



**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 Júnior

Gestão de Recursos Humanos - Prof. Elaina Cristina Paina

Alunos:

Cesar Medeiros Simionato, RA 19001440

Gian Henrique Benedito, RA 19000432

Giovanny Augusto de Oliveira, RA 19001444

Guilherme Henrique Stanguini Trafani, RA 18001424

Paulo Henrique Lisboa, RA 19000981

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

NOVEMBRO 2020

# SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2 PROJETO INTERDISCIPLINAR	6
2.1 Linguagens e Técnicas de Programação IV	6
2.2 Tecnologia da Informação	6
2.3 Interface Usuário Máquina	6
2.4 Gestão Recursos Humanos	6
3 CONCLUSÃO	7
REFERÊNCIAS	8
ANEXOS	9

# 1 INTRODUÇÃO

O Projeto Pet São João é uma parceria Unifeob e a prefeitura de São João da Boa Vista, com 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 a encontrar seu pet, caso tenha se perdido ou fugido de sua casa.

O aplicativo também ajudará na divulgação de campanhas de vacinação e outras campanhas feita pelo zoonoses do município de São João da Boa Vista.

A unidade de linguagens e técnicas de programação IV nos deu o conhecimento técnico para desenvolver as funções do aplicativo, na unidade de Tecnologia da informação descobrimos algumas ferramentas e conceitos para aprimorar ainda mais o aplicativo.

Na unidade de estudo Interface homem máquina, aprendemos a deixar a experiência e visual bem mais agradável para o usuário do aplicativo.

Com a unidade de estudo de Tecnologia da informação, aprendemos sobre inteligência artificial, machine learning, deep learning e várias outras áreas da IA, usamos várias tecnologias para aplicar no projeto para melhorar ainda mais o aplicativo.

Na unidade de Gestão de Recursos Humanos, aprendemos a coordenar a equipe para ter o resultado que precisamos

## **2 PROJETO INTERDISCIPLINAR**

### **2.1 Linguagens e Técnicas de Programação IV**

Nesta unidade de estudo, aprendemos a linguagem Typescript e também vimos várias técnicas de programação como Código limpo, arquitetura limpa, arquitetura de dados, o que nos deu o conhecimento necessário para fazer as funções do aplicativo.

### **2.2 Tecnologia da Informação**

Com esta unidade de estudo aprendemos sobre inteligência artificial e aprendemos usando algumas ferramentas, tais como Google Colab, Google Data Studio, Jupyter e outras

### **2.3 Interface Usuário Máquina**

Nesta unidade de estudo, aprendemos metodologias para pensar e fazer softwares com interfaces de fácil visualização e de fácil entendimento para usar o aplicativo

### **2.4 Gestão Recursos Humanos**

Na unidade de Gestão de Recursos Humanos aprendemos a trabalhar e a gerir melhor nossa equipe para que não houvesse problemas na organização, aprendemos técnicas para colocar isso em prova no desenvolvimento do projeto.

### **3 CONCLUSÃO**

Neste PI, os pontos abordados foram desenvolver algumas das funcionalidades do Aplicativo Pet São João, como o cadastro do Tutor, do seu Pet, tirar fotos dentro do aplicativo.

As grandes dificuldades encontradas nesse projeto foi que vimos uma linguagem nova e também tivemos que aplicar o arquitetura limpa no projeto, outra dificuldade do projeto foi definir em qual ferramenta subir o aplicativo para ele ser usado.

## REFERÊNCIAS

MARTIN, Robert C. Clean Code. [S. l.: s. n.], 2008.

MARTIN, Robert C. Clean architecture. [S. l.: s. n.], 2017.

Canal Youtube RocketSeat(Typescript e Node.Js)

[Canal RocketSeat Video Node.Js](#)

[Canal RocketSeat Video Typescript](#)

Canal youtube Rodrigo Manguito(Typescript, TDD e Clean Architecture)

[Canal Mango - Playlist TDD e Clean Architecture](#)



# **ANEXOS**