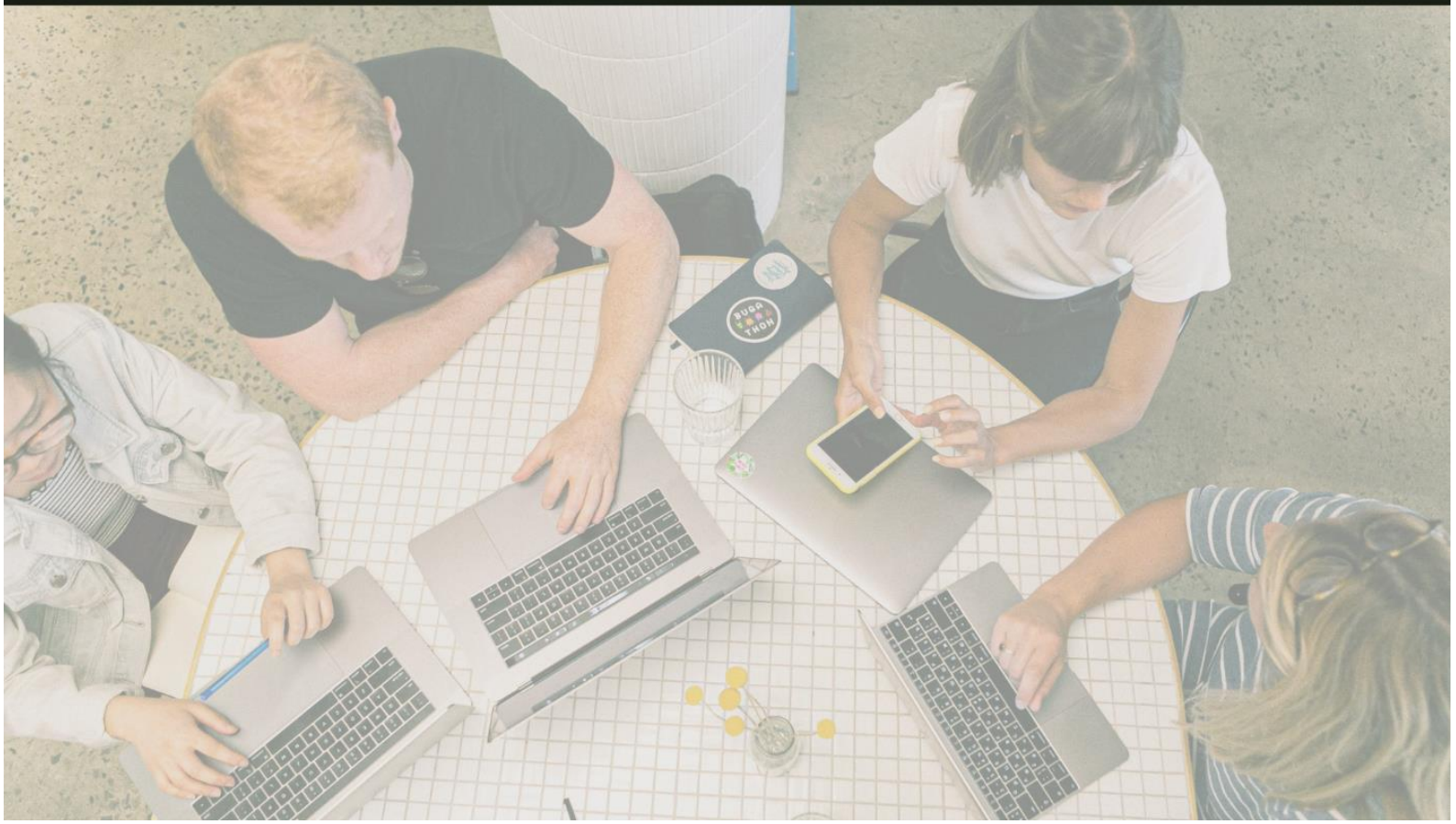




**UNifeob**  
| ESCOLA DE NEGÓCIOS

**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**

**<Open Unifeob>**

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**

**<Open Unifeob>**

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:

Bruno Alves de Sa, RA 20000067

Ryan Silva, RA 20000953

Gabriel Miolo, RA 20000046

Luiz Guilherme, RA 20000962

João Vitor Trevisan de Melo, RA 21001817

Mentor:

Caio Henrique Barbosa Garcia, RA 20000380

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

MAIO 2022

# SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	4
2 DESCRIÇÃO DA EMPRESA	5
3 METODOLOGIA	5
4 RESULTADOS	7
5 CONCLUSÃO	8
6 REFERÊNCIA	9
7 ANEXOS	12

## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho deste semestre é em resumo a continuação do projeto feito anteriormente “Open Unifeob” que se baseia em uma plataforma digital e online para que alunos possam ter acesso a conhecimento com outros alunos, basicamente é um local onde estudantes poderão passar o conhecimento através de vídeos que serão assistidos por outros alunos.

A diferença do trabalho feito neste semestre é que anteriormente foi feita a plataforma Web e no projeto desse semestre será feito um aplicativo para dispositivos mobile simplificado, porém com a tentativa de ter as mesmas funcionalidades que o site.

Ao longo do semestre foi ensinado várias tecnologias para que se pudesse lidar com a questão mobile como será visto mais à frente no documento.

## 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: FUNDAÇÃO DE ENSINO OCTÁVIO 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 "Júlio de Mesquita Filho", Centro Universitário das Faculdades Associadas – UNIFAE, entre outras universidades de São João da Boa Vista.

## 3 METODOLOGIA

Antes de se iniciar falando das estratégias e métodos utilizados, assim como as informações passadas para a equipe, é essencial citar que o grupo para sua melhor organização e controle de tempo e gestão se utilizou da plataforma online Trello, dito isso pode-se avançar com o texto.

A equipe se dividiu em partes para fazer o projeto, sendo que alguns ficaram voltados para front-end e outros para back-end, e uma pessoa ficou responsável por fazer toda a documentação do Semestre.

O projeto todo do semestre pode-se dizer de maneira simplista que se baseia dentro da matéria dada pelo professor Sidney (Programação para Dispositivos Móveis), nesta matéria foi ensinado ao grupo sobre programação em dispositivos móveis através do Flutter que é um framework do google que utiliza a linguagem de programação Dart (DANTAS, 2020), o que levando em consideração ser algo do google que visa facilidade e simplicidade ajudou muito a equipe sendo que o projeto foi feito todo em flutter. Algo que a equipe prezou muito durante a sua jornada em flutter foi sua facilidade com quesitos visuais dentro do projeto.

Seguindo com a matéria do professor Max (Segurança e Auditoria de Sistemas) que deu a todos uma visão de estruturação de redes além de colocar a todos do grupo por dentro de informações sobre segurança dentro dessa área de tecnologia.

Algo que foi considerado o mais importante pelo grupo foi a questão de auditorias dada pelo professor, sendo que elas trouxeram uma visão profissional de negócio além de nos ajudar a ver erros e analisar de melhor forma o projeto.

A matéria ministrada pelo professor Rodrigo Marudi (Inteligência Artificial) na qual se apresenta no quesito de mostrar as tecnologias de IA usadas nos dias de hoje, algo que vem crescendo rapidamente no mercado e em diversas outras áreas.

Com as aulas apresentadas foi possível ter idéias para a implementação de inteligência artificial dentro do projeto do semestre como por exemplo um chatbot, no qual várias plataformas já utilizam, tendo em consideração que através dele pode-se diminuir solicitações e fazer com que a equipe de alguma plataforma tenha como prestar atendimento pessoal a questões que realmente necessitam de atendimento (RODRIGUES e DORITTA, 2021, p.4) trazendo assim uma melhor estruturação e conforto para quem utilizar uma plataforma, tanto online quanto mobile.

Por fim, será falado sobre a disciplina dada pelo professor Mauro (Qualidade e Teste de Software na qual é uma parte da área de Engenharia de Software que visa como o próprio nome diz a qualidade e o teste de softwares. Durante as aulas foi ensinado sobre testes fundamentais e que são obrigatórios dentro de um sistema qualquer, o que leva a considerar a importância de tal matéria para o projeto que foi feito. Considerando o enorme avanço tecnológico nos últimos anos, algumas empresas ainda estão focadas em antigos modos de testes de software e não percebem que a implementação de uma estratégia de qualidade e teste de software é fundamental atualmente (BARTIÉ, 2002, p.5) o que faz pensar que ter uma base e um conceito pré-definido sobre este assunto é de extrema importância para este e outros projetos futuros.

## 4 RESULTADOS

O foco do projeto foi a simplicidade e a facilidade do uso para os usuários, além da equipe ter focado bastante no básico que o aplicativo poderia oferecer. O App inicial tem como prioridade o upload e visualização de vídeos dentro do aplicativo mobile.

Com a prioridade definida o grupo conseguiu desempenhar muito bem o que foi decidido que seria crucial para o projeto, além de ter aprendido muito sobre desenvolvimento mobile e ter se adequadado a novas tecnologias. Algo que se pode levar em consideração foi a volta das aulas presenciais, o que deu à equipe uma melhor comunicação e um grande aprendizado de softskills entre os participantes do grupo.

Em questões técnicas pode-se dizer que em todas as matérias do semestre se teve um aprendizado enorme, com enfoque em desenvolvimento mobile através do projeto, o Flutter como carro chefe da aplicação é algo de fácil aprendizado e bom de trabalhar, além de ter sido algo novo para todos os integrantes.

## 5 CONCLUSÃO

Em suma, o projeto desse semestre foi algo extremamente importante tanto para desenvolvimento pessoal quanto para desenvolvimento profissional, tendo em vista que foi realizado um projeto inteiro visando algo real e necessário para todos.

A ideia do projeto afeta tanto alunos UNIFEOB quanto alunos que não são da universidade, dando uma relevância ainda maior para esse aplicativo que está sendo iniciado e idealizado aos poucos dentro da instituição. Foi desenvolvido algo utilizável e prático para um início de desenvolvimento mobile.

Além de todo o sucesso e aprendizado é fato que ainda são necessários melhoramentos e outras funcionalidades dentro do aplicativo construído, e é algo que o grupo abordou e já está pensando sobre todas essas questões, tendo em vista que agora se tem a base do aplicativo as melhoras virão logo a seguir para se ter um projeto incrível e que ajude muitas pessoas além de incentivar a educação e a vontade de ensinar para todos.



## 6 REFERÊNCIA

BARTIÉ, Alexandre. Garantia da qualidade de software. Gulf Professional Publishing, 2002.

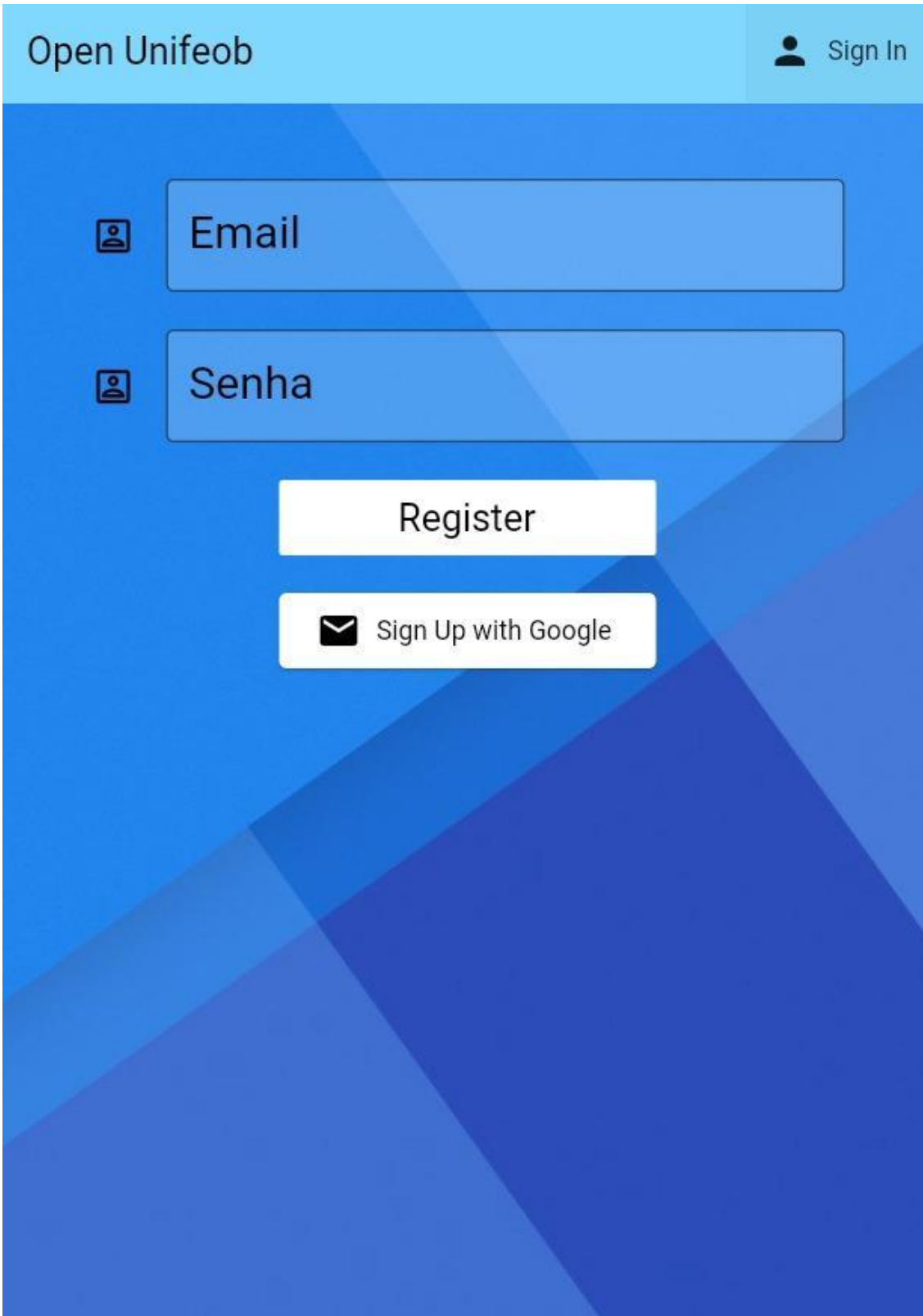
DANTAS, Leonardo: “Uma abordagem ao desenvolvimento móvel com flutter e dart”. Assis-SP, 2020.

Rodrigues, Cristina Doritta, et al. "Chatbot: Uma Solução para Melhorar a eficiência das respostas nas Secretarias de Instituições de Ensino Superior." *Future Studies Research Journal: Trends and Strategies* 13.1 (2021).

TERADA, Routo. Segurança de dados: criptografia em redes de computadores. São Paulo: Blucher, 2008.



## 7 ANEXOS



The image shows a registration screen for 'Open Unifeob'. At the top left, the text 'Open Unifeob' is displayed. At the top right, there is a 'Sign In' button with a user icon. Below this, there are two input fields: 'Email' and 'Senha' (Password), each with a user icon to its left. Below the input fields, there is a 'Register' button and a 'Sign Up with Google' button with a mail icon.

Open Unifeob

Sign In

Email

Senha

Register

Sign Up with Google

Tela de Cadastro

Open Unifeob Register

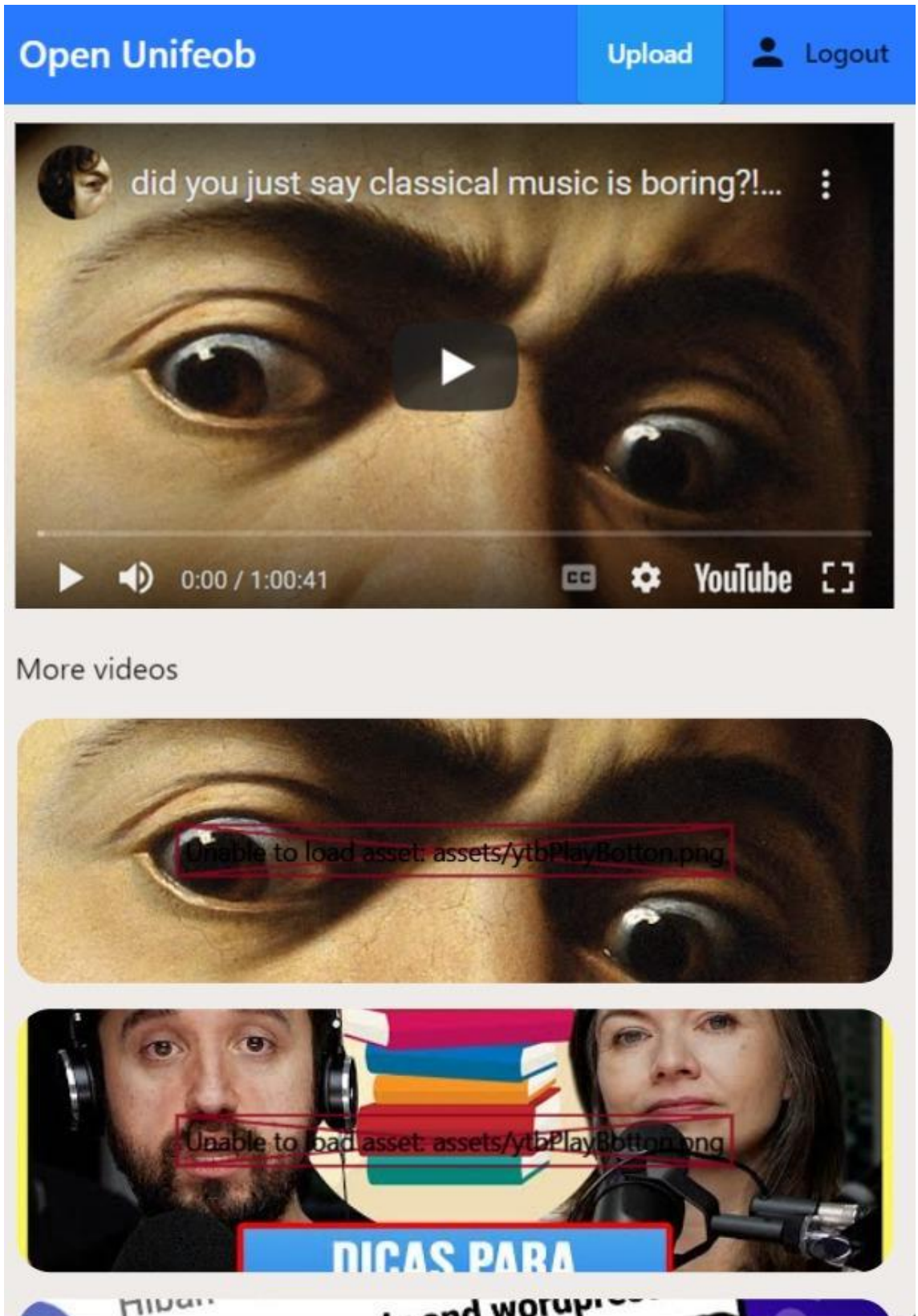
Email

Senha

Sign In

Sign In with Google

Tela de Login



Tela Inicial/Principal