



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 Araújo, RA 18000743

Giovani Alves de Godoy, RA 18001631

Thiago Roberto da Silva, RA 18000109

Vitor Avelar Martins, RA 18000382

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 Projeto Pet São João é uma parceria com a prefeitura de São João da Boa Vista, relacionado a questão de zoonoses, o objetivo do projeto é ter os dados e controle das informações sobre animais de estimação no município de São João da Boa Vista, também tendo como objetivo, ajudar o dono/tutor de um animal, encontrar o mesmo, caso tenha se perdido ou fugido de sua casa.

O Grupo V (nós), ficamos responsáveis pela funcionalidade de realizar o cadastro do tutor e também a de cadastrar seus pets.

2 PROJETO INTERDISCIPLINAR

2.1 LINGUAGEM E TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO V

Fomos orientados durante todo período das aulas sobre as tecnologias e ferramentas a serem utilizadas para a construção do nosso projeto interdisciplinar. Boa parte do conteúdo apresentado foi fundamental para criação e entrega das funcionalidades propostas pela universidade, em parceria com a prefeitura de São João da Boa Vista que na qual é destinado o projeto.

2.2 GESTÃO DE PRODUÇÃO

Gestão de produção acabou por ser algo fundamental nesse projeto, pois como estamos divididos em equipes, recebemos informações que pudemos usar como auxílio durante o desenvolvimento do projeto, não só melhorar nosso desempenho no grupo, como na organização de todas as equipes juntas.

2.3 ARQUITETURA DE COMPUTADORES

Neste projeto foi essencial, ter conhecimento de arquitetura de computadores. Durante o produção des app, tivemos que pensar e analisar o hardware de um smartphones para fazer uma ferramenta que melhor se adapta a dispositivos móveis.

Pensar em consumo de memória RAM, gerenciar armazenamentos, não desperdiçar recursos dos dispositivos, são características essenciais em na hora de desenvolver este app.

2.4 EMPREENDEDORISMO

As aulas de empreendedorismo nos ajudou no relacionamentos entre os membros das equipes, pois as as características importantes que precisa estar empregada no empreendedor como por exemplo. Trabalho em equipe, desenvolver uma melhor expressão e comunicação e relacionamentos com a sua equipe, liderança, gestão do seu tempo e de sua equipe, entre outros.

3 CONCLUSÃO

A principal dificuldade foi a interação com uma linguagem que não conhecíamos, aprender a utilizá-la corretamente e todo seu ambiente. Foi feito tudo de acordo com protótipo criado pelo professor, seguindo passo a passo os layouts, para assim finalizamos um projeto coerente com tudo que foi proposto.

Para concluir esse projeto aportou muito conhecimento, nos trouxe uma grande experiência profissional, fazendo assim que crescemos como pessoas já que estamos fazendo um bem criando esse app e como profissionais já que trabalhamos de forma conjunta para realização do mesmo

REFERÊNCIAS

Medium.com

Stackoverflow.com

Youtube

Flutter.dev/doc

ANEXOS