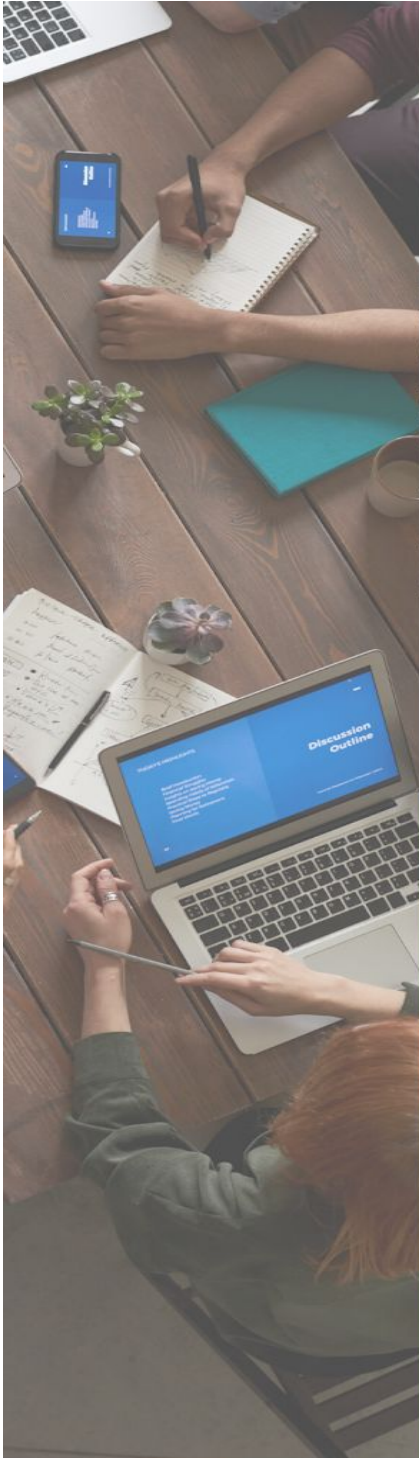


UNifeob

CENTRO UNIVERSITÁRIO OCTÁVIO BASTOS



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

PET SÃO JOÃO

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

PET SÃO JOÃO

MÓDULO 5

Linguagem e Técnicas de Programação V - Prof. Anderson Luis Ribeiro

Gestão de Produção - Prof. Thiago Nogueira

Arquitetura de Computadores - Prof. Rodrigo Marudi de Oliveira

Empreendedorismo - Prof. Marcelo Alexandre Correia da Silva

Alunos:

Bruno Augusto Lorian Nogueira, RA 18001521

Gustavo Antonio Pires Balbão, RA 18000818

Renan Augusto Baldo, RA 18000051

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

JUNHO 2020

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2 PROJETO INTERDISCIPLINAR	6
2.1 LINGUAGEM E TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO V	6
2.2 GESTÃO DE PRODUÇÃO	6
2.3 ARQUITETURA DE COMPUTADORES	6
2.4 EMPREENDEDORISMO	6
3 CONCLUSÃO	7
REFERÊNCIAS	8, 9
ANEXOS	10

1 INTRODUÇÃO

O objetivo do projeto é a criação de um aplicativo para solucionar o problema de gestão dos animais da região de São João da Boa Vista. A ideia do app foi para que as pessoas possam encontrar seus animais e com isso a prefeitura teria um controle eficiente dos animais perdidos na cidade.

Cada unidade de estudo contribuiu significativamente para que o projeto se desenvolvesse da melhor forma possível. Na unidade de Linguagem e Técnicas de Programação V obtivemos as orientações do que é necessário ser desenvolvido, feedbacks constantes, noções de prototipação e aprendizado do desenvolvimento mobile com Flutter através da linguagem Dart. Com a unidade de Empreendedorismo elaboramos um plano de negócio no qual verificamos se o mesmo é viável ou não para a necessidade proposta pela prefeitura. Já na unidade de Gestão de Produção fortalecemos o trabalho em equipe visando a execução das atividades no prazo estabelecido. Na unidade de Arquitetura de Computadores analisamos e aprendemos como solucionar situações reais envolvendo sistemas.

2 PROJETO INTERDISCIPLINAR

2.1 LINGUAGEM E TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO V

O conteúdo ministrado em LTPV foi trabalhar em desenvolvimento mobile usando Flutter com a Linguagem Dart do qual foi estabelecido uma parte do projeto para cada integrante do grupo estar entregando para revisões constantes de código. Além de envolver todos os alunos em um projeto real, incentivar o trabalho em equipe e a integração das mesmas, oferecer um contato mais profundo com ferramentas de integração e incentivar o uso de práticas e ferramentas atuais de mercado.

2.2 GESTÃO DE PRODUÇÃO

Nessa unidade de estudo trabalhamos de acordo para manter a nossa produção do projeto mais efetiva e produtiva que de acordo com o cronograma nos esforçamos para entregar no prazo as tarefas passadas.

2.3 ARQUITETURA DE COMPUTADORES

Foi proporcionado o conhecimento básico, teórico e prático sobre hardware, dando maior ênfase em integração com desenvolvimento de sistemas. Nos qualificou para reconhecer componentes físicos, como a tecnologia utilizada, a frequência, os sinais de controle, as micro operações em dispositivos e também nos permitiu analisar situações reais através de cases para aplicar os conhecimentos teóricos/práticos adquiridos no decorrer da unidade.

2.4 EMPREENDEDORISMO

Elaboramos um plano de negócio no qual verificamos se o mesmo é viável ou não para a necessidade proposta pela prefeitura, com esse projeto adquirimos conhecimento e experiência proporcionando a entrega do aplicativo sem custo a prefeitura.

3 CONCLUSÃO

Diante das dificuldades em meio da pandemia proveniente da COVID-19 adquirimos um aprendizado de total importância na construção de nossos perfis profissionais, que nos fez vivenciar uma experiência trabalhando como desenvolvedores em um projeto de grande causa e impacto social. O isolamento social foi um grande obstáculo durante o desenvolvimento do projeto, porém, com as ferramentas proporcionadas pela universidade, conseguimos atravessar essa dificuldade e dar continuidade na construção do aplicativo.

Estamos felizes pelo trabalho feito, tivemos diversos desafios pessoais, conseguimos dar o melhor de nós para entregar o melhor conteúdo possível e pretendemos continuar acompanhando o crescimento do projeto e auxiliando as equipes que irão trabalhar com ele futuramente.

REFERÊNCIAS

Android Studio. Documentação. Disponível em: <https://developer.android.com/studio>. Acesso em: 18/02/2020.

Caelum. Padrões e Princípios do Design de Interação. Disponível em: <https://www.caelum.com.br/apostila-ux-usabilidade-mobile-web/principios/>. Acesso em: 24/03/2020.

Caelum. Usabilidade em dispositivos móveis. Disponível em: <https://www.caelum.com.br/apostila-ux-usabilidade-mobile-web/usabilidade-mobile/>. Acesso em: 24/03/2020.

Flutter. Documentação. Disponível em: <https://flutter.dev/docs>. Acesso em: 18/28/2020.

Material Design. Documentação. Disponível em: <https://material.io>. Acesso em: 30/03/2020.

ORIE, Chinedu. Getting Started with Sequelize and Postgres. Disponível em: <https://dev.to/nedsoft/getting-started-with-sequelize-and-postgres-emp>. Acesso em: 16/05/2020.

ORLANDI, Claudio. Configurando o ORM Sequelize no NodeJS com ExpressJS. Disponível em: <https://blog.rocketseat.com.br/nodejs-express-sequelize/>. Acesso em: 18/05/2020.

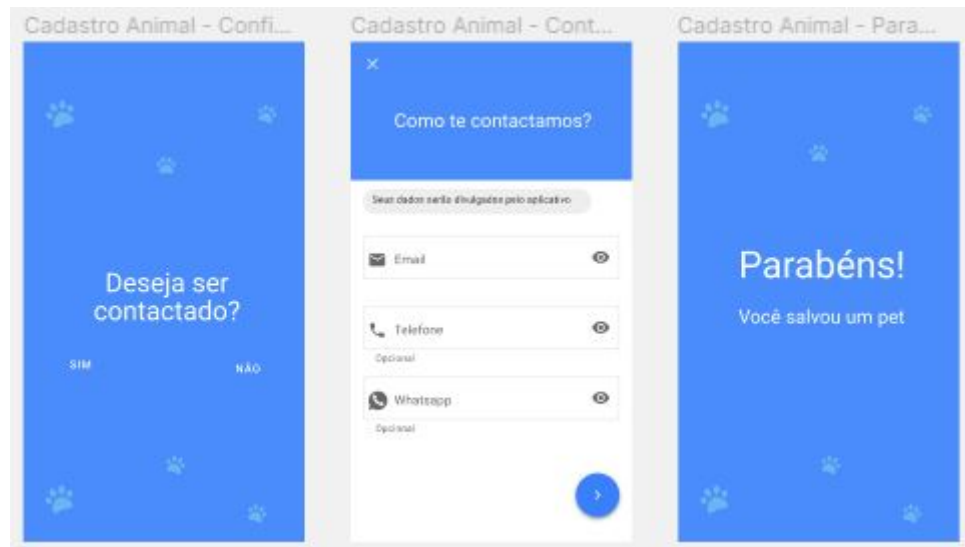
RASCIA, Tania. Setting up a RESTful API with Node.js and PostgreSQL. Disponível em: <https://blog.logrocket.com/setting-up-a-restful-api-with-node-js-and-postgresql-d96d6fc892d8/>. Acesso em: 16/05/2020.

UDACITY. Build Native Mobile Apps with Flutter. Disponível em: <https://www.udacity.com/course/build-native-mobile-apps-with-flutter--ud905>. Acesso em: 18/02/2020.

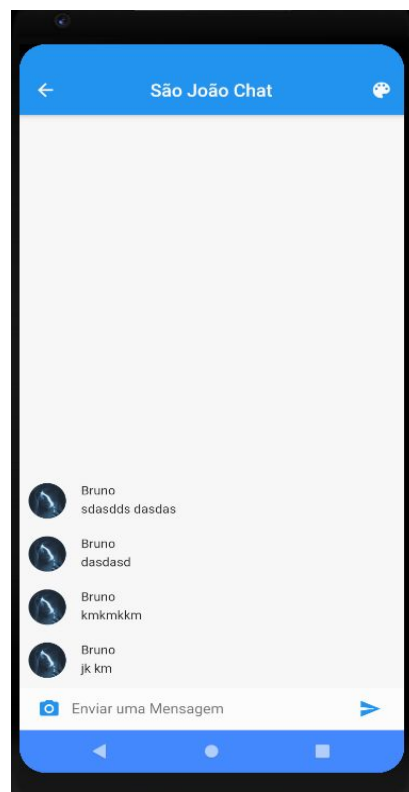
Udemy. Flutter Essencial. Disponível em: <https://www.udemy.com/course/flutter-essencial/learn/lecture/16062086?start=0>. Acesso em: 24/04/2020.

MEDIUM. FLUTTER COMMUNITY. Build chat app with Flutter and
Firebase. Disponível em:
[https://medium.com/flutter-community/building-a-chat-app-with-flutter-and-firebase-fr
om-scratch-9eaa7f41782e](https://medium.com/flutter-community/building-a-chat-app-with-flutter-and-firebase-from-scratch-9eaa7f41782e). Acesso em: 28/04/2020.

ANEXOS



“Telas do registro do contato da pessoa que encontrou o animal perdido”



“Tela do Chat São João”