou teste unitário para identificar possíveis problemas de desempenho nos algoritmos
	Mapeou unidade de rede através de IP
4. Configurar sistemas operacionais considerando variáveis de ambiente, memória, disco, serviço, usuários e permissões (2)	Configurou o sistema operacional para que a IDE utilizada funcione corretamente
	Configurou o sistema operacional para que a aplicação desenvolvida funcione corretamente
5. Instalar gerenciador de pacotes de acordo com o sistema operacional	Instalou a SDK necessária para o correto funcionamento da linguagem de programação
	Instalou as bibliotecas necessárias para o correto funcionamento da aplicação
6. Utilizar ferramentas de edição de texto e planilha eletrônica para a elaboração da documentação	Elaborou diagrama de classe em software eletrônico

1. Demonstrar atenção a detalhes (44)	Nomeou os arquivos de código com o mesmo nome da classe
3. Seguir método de trabalho (21)	Utilizou software ou CLI (Command Line Interface) para criar projetos
4. Demonstrar capacidade de organização (6)	Organizou as pastas do projeto de software de acordo com o padrão MVC
1. Identificar as características técnicas dos sistemas de arquivo, tendo em vista a utilização de sistemas operacionais (3)	Utilizou sistema operacional compatível com os arquivos da aplicação que será hospedada Utilizou sistema operacional compatível com os arquivos do banco de dados que será hospedado
3. Operar sistemas operacionais por meio de linha de comando e interface gráfica (2)	Hospedou o aplicativo web através do sistema operacional Instalou/Configurou serviços necessário para o sistema
4. Configurar sistemas operacionais considerando variáveis de ambiente, memória, disco, serviço, usuários e permissões (2)	Instalou no sistema operacional o serviço de DNS Instalou no sistema operacional o serviço IIS Instalou no sistema operacional o serviço FTP
4. Instalar sistemas operacionais em hardware	Instalou o sistema operacional apropriado para implantação do sistema desenvolvido.
7. Identificar as topologias físicas empregadas nas redes de computadores	Efetuiu a configuração do servidor local e externo para a implantação do sistema desenvolvido, identificando e configurando o ambiente para cada topologia.
9. Identificar os ativos e passivos que compõem uma rede de computadores (4)	Classificou os elementos disponíveis em sala de aula e em casa que são necessários para o acompanhamento de aulas remotas e materiais de apoio
11. Compartilhar unidades e pastas em rede	Compartilhou pasta na nuvem com os assets necessários para a equipe utilizar no projeto
6. Configurar os dispositivos de hardware de acordo com as necessidades de desenvolvimento do sistema	Preparou o servidor de hospedagem para receber o deploy da aplicação
6. Trabalhar em equipe	Utilizou as Soft skills (Comunicação, resiliência) necessárias para a interação com os integrantes da equipe
1. Demonstrar atenção a detalhes (44)	Instalou os serviços específicos solicitados na situação problema
4. Seguir método de trabalho (21)	Aplicou certificado de segurança no servidor web