



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

ROBÔ RM TECHNOLOGY

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP
JUNHO 2020

UNIFEOB

Centro Universitário da Fundação de Ensino Octávio Bastos

ESCOLA DE NEGÓCIOS

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

PROJETO INTERDISCIPLINAR

ROBÔ RM TECHNOLOGY

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:

Caio Henrique Barbosa Garcia, RA 20000380

Caio Henrique David Detore, RA 20000614

Gabriel Miolo Vieira da Silva , RA 20000046

Jefferson Ventura da Silva, RA 20000591

Kauan Clayton de Lima Abreu, RA 20000092

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

JUNHO 2020

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2 PROJETO INTERDISCIPLINAR	6
2.1 FUNDAMENTOS DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO	6
2.2 REDES DE COMPUTADORES	6
2.3 INTERFACE HOMEM MÁQUINA	6
2.4 ARQUITETURA DE COMPUTADORES	7
2.5 MARKETING DIGITAL	7
3 CONCLUSÃO	8
REFERÊNCIAS	9
ANEXOS	10

1 INTRODUÇÃO

A equipe do projeto RM Technology está participando de um processo de criação de um robô que irá ser controlado a partir de um aplicativo. Com a junção desses dois fatores, vamos participar de uma batalha de robôs entre os estudantes, todas as unidades de estudo do semestre, comprometem de alguma forma para o desenvolvimento do projeto e aplicação do mesmo.

2 PROJETO INTERDISCIPLINAR

2.1 FUNDAMENTOS DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

A unidade de estudo Fundamentos da Tecnologia da Informação serviu como base para introdução a lógica de programação. Partindo desse princípio, prosseguimos para a linguagem de programação Python, usando e aperfeiçoando o conhecimento adquirido na lógica. Sendo assim, facilitando o desenvolvimento do aplicativo (rm controller) usando o App Inventor (linguagem de blocos).

2.2 REDES DE COMPUTADORES

A unidade de estudo Redes de Computadores serviu como base para introdução da comunicação entre dispositivos. Dentro dessas tecnologias, com o passar do tempo e a evolução, foram surgindo padrões e protocolos, com a finalidade de aprimorar cada vez mais a troca de informações. Durante o semestre, vários tipos de comunicação foram retratados, com a necessidade do desenvolvimento do projeto, optamos pela comunicação *Bluetooth* devido suas vantagens.

2.3 INTERFACE HOMEM MÁQUINA

A unidade de estudo Interface Homem Máquina serviu como base para introdução a Experiência do usuário e as etapas de criação dentro de uma aplicação, partindo desde a definição da necessidade do projeto, prototipação de baixa fidelidade, prototipação de alta fidelidade, aprovação e o desenvolvimento real do aplicativo. Alguns conceitos importantes dentro de *UX/UI* que também foram retratados: Usabilidade e navegabilidade.

2.4 ARQUITETURA DE COMPUTADORES

A unidade de estudo Arquitetura de Computadores serviu como base para os conhecimentos voltados para a parte física do projeto (hardware). Devido aos problemas encontrados durante o semestre resultando no afastamento social, precisamos partir para outras ferramentas para aplicar os conhecimentos desenvolvidos nesta unidade. Uma ferramenta muito importante para o conhecimento foi o TinkerCad, pois o entendimento dos conceitos e a aplicação da prática foram realizados a partir dele.

2.5 MARKETING DIGITAL

A unidade de estudo Marketing Digital, de forma geral, nos incentivou a aprofundar nossos conhecimentos em relação às mídias sociais, como *Facebook*, *Instagram*, *Youtube* e outras. Dessa forma, aprendemos a compartilhar nossos trabalhos e conteúdos, com o intuito de promover nosso projeto.

3 CONCLUSÃO

A criação do projeto só foi possível através das disciplinas que foram retratadas durante o semestre. Com essas unidades de estudos aprendemos e desenvolvemos o conhecimento necessário para o processo de criação do robô RM Technology. Graças ao desempenho dos integrantes da equipe e a ajuda dos professores e docentes as dificuldades foram superadas. Dessa forma, os desafios da lógica de programação, comunicação de dispositivos, desenvolvimento das etapas da aplicação, junção dos meios físicos e técnicos e a expansão de amostra do nosso projeto através da divulgação, conseguiram ser concluídos.

REFERÊNCIAS

Aplicações Móveis: arquitetura, projetos e desenvolvimento, 1ª edição - Editora Pearson

Arquitetura e Organização de Computadores: projeto para o desempenho, 8ª edição -
Editora Pearson

Lógica de Programação: a construção de algoritmos e estruturas de dados, 3ª edição -
Editora Pearson

Marketing digital: uma análise do mercado 3.0, 1ª edição - Editora Intersaberes

Redes de Computadores, 5ª edição - Editora Pearson

ANEXOS

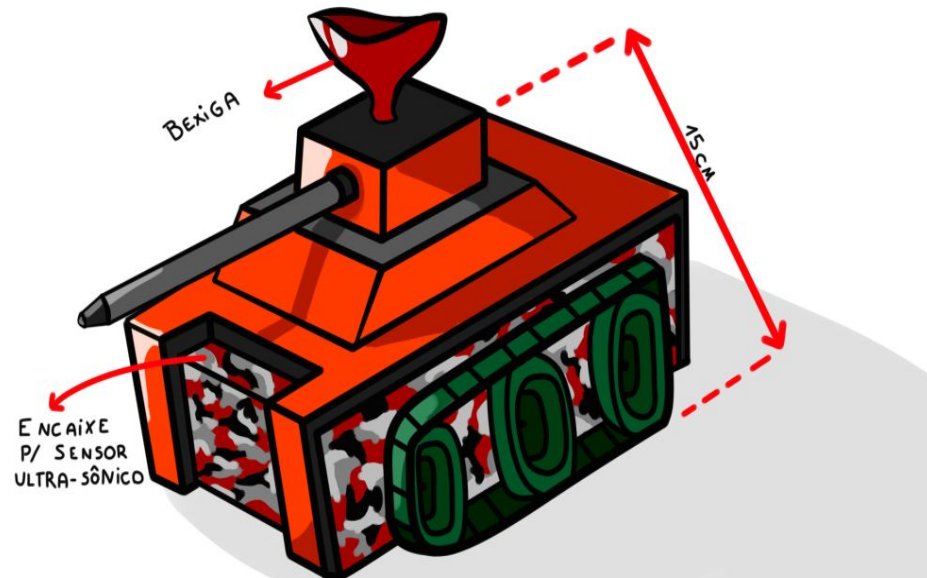


Imagem do nosso projeto robótico



Logo da equipe RM Technology