

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.

Epigrafe: 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.