

O IMPACTO DA COMUNICAÇÃO INTERNA COM A EQUIPE DURANTE A EXECUÇÃO DE UM PROJETO DE DESENVOLVIMENTO WEB DA PERSPECTIVA DE UM ESTAGIÁRIO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Maurício de Moura Dos Santos, Bruno Sabóia Aragão e Evilasio Costa Junior, Rossana Maria de Castro Andrade

Durante a pandemia, as atividades acadêmicas incluindo estágios passaram a ser executadas de forma remota. Considerando esse contexto, este texto apresenta um relato de experiência de um estagiário no Grupo de Pesquisa da UFC em Redes de Computadores, Engenharia de Software e Sistemas (GREat), que trabalhou em um projeto de desenvolvimento web utilizando o framework .NET Core e as linguagens C# e JavaScript. Esse projeto utilizou a metodologia SCRUM, com sprints que variavam de 15 a 30 dias, com reuniões diárias, de revisão e planejamento ao fim de cada sprint, inicialmente ocorrendo pelo Google Meet. Sendo essa a minha primeira experiência profissional com a metodologia SCRUM, isso possibilitou grande participação e entendimento do projeto como um todo. As atividades foram gerenciadas no GitLab, juntamente com o versionamento do código e armazenamento da documentação do projeto. Essa centralização da informação facilitou o desenvolvimento da aplicação. Entretanto, mesmo com o uso de ferramentas e metodologias, ainda houve uma comunicação deficitária inicial, pois inicialmente ocorria via mensagens e de forma pontual, com o objetivo de sanar um determinado problema no projeto. Isso causava um pouco de dificuldade para integração da equipe, pois apesar de todos trabalharem juntos, ninguém realmente se conhecia. Para sanar essa dificuldade, foi necessário haver um amadurecimento e desenvolvimento do estagiário, que passou a tomar a atitude de falar mais durante as reuniões e conversar mais com os membros de maior grau de experiência. Além disso, para auxiliar na integração da equipe, foi utilizado outras ferramentas de comunicação como o Gather, que permitiu a simulação de uma área de trabalho, possibilitando uma comunicação mais rápida e fácil, pois bastava apenas mover seu personagem até o outro membro para conversar, somado a momentos de descontração organizados pelo gerente do projeto foi possível tornar o ambiente de trabalho ainda melhor.

Palavras-chave: desenvolvimento. home-office. web.