



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:

Helio Candido, RA 18002252

Vinicius Monteiro, RA 18002254

Murillo Santiago, RA 18000803

Otto Ignacio, RA 18000916

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

Este projeto foi uma parceria da UNIFEQB com a prefeitura de São João da Boa Vista, para ajudar nos problemas do setor de zoonoses, com o objetivo de obter os dados e informações dos animais de toda a cidade de São João da Boa Vista.

Uma outra funcionalidade deste projeto é para ajudar na busca de animais perdidos, buscando uma forma de facilitar as buscas pelo pet.

O nosso grupo ficou responsável pela funcionalidade de notificação de animal encontrado.

2 PROJETO INTERDISCIPLINAR

2.1 LINGUAGEM E TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO V

Neste semestre fomos apresentados a linguagem dart e ao seu framework Flutter, que utilizamos para a criação do projeto. Fomos muito bem orientados em todas as aulas sobre recursos, ferramentas e conteúdos para ser utilizado em todo o desenvolvimento, tendo feedbacks semanais sobre a evolução do projeto.

2.2 GESTÃO DE PRODUÇÃO

A matéria de gestão de produção foi muito útil para a nossa equipe, pois dividimos funcionalidades entre os membros. E com todo o conteúdo que foi passado para nós, conseguimos nos organizar melhor como equipe para tudo correr dentro dos prazos, aumentando muito a produtividade da nossa equipe.

2.3 ARQUITETURA DE COMPUTADORES

Através desta unidade de estudo, tivemos o conhecimento que teríamos que pensar em estruturar o projeto de uma maneira que rodasse em todos os celulares, tanto atuais quanto aos mais antigos, podendo atender o maior número de usuários.

2.4 EMPREENDEDORISMO

Obtemos muito conhecimento de como funciona o mercado, com exemplos reais de como uma ideia simples pode se tornar algo muito grande.

Buscamos aplicar muito disto em nossa equipe, que acabou facilitando nossa comunicação e muitas ideias boas durante todo o processo.

3 CONCLUSÃO

A nossa maior dificuldade foi a apresentação de uma linguagem nova, nova para nossa equipe, é nova no mercado de trabalho, pesquisamos e estudamos muito para ter sentir segurança em desenvolver todo o aplicativo. Outro desafio foi a simulação de estar em um projeto de grande porte, um projeto real nos preparando para o mercado de trabalho. Isso nos proporcionou muitos desafios pois era algo novo para nós.

O professor coordenou todas as equipes muito bem, criamos protótipos, simulamos usuários, fizemos testes, tudo em busca de uma melhor qualidade para o usuário final.

Foi um projeto muito importante para nossa carreira, nos proporcionou muito conhecimento que ainda não conhecíamos. Uma ótima experiência para nos tornar profissionais melhores no mercado de trabalho.

REFERÊNCIAS

Essa parte está reservada para as referências, as quais deverão estar metodologicamente discriminadas em ordem alfabética.

A utilização da metodologia científica nos Projetos Interdisciplinares é obrigatória.

ANEXOS

Essa parte está reservada para os anexos, caso houver, como figuras, organogramas, fotos etc.