

CENTRO UNIVERSITÁRIO DO ESTADO DO PARÁ ESCOLA DE NEGÓCIOS -
ARGO
CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

ELISSON SHIMADA

PORTFÓLIO

BELÉM
2019

ELISSON SHIMADA

PORTFÓLIO

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Negócios, Tecnologia e Inovação do Centro Universitário do Estado do Pará como requisito para obtenção do título de Bacharel em Ciência da Computação na modalidade PORTFÓLIO.

Orientador: MSc. Ricardo Casseb
Melo

BELÉM

2019

ELISSON SHIMADA

PORTFÓLIO

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Negócios, Tecnologia e Inovação do Centro Universitário do Estado do Pará como requisito para obtenção do título de Bacharel em Ciência da Computação na modalidade PORTFÓLIO.

Data da aprovação: / /

Nota final: _____

Banca examinadora

Prof. Ricardo Casseb
Orientador e Presidente da banca

Prof. Alessandra Natasha
Examinador interno ou externo

AGRADECIMENTOS

Desejo agradecer a minha família, destacando Eduardo Shimada por me apoiar nos momentos difíceis, não apenas da faculdade, mas inclusive na entrada dela, Patrícia de Jesus Shimada, por dar um apoio emocional em momentos que eu não esperava, Jéssica Shimada, por estar do meu lado conversando nos momentos difíceis, Rogéria Shimada Riu por estar do meu lado em diversos momentos da minha vida me apoiando, conversando e estando do meu lado em diversos momentos difíceis.

Agradecimentos especiais para Stefane Sobczynski, minha melhor amiga que sempre irei desejar o melhor a ela, estando do meu lado nos momentos mais difíceis, dando uma imensa força, por mais que não seja sempre flores, é algo que irei cultivar todos os dias da minha vida; Hiroki Kozu, um dos melhores amigos que conheci, uma pessoa maravilhosa que também me ajudou bastante em diversos momentos nesse período que nos conhecemos, também desejo cultivar essa amizade em todos os dias da minha vida; Cibele Monteiro, uma amiga maravilhosa e extremamente gentil, por mais que a conheça por pouco tempo, é uma pessoa que desejo manter também essa amizade para sempre, e agradeço eles por me permitir ser mestre da mesa de RPG “RPG no TRETA”, dando no geral, sessões divertidas, e me ensinando também, como ser um mestre melhor.

Para Jair Almeida, Kayo Leão, Diego Nobre, Ana Clara Melo, Maria Vitória Freire, são os integrantes do grupo de WhatsApp “Shimadetes”, junto com Giovane Zamian, Mariana Gouveia, Paola Cepêda, agradeço de coração por todos os momentos felizes que me proporcionaram nesses 4 anos e os anos anteriores, espero que futuramente exista momentos ainda mais divertidos para compartilharmos sorrisos ainda melhores.

Rafael Julio, Isabelle David, Luiz Flavio Clink, Gabriel Cortez, Victor Hugo Telles, Luan de Risse, Lucas Uchôa, Alder Marcel, Júnior Brasil, Danilo Siqueira, Renan de Melo, Lucas Miguins, Yussef e os demais da turma, tanto aqueles que saíram no meio do curso, quanto aqueles que persistiram junto comigo, sou extremamente agradecido por ter participado de uma turma tão maravilhosa, também sou extremamente agradecido aos professores, como Alessandra Natasha, Ricardo Casseb, Fábio, Marcos Paulo, Odlaniger Lourenço, Jacinto,

Tatiana Araujo, e os demais que me ensinaram nesses 4 anos, por serem professores que têm muito carinho pelos seus alunos, paciência, e sempre nos incentivar a sermos os melhores. Todos vocês moram dentro do meu coração, e tenho extremo carinho por tudo que aconteceu, terei pelos acontecimentos futuros também.

Por fim, desejo agradecer ao Tetsuya Nomura e Shinji Hashimoto por criarem o maravilhoso jogo de Kingdom Hearts; Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka por criarem a saga lendária de Legend of Zelda; Kazuki Nakashima por ter escrito Tengen Toppa Gurren Lagann, uma história extremamente interessante, que mostrou que minha alma é uma furadeira, que a cada parede em meu caminho, ela o perfura e a cada ciclo da furadeira, eu estou evoluindo e indo adiante para meu futuro.

RESUMO

Esse portfólio mostra as atividades extracurriculares do autor, informando suas dificuldades, suas experiências e como pretende melhorar sua performance. As atividades foram o Centro Acadêmico do Bacharelado de Ciências da Computação - CABCC, participando como tesoureiro; Campus Party Edição 11, participando nas palestras, workshops e fazendo network; Empresa SERPRO, participando como estagiário no setor da Superintendência de Digitalização do Governo - SUPDG; Escritório de engenharia, o autor participou no grupo de robótica como integrante do grupo, e no grupo de programação, participou como capitão, sendo a pessoa que direciona o grupo, e testar possíveis candidatos para entrar no grupo.

Palavras-chave: Portfólio. CABCC. SUPDG.

ABSTRACT

This portfolio shows the extracurricular activities from the author, informing his difficulties, experiences and how he intends to improve his performance. His activities was the Academic Center of Bachelor of Computer Science - CABCC, participating as treasurer; Campus Party 11 edition, participating in speeches, workshops and network; SERPRO company, participating as intern in the sector Government Digitization Superintendence - SUPDG; Engineering office, the author participated in the robotic group as integral of the group, and in the programming group, participating as captain, as a person that leads the group, and test the possible candidates that desires to enter the group.

Palavras-chave: Portfolio. CABCC. SERPRO.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 ATIVIDADES EXTRACURRICULARES	11
2.1 CENTRO ACADÊMICO DE BACHARELADO DE CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO - CABCC	11
2.2 CAMPUS PARTY	12
2.3 SERPRO	14
2.4 ESCRITÓRIO DE ENGENHARIA	15
3 PLANO DE AÇÃO	17
4 PARECER DO PROFESSOR	18
REFERÊNCIAS	19

1 INTRODUÇÃO

No caminho que o autor fez nesses anos do curso, ocorreram 4 coisas que o marcaram: o Centro Acadêmico de Bacharelado de Ciências da Computação, vulgo CABCC, como tesoureiro, cuidando das finanças do centro para evitar discrepância de gastos ou gastos excessivos no período de um ano, envolvendo as experiências de interação social e de organização de documentos, algo que vale ressaltar foi adquirido algumas experiências na matéria de modelagem estatística pela utilização do Excell de forma básica.

A Campus Party da edição de 2018, um dos maiores eventos de tecnologia país, reunindo diversas pessoas de todo país, e palestrantes do brasil à fora para dar palestras sobre diversos assuntos e experiências pessoais ou minicursos com temáticas diferentes tendo uma duração de uma semana, aumentando ainda mais as experiências pessoais envolvendo as capacidades comunicação, e outras importantes como de programação, envolvendo dicas positivas sobre produtividade, técnicas para diversos tipos de programas, divulgação de ideias sobre o futuro, discutir novos conhecimentos, como o group chain foi dado em forma de palestra sobre, ou inspirar várias pessoas com o estilo de vida, dificuldades e o que isso refletiu no futuro.

Estágio supervisionado da Serpro, trabalhando na área da Superintendência de Digitalização do Governo - SUPDG, fazendo testes em sistemas internos da própria serpro em um nível de gerenciamento da mesma, corrigindo erros, e fazendo a verificação para saber se está de acordo com o que foi pedido, envolvendo nas experiências envolvendo linguagens e técnicas de programação, algo visto em matérias de LTP1 e 2, utilização do banco de dados visto na matéria de estrutura de dados e design Banco de dados, mas também organização de áreas definido pelo método Scrum, algo que o autor aprendeu na matéria engenharia de software.

Escritório de Engenharia, um grupo de estudos para os cursos de computação, no qual atuando enquanto esteve ativo, como Capitão de programação, e auxiliando o escritório em forma de doações, experiências vivenciadas pelo autor foi trabalhar com pessoas de outros cursos, conhecimentos de diversas áreas, como laboratório de eletricidade, eletrônica e arquitetura e organização de computadores junto com os outros alunos de engenharia da

computação, da mesma forma que aprendemos ideias novas de programação envolvendo inteligência artificial e machine learning.

O motivo dessa escolha de modalidade, foi por causa das atividades que o autor fez, estão de acordo com o objetivo do CESUPA, que é no geral, “formar profissionais da Ciências da computação competentes, apto a promover o desenvolvimento da área em questão com vistas a atender as demandas da sociedade e do mercado de trabalho, e capaz de adaptar-se às constantes evoluções desse campo de saber.”(CESUPA), sendo mais interessante, portanto, fazer um portfólio.

2 ATIVIDADES EXTRACURRICULARES

2.1 CENTRO ACADÊMICO DE BACHARELADO DE CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO - CABCC

Entre 2017 e 2018, o autor participou do CABCC, tendo participação como tesoureiro do Centro por um ano. Nesse período foi realizado 2 eventos do dentro do CESUPA em nome do Centro Acadêmico, na imagem abaixo mostra o autor com os outros integrantes do CABCC.

Autor com os outros integrantes do CABCC de 2017



Autor Desconhecido

A Cerimônias de Acolhimento dos calouros do curso de Ciência da Computação no primeiro semestre, aconteceu a palestra do aluno Marco Mollinetti, doutorando em Ciência da Computação na área de Inteligência Artificial, na Universidade de Tsukuba situada no Japão informando aos participantes de sua palestra, suas experiências internacionais, e também acolhimento dos novos alunos no curso de Ciências da Computação. O autor atuou registrando os gastos e ganhos dos eventos, para ter um controle sobre o quanto o centro reuniu ou gastou a mais no final, e não sentiu tanto problema envolvendo documentação, a ordem, a data que foram feitas.

E no último semestre, foi realizado a XIII Computação Amostra, no qual acontece uma apresentação de projetos criados por alunos dos cursos de ciências

da computação e de engenharia da computação para uma comunidade externa, onde acontece também uma competição onde são eleitos o melhor projeto técnico e o melhor projeto popular dos projetos apresentados no evento. No último dia, a comissão da organização desejou fazer algo diferente no último dia do evento, uma competição aberta de League of Legends, no qual ia ter uma premiação para o time vencedor. Novamente o autor participou atuou no registro de ganhos e gastos do centro, tendo o mesmo objetivo do evento anterior, no geral foi bem conturbado por causa da falta de organização entregue, podendo ser papéis de compras, papéis avulsos com ganhos, ou gastos também, caligrafia que dificultava a compreensão do autor.

A experiência de tesoureiro mostrou ao autor, a importância da escolha de pessoas competentes para ajudar no serviço, quão importante é a organização de todos os dados presentes, para evitar perda de dados vitais, e erro nas informações, pois pelo fato de estar tratando com dinheiro, qualquer erro é inadmissível, podendo gerar danos catastróficos.

2.2 CAMPUS PARTY

Campus party é um evento criado pelo Instituto Campus Party, que é uma associação civil sem fins lucrativos fundado em 2009, e tem como objetivo promover e incentivar atividades e projetos em diversas áreas como inclusão digital, desenvolvimento tecnológico e econômico, entre outros. Em São Paulo, capital, aconteceu a edição Campus Party 11, acontecendo no ano de 2018, o autor participou dele junto com amigos e colegas do curso de Ciências da Computação, na imagem abaixo mostra o autor junto com os colegas e amigos do curso no último dia do evento.

Autor com os colegas e amigos do curso no último dia do evento



Autor Desconhecido

O evento durou 5 dias, acontecendo no centro de eventos Anhembi, caso o participante deseje, como foi o caso do autor, pode ser pago uma barraca podendo ser compartilhada ou não com outra pessoa, para dormir em uma área exclusiva no evento para as barracas. A temática das palestras e dos workshops, foi empreendedorismo, tecnologia e entretenimento, tendo como exemplos o workshop de criação de uma barata robô, palestra sobre Escape Room, palestra sobre segurança digital, e entre outros. Palestras que marcaram o autor, são do fundador da Chilli Beans, Caito Maia mostrando sua coleção de produtos criados e o processo criativo de como chegou-se lá, suas inspirações e motivos do design de alguns produtos. Mitch Altman, criador do TV-B-Gone e cofundador no vale do silício de um bem-sucedido hackerspace chamado Noisebridge e atualmente CEO da Cornfield

Eletronicos falando sobre sua experiência de vida, as dificuldades que passou ao longo de sua vida.

O autor utilizou esse evento para adquirir novos conhecimentos com as palestras e oficinas, como também conhecer novas pessoas de diversas áreas, quanto às palestras que o marcaram, foram palestras que influenciaram de forma bem positiva pelo fato do autor ter uma mente criativa para possíveis projetos, porém não tinha muita das vezes, coragem para dar início a eles.

2.3 SERPRO

SERPRO possui uma presença nacional, com uma boa infraestrutura tecnológica e uma excelente experiência com os sistemas de administração público federal com o compromisso de segurança, qualidade e confiabilidade. O autor participou de uma entrevista com o futuro chefe dele, no qual fez perguntas de experiências, e como poderia ajudar a empresa.

O autor exerce na empresa o dever de auxiliar os sistemas encarregados pelo SUPDG e criar novos sistemas, no qual cuida dos sistemas de gestão interna da empresa e de gestão de outros órgãos públicos, cuidá-los e ajudar o usuário a utilizá-las de forma mais efetiva, a equipe era feita pela método Scrum ou ágeis, no qual é dividido pelo Scrum Master, a pessoa que intermedia o develop team com o product manager e fornece os meios necessários para o develop team finalizar os projetos; develop team, é o time que irá fazer ou dar suporte ao produto pedido pelo product manager; o product manager, é a pessoa que está fazendo o pedido, verá se está de acordo com o que foi pedido.

O autor utilizou as tecnologias OutSystems, um sistema de que utiliza o low code que se autoproclama “A mais completa plataforma de low code para construção de soluções de empreendimento” (Outsystems), para o auxílio e criação de sistemas e para o gerenciamento de vários sistemas que otimizam os processos desenvolvidos por funcionários da SERPRO e as empresas que recebem seus serviços; Android Studio para criação de um sistema de *mobile* para os funcionários da empresa utilizarem para o conforto de fazerem processos importantes com mais facilidade, como verificar reuniões, mandar documentos de importância para outros funcionário da mesma empresa, Android Studio diz no seu site que tem as mais rápidas ferramentas para criação de todos tipos de android, o autor teve dificuldades

de utilizar pela memória RAM mínima requisitada causar eventuais paradas, ser lento no geral utilizar; PostgreSQL para o criação, verificação e gerenciamento da base de dados, sendo uma antiga e com uma excelente reputação forma de programação, para criação de databases.

A empresa fomentou no autor o bom diálogo com os colegas de trabalho, entender certos problemas para juntos chegarem em uma solução, utilização de tecnologias mais atuais no mercado, fomentou a utilização de soluções criativas utilizando a documentação dessas tecnologias visando utilizá-las de maneira mais eficiente, buscando maneiras de fornecer uma experiência mais agradável aos usuários.

2.4 ESCRITÓRIO DE ENGENHARIA

O escritório de engenharia é um grupo de estudos criado para os cursos de computação, ou seja, para os cursos de Ciências da Computação e Engenharia da Computação. O grupo faz manutenção de máquinas que os alunos, e inclusive pessoas de fora trazem, ou consertam para que o próprio grupo possa utilizar, o próprio CESUPA, alunos, professores, fazem doações para o escritório de máquinas antigas que não funcionam ou que não precisam mais. Com essas doações também é feito projetos para aprendizado e para melhorar o escritório, como foi o caso da impressora 3D que foi criada no período que o autor esteve presente.

O autor entrou no segundo semestre de 2016, participando primeiramente no grupo de robótica do escritório, depois como Capitão de programação. No grupo de robótica do escritório, foram feitos estudos sobre o assunto, envolvendo lógica de programação, linguagens que seriam mais adequadas para robótica e por quais motivos ela é categorizada como boa para essa atividade. Dentro do grupo, o autor participou da criação da garra robótica, uma garra feita em MDF, participando na programação no qual foi escrita em Python, mostrando no evento da Semana de Engenharia no segundo semestre de 2016.

Como Capitão do grupo de programação, o autor estava chamando alunos de ambos os cursos para verificar seus conhecimentos e ver se estão aptos ou se realmente desejam participar do grupo de programação, a primeira pessoa que

entrou no grupo, foi por chamada direta do autor, e a pessoa foi de extrema ajuda também no treinamento e no teste dos alunos.

Autor em uma reunião do escritório de engenharia



Autor Desconhecido

Na imagem acima mostra o autor em uma reunião do escritório de engenharia junto com o professor responsável Itamar, as experiências do autor foram muito grandes, pois ele entrava em contato com outros cursos, obtendo uma visão bem diferente sobre como é o funcionamento de engenharia da computação e outros cursos que pediam auxílio do escritório de engenharia, isso ajuda bastante no futuro, pois deu uma visão melhor sobre essas áreas, e também a sinergia importante da engenharia da computação com a ciências da computação.

O grupo funcionava para fazer estudos, e auxiliar outros projetos do escritório, pois existia uma grande falta de cientistas da computação nesse período. O autor repassava as informações do professor encarregado do escritório aos demais integrantes, auxiliava os integrantes se necessário ou possível, e com doações.

3 PLANO DE AÇÃO

Nesse curso, tive diversas dificuldades em todas essas atividades, que com tempo percebi os erros que cometi no passado, como no centro acadêmico que poderia ter uma participação maior, ajudado mais, os documentos estavam bem desorganizados e por causa disso, passei por muita dificuldade para determinar quando ocorreu a compra ou se não estava faltando algum valor. A pessoa que me ajudou, teve uma participação tão grande e forte, que meu cargo foi ofuscado pela pessoa que deveria me ajudar. Na campus poderia ter um engajamento melhor na comunicação com outras pessoas para melhorar o meu network profissional, mas é algo que já está melhorando, treinando no dia a dia, conversando com pessoas com mesmos gostos ou com assuntos que eu tenha conhecimento, para perder aos poucos a timidez.

Na SERPRO, passei dificuldades por tentar fazer esses projetos, pois por mais que estivesse trabalhando, não consegui finalizá-los pelo fato de estar demorando muito e a necessidade de mão de obra em outras áreas. Uma das causas era a dificuldade de conseguir o necessário para poder utilizar de forma mais efetiva o Android Studio, pelo fato de ser estagiário, não tenho permissão de Administrador na máquina. O que eu posso fazer, é aumentar minha produtividade para conseguir mais credibilidade, conquistar esse privilégio e aumentar minha capacidade profissional para agir na empresa.

No escritório de engenharia, não foi feito tudo que poderia ser feito, poderia ter aumentado minha participação, mas estou aumentando com o tempo minha pro atividade na SERPRO, fazendo o melhor da forma que seja mais interessante para o usuário mesmo que os meus colegas de trabalho não tenham deixado explícito essa necessidade. No geral, estou me esforçando para me tornar um profissional cada vez melhor e conseguir fazer a diferença na minha área de atuação, utilizando minhas experiências que consegui ao longo do curso de ciência da computação.

4 PARECER DO PROFESSOR

Apreciação crítica sobre o desempenho do aluno, sua seleção, reflexão e projeção e a relação entre o aprendizado e o ensino (intenções e realizações). É oportuno dar orientações, sugerindo estudos e práticas de revisão e aprofundamento, que possam promover a aprendizagem do aluno.

Após a defesa, o professor entrega o parecer ao aluno que deverá incluir no trabalho escrito para a entrega final.

REFERÊNCIAS

Sobre Nós. Instituto Campus Party. Disponível em: <https://brasil.campus-party.org/cpbr/sobre-nos>. Acesso em: 05 de novembro de 2019.

A empresa. Serpro. Disponível em: <https://www.serpro.gov.br/menu/institucional/quem-somos>. Acesso em: 05 de novembro de 2019.

Ciências da computação. Centro Universitário do Pará. Disponível em: <https://www.cesupa.br/Graduacao/Exatas/bcc.asp>. Acesso em: 26 de novembro de 2019.

Create All the Application You Need... Fast. Outsystems. Disponível em: <https://www.outsystems.com/>. Acesso em: 26 de novembro de 2019.

Android Studio. Android Studio. Disponível em: <https://developer.android.com/studio>. Acesso em: 26 de novembro de 2019.

New to PostgreSQL?. PostgreSQL. Disponível em: <https://www.postgresql.org/>. Acesso em: 26 de novembro de 2019.