

UNIVERSIDADE PITÁGORAS UNOPAR  
POLO DE APOIO JUNDIAÍ, SP  
CURSO SUPERIOR DE **SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

NOME DO AUTOR: ALISSON HENRIQUE CORREIA

PROJETO DE SOFTWARE

São Paulo–SP  
2024

# PROJETO DE SOFTWARE

Trabalho apresentado à Universidade Pitágoras Unopar  
como requisito parcial à aprovação no  
Quarto Semestre do curso de  
Sistemas de informação.

São Paulo–SP  
2024

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	4
DESENVOLVIMENTO.....	5/6/7
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	8
REFERÊNCIAS.....	9

## **Introdução**

Neste trabalho foi proposto a elaboração de um Projeto de Software, seguindo as regras propostas pelo tutor, solucionando assim o exercício solicitado. Com o fim de entender a forma organizada de organizar e desenvolver um projeto com o auxílio de ferramentas de metodologia ágil.

# Desenvolvimento

## Projeto TravelApp - Primeira Etapa

Na primeira etapa, como cliente, pensei em um aplicativo, o TravelApp, que irá ajudar as pessoas a planejarem suas viagens de forma mais eficiente e personalizada. Aqui estão algumas funcionalidades e características que gostaria de ver nesse aplicativo:

### Perfil do Usuário:

- Registro e login para os usuários.
- Perfil personalizado para cada usuário, onde eles possam adicionar informações sobre suas preferências de viagem, como destinos favoritos, tipo de acomodação, orçamento médio, etc.

### Planejamento de Viagem:

- Uma interface intuitiva para planejar viagens, onde os usuários possam adicionar destinos, datas de viagem, atividades planejadas, reservas de hotéis, voos, etc.
- Sugestões inteligentes de destinos com base nas preferências do usuário e histórico de viagens anteriores.
- Integração com calendário para acompanhar as datas de viagem e atividades planejadas.

### Explorar Destinos:

- Recomendações de destinos com base em interesses, época do ano, clima, etc.
- Informações detalhadas sobre cada destino, incluindo pontos turísticos populares, atividades locais, gastronomia, cultura, eventos, etc.
- Avaliações e comentários de outros viajantes sobre destinos e atrações.

### Reservas e Serviços:

- Capacidade de fazer reservas de hotéis, voos, aluguel de carros, passeios turísticos, restaurantes, etc., diretamente pelo aplicativo.
- Comparação de preços e opções de reserva.
- Notificações e lembretes de datas importantes, como check-in de voos, datas de reserva de hotéis, etc.

### Compartilhamento e Socialização:

- Funcionalidade de compartilhamento para permitir que os usuários compartilhem seus planos de viagem com amigos e familiares.
- Recursos sociais, como feeds de viagens onde os usuários possam compartilhar fotos, dicas de viagem, experiências, etc.

Possibilidade de conectar-se com outros viajantes com interesses semelhantes e trocar informações e recomendações.

Essas são apenas algumas ideias iniciais. Agora, vamos avançar para a segunda etapa, onde atuarei como o Product Owner da empresa responsável pelo desenvolvimento do aplicativo. Vou definir o product backlog, priorizar as

## **Product Backlog - Segunda Etapa**

Vamos começar com o Product Backlog, onde listamos todas as funcionalidades desejadas para o aplicativo. Depois, priorizamos essas funcionalidades com base no valor de negócio.

### **Product Backlog:**

#### **1. Registro e Login:**

- Funcionalidade básica de registro e login para os usuários.

#### **2. Perfil do Usuário:**

- Perfil personalizado com informações sobre preferências de viagem.

#### **3. Planejamento de Viagem:**

- Interface para planejar viagens, adicionar destinos, datas, atividades, reservas, etc.
- Sugestões inteligentes de destinos.

#### **4. Explorar Destinos:**

- Recomendações de destinos com base em interesses e época do ano.
- Informações detalhadas sobre pontos turísticos, atividades locais, etc.

#### **5. Reservas e Serviços:**

- Capacidade de fazer reservas de hotéis, voos, etc., dentro do aplicativo.
- Comparação de preços e opções de reserva.

#### **6. Compartilhamento e Socialização:**

- Funcionalidade de compartilhamento de planos de viagem.
- Recursos sociais para compartilhar fotos, dicas, etc.
- Conexão com outros viajantes.
- Agora, vamos priorizar essas funcionalidades de acordo com o valor de negócio.

### **Priorização:**

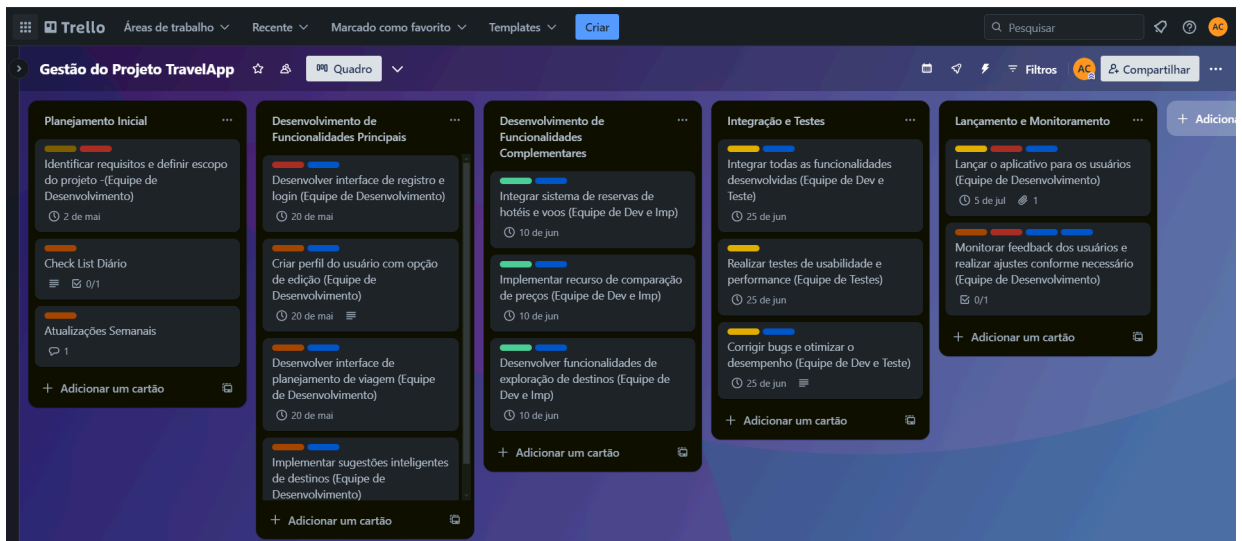
1. Planejamento de Viagem
2. Reservas e Serviços
3. Explorar Destinos
4. Compartilhamento e Socialização
5. Perfil do Usuário
6. Registro e Login

Essa priorização reflete a importância de fornecer aos usuários uma maneira fácil de planejar suas viagens e fazer reservas, seguido pela capacidade de explorar e

compartilhar experiências de viagem.

6

Agora, vamos montar o quadro do Scrum (Kanban) com as etapas, tarefas, datas de entrega e responsáveis. Faremos isso usando o Trello



Em resumo, neste exercício, criei um plano para o desenvolvimento de um aplicativo de viagens, passando pelas etapas de ideação, definição de funcionalidades, priorização e organização do processo de desenvolvimento utilizando a metodologia Scrum (Kanban) e a plataforma Trello.

Na primeira etapa, como cliente, delinee as funcionalidades desejadas para o aplicativo, visando oferecer uma experiência completa e personalizada aos usuários, desde o planejamento até a execução das viagens.

Em seguida, como Product Owner, organizei essas funcionalidades em um Product Backlog e as priorizamos de acordo com o valor de negócio, garantindo que as mais importantes fossem desenvolvidas primeiro.

Por fim, montei um quadro do Scrum no Trello, dividindo o processo de desenvolvimento em etapas claras, atribuindo tarefas, datas de entrega e responsáveis a cada uma delas. Isso proporciona uma visão geral do projeto e ajuda a equipe a acompanhar o progresso de forma eficiente.

Esse exercício demonstra uma abordagem prática para transformar uma ideia de aplicativo em um plano de ação concreto, alinhado com as melhores práticas de gerenciamento de projetos ágeis.

## **Considerações finais**

Nesse portfólio que foi solicitado pelo Tutor, consegui desenvolver um trabalho que me trouxe mais conhecimento sobre a matéria, durante o desenvolvimento do trabalho tive algumas dificuldades, mas com o conhecimento que é apresentado nas aulas e em outros cursos que venho estudando com professor Leonardo Santiago Sidon da Rocha no site YouTube, pude desenvolver e finalizar o portfólio.



## Referências

Aula de **Projeto de Software**

Tutor: Marco Ikuro Hisatomi

Conteúdo fornecido por Faculdade Anhanguera

**Curso de Trello**

Tutor: Leandro Biffi

Conteúdo: <https://www.youtube.com/@oleandrobiffi/search?query=trello>