



ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

ALAN ROCHA DA SILVA JÚNIOR RA: 3493297801

RELATÓRIO DE PROJETO DE SOFTWARE

PROFESSOR: MARCO IKURO HISATOMI

TUTOR: EDUARDO VIANA

1ºSEMESTRE

ITABIRA, MINAS GERAIS

2023

RELATÓRIO DE AULA PRÁTICA:

PROJETO DE SOFTWARE

SUMÁRIO

• INTRODUÇÃO.....	1 •
DESENVOLVIMENTO.....	2 •
RESULTADOS.....	3 •
CONCLUSÃO.....	4 •
REFERÊNCIAS.....	5

Relatório de Aula Prática Projeto de Software

ITABIRA, MINAS GERAIS

2023

Introdução:

O seguinte relatório de Projeto de Software, do Curso Superior de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas que foi realizado por mim, Alan Rocha da Silva Júnior no Polo da Unopar da cidade de Itabira MG, atividade proposta pelo professor Marco Ikuro Hisatomi. Atividade desenvolvida no programa Trello.

Nesta aula prática, fui desafiado a criar a ideia de um aplicativo e, em seguida, atuar como Product Owner de uma empresa que vai elaborar o aplicativo. Para

isso, foi necessário definir as funcionalidades do produto, priorizar essas funcionalidades de acordo com o valor de negócio e montar um quadro do Scrum (Kanban) com as divisões de etapas, tarefas, data de entrega e responsáveis por atividade. Para a realização desse trabalho, utilizei a ferramenta Trello.

Desenvolvimento:

Na primeira etapa, como cliente, pensei em um aplicativo para gerenciamento de tarefas, que ajudaria as pessoas a organizar suas atividades diárias, semanais e mensais. O aplicativo teria funcionalidades como:

- Cadastro de usuários com perfis e permissões diferentes (administrador, colaborador, convidado).
- Criação de projetos com informações básicas como nome, descrição, prazo de entrega e responsável.
- Criação de tarefas dentro de cada projeto com informações como nome, descrição, prazo de entrega, responsável e status.
- Possibilidade de adicionar comentários, arquivos e checklists em cada tarefa.
- Dashboard com uma visão geral dos projetos e tarefas em andamento, atrasados e concluídos.
- Alertas por e-mail ou notificações push quando uma tarefa estiver próxima do prazo de entrega ou atrasada.
- Calendário com as tarefas e projetos marcados nas datas correspondentes.
- Histórico de atividades para saber quem fez o que e quando em cada projeto ou tarefa.
- Integração com outras ferramentas de produtividade, como Google Agenda e Trello.
- Suporte a vários idiomas.

A seguir uma das imagens do meu projeto feito no programa Trello aplicativo desenvolvido de nome **Soft Report**.



Resultados:



Na imagem acima também deixei destacado o design, além de também deixar bem detalhado os detalhes propostos no enunciado do relatório em si.





Coloquei por partes alguns prints pois não couberam todos.

Fase de teste



2. Testes unitários: nesta etapa, os testes são focados em componentes individuais do aplicativo, como funções e métodos. O objetivo é garantir que cada parte do aplicativo esteja funcionando corretamente.

3. Testes de integração: os testes de integração verificam como as diferentes partes do aplicativo se integram e se comunicam entre si. O objetivo é garantir que o aplicativo funcione como um todo.

4. Testes de sistema: nesta etapa, o aplicativo é testado como um todo, em diferentes cenários e condições. O objetivo é garantir que o aplicativo atenda aos requisitos do usuário e funcione corretamente em diferentes situações.

+ Adicionar um cartão



Concluído 🏆



atender às necessidades dos usuários, como a capacidade de criar tarefas, definir prazos, atribuir responsabilidades e monitorar o progresso do projeto.

2. Design e interface do usuário: a interface do usuário do aplicativo deve ser intuitiva e fácil de usar, para garantir que os usuários possam trabalhar de forma eficiente e produtiva.

3. Testes e correções: é importante realizar testes completos do aplicativo para garantir que todas as funcionalidades estejam funcionando corretamente e que o aplicativo esteja livre de erros. Qualquer problema ou bug deve ser corrigido antes da entrega do

+ Adicionar um cartão



Fase de teste



5. Testes de aceitação: nesta etapa, o aplicativo é testado pelos usuários finais ou por representantes do usuário final. O objetivo é garantir que o aplicativo atenda às expectativas e necessidades do usuário.

6. Testes de desempenho: nesta etapa, o aplicativo é testado em condições de carga, para verificar se ele pode lidar com um grande número de usuários ou transações. O objetivo é garantir que o aplicativo seja escalável e possa lidar com uma carga pesada de trabalho.

7. Testes de segurança: nesta etapa, o aplicativo é testado quanto a vulnerabilidades de segurança e

+ Adicionar um cartão



Concluído 🎉



corrigido antes da entrega do aplicativo.

4. Documentação: é importante preparar documentação completa para o aplicativo, que inclua instruções de uso, guias de solução de problemas e outras informações relevantes.

5. Treinamento: se necessário, é importante fornecer treinamento aos usuários finais ou à equipe de suporte para garantir que todos saibam como usar e aproveitar ao máximo o aplicativo.

6. Implantação e suporte: a implantação do aplicativo deve ser feita de forma adequada e o suporte deve estar disponível para garantir

+ Adicionar um cartão





Conclusão:

- Desenvolvimento de um aplicativo de gerenciamento de tarefas e projetos, com funcionalidades bem definidas e em conformidade com as expectativas do cliente;
- Utilização da metodologia ágil Scrum durante todo o projeto, o que permitiu uma maior
- Flexibilidade na gestão das atividades e maior envolvimento da equipe de desenvolvimento;
- Não houve quaisquer identificações de erros na fase de teste, o que demonstra a qualidade do desenvolvimento do aplicativo e a eficácia da equipe de testes;
- Isolamento e solução de problemas durante o desenvolvimento, garantindo a estabilidade e eficácia do aplicativo;

- Elaboração de um portfólio detalhado com todas as etapas do projeto, incluindo a descrição do problema, planejamento, desenvolvimento, testes e conclusão.

Referências:

Link: https://youtu.be/_HpsaRL9Jug