

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

UNIFEOB

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

UNIFEOB

MÓDULO 3

Linguagem e Técnicas de Programação III - Prof. Sidney Gitcoff Telles

Gestão de Produção - Prof. Thiago Nogueira

Arquitetura de Computadores - Prof. Rodrigo Marudi de Oliveira

Empreendedorismo - Prof. Marcelo Alexandre Correia da Silva

Alunos:

Cesar Medeiros Simionato	RA: 19001440
Eduardo Carvalho Celeghini Barbosa	RA: 19000593
Fernando Carvalho de Andrade	RA: 19000576
Jenifer Larissa Urbano Dionisio	RA: 19000502
João Pedro Melchiori Papaleo	RA: 19000593
Vinicius Urias	RA: 19001554
Paulo Nogueira	RA: 19000834
Danilo Pereira	RA: 20001495
Natan Barioni	RA: 19001080

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

JUNHO 2020

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	4
2 PROJETO INTERDISCIPLINAR	5
2.1 LINGUAGEM E TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO	5
2.2 GESTÃO DE PRODUÇÃO	5
2.3 ARQUITETURA DE COMPUTADORES	5
2.4 EMPREENDEDORISMO	5
3 CONCLUSÃO	6
REFERÊNCIAS	7
ANEXOS	8

1 INTRODUÇÃO

A ideia surgiu do professor da Escola de Negócios da UNIFEOP, Marcelo Alexandre Correia da Silva e para se tornar um projeto foi orientada pelos professores também da Escola de Negócios. Os alunos do último semestre acadêmico do curso superior de Marketing de 2017 deram continuidade nesta ideia e na criação do aplicativo foi feita pelos alunos do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

O projeto foi proposto para a coordenação do curso e para os professores do terceiro módulo de Análise e Desenvolvimento de Sistemas. A finalidade da apresentação era tornar a ideia em que turmas anteriores fizeram, como o atual Projeto Integrado.

Objetivo é um sistema que agiliza a compra de produtos alimentícios, já que muitas vezes, os alunos e professores acabam perdendo tempo devido à demora das filas nas cantinas. A praticidade de fazer a compra pelo sistema e apenas buscar o produto nas cantinas através de um código gerado, tendem a diminuir o tempo nas filas e facilitar as vendas para os comerciantes.

Linguagens e Técnicas de Programação permitiu que escrevêssemos um conjunto de ordens, ações consecutivas, dados e algoritmos para criar programas que controlam o comportamento físico e lógico da máquina.

Gestão da Produção foi essencial para que pudéssemos seguir propósitos, valores e princípios pré estabelecidos. Contribuiu para avaliar os meios disponíveis para colocar as alternativas do projeto em prática.

Arquitetura de Computadores nos fez reconhecer componentes físicos, como a tecnologia utilizada, a frequência, os sinais de controle, as micro operações em dispositivos; Analisar situações reais através de cases para aplicar os conhecimentos teóricos/práticos adquiridos no decorrer da unidade no projeto.

Empreendedorismo conseguiu fazer com que a equipe enxergasse a importância de estabelecer desafios constantes para o sistema produtivo. E vimos que é possível alcançar níveis melhores de qualidade que terão impactos em todas as dimensões do projeto.

2 PROJETO INTERDISCIPLINAR

2.1 LINGUAGEM E TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO III

O conteúdo ministrado pretende projetar e implementar programas que utilizem as principais estruturas de dados e suas operações básicas, enfatizando a eficiência do projeto na resolução de problemas.

DESIGNER

Wireframe, Organização das Cores, Organização Estrutural e Responsividade.

WEB

HTML, Css, JavaScript, Fontes externas, Bootstrap, Materialize, JQuery, Node.JS, Angular.JS, React, JSON e XML.

PHP WEB

Template, Diferenciação de Acesso, Otimização e MYSQL.

PHP

Variáveis, Tipagem, Operações básicas, Classes e classes abertas, Métodos, Atributos e propriedades, Coleções, Arrays e Hashes, Blocos e programação funcional, Manipulando erros, Métodos de classe, Polimorfismo e Módulos Configuração do ambiente.

PHP MYSQL

Conexão com banco de dados Mysql, Criando banco de dados, Utilização do WorkBench, C.R.U.D, Organização de arquivos Servidor, GET, POST, HTTP Request e Segurança nas transferências.

2.2 GESTÃO DE PRODUÇÃO

CONCEITOS PRELIMINARES

Definição da administração da produção, Modelos de transformação, Tipos de operações de produção, Tipos de sistemas, classificações e Modelo de administração de produção.

ESTRATÉGIA E OBJETIVOS DA PRODUÇÃO

Conceitos iniciais, Papel da função produção, Objetivos de desempenho, Prioridade de objetivos de desempenho (Fatores críticos de sucesso) e Áreas de decisão da estratégia de operações.

PROJETO DO SISTEMA PRODUTIVO

Conceitos iniciais, Aspectos de projetos, Projetos de produtos e serviços, Projeto do sistema produtivo: rede, arranjo físico e fluxo, tecnologia de processos e projeto do trabalho, Tecnologia de Processos e Indústria 4.0.

PLANEJAMENTO E CONTROLE DA PRODUÇÃO

Conceitos iniciais de PCP, Função do PCP, Tipos de demanda e formas de resposta à demanda, Estratégias de gestão de estoques, Atividades de planejamento e controle da produção, Programação da produção, Just In Time aplicado ao PCP e Teoria da restrições aplicada ao PCP.

2.3 ARQUITETURA DE COMPUTADORES

Conteúdo proposto teve como objetivo o conhecimento básico, teórico e prático, sobre hardware, dando maior ênfase em integração com desenvolvimento de sistemas.

IOT E A ORGANIZAÇÃO DOS COMPUTADORES

Desafios, Introdução e um breve panorama da evolução dos computadores, IoT, Microcontroladores, prototipagem e Arduino, Funcionamento da CPU e Barramentos.

ORGANIZAÇÃO DA MEMÓRIA AUXILIAR

Funcionamento da memória, Como guardar dados na memória e Cloud Computing

ARQUITETURAS

Arquitetura RISC e CISC, Multiprocessadores e multicomputadores, Processadores superescalares e superpipeline, Arquiteturas paralelas e não convencionais e paralelismo de baixa granularidade, Sistemas RAID e Desenvolvimento sustentável e descarte de resíduos sólidos.

2.4 EMPREENDEDORISMO

Motivação: o que leva as pessoas agirem em determinada direção;

Características do comportamento empreendedor;

Avaliação de perfil empreendedor, empreendedor e as oportunidades de mercado, ideias e identificação de oportunidades; Mercado: conceitos básicos; Inovação, cooperação e sustentabilidade: demandas da sociedade e outras tendências; Índice VIRA: gestão de oportunidades pelo índice VIRA (Ambiente virtual).

3 CONCLUSÃO

A expectativa no Sistema é analisado por nós a partir do meio da utilização, por se tratar de um intermediador entre comerciantes e alunos reunindo diversos Food-Trucks e Cantinas, com seus respectivos cardápios em uma única plataforma.

Além disso, é possível afirmar que a partir das experiências do consumidor ou vendedor, as melhorias propostas colaboram para a elaboração de estratégias que levem o Terceiro Módulo de Análise e Desenvolvimento de Sistemas a alcançar melhores resultados. Para isso, um modelo de gestão de qualidade nos mostra essencial para identificar oportunidades de melhoria, bem como traçar um diagnóstico da qualidade do serviço oferecido.

Futuramente, o Sistema poderá ser melhorado, funções adicionais permitiram maior interatividade. No que desrespeita aos efeitos multiplicadores, fica evidente a necessidade de ofertar um sistema que atendam além das expectativas dos alunos e comerciantes para que este seja um agente de proliferação do uso da plataforma FeobFood.

REFERÊNCIAS

FLANAGAN, David. JavaScript: O Guia Definitivo, 6th edição. Bookman, 01/2014.

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.

MEMORIA, F. Design para a Internet: Projetando a Experiência Perfeita. Editora: Campus, 2005.

MILETTO, Evandro Manara, BERTAGNOLLI, Silvia Castro. Desenvolvimento de Software II: Introdução ao Desenvolvimento Web com HTML, CSS, JavaScript e PHP. Bookman, 01/2014.

SANTOS, R. Introdução à Programação Orientada a Objetos Usando Java. 1. Ed. Rio de Janeiro: Campus, 2003

ANEXOS

Imagem - 1

(Tela Inicial)

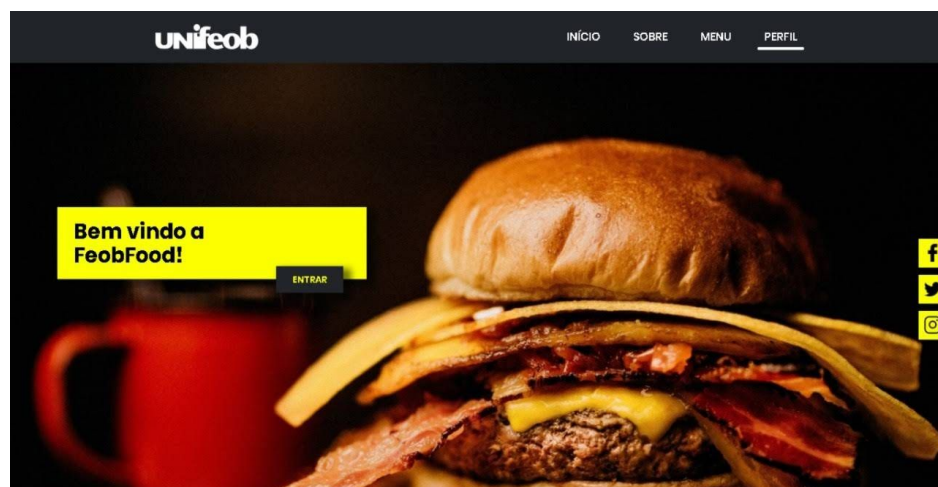


Imagem - 2

(Tela de Login)



Imagem - 3
(Tela de Pedido)



Imagem -
(Tela de Configurações)

