

**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**

**NOVEMBRO 2020**

UNIFEOB

Centro Universitário da Fundação de Ensino Octávio Bastos

ESCOLA DE NEGÓCIOS

**ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**PROJETO INTERDISCIPLINAR**

**PET SÃO JOÃO**

MÓDULO 4

Linguagens e Técnicas de Programação IV - Prof. Anderson Luis Ribeiro

Tecnologia da Informação - Prof. Rodrigo Marudi de Oliveira

Interface Usuário Máquina - Prof. Mauro Glória Junior

Gestão de Recursos Humanos - Prof. Elaina Cristina Paina

Alunos:

Amauri Nogueira, RA 19001056

Eryk Scarabello Dias, RA 19001055

Fernando Carvalho Andrade, RA 19000576

Kalil Zufanetti Santos, RA 19000831

Vinicius Gabriel Nogueira dos Santos, RA 19001317

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

NOVEMBRO 2020

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
<b>2 PROJETO INTERDISCIPLINAR</b>	<b>6</b>
2.1 LINGUAGENS E TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO IV	6
2.2 TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO	7
2.3 INTERFACE USUÁRIO MÁQUINA	7
2.4 GESTÃO RECURSOS HUMANOS	7
3 CONCLUSÃO	8
REFERÊNCIAS	9
ANEXOS	10

# 1 INTRODUÇÃO

Neste projeto interdisciplinar foi possível aprender e colocar em prática direta ou indiretamente o que foi ensinado nas unidades de estudo.

Cada uma das unidades de estudo teve sua importância na elaboração do projeto, a unidade de estudo Linguagem e Técnicas de Programação nos ajudou com a parte dos códigos elaborados para o projeto, a unidade de estudo Tecnologia da Informação teve como objetivo mostrar tecnologias com possíveis aplicabilidades de IA no projeto, a unidade de estudo Interface Usuário Máquina possibilitou entender o fluxo correto para um usuário tenha uma boa experiência com o aplicativo e a unidade de estudo Gestão Recursos Humanos ajudou a entender que cada pessoa tem sua própria personalidade e que isso pode gerar conflito quando trabalhamos em equipe.

O projeto foi elaborado a partir de um aplicativo que está sendo desenvolvido para a prefeitura de São João da Boa Vista, que consiste basicamente em uma plataforma onde os tutores (donos pet) cadastram seus pets com a finalidade de que caso seu pet desapareça e outra pessoa veja um pet na rua perdido, possa reconhecer e indicar o local onde foi avistado.

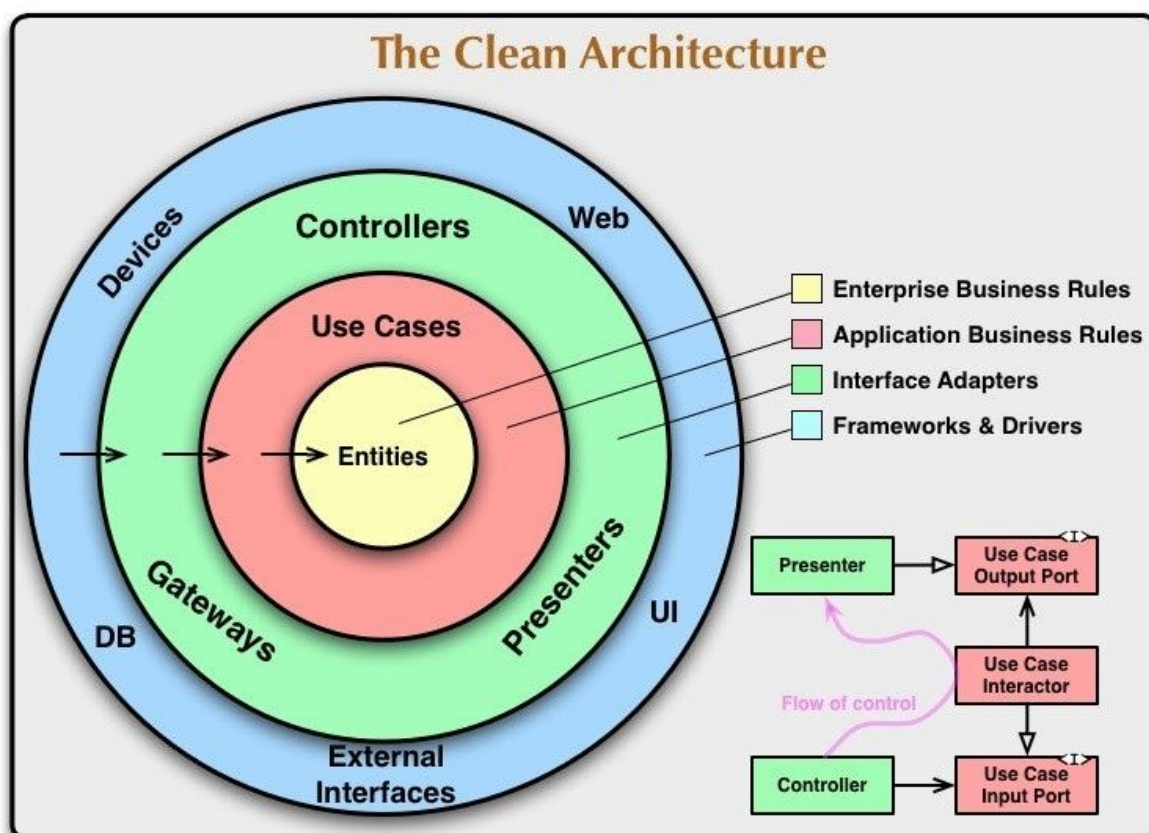
## 2 PROJETO INTERDISCIPLINAR

### 2.1 LINGUAGENS E TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO IV

Foi proposto aos alunos a continuação do projeto do Pet São João na parte do backend utilizando-se da API que é a sigla de Application Programming Interface ou seja uma interface de programação de aplicação. Utilizamos para programar o Node.js que é uma plataforma de aplicação e a linguagem Typescript utilizamos também um tipo de arquitetura, diferente da convencional, chamada Clean Architecture que divide a aplicação em camadas onde camadas mais internas não conhecem as externas tornando a regra de negócio da aplicação protegida de tecnologias, pois há sempre uma nova tecnologia a ser usada, e a Clean Architecture possibilita essa transição de tecnologia de forma mais fácil.

Abaixo uma ilustração (Figura 1) da forma que a clean architecture é vista:

Figura 1 - Representação Clean Architecture.



Fonte: <https://blog.cleancoder.com/uncle-bob/2012/08/13/the-clean-architecture.html>

## **2.2 TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO**

Durante as aulas foram abordados vários temas sobre a utilização de IA (Inteligência Artificial) no dia a dia. Para o projeto uma forma bem interessante de se aplicar os conceitos de IA é o de tratamento de imagem, onde o sistema é capaz de reconhecer na imagem objetos, animais, rostos, entre outros e fazer ajustes nas imagens melhorando as fotos, por exemplo, as que serão tiradas dos pets para o aplicativo.

## **2.3 INTERFACE USUÁRIO MÁQUINA**

Foi abordado nesta unidade de estudo conceitos para melhorar a experiência do usuário com a aplicação, identificando os tipos de personas que iram usar a aplicação, mostrando qual o melhor caminho para que o usuário tenha interesse em utilizar e ter uma boa experiência com a aplicação, evitando, por exemplo, excesso de telas na aplicação, cores que não relacionam ou que dificultam a visibilidade do usuário, melhor disposição dos itens dentro da tela.

## **2.4 GESTÃO RECURSOS HUMANOS**

Em sala de aula abordamos vários assuntos ao decorrer do período que fizeram sentido durante o projeto, como identificar funções de cada um dos integrantes da equipe, suas responsabilidades, durante o projeto podemos ver que houve a melhora nas competências dos integrantes como trabalho em equipe, comprometimento, tomada de decisão, entre outros.

Percebemos também que como cada um dos integrantes possuem suas próprias personalidades foi possível fazer gestão de conflitos durante o processo de produção do programa.

### 3 CONCLUSÃO

Ao final do projeto concluímos que todas as unidades de estudo realmente contribuíram direta ou indiretamente para a conclusão do que foi proposto, apesar das dificuldades que encontramos com a falta de conteúdo sobre a linguagem proposta para trabalhar e entender parte do conceito de clean architecture sentimos que houve evolução e agregação de conhecimento para nós estudantes.

Concluímos também que o tratamento da imagem com IA seria muito interessante para o projeto no futuro e seria algo que ajudaria muito os usuários e poderia evoluir o projeto à um nível de que quando alguém encontrasse algum pet perdido e tirasse uma foto, o próprio sistema poderia já identificar se o pet da foto já está cadastrado e quem é seu tutor.

Entender também o contexto da aplicação, identificar a principal persona que irá usar a aplicação ajudou muito a fazer de forma mais clara o código da aplicação.

Desenvolver os comportamentos dos integrantes, faz com que o crescimento profissional e pessoal de cada um seja nítido, e mostra que mesmo que cada um tendo sua própria personalidade, há sim maneiras de se trabalhar em equipe.

Num âmbito geral, o projeto, incorporando as unidades de estudo do semestre, nos ajudou a evoluir não somente a parte técnica, mas também o interpessoal. Desta forma, nossa comunicação e resoluções de problemas se tornam melhores, nos ajudando no dia a dia na nossa vida profissional e pessoal.



## REFERÊNCIAS

## **ANEXOS**