



UNIFEOB

Centro Universitário da Fundação de Ensino Octávio Bastos

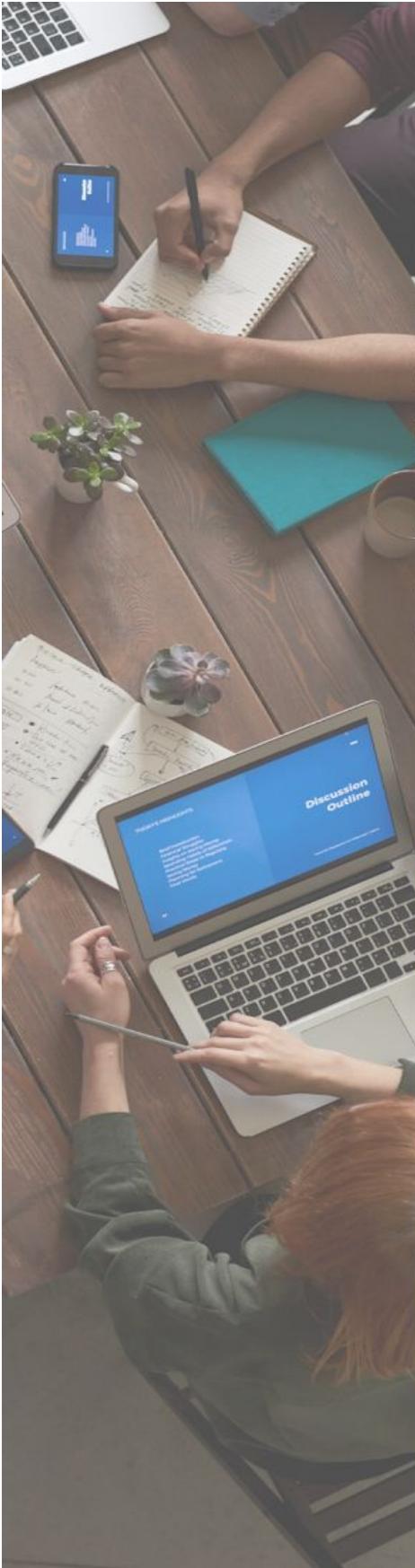
ESCOLA DE NEGÓCIOS

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

PROJETO INTERDISCIPLINAR

<Pet Sao Joao>

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP
JUNHO 2020



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 Sao Joao>

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:

Samuel Breve, RA 18001402

Lucas Nicolau, RA 18000026

Caio Andrade, RA 18001508

Lucas Varsone, RA 18000741

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

JUNHO 2020

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	4
2 PROJETO INTERDISCIPLINAR	5
2.1 LINGUAGEM E TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO V	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

O objetivo do nosso projeto é podermos ajudar donos de animais que se perderam ou fugiram de casa, sendo útil aos donos para poderem encontrar seus animais, e aos responsáveis pela cidade para criarem medidas preventivas de ter animais na rua , que pode ser perigoso tanto para os animais quanto para outras pessoas caso o animal perdido fique agressivo.

A matéria de LTP com o prof. Anderson está presente no desenvolvimento do projeto, com a programação do front e back end do Pet São João.

A matéria de Gestão de Produção com o prof. Thiago é importante por nos passar a ideia da gestão do projeto, como o mesmo está sendo desenvolvido em conjunto na sala toda, termos a mentalidade de gestores ajuda a acelerar e facilitar o processo, tanto por organização quanto por contato e trabalho em grupo.

A matéria de Arquitetura de Computadores com o prof. Marudi nos traz uma ideia mais técnica do funcionamento de computadores e componentes, o que ajuda no crescimento do nosso projeto para uma futura mudança de plataforma ou adição de ferramentas, assim como uma percepção melhor de infraestrutura tecnológica.

A matéria de Empreendedorismo com o prof. Marcelo adiciona ao projeto e aos alunos uma mentalidade empreendedora, que não se limita somente ao desenvolvimento do projeto mas também a nossa organização pessoal e desenvolvimento intelectual, tendo uma postura empreendedora conseguimos separar prioridades e melhorar nossa produção.

E temos a matéria online, que adiciona com ideias gerais sobre carreiras, ajudando os alunos a se manterem focados naquilo que tem destacam.

2 PROJETO INTERDISCIPLINAR

2.1 LINGUAGEM E TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO V

O conteúdo dessa matéria consiste em linguagens de programação e desenvolvimento de front/back end, que constou na linguagem Dart, que foi o foco principal no desenvolvimento do nosso PI.

2.2 GESTÃO DE PRODUÇÃO

O conteúdo dessa matéria consiste em melhorar nossas ideias de gestão para uma melhor produção e desenvolvimento de projetos, utilizamos gráficos e dados para exemplificar processos.

2.3 ARQUITETURA DE COMPUTADORES

O conteúdo dessa matéria consiste em nos ensinar e aprimorar nosso manuseio com ferramentas de infraestrutura tecnológicas, utilizando ferramentas como Tinkercad para treinamentos práticos de forma virtual.

2.4 EMPREENDEDORISMO

O conteúdo dessa matéria consiste em treinar nossa mentalidade para pensar como empreendedor, tanto para desenvolvimento de projetos quanto para organização pessoal, uma matéria extremamente conceitual e ideológica, sendo sua maior ferramenta prática nosso crescimento pessoal.

3 CONCLUSÃO

Esse projeto tem um impacto social grande, pois se trata de algo que a maior parte das pessoas tem, que são animais de estimação, e isso não se trata somente de tirar animais da rua, mas como o afeto sentimental dos donos para com seus animais, e como isso ajudará-los, caso os tenham perdido.

Nesse PI abordamos os problemas que levam um animal perdido, os riscos para o animal, pedestres e o dono, tanto fisicamente quanto emocionalmente, e trazemos soluções, ou uma forma de minimizar o problema, com esse projeto Pet São João, porém um app desses não é simples, e a sala toda estar trabalhando na mesma coisa, em grupos diferentes, pode ter mais atrapalhado do que ajudado, pois a prática nunca é tão simples quanto a teoria, então problemas técnicos e de comunicação podem acontecer, mas em geral, o projeto teve um andamento aceitável e a ideia foi passada corretamente para todos participantes.

REFERÊNCIAS

Para referências das matérias e conteúdo passado nas matérias:

<https://classroom.google.com/u/1/h>

Para referências do flutter (primeira parte do projeto):

<https://github.com/flutter/flutter>

Para os padrões e arquivos compartilhados do projeto:

<https://github.com/lucasvarsone/petsaojoao-flutter>