**ESTÁCIO**

**CAMPUS RECIFE**

**APP “GetJobs”**

**André Felipe Almeida**

**Brenndo Correia Leite**

**Douglas Felipe da Silva**

**Petrus Henrique Matrins Lopes**

**Rafael Demétrio de Lucena**

**Prof. Davi Barros**

**2024**

**Recife/PE**

Sumário

[1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO 3](#_Toc119686561)

[1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros 3](#_Toc119686562)

[1.2. Problemática e/ou problemas identificados 3](#_Toc119686563)

[1.3. Justificativa 3](#_Toc119686564)

[1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos) 3](#_Toc119686565)

[1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão) 3](#_Toc119686566)

[2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO 4](#_Toc119686567)

[2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente) 4](#_Toc119686568)

[2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los. 4](#_Toc119686569)

[2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro) 4](#_Toc119686570)

[2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto 4](#_Toc119686571)

[2.5. Recursos previstos 5](#_Toc119686572)

[2.6. Detalhamento técnico do projeto 5](#_Toc119686573)

[3. ENCERRAMENTO DO PROJETO 5](#_Toc119686574)

[3.1. Relatório Coletivo (podendo ser oral e escrita ou apenas escrita) 5](#_Toc119686575)

[3.2. Avaliação de reação da parte interessada 5](#_Toc119686576)

[3.3. Relato de Experiência Individual 5](#_Toc119686577)

[3.1. CONTEXTUALIZAÇÃO 5](#_Toc119686578)

[3.2. METODOLOGIA 6](#_Toc119686579)

[3.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO: 6](#_Toc119686580)

[3.4. REFLEXÃO APROFUNDADA 6](#_Toc119686581)

[3.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS 6](#_Toc119686582)

# DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

## Identificação das partes interessadas e parceiros

O projeto se destina a criação de um app para disponibilização/aquisição de serviços de qualquer natureza. Dito isso, as partes interessadas passam desde os profissionais que farão cadastro no app, disponibilizando seus serviços, que podem ser encanadores, eletricistas, pedreiros, etc. A outra parte interessada são os clientes, que buscarão esses serviços.

## Problemática e/ou problemas identificados

Tendo em vista que a cada dia o uso de app de dispositivos móveis cresce, buscamos esse nicho para atender e trazer uma melhor experiência de uso tanto para o consumidor, quanto para o prestador de serviço.

## Justificativa

A proposta da cadeira é desenvolver um aplicativo móbile utilizando as tecnologias TypeScript, Ionic com Angular. Dito isso, o que torna um aprendizado importante pois com o conhecimento solido dessas tecnologias, pode se desenvolver aplicativos para as duas principais plataformas de smartphones do mercado, a PlayStore (da Google) e AppStore ( da Apple).

## Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos)

Entregar um APK (instalador de aplicativo android)

Aplicativo de exposição/contratação de serviços

Sistema de login

## Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)

Documentação oficial IONIC - <https://ionic-docs-5utg8ms4c-ionic1.vercel.app/docs/v5>

Documentação oficial Angular - <https://angular.dev/>

Documentação oficial TypeScript - <https://www.typescriptlang.org/docs/>

Material de aula fornecido pelo professor.

# PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

## Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)

Usando a tecnologia Angular para da os estilos, formatos e toda a parte de link as páginas e o Ionic para gerar o código nativo que para os dispositivo móvel desejado, a idéia do framework Ionic é codificar 1 vez e gerar o aplicativo para ambas as plataformas. Ambas as tecnologias baseadas no uso do TypeScript. O plano de trabalho consiste em dividir as tarefas pelos componentes do grupo, e fazer reuniões nos dias das aulas, as terças das 18:30 as 21:00 hrs. Trabalharmos com computadores próprios e eventualmente com os da faculdade.

## Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los.

O projeto foi proposto pelo docente, Davi Barros, avaliado pelo mesmo e para ser exposto na biblioteca da instituição. A equipe ficou responsável pelo desenvolvimento de uma aplicação mobile a título de aprendizagem. O professor propôs atividades como encontraríamos em um cenário real de uma possível venda da aplicação ao cliente.

## Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)

Criamos um grupo no Discord onde a medida que cada elemento do grupo fazia algum novo atualizava nesse grupo e o próximo pegava o projeto daquele ponto.

## Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

Nossa meta é entregar um arquivo APK para rodar em dispositivo Android, em que se prestadores consiga cadastrar serviços e cliente consigam contratar.

## Recursos previstos

Como recurso, utilizaremos os nossos computadores pessoais, bem como eventualmente os computadores da faculdade, o que não se tornou possível uma vez que as maquinas dos laboratórios não tinham instalados os programas necessários para o desenvolvimento não só da aplicação, mas também das aulas. Recursos humanos será a equipe e algum auxilio do professor orientador e algum colega da turma.

## Detalhamento técnico do projeto

Utilizamos as tecnologias Typestript, Ionic versão 5 com Angular. Computadores próprios, utilizamos também a framework Express, para fazermos uma API onde salvamos os dados desta aplicação.

# ENCERRAMENTO DO PROJETO

## Relato Coletivo:

Atingimos os objetivos do projeto que foi entregar um arquivo APK com aplicação para dispositivo Android . Tivemos algumas dificuldades em instalar as versões exigidas pelo professor, mas uma vez instaladas conseguimos fluir.

## Relato de Experiência Individual

Andre: Consegui me aprofundar mais na parte do frontend, conhecendo novos frameworks.

Brenndo: Adquiri conhecimento de segurança no banco de dados. Melhorando meus conhecimentos do frontend.

Douglas: Tive conhecimento básico de ionic e angular. Bem como a trabalhar com o framework Express.

Petrus: -

Rafael: Tive muita dificuldade em entender como funcionava os componentes do framework Angular e Ionic, uma vez que as aulas foram prejudicadas por falta de maquinas que rodassem os programas, tive que buscar conhecimento em curso online externo.

### CONTEXTUALIZAÇÃO

Tirando as dificuldades de entendimento de como o framework funcionava e uma vez entendendo o seu funcionamento básico, correu bem até 1 semana antes da entrega quando 1 dos membros do grupo precisou fazer uma cirurgia e ficou cerca de 4 dias afastado.

### METODOLOGIA

As reuniões foram feitas em sua maioria nos dias das aulas da cadeira, as quintas à noite, mas por 2 dias fizemos reuniões presenciais na faculdade e algumas de forma online. Tivemos suporte de colegas de outras turmas, o que foi essencial.

### RESULTADOS E DISCUSSÃO:

A expectativa era que tudo corresse mais fácil, porém sem as aulas por conta da falta de programas instalados nos computadores da faculdade, tornou o desenvolvimento do sistema muito mais difícil. O da nossa equipe com mais um agravante de um dos principais membro precisar fazer uma cirurgia 1 semana antes da entrega.

### REFLEXÃO APROFUNDADA

A teoria de que gerar apenas um código e fazer dois aplicativos é tentador, mas não pratica o aprendizado é difícil e desafiador. Em alguns momentos achei que não iria conseguir, mas no final deu certo.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

O aplicativo fica com margem pra grandes evoluções como pagamentos na própria plataforma, melhoramento no segurança de login, dentre outras features.