



UNifeob

**PROJETO
INTEGRADO**

**ESCOLA DE
NEGÓCIOS**

2020



UNIFEOB

Centro Universitário da Fundação de Ensino Octávio Bastos

ESCOLA DE NEGÓCIOS

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

PROJETO INTERDISCIPLINAR

XBORG

MÓDULO 1

Fundamentos da Tecnologia da Informação - Prof. Mariangela Martimbianco Santos

Redes de Computadores - Prof. Rodrigo Marudi de Oliveira

Interface Homem Máquina - Prof. Anderson Luis Ribeiro e Prof. Mauro Glória Junior

Arquitetura de Computadores - Prof. Rodrigo Marudi de Oliveira

Marketing Digital - Prof. Sidney Gitcoff Telles

Alunos:

Marco Aurélio Tiezzi Júnior RA: 20000687

Marcus Vinicius Cussolim de Oliveira RA: 20001404

Mateus Casellato Havi de Oliveira RA: 20000034

Natan Antônio de Carvalho RA: 20000860

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP
JUNHO 2020

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	4
2 PROJETO INTERDISCIPLINAR	5
2.1 FUNDAMENTOS DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO	5
2.2 REDES DE COMPUTADORES	5
2.3 INTERFACE HOMEM MÁQUINA	5
2.4 ARQUITETURA DE COMPUTADORES	5
2.5 MARKETING DIGITAL	5
3 CONCLUSÃO	6
REFERÊNCIAS	7
ANEXOS	8

1 INTRODUÇÃO

Como objetivo do projeto integrado temos a criação de um robô de batalha com ataques autônomos, com o seu próprio aplicativo usado para controlar seus movimentos. E o marketing desse robô, usando o google sites e redes sociais como Facebook, Instagram e Youtube.

Na montagem do robô entraram as matérias: Rede de computadores e Arquitetura de computadores, ambas lecionadas pelo professor Rodrigo Marido de Oliveira, onde aprendemos o necessário sobre a montagem do hardware do robô tanto como a programação do seu software.

Com a criação do aplicativo entraram as matérias: Fundamentos da tecnologia da informação, lecionada pela professora Mariangela Martimbianco Santos, e Interface Homem Máquina, lecionada pelos professores Anderson Luis Ribeiro e Mauro Glória Junior, onde aprendemos a criar a estrutura do aplicativo e deixa-la mais apelativa aos olhos do usuário, respectivamente.

Na parte da propaganda do produto tivemos Marketing Digital com o professor Sidney Gitcoff Telles, onde aprendemos as maneiras mais efetivas de mostrar nosso produto para o mundo, usando sites e redes sociais.

2 PROJETO INTERDISCIPLINAR

2.1 FUNDAMENTOS DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

Conforme o conteúdo ministrado nessa matéria, foram apresentados ensinamentos básicos de Python e AppInventor, tanto como exercícios lógicos com foco em programação.

2.2 REDES DE COMPUTADORES

De acordo com o conteúdo dessa matéria, foram apresentados Encapsulamento de dados, modelo TCP-IP, circuitos de Arduino, Relação entre camadas e protocolos TCP-IP e história da internet.

2.3 INTERFACE HOMEM MÁQUINA

Com base nos conteúdos da matéria, foram apresentados maneiras eficazes de fazer com que o usuário se sinta mais a vontade dentro do aplicativo, usando técnicas como a Teoria das cores, as lei de Fitts, lei de Hick, thumb zones e testes de usabilidade.

2.4 ARQUITETURA DE COMPUTADORES

Conforme o conteúdo mostrado nessa matéria, foram mostrados Pipeline, Protocolo de comunicação, Arquitetura RISC / CISC, Hierarquia de memórias e evolução dos computadores.

2.5 MARKETING DIGITAL

Com base nos conteúdos da matéria, foram mostrados em aula o Zero Moment Of Truth ou ZMOT, Conceitos de isolamento social e como isso afeta o marketing e Desenvolvimentos do Site e Redes Sociais.

3 CONCLUSÃO

Um dos principais pontos abordados foi a facilidade e intuitividade do projeto, pois há a teoria junto com a prática, por exemplo em Interface homem máquina, com teorias sendo aplicadas no design do aplicativo, as aulas de Arquitetura de componentes com a teoria e o Arduino no Tinkercad, e conceitos de marketing e atividades nas redes sociais. Uma das maiores dificuldades que enfrentamos foi configurar o aplicativo com o robô, mas principalmente trabalhar com um membro da equipe a menos.

REFERÊNCIAS

Marketing Digital:

KOTLER, Philip / Keller, Kevin Lane. Administração de marketing.

12.ed. São Paulo: Pearson Prentice

Hall, 2006. 750 ISBN

85-7605-001-3. KOTLER,

Philip. Marketing

para o século XXI. Rio de

Janeiro:

Futura, 2006. KOTLER,

Philip; HERMAWAN,

Kartajaya; IWAN,

Setiawan. Marketing 3.0 – As

forças que

estão definindo o novo

Marketing centrado no ser

humano. São

Paulo: Campus, 2010.

Rede de Computadores:

CARISSIMI, A. S.;
ROCHOL, J.;
GRANVILLE, Z. Redes
de
Computadores: Volume
20 da Série Livros
Didáticos Informática
UFRGS. Bookman, 2011.
FOROUZAN, B.
A., MOSHARRAF, F.
Redes de
Computadores: Uma
Abordagem Top-Down,
1st edição. AMGH,
2013. OLIFER, N.,
OLIFER, V.. Redes de
Computadores -
Princípios, Tecnologias e
Protocolos para o
Projeto de Redes. LTC,
2008

Arquitetura de
Computadores:

JOHN, L. HENNESSY,
D. A. Arquitetura de
Computadores: Uma
abordagem quantitativa.
Campus, 2003.
MACHADO, F. B.
MAIA, L. P. Arquitetura
de Sistemas
Operacionais. LTC, 2007.
MONTEIRO, Mário A.
Introdução à organização
de computadores. 4. ed.
Rio de Janeiro:
LTC, 2002. 498p. il.

TANENBAUM, A.
S. Organização
Estruturada de
Computadores. Pearson
Prentice
Hall, 2006

Fundamentos da
Tecnologia da
Informação:

ALVES, William
Pereira. Linguagem e
Lógica de Programação.
Érica, 06/2014. [Minha
Biblioteca].

BANIN, Sérgio Luiz
Python 3: conceitos e
aplicações: uma
abordagem didática /
Sérgio Luiz Banin.
--São

Paulo: Érica, 2018.
[Minha Biblioteca].

MANZANO, José
Augusto N. G.
Algoritmos: lógica para
desenvolvimento de
programação de
computadores / José
Augusto N. G.
Manzano, Jayr
Figueiredo de
Oliveira. – 29. ed. – São
Paulo: Érica,
2019.

Interface Homem

Máquina:

MEMÓRIA, F. Design

para a Internet:

Projetando a

Experiência

Perfeita. Editora:

Campus, 2005.

NASCIMENTO, L. O

Usuário e o

Desenvolvimento de

Sistemas.

São Paulo: Visual

Books, 2003. NETTO,

A. A. O. IHC -

Modelagem e Gerência

de Interfaces com o

Usuário. São Paulo:

Visual Books. Brasil.

2004.

NIELSEN, J. Projetando

Websites com

Usabilidade. Editora

Campus, 2007.

TERUEL, Evandro

Carlos.

HTML 5 - Guia Prático,

2nd edição. Érica,

06/2014.

