**FAST5: Milha Campeã**

Mauricio Wanderley Martins, Reutman Santos Oliveira, João Paulo Marques Silva

Francisco Eduardo Pires de Morais, Ferdinand de Paula da Silva

*Cesar School - Mestrado Profissional em Engenharia de Software, e-mail: contato@cesar.school*

Palavras – chaves: Fast5, Milha, Doar, Fábrica.

**1. Introdução**

A Fast5 é uma fábrica de software temporária, constituída para atender o ciclo inicial de desenvolvimento do produto “Milhas Campeãs”, aplicando a este desenvolvimento as melhores práticas no desenvolvimento de software agregado a gestão ágil do ciclo de desenvolvimento, com o intuito de agregar o máximo de valor possível durante o ciclo de vida do projeto colhendo “*feedbacks*” contínuos sobre o projeto e o produto utilizados para manter o desenvolvimento do produto alinhando com as expectativas do cliente e do mercado.

O Milha Campeã é um programa de doação de passagens aéreas através da utilização de milhas pelos doadores. Foi desenvolvido no ano de 2018 através de uma parceria da Secretaria de Turismo, Esportes e Lazer e a Fast 5 - equipe formada por alunos do mestrado profissional do Cesar *School*-Recife, do Porto Digital.

Recife, 26 de junho de 2018 – Lançado no final de março, o programa Milha Campeã chega a uma nova fase. Inédito, inovador e com custo zero, a ação é uma parceria entre a Secretaria de Turismo, Esportes e Lazer de Pernambuco e a equipe Fast Five, do mestrado profissional do CESAR (Porto Digital), e busca contemplar atletas e paratletas com doações de milhas aéreas para emissões de passagens visando participar de competições. (*ONLINE*, 2018)

No site, os atletas podem incluir e expor suas demandas de viagens para competições. Os doadores podem visualizar as solicitações e doar as passagens de maneira simples e rápida.

**2. Metodologia e Materiais**

Optou-se pela aplicação de um *survey* que, segundo Babbie (1999) pode ser descritivo, quantitativo e, às vezes explicativo, mas também pode servir de estudo exploratório, que foi preciso identificar as variáveis importantes para, em estudos posteriores, aprofundar e detalhar o tema.

Na parte da criação do sistema foram realizadas pesquisas de análise de requisitos de software, logo depois se iniciou o processo de desenvolvimento sempre em cima de um esquema implementação e teste de funcionalidade.

Utilizou-se a metodologia com processo de desenvolvimento iterativo, com uma abordagem para construir software em cima de um ciclo de vida composto de várias iterações em sequência. Cada iteração é um mini-projeto autônomo composto de atividades como análise de requisitos, design, programação e teste. O sistema foi desenvolvido usando a metodologia ágil *Scrum* pois é uma das mais utilizadas atualmente devido a sua eficiência e eficácia.

Foram utilizadas as seguintes ferramentas:

- *Framework: Laravel*

- Linguagem de programação: PHP e *JavaScript;*

- Comunicação/reuniões: *whatsapp, Hangout* e *Google Calendar*;

- Gerenciamento de tarefas (task): Jira

- Repositório: *Google drive*;

- Armazenamento e compartilhamento de código fonte: *Git* e *Bitbucket*;

- Modelagem dos Processos: *Heflo*.

**3. Resultados e Discussão**

O sistema web Milhã Campeã encontra-se no seguinte link, https://milhacampea.pe.gov.br/login e possui módulos de cadastro de atletas, cadastro de doadores, solicitações de viagens/eventos por atletas, gráfico de estatísticas de doações, dentre outras.

O sistema foi construído com a preocupação de prover acessibilidade a pessoas com baixa visão e por isso a parte do *front-end* está de acordo com as normas W3C que é padrão mundial para construção de sistemas voltados a usuários com dificuldades de acessibilidade.

**4. Conclusão**

Conclui-se, portanto que aplicação *Web* Milha Campeã é de suma importância para o desenvolvimento do esporte no País. Acredita-se que com a implementação desta plataforma os atletas de todas as modalidades de esporte do Brasil serão beneficiados e poderão competir nos vários eventos do Brasil. Isso vai fortalecer o esporte no País e melhorar a qualidade técnica dos nossos atletas.

**5. Referências Bibliográfica**

- BABBIE, Earl. **Métodos de Pesquisas de Survey**. Tradução Guilherme Cezarino. Belo

Horizonte: Ed. UFMG, 1999, 519 p.

- ONLINE, Jtr: **Programa Milha Campeã chega à fase de solicitações.** Disponível em: < http://jtronline.com.br/arquivos/3014 >. Acesso em: 08 jul. 2018.