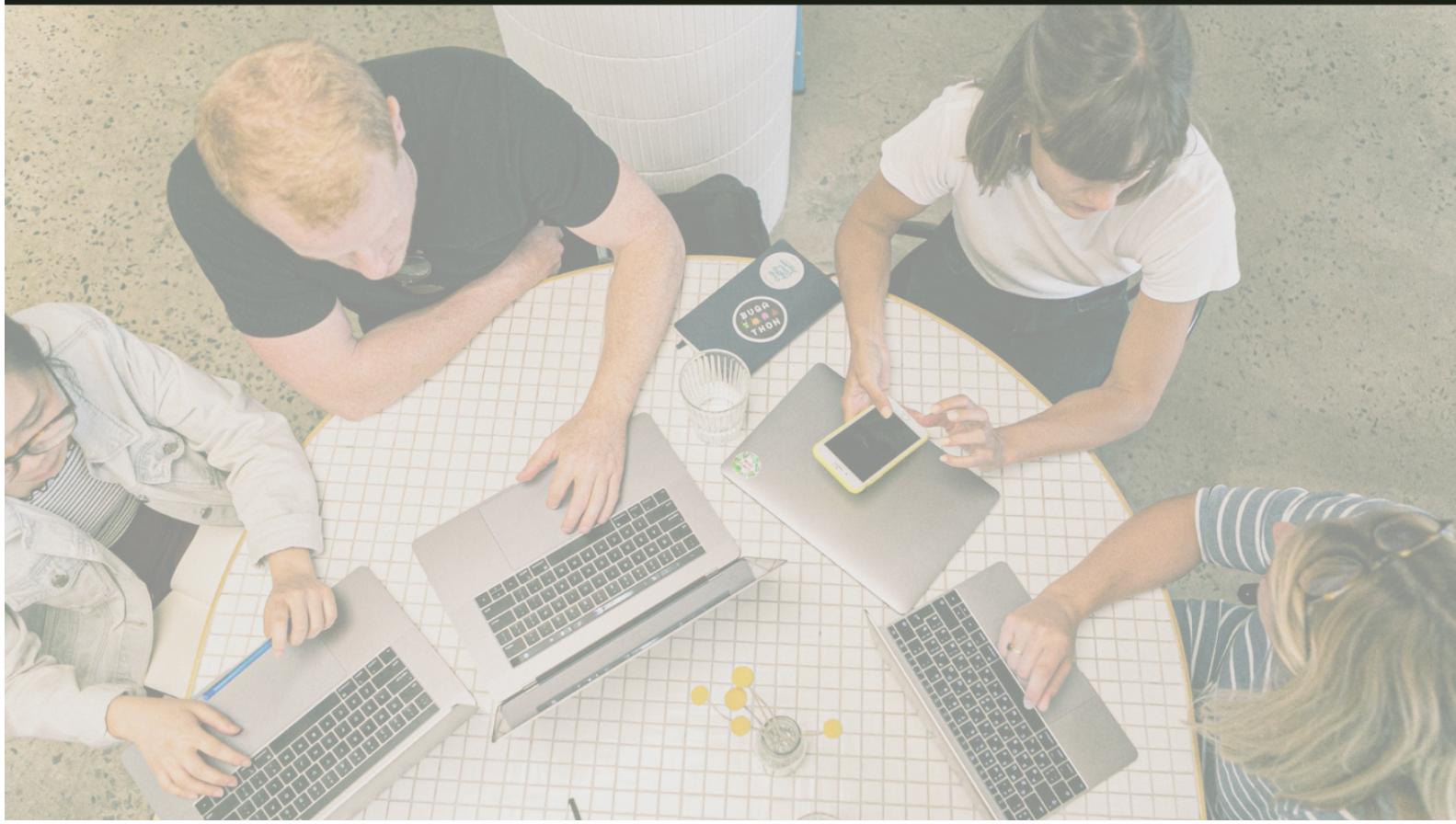


**UNifeob**  
| ESCOLA DE NEGÓCIOS



2022

**PROJETO DE CONSULTORIA  
EMPRESARIAL**



UNIFEOB

Centro Universitário da Fundação de Ensino Octávio Bastos

ESCOLA DE NEGÓCIOS

**ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**PROJETO DE EXTENSÃO**

APLICAÇÃO MOBILE E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

OpenFeob

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

MAIO 2022

UNIFEOB

Centro Universitário da Fundação de Ensino Octávio Bastos

ESCOLA DE NEGÓCIOS

**ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**PROJETO DE EXTENSÃO**

**APLICAÇÃO MOBILE E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL**

**OpenFeob**

MÓDULO DE APLICAÇÃO MOBILE E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Programação para Dispositivos Móveis – Prof. Sidney Gitcoff Telles

Segurança e Auditoria de Sistemas – Prof. Max Streicher Vallim

Qualidade e Teste de Software – Prof. Mauro Glória

Inteligência Artificial – Prof. Rodrigo Marudi de Oliveira

Projeto de Aplicação Mobile e Inteligência Artificial – Prof. Mariângela Martimbianco Santos

Alunos:

Caio Henrique Detore, RA 20000614

Jefferson Ventura, RA 20000591

Jonatas Pirene, RA 20001766

Kauan Clayton, RA 20000092

Mentor:

Nome Mentor, RA 000000

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

MAIO 2022

# SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
<b>2 DESCRIÇÃO DA EMPRESA</b>	<b>6</b>
<b>3 METODOLOGIA</b>	<b>7</b>
<b>4 RESULTADOS</b>	<b>8</b>
<b>5 CONCLUSÃO</b>	<b>9</b>
6 REFERÊNCIA	10
<b>7 ANEXOS</b>	<b>11</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Com o avanço da tecnologia, o uso da internet tem se tornado cada vez mais comum na vida das pessoas, tanto para entretenimento, quanto para notícias, mas algo que foi muito afetado por esse avanço foi a educação, sendo criados vários meios de melhorá-la e de torná-la mais acessível para todos.

Pensando nisso, foi decidido criar um projeto baseado nesse quesito da educação. O projeto tem a proposta de ser um aplicativo de cursos, onde o usuário poderá acessar diferentes cursos online na plataforma ao seu próprio tempo, podendo acessar diferentes cursos na qual esteja mais interessado ou disposto a aprender.

Os aplicativos para dispositivos moveis é uma das ferramentas mais utilizadas pelas pessoas nos dias de hoje. Por mais que ele já seja algo totalmente adaptado ao cotidiano, há muito a se aprofundar sobre a importância de um aplicativo como ferramenta.

Este aplicativo tem o modelo de um design simples, mas eficiente, com o intuito de ser de fácil acesso para qualquer usuário que acesse a plataforma, além de ficar visualmente agradável para qualquer pessoa que tenha interesse em acessá-la e não tenha problemas quanto a isso.

## 2 DESCRIÇÃO DA EMPRESA

Em 1965, Octávio da Silva Bastos, juntamente a um grupo de visionários, presenteou São João da Boa Vista com sua primeira universidade sem fins lucrativos. São milhares de estudantes formados todos os anos, além de centenas de colaboradores que fazem da Unifeob um lugar único para se estar. Razão Social: FUNDACAO DE ENSINO OCTAVIO BASTOS, CNPJ: 59.764.555/0001-52, é localizada na Avenida Dr. Octávio da Silva Bastos, 2439, Bairro Jardim Nova São João - SP. CEP 13874-159, Atividade: Educação Superior - Graduação.

Alguns dos seus concorrentes são as empresas Unesp - Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho”, Centro Universitário das Faculdades Associadas – UNIFAE, entre outras universidades de São João da Boa Vista.

### 3 METODOLOGIA

A divisão do trabalho, decidindo o que cada um ficaria responsável, foi feito usando a plataforma Trello, uma ferramenta online onde sua principal função é ajudar na organização e divisão de tarefas, que nos serviu de muita utilidade durante todo o desenvolvimento do projeto.

Foi dividido entre a equipe quem ficaria responsável pelas partes do front-end, sendo encarregado das telas do projeto e deixando-as visualmente agradáveis e intuitivas para todos os usuários; o back-end do projeto, responsável por fazer o projeto funcional para os usuários; assim como a parte do banco de dados do projeto, onde será guardada as informações dos usuários e fazer com que outras pessoas não tenham acesso livre a esses dados; e por fim a documentação do projeto.

Após isso foram feitos os requisitos funcionais e não funcionais do projeto, para que pudessemos organizar melhor nossas ideias quanto ao desenvolvimento e como exatamente seria a progressão que o projeto levaria.

A velocidade é uma exigência cada vez maior, afinal, a tecnologia se desenvolve e fica subentendido que a agilidade vem junto com ela. Parte da boa experiência de navegação está relacionada à velocidade que as telas de um aplicativo levam para carregar.

Se o tempo for muito grande, isso prejudica muito o acesso e o usuário tende a não voltar. Por isso, tentamos organizar da melhor forma que conseguimos os códigos, pastas e arquivos dentro do modelo do nosso projeto, otimizar imagens e outros tipos de mídia com o mínimo possível de perda de qualidade, para que o usuário possa acessar o aplicativo em questão de poucos segundos.

## 4 RESULTADOS

O primeiro resultado deste trabalho foi a criação da lista de Requisitos Funcionais e Não Funcionais, servindo para a organização e filtração de ideias em relação ao projeto designado, relatando o que seria ou não necessário quanto ao mesmo, com isso, mostrando as funcionalidades da nossa aplicação mobile.

Essa etapa foi útil para ajudar a identificar as necessidades que o cliente espera ser atendido e solucionado pelo nosso aplicativo que estamos desenvolvendo, definindo o que a plataforma será encarregada de fazer. Com a intenção de acertar ainda mais, foi desenvolvido dois protótipos, um de baixa fidelidade e um de alta fidelidade, apresentado ao cliente foi possível compreender ainda mais as reais necessidades do projeto.

Após isso, concluiu-se as partes do front-end e back-end, tentando sempre melhorar nas respectivas partes, front-end trabalhando em concluir a parte visual, o que seria apresentado para o usuário, enquanto back-end trabalhando para conectar o visual a funcionalidades, processamento e armazenamento de dados, com um foco direto a organização e otimização o grupo buscou qualidade no código, depurando erros encontrados no decorrer do desenvolvimento, comentando funcionalidade e buscando uma sintaxe limpa e de fácil entendimento.

Com funcionalidade em pleno funcionamento foram realizados testes de uso para visualizar as clarezas e as dificuldades quanto a plataforma após desenvolvida. Alguns acertos foram realizados, assim que o projeto estabeleceu uma versão utilizável o foco tornou-se na melhoria da documentação. O projeto encontra-se disponível para download na plataforma GitHub.

## 5 CONCLUSÃO

Este trabalho possibilitou entender melhor como funciona uma plataforma de cursos online e aprender a como criá-la e modelá-la usando diversas ferramentas que foram disponibilizadas. Com isso, pôde-se perceber a complexidade e variedade envolvendo a programação de um aplicativo simples, porém intuitivo, de cursos.

Para se atingir essa compreensão, o grupo teve o objetivo de criar um modelo para aplicativo chamado Open Unifeob, que seria uma plataforma de cursos online onde os usuários poderiam acessar cursos que desejam, e dependendo da escolha do usuário, até criá-los e publicá-los na plataforma.

Durante o desenvolvimento o grupo foi percebendo a complexidade de se criar uma aplicação mobile de cursos a partir do zero, requerendo mais atenção nas formas de implementação de cursos dentro do aplicativo, assim como forma de marcar o progresso que o usuário fez no curso e a conclusão dos mesmos.

Com o projeto do aplicativo finalizado, é aberto novos caminhos e possibilidades para futuros projetos, buscando abranger o conhecimento dos envolvidos, não só sobre a área em questão, mas também como várias outras relacionadas a mesma.

## 6 REFERÊNCIA

MARQUES, A. C. & CAETANO, J. da S. Utilização da Informática na Escola  
In: MERCADO, Luiz Paulo Leopoldo (Org.). Novas tecnologias na educação: reflexões  
sobre a prática. Maceió: EDUFAL, 2002.

MORAN, José Manuel. Ciência da Informação: como utilizar a Internet na  
educação.

Cooper, K. , Internet Changes Work of Students and Teachers, Detroit News, p.  
14, September 13, 2000.

DE GÓES, Q.; ZBOROWSKI HORST, T.; STOLL MORAES, B. A  
ATUALIZAÇÃO DOS SITES DE CURSOS COMO FORMA DE MOTIVAÇÃO AO  
INGRESSO. Anais do Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão, v. 7, n. 1, 12  
fev. 2020.

## 7 ANEXOS

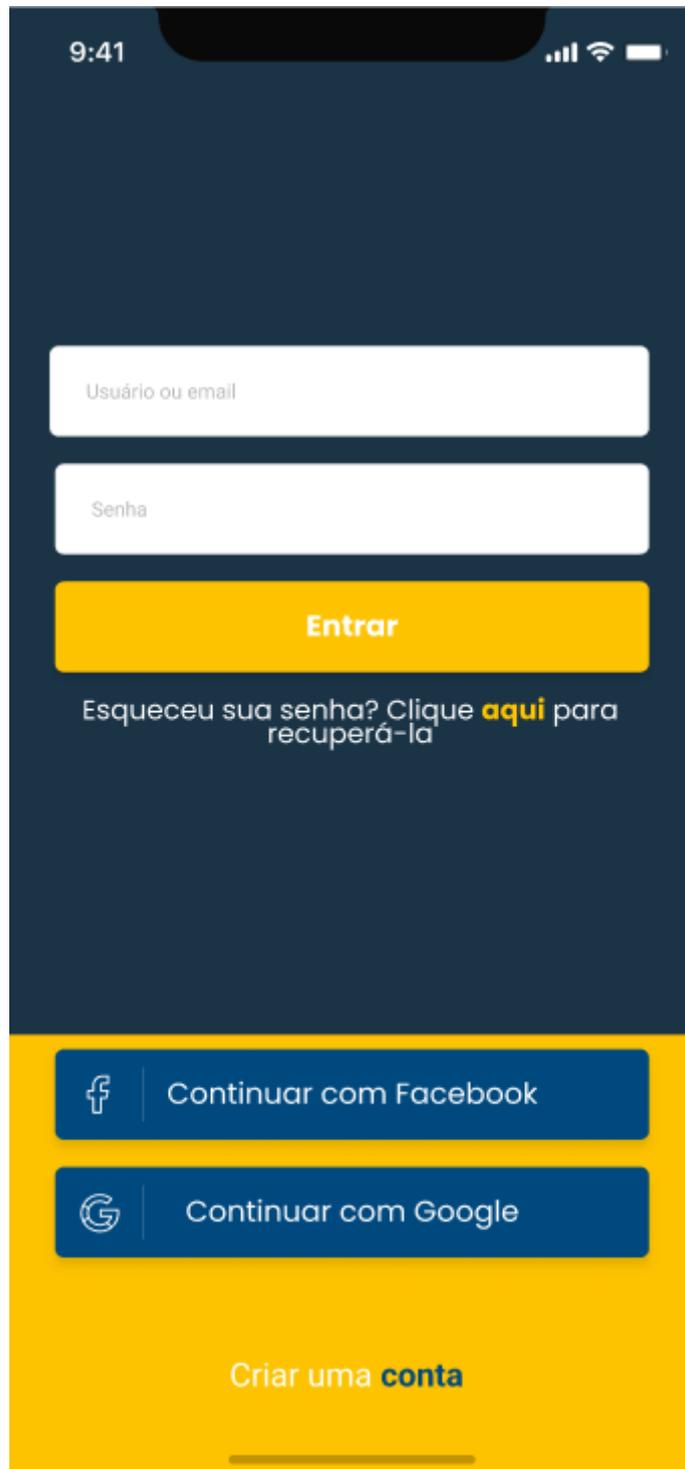


Imagem 1 - Tela de login.

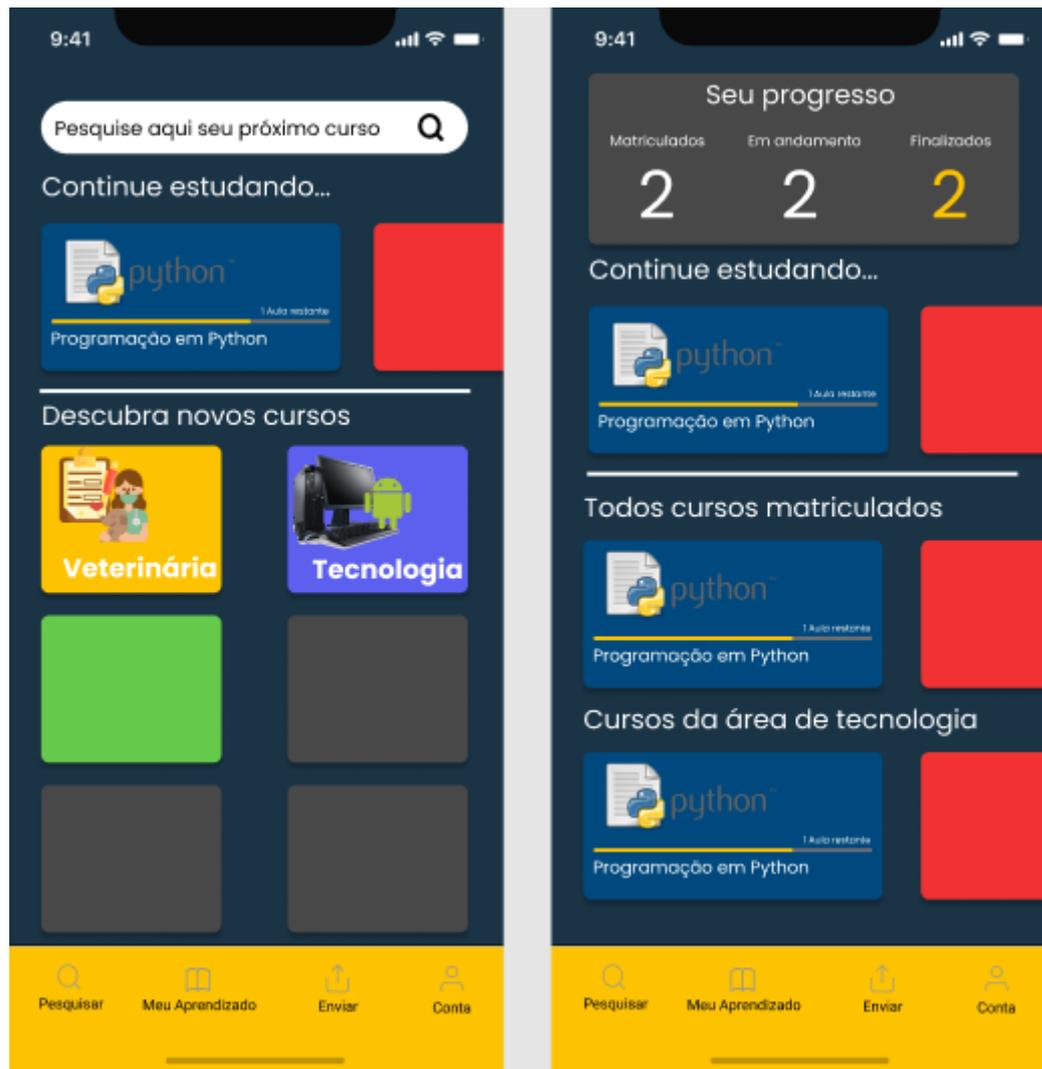


Imagem 2 - Tela de de menu e tela de progresso do aluno.

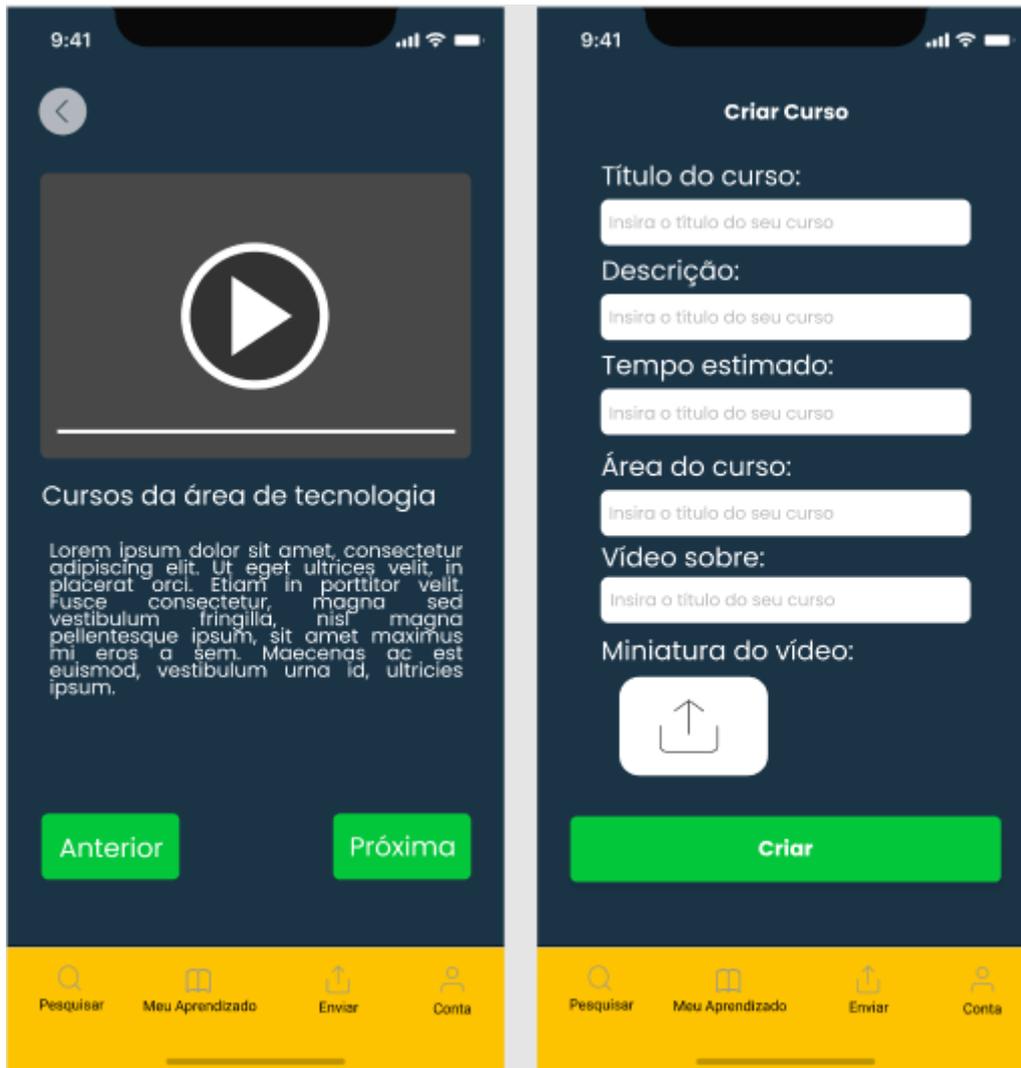


Imagem 3 - Tela de assistir o curso e tela de criar um curso.

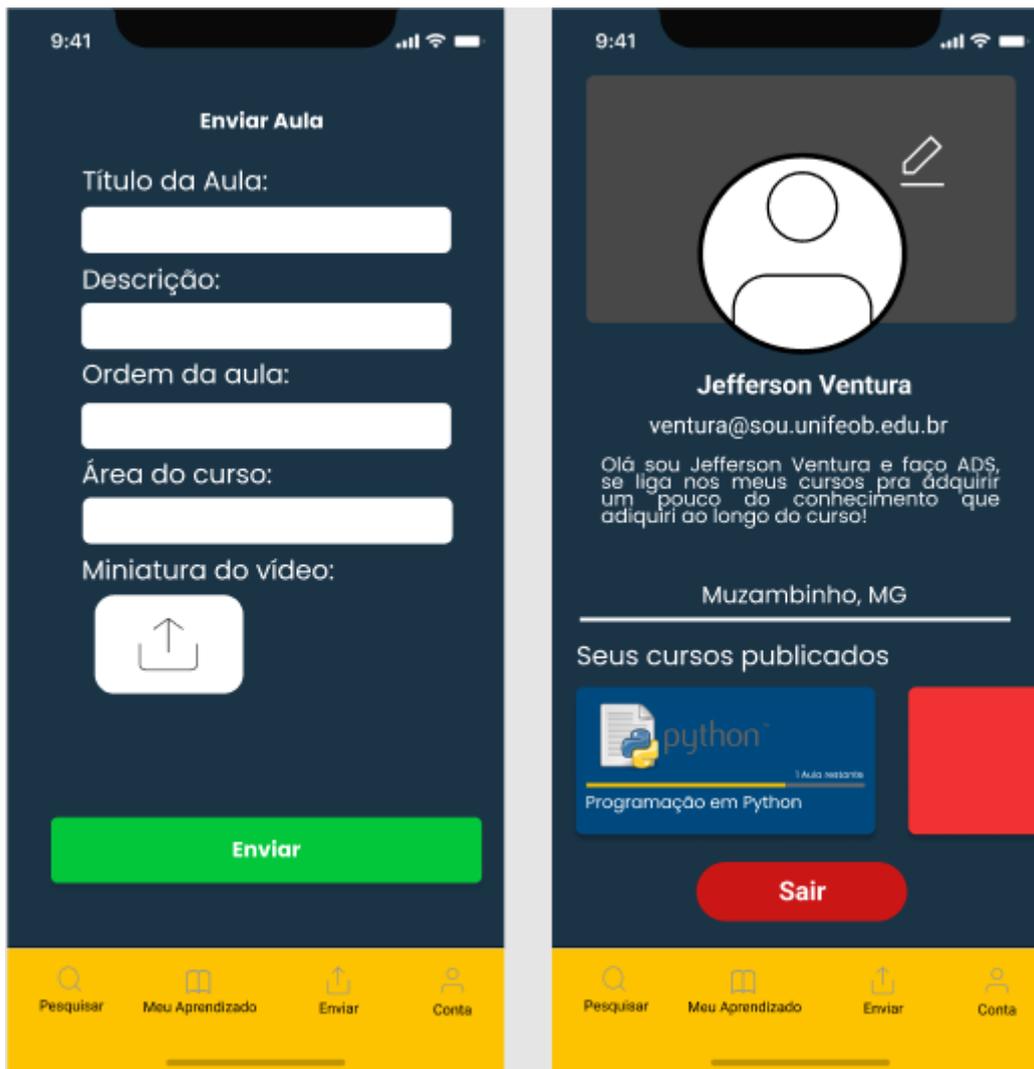


Imagem 4 - Tela de enviar uma aula e tela de perfil do usuário.

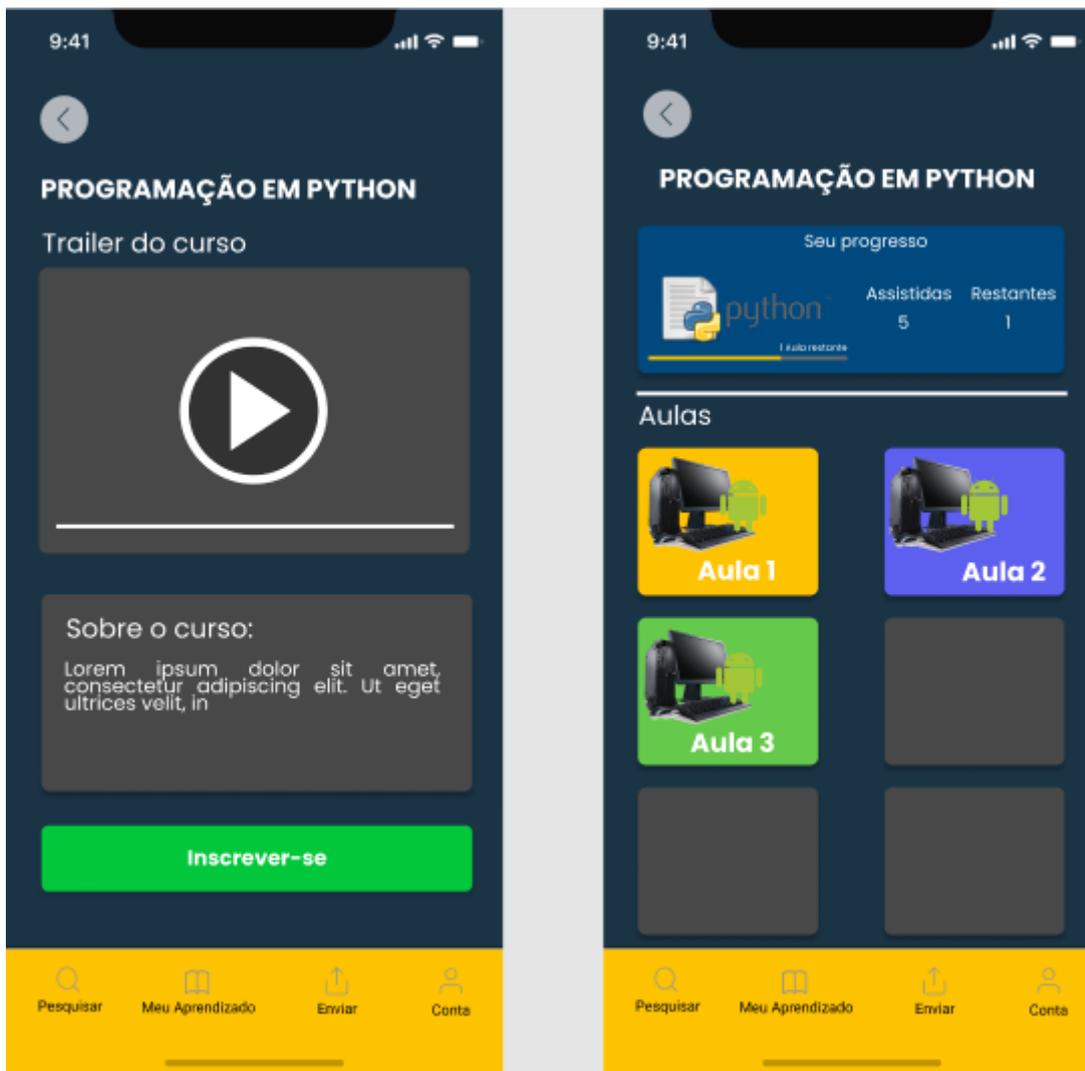


Imagem 4 - Tela de exibição do curso e tela de aulas do curso.