

PROJETO DA SEMANA: RA NAS ESCOLAS

By FABIOLA SPREDEMANN

Olá, meu nome é Fabiola Augusta Dahlke Spredeemann e eu faço parte do projeto Realidade Aumentada nas Escolas no Laboratório de Tecnologias Computacionais (LabTeC) da UFSC Araranguá. Atualmente sou voluntária, mas já fui bolsista no projeto. O LabTeC fica localizado no bairro Jardim das Avenidas.

A Realidade Aumentada (RA) consiste na integração de elementos reais e virtuais através de uma câmera. Em nosso projeto, a RA é utilizada no ensino de da disciplina de Ciências aos alunos do ensino fundamental de escolas públicas da região do extremo sul catarinense. Nossa equipe de desenvolvimento dos modelos de RA engloba alunos da Engenharia de Computação e Medicina.

Além de aprendermos a utilizar ferramentas de modelagem e animação, também tem-se o trabalho em equipe, a integração e a troca de conhecimento entre os diferentes cursos. O projeto conta também com a parte da pesquisa.

A seleção de bolsistas e voluntários acontece através de editais que são divulgados no nosso [site](#).

RA

nas Escolas

Cursos gratuitos

Vem ver as sugestões de cursos gratuitos desta semana.

- edX:

edX é um provedor americano de cursos online abertos, criado por Harvard e MIT. Ele hospeda cursos on-line de nível universitário em uma ampla variedade de disciplinas para um corpo discente em todo o mundo, incluindo alguns cursos gratuitos.



- Os Fundamentos do Scrum:

Você sabia que o Scrum é o framework ágil mais famoso do mundo? Pois é! Ele ficou assim famoso por ser adaptativo, iterativo, flexível além de ser um método de rápida entrega de valor.

O Scrum tem a capacidade de realizar entregas parciais que são totalmente funcionais para o cliente, assim, o cliente pode logo nos primeiros meses do projeto ver como o seu dinheiro investido está dando resultados.

O Scrum também garante a transparência nas comunicações e cria um ambiente de responsabilidade coletiva. Assim, o que é produzido pelo projeto é resultado do trabalho do time Scrum e não de um ou de outro indivíduo.

Este curso está desenhado para que qualquer pessoa que tenha interesse em conhecer o Scrum possa aprender os seus conceitos-chave, tais como estão descritos no Guia SBOK (a Bíblia do Scrum).



Vagas de estágio ou projetos

Oportunidades de vagas de estágio desta semana!

- **#BEYELLOW:** O programa oferece aos talentos um desenvolvimento de carreira com oportunidade de vivência em um ambiente dinâmico e multicultural, que proporciona amplo aprendizado e rápido crescimento. [Saiba mais](#)

#BEYELLOW

- **Embraer:** O Programa de Estágio Embraer capacita jovens universitários a partir de projetos desafiadores, ações de desenvolvimento e aprendizados com seus líderes. [Saiba mais](#)



Migração para o Novo Currículo

Para aqueles que entraram antes do semestre 2020.1, está acontecendo a migração do currículo 2013.1 para o novo currículo 2020.1 até o dia **01/05/2021**.

As informações sobre a antiga e a nova grade podem ser encontradas na [página de currículos](#) do curso de engenharia de computação.

As mudanças da antiga para a nova grade do curso se resumem em: algumas disciplinas foram removidas, algumas foram adicionadas, disciplinas com muito conteúdo em comum foram mescladas, foram adicionados pré-requisitos as disciplinas, e foram adicionadas horas em Atividades Acadêmicas de Extensão obrigatórias. O total de horas da grade de 2013.1 era de 5094 horas-aula, enquanto na grade de 2020.1 é de 4320 horas-aula.

Para dar início ao processo de migração, é necessário ir até a [página de migração](#), baixar os arquivos nos links ["Análise de aproveitamentos na migração"](#) e ["Formulário de solicitação de migração"](#).

O primeiro arquivo é uma planilha que deve ser preenchida na primeira aba com 0 ou 1 para as disciplinas que você completou ou não, respectivamente, da grade 2013.1, e a segunda aba irá se autocompletar mostrando quais disciplinas serão validadas ou não, também representado com 0's e 1's, respectivamente, na nova grade de 2020.1.

O segundo arquivo é um PDF de requerimento da migração, logo deve ser preenchido com seus dados e assinado de forma digital pelo [assina ufsc](#).

Ambos os arquivos devem ser encaminhados em anexo para o e-mail (fourique@gmail.com) do coordenador do curso, que no momento é o Professor Fabrício de Oliveira Ourique.

Caso hajam eventuais dúvidas após a leitura dos currículos e preenchimento da planilha, as mesmas deverão ser encaminhadas por e-mail para o Prof. Fabrício, junto a planilha anexada, e assim que sanadas, caso ainda deseje migrar, enviar também o formulário de requerimento assinado.

CONVERSANDO COM ALUNOS

By MATHEUS MACHADO



1 - Quem é você? Sou um cara legal, hehehe tenho 26 anos, nasci no interior de São Paulo, em uma cidade com aproximadamente 3k habitante, 1500km de araranguá. Trabalho como engenheiro de software e atualmente irei começar uma nova etapa da minha carreira na Nubank.

Amo comer sushi e café (não juntos, nunca tentei comer sushi e tomar café). Gosto de conversar sobre tecnologia, música e futebol (vai curintia hehe), já tentei ter uma banda mas sou muito ruim no violão/guitarra etc.. Atualmente tento desenvolver mais meus hábitos: * estudar novos idiomas * ler coisas fora da minha bolha social, ou seja, ler coisas que não são de tech fun fact: meu primeiro animal de estimação foi um cabrito (wut), minha mãe não curtiu.

2 - Como foi a experiência de estudar na UFSC? Minha experiência na UFSC foi muito gratificante, pois participei de vários projetos muito legais e aprender muitas coisas diferentes e interessantes, também fiz networks incríveis e amigos que mantenho o contato até hoje. Estes projetos me deu experiências muito boa para conseguir o primeiro emprego após concluir a graduação.

Uma das experiências proporcionada por estudar na UFSC foi desenvolver uma habilidade de "Aprender a aprender". Ao longo da graduação você como aluno do curso de engenharia de computação tem N matérias por semestre, as vezes todas diferentes em conteúdo. Então, em um

ponto da graduação me deparei com a situação que sempre no início do semestre tinha N desafios que eu não sabia como iria desenvolver, mas com muita pesquisa sempre estavam todos concluídos. Quando esse processo de aprender coisas novas acontece, muitas vezes over and over again você cria uma certa habilidade de aprender uma nova "disciplina/conteúdo/habilidade" em um tempo menor.

Aprender muitas coisas diferentes me ajudou quando fui trabalhar em um consultoria com projetos diferentes e linguagens de programação diferentes.

Acredito que a graduação é o momento para você experimentar coisas novas. Nos trabalhos das disciplinas sempre que possível buscava utilizar uma ferramenta nova ou uma linguagem de programação nova, pois você e tentar novamente, mas é um cenário novo pelo qual está passando.

3 - Quais ensinamentos os projetos extra curriculares lhe proporcionou?

Na graduação eu busquei participar do máximo de projetos que conseguia, como empresa júnior, bolsa de iniciação científica, dar aula no cursinho pes de física, dar aula de arduino e lógica de programação para crianças e até mesmo tentar criar um makerspace.

A EJEJ ajudou a melhorar minhas habilidades soft e hard skills, pois tive oportunidade de participar de reuniões com clientes e desenvolver projetos reais que foram utilizados por empresas. Proporcionou melhorar meu desenvolvimento de comunicação em time. Acredito que o maior aprendizado e ensinamento na EJEJ foi habilidade pessoais, pois habilidades técnicas você pode aprender sozinho, mas se comunicar e debater ideias você precisa estar em um time.

A iniciação científica me proporcionou melhorar meu planejamento pessoal e aprender uma nova área de conhecimento como machine learning. Tive a oportunidade de iniciar o planejamento do projeto junto ao professor, planejar o dia de trabalho e as tarefas que iria desenvolver.

O cursinho pes me proporcionou a melhor experiência no desenvolvimento pessoal, pois além de me ajudar a melhorar minha comunicação e ensinar pessoas, me ajudou a entender como lidar com

peessoas, pois são 20+ pessoas totalmente diferentes uma das ou tem que tentar fazer com que todas entendam o conteúdo.

Com o projeto makerspace também consegui desenvolver habilidades de planejamento e trabalho em equipe. No projeto foi planejado e executado a criação de cursos com todos os membros para arrecadar dinheiro. Essa foi a principal frente de trabalho da equipe enquanto estava presente.

4 - Poderia contar um pouco da sua trajetória no mercado de trabalho?

• Gupy

Quando me formei na graduação comecei a trabalhar na Gupy como engenheiro de software.

Inicialmente trabalhei no time que utilizavam Python, Django e serverless como principais tecnologias.

Nos primeiros meses me recomendaram muito estudar sobre clean code, Test Driver Development E DDD, pois a empresa tem um cultura forte quanto a qualidade do código (recomendo muito aprender e tentar desenvolver software assim).

Pouco tempo depois surgiu novas demandas para o time, então começamos a utilizar NodeJS, TypeScript, JavaScript e ReactJS.

Na gupy eu comecei a me interessar a estudar sobre arquitetura de software e design patterns, consegui dentro da empresa pessoas para me mentorar e me apaixonei por essa área. Aprendi muita coisa sobre infra, aws e jenkins.

Esse aprendizado foi importante, pois, tudo que estudei sobre esse tema utilizo até hoje na empresa que estou. Aprendi sobre metodo Na Gupy usava algumas coisas do mundo agile, como reuniões para planejar a sprint onde todos os desenvolvedores do time ajudavam com inputs.

O time tinha uma cultura muito forte de quebrar as tarefas para manter uma consistência na velocidade no desenvolvimento e facilitar code review e refactoring caso fosse necessário.

• BuzzLabs

Na buzzlabs o modelo de trabalho era um pouco diferente, pois, depende do projeto que o desenvolvedor será introduzido para trabalhar.

Por exemplo, existe empresa que contrata a consultoria para desenvolver um novo software e existe empresa que contrata a consultoria para utilizar os desenvolvedores da consultoria em um projeto existente dentro da empresa.

O segundo exemplo você participa dos rituais agile da empresa, como planejamento, retrospectivas, daily's. Já, no primeiro exemplo o time da consultoria fica responsável por toda essa parte de planejamento.

Na Buzzlabs eu passei por alguns projetos, um utilizamos golang e o modelo era como o segundo exemplo citado, onde participava dos rituais de dentro da empresa que contratava a consultoria, ou seja as tasks eram planejadas pelo time da empresa e nós apenas seguíamos a sprint definida pela empresa.

Outro projeto que participei, foi desenvolver um software do zero. Então, o processo Untitled 3 foi de entender o dominio da aplicação, definir a arquitetura do sistema, definir a organização de pasta e separar as tarefas.

Na Buzzlabs o desenvolver é um pouco mais autônomo para algumas escolhas, como definir horário que irá começar a trabalhar, desde que consiga executar o plano definido no dia ou informar o porque não conseguiu entregar (ocorreu bug e não conseguiu corrigir...).

Mas o desenvolvedor tinha a responsabilidade de participar da daily no horário definido, para informar o time sobre o que pretende fazer no dia.

Então, eu tive que melhorar muito coisas como planejamento de escopo e planejamento pessoal para consilhar com o trabalho e não atrapalhar a entrega do projeto.

• Nubank

Bom, o próximo passo da minha carreira como engenheiro de software é trabalhar na Nubank, ainda não tenho spoiler para dar, pois, início mês que vem. Mas já estou animado com os grandes desafios e novas habilidade para aprender.

5 - Como ganhar experiência com programação em projetos reais?

Primeiro vou tentar responder como ganhar experiência. As dicas que irei dar, foi aplicada por min ao longo da graduação. Então pode ser algo que você tenha que adaptar um pouco, dado sua disponibilidade.

No processo de adquirir experiência: primeiro eu escolhi uma linguagem que eu iria me aprofundar nos estudos, embora eu sempre gostasse de aprender novas linguagens de programação, para entrar no mercado de trabalho você só precisa saber uma linguagem.

Depois eu escolhi aprender mais backend. Definido a linguagem com foco em backend, comecei a pesquisar o máximo de conteúdo gratuito na internet e montei um cronograma de estudo. No início eu basicamente assisti muitos cursos online (eu colocava isso no meu portfólio). Eu sempre tentava desenvolver uma feature nova, para ver se eu entendi a linguagem/curso.

Após consumir muito conteúdo online sobre o tema, ter copiado e incrementado muitos projetos de cursos online. Procurei por projetos open source no github para tentar contribuir.

No início eu não conseguia contribuir, então minha abordagem era tentar reproduzir o projeto no meu PC, entender como funcionava e estudar os códigos. Eventualmente eu conseguia contribuir com algum código simples, muitos projetos open source são projetos reais que estão em produção com muitos usuários.

Em paralelo nos projetos/trabalhos da faculdade eu tentava melhora a descrição do projeto e o código para colocar como experiência no meu portfólio.

Também recomendo vocês desenvolverem alguns ou um projeto e colocar ele para rodar em produção, não precisa ser a nova rede social do momento.

Irei dar alguns exemplos de projetos

que coloquei em produção e tinha o número de 2 3 usuários.

Um bloco de notas que eu conseguisse acessar de qualquer lugar de qualquer aparelho (eu sabia que existia sites como dropbox, google drive), mas eu utilizei isso como motivação para aprender publicar aplicações online.

Então fiz um site para anotar minhas "TAREFAS" e eventualmente eu acessava de qualquer aparelho. Outro projeto legal desenvolvido juntamente com um amigo foi um aplicativo que baixava o PDF do

cardápio do restaurante da faculdade e aplicava uma formatação (bonitinha), então nós não precisávamos mais baixar o cardápio do RU, pois utilizávamos esse aplicativo.

6 - Tem alguma dica pra galera do curso? Recomendo dar uma olhada em alguns nesses assuntos, talvez essa seja um boa ordem: Clean Code (uncle bob), Testes unit, integration, e2e, Refactoring (martin follower), Clean Architecture (uncle bob), Comunicação não violenta (li-

vro), Design patterns.(eu gosto de todos esses temas, se você tiver dúvida pode me mandar uma msg).

Experimente coisas novas o máximo que você conseguir, você está aí no curso para errar rápido e aprender.

Lembre-se você é diferente do seu amigo, cada um aprender em uma velocidade diferente. Você vai aprender no seu tempo, tanto faz se seu tempo é 1 semestre ou 4 semestre. O importante é estar feliz com as coisas que você está fazendo.
