

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL  
ESCOLA POLITÉCNICA  
CURSO DE BACHARELADO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE  
AGES - AGÊNCIA EXPERIMENTAL DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

NOME DO ALUNO

**MEMORIAL DE ATUAÇÃO NA AGÊNCIA EXPERIMENTAL DE ENGENHARIA DE  
SOFTWARE – PERÍODO DE XXXX A XXXX  
AGES I, II, III E IV**

Porto Alegre, Rio Grande do Sul

2021

Dedicatória: Item opcional onde o autor do trabalho oferece homenagem ou dedica o trabalho a alguém.

Epígrafe: Item opcional onde o autor apresenta a citação de um texto que seja relacionado com o tema do trabalho, seguido da indicação de autoria do mesmo.

**Autor da Epígrafe**

## RESUMO

O resumo deve contar com um texto breve sobre os conteúdos desse documento. Inicialmente se recomenda a apresentação da proposta da AGES e logo em seguida uma análise do que o aluno irá abordar, trazendo conclusões do mesmo. O aluno também pode apresentar os objetivos de cada AGES, e uma contextualização. O Resumo deve ter um único parágrafo sem nenhum “tab” inicial, junto deve conter suas palavras chaves de acordo com o formato apresentado abaixo.

**PALAVRAS CHAVES:** AGES; Engenharia de Software; PUCRS; Memorial de Atuação; Metodologias Ágeis; Banco de Dados; Arquitetura de Software; Metodologias de Desenvolvimento; Testes de Software; Gerência.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Nenhuma figura foi encontrada.

## LISTA DE TABELAS

Nenhuma tabela foi encontrada.

## **LISTA DE SIGLAS**

AGES – Agência Experimental de Engenharia de Software

PUCRS – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

## SUMÁRIO

1 - APRESENTAÇÃO DA TRAJETÓRIA DO ALUNO .....	9
2 - PROJETO AGES I – NOME DO PROJETO XXXX .....	10
2.1 INTRODUÇÃO .....	10
2.2 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO .....	10
2.3 ATIVIDADES DESEMPENHADAS PELO ALUNO .....	11
2.4 CONCLUSÃO .....	12
3 - PROJETO AGES II – NOME DO PROJETO XXXX .....	13
3.1 INTRODUÇÃO .....	13
3.2 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO .....	13
3.3 ATIVIDADES DESEMPENHADAS PELO ALUNO .....	13
3.4 CONCLUSÃO .....	13
4 - PROJETO AGES III – NOME DO PROJETO XXXX .....	14
4.1 INTRODUÇÃO .....	14
4.2 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO .....	14
4.3 ATIVIDADES DESEMPENHADAS PELO ALUNO .....	14
4.4 CONCLUSÃO .....	14
5 - PROJETO AGES IV – NOME DO PROJETO XXXX.....	15
5.1 INTRODUÇÃO .....	15
5.2 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO .....	15
5.3 ATIVIDADES DESEMPENHADAS PELO ALUNO .....	15
5.4 CONCLUSÃO .....	15
6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	16

## **1 - APRESENTAÇÃO DA TRAJETÓRIA DO ALUNO**

Neste tópico o aluno deve fazer um paralelo da evolução dele ao longo do curso e sua trajetória pessoal prática (estágios, bolsas de pesquisa, voluntariado, hackatonas, emprego). Nesta etapa é sugerido que o aluno aborde todos os semestres da faculdade explicando em quais foram mais relevantes para sua formação e em quais foram realizados projetos da AGES.

## **2 - PROJETO AGES I – NOME DO PROJETO XXXX**

### **2.1 Introdução**

Na introdução o aluno deve apresentar os seguintes itens em formato de texto:

- Descrição do Projeto
- Stakeholders do Projeto
- Período de Execução
- Professor Orientador
- Funcionalidades da aplicação/programa criado

### **2.2 Desenvolvimento do projeto**

#### **2.2.1. Repositório do código fonte do projeto**

Explicar rapidamente qual foi a escolha por trás da divisão de repositórios e, em seguida, apresentar os links dos mesmos. Caso o aluno tenha sido responsável pelas escolhas por trás de tais decisões, ou esteja na etapa correspondente as mesmas, é recomendado que essas motivações, lados positivos e negativos sejam explorados.

#### **2.2.2. Banco de dados utilizado**

Explicar rapidamente qual foi a escolha por trás das tecnologias escolhidas para o banco de dados e, em seguida, apresentar os links dos mesmos. Caso o aluno tenha sido responsável pelas escolhas por trás de tais decisões, ou esteja na etapa correspondente as mesmas, é recomendado que essas motivações, lados positivos e negativos sejam explorados.

### 2.2.3. Arquitetura utilizada

Explicar rapidamente qual foi o modelo de arquitetura utilizado e justificar algumas escolhas por trás das, em seguida, apresentar os links das áreas da documentação. Caso o aluno tenha sido responsável pelas escolhas por trás de tais decisões, ou esteja na etapa correspondente as mesmas, é recomendado que essas motivações, lados positivos e negativos sejam explorados.

### 2.2.4. Protótipos das telas desenvolvidas

Apresentar rapidamente os protótipos e qual foi o processo de pensamento para criação deles, em seguida, apresentar os links das áreas da documentação. Caso o aluno tenha sido responsável pelas escolhas por trás de tais decisões, ou esteja na etapa correspondente as mesmas, é recomendado que essas motivações, lados positivos e negativos sejam explorados.

### 2.2.5. Tecnologias utilizadas

Apresentar rapidamente os as tecnologias utilizadas no projeto e quais foram os motivos de escolha delas, em seguida, apresentar os links das áreas da documentação. Caso o aluno tenha sido responsável pelas escolhas por trás de tais decisões, ou esteja na etapa correspondente as mesmas, é recomendado que essas motivações, lados positivos e negativos sejam explorados.

## **2.3 Atividades desempenhadas pelo aluno**

### 2.3.1. Sprint 0

Esta etapa é muito importante na criação do memorial descritivo. Aqui devem ser indicadas todas as tarefas que o aluno realizou no desenvolvimento do projeto. É incentivado que essa seção possua:

- Introdução rápida a *sprint* (o que foi realizado, quais eram as histórias de usuário, etc.) I
- Todas as tarefas realizadas pelo aluno (componentes, rotas, documentações, tarefas técnicas, etc.)
- Uma conclusão explicando como foi o final das *sprint* (itens aceitos, débitos, onde encontrar a retrospectiva)

Para cada *sprint* subsequente, é recomendado no mínimo uma página de explicação sobre as tarefas desenvolvidas.

2.3.2. Sprint 1

2.3.3. Sprint 2

2.3.4. Sprint 3

2.3.5. Sprint 4

## 2.4 Conclusão

Neste item o aluno deverá refletir sobre:

- Crítica e autocrítica em relação a sua atuação no projeto nas áreas de *hard skills* e *soft skills*.
- Comente o relacionamento entre as disciplinas cursadas e a AGES.
- Este projeto foi o melhor projeto trabalhado? Justifique.
- Relate as lições aprendidas (retrospectiva pessoal):
- O que foi positivo no projeto.

O que podia ter sido melhor (em termos de banco, desenvolvimento, arquitetura, soft skills....)

### **3 - PROJETO AGES II – NOME DO PROJETO XXXX**

#### **3.1 Introdução**

Texto de introdução

#### **3.2 Desenvolvimento do projeto**

3.2.1. Repositório do código fonte do projeto

3.2.2. Banco de dados utilizado

3.2.3. Arquitetura utilizada

3.2.4. Protótipos das telas desenvolvidas

3.2.5. Tecnologias utilizadas

#### **3.3 Atividades desempenhadas pelo aluno**

3.3.1. Sprint 0

3.3.2. Sprint 1

3.3.3. Sprint 2

3.3.4. Sprint 3

3.3.5. Sprint 4

#### **3.4 Conclusão**

Texto de conclusão

## **4 - PROJETO AGES III – NOME DO PROJETO XXXX**

### **4.1 Introdução**

Texto de introdução

### **4.2 Desenvolvimento do Projeto**

4.2.1. Repositório do código fonte do projeto

4.2.2. Banco de dados utilizado

4.2.3. Arquitetura utilizada

4.2.4. Protótipos das telas desenvolvidas

4.2.5. Tecnologias utilizadas

### **4.3 Atividades desempenhadas pelo aluno**

4.3.1. Sprint 0

4.3.2. Sprint 1

4.3.3. Sprint 2

4.3.4. Sprint 3

4.3.5. Sprint 4

### **4.4 Conclusão**

Texto de conclusão

## **5 - PROJETO AGES IV – NOME DO PROJETO XXXX**

### **5.1 Introdução**

Texto de introdução

### **5.2 Desenvolvimento do Projeto**

5.2.1. Repositório do código fonte do projeto

5.2.2. Banco de dados utilizado

5.2.3. Arquitetura utilizada

5.2.4. Protótipos das telas desenvolvidas

5.2.5. Tecnologias utilizadas

### **5.3 Atividades desempenhadas pelo aluno**

5.3.1. Sprint 0

5.3.2. Sprint 1

5.3.3. Sprint 2

5.3.4. Sprint 3

5.3.5. Sprint 4

### **5.4 Conclusão**

Texto de conclusão

## 6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

As considerações finais referem-se a trajetória do aluno no curso, onde se expõe o fechamento da narrativa e são apresentados os resultados alcançados. Em particular, espera-se neste capítulo:

- contribuições que o curso trouxe para a sua evolução profissional
  - competências (o que) e habilidades desenvolvidas (como), (hardskills e softskills);
  - lições aprendidas (o que deu certo, o que deu errado);
- uma reflexão sobre a visão do aluno sobre a prática da Engenharia de Software, como era no início de sua trajetória, e que visão ele tem hoje;
- eventuais comentários que deseje adicionar;
- críticas e elogios em relação a AGES.

## REFERÊNCIAS

ENGEL, J.; BLACKWELL, R. D.; MINIARD, P. W. **Comportamento do consumidor**. 8. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2000.

AMADO, Jorge. **Capitães de areia**. Rio de Janeiro: Record, 1991. 233 p.

\_\_\_\_\_. **Gabriela cravo e canela**. São Paulo: Martins, 1958. 453 p.

PRADO, Geraldo. **A arena científica. Ciência da Informação**, Brasília, v. 24, n. 2, 1995. Recensões. Disponível em:<<http://www.ibict.br/cionline/inicio.htm>>. Acesso em: 16 dez. 2003.

JOHANSSON, Henry J. et al. **Processos de negócios: como criar sinergia entre a estratégia de mercado e a excelência operacional**. São Paulo: Pioneira, 1995. (Biblioteca Pioneira de Administração e Negócios). Tradução de: Business process reengineering.

## APÊNDICES

**APÊNDICE A** – Repositórios do time NOME DO PROJETO: Disponível em: <link do repositório>. Acesso em: XX de XXXXX de XXXX.

**APÊNDICE B** – Repositórios do time NOME DO PROJETO: Disponível em: <link do repositório>. Acesso em: XX de XXXXX de XXXX

**APÊNDICE C** – Repositórios do time NOME DO PROJETO: Disponível em: <link do repositório>. Acesso em: XX de XXXXX de XXXX.

**APÊNDICE D** – Repositórios do time NOME DO PROJETO: Disponível em: <link do repositório>. Acesso em: XX de XXXXX de XXXX.