**DISCIPLINA DE FÁBRICA DE PROEJTOS V**

**Sorocaba/SP**

**2024**

**CENTRO UNIVERSITÁRIO FACENS**

**CURSO SUPERIOR TECNÓLOGO EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**Campus\_hub**

Primeira parte documentação do projeto apresentado ao **Centro Universitário Facens**, como exigência parcial para a composição de nota na Atividade **AC1** da disciplina de **Fábrica de Projetos V**, do Professor Orientador **Eliney Sabino**.

**Sorocaba/SP**

**2024**

Sumário

[1. Informações do Projeto 3](#_Toc176861342)

[2. Introdução 4](#_Toc176861343)

[3. Objetivos 4](#_Toc176861344)

[3.1 Objetivo Geral 4](#_Toc176861345)

[3.2 Objetivos Específicos 4](#_Toc176861346)

[4. Justificativa 4](#_Toc176861347)

[5. Cronograma 4](#_Toc176861348)

[6. Metodologia 5](#_Toc176861349)

[7. Descrição das Funções no Projeto 5](#_Toc176861350)

[8. Desenvolvimento do Projeto 7](#_Toc176861351)

[9. Resultados Esperados 7](#_Toc176861352)

[10. Persona 8](#_Toc176861353)

[11. Canvas de Proposta de Valor 8](#_Toc176861354)

[12. Lean Canvas 8](#_Toc176861355)

[13. Estudo de Mercado (TAM, SAM, SOM) 8](#_Toc176861356)

[14. Conclusão 8](#_Toc176861357)

[15. Estudos Futuros 8](#_Toc176861358)

[16. Referências Bibliográficas 9](#_Toc176861359)

# Informações do Projeto

1. **Título do Projeto:** Campus\_hub
2. **Orientador:** Eliney Sabino
3. **Líder do Grupo:** Gabriel Viegas Dantas
4. **Curso:** Análise e Desenvolvimento de Sistemas
5. **Semestre:** 5º Semestre

# Introdução

Com a crescente digitalização, a divulgação de eventos educacionais precisa ser mais eficiente. Este trabalho propõe um site para facilitar a divulgação de eventos, aumentando a participação da comunidade e fortalecendo a vida acadêmica.

# Objetivos

Um projeto voltado a beneficiar os eventos em instituições de ensino, visando trazer mais visibilidade e aumentando o envolvimento da população.

## Objetivo Geral

Desenvolver um site que possibilite às instituições de ensino divulgar seus eventos de forma eficaz, aumentando a participação da comunidade acadêmica e externa.

## Objetivos Específicos

1. **Facilitar a Divulgação de Eventos:** Criar uma plataforma onde as instituições possam cadastrar e gerenciar seus eventos de forma simples e intuitiva.

2. **Aumentar a Visibilidade dos Eventos:** Implementar ferramentas de marketing digital, como notificações e compartilhamentos em redes sociais, para ampliar o alcance das divulgações.

3. **Promover a Interatividade:** Incluir funcionalidades que permitam ao público interagir com os eventos, como comentários, avaliações e perguntas, para estimular o engajamento.

# 4. Justificativa

O projeto é importante para engajar os brasileiros em eventos acadêmicos. Ter uma plataforma web que permita que uma universidade publique seus eventos de forma que atinja não apenas pessoas dentro da faculdade, mas também fora. Isso é importante pois pode fortalecer as instituições de ensino do país e aumentar o interesse dos brasileiros por conteúdo acadêmico, podendo oferecer uma série de benefícios, como desenvolvimento pessoal, networking, inovação e criatividade.

# 5. Cronograma

Interface gráfica do usuário, Aplicativo, chat ou mensagem de texto

Descrição gerada automaticamente

**Figura 1:** Cronograma das atividades do projeto

# 6. Metodologia

Para o desenvolvimento do site, utilizaremos as seguintes tecnologias e ferramentas:

1. **Next.js 14**: Framework para construção de aplicações web, permitindo a criação de front-end e back-end de forma integrada.
2. **React com TypeScript**: Biblioteca para a construção da interface do usuário, garantindo tipagem estática e melhor manutenção do código.
3. **Prisma**: ORM (Object-Relational Mapping) que facilita a interação com o banco de dados MySQL, simplificando consultas e manipulação de dados.
4. **Zod**: Biblioteca para validação de dados, assegurando que as informações inseridas no sistema estejam corretas e formatadas adequadamente.
5. **Shadcn UI**: Conjunto de componentes de interface que proporciona uma experiência visual consistente e moderna.
6. **Tailwind CSS**: Framework de estilização que permite a criação de layouts responsivos e personalizados de maneira eficiente.
7. **Auth.js**: Biblioteca para gerenciamento de autenticação, garantindo segurança no acesso à plataforma.
8. **Nodemailer**: Ferramenta para envio de e-mails, utilizada para comunicação com os usuários, como confirmações de inscrição em eventos.
9. **MySQL**: Sistema de gerenciamento de banco de dados que armazenará as informações dos eventos e usuários.
10. **Android Studio e Java**: Ambiente de desenvolvimento e linguagem de programação utilizados para criar a versão mobile do aplicativo.
11. **Firebase**: Plataforma que oferece serviços como autenticação e banco de dados em tempo real, complementando a funcionalidade do aplicativo móvel.

E utilizamos os Trello para organização, gerenciamento, monitoramento e garantir todas as etapas do desenvolvimento sejam cumpridas de forma eficiente.

# 7. Descrição das Funções no Projeto

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome do Integrante | RA | Funções Acumuladas |
| Gabriel Viegas Dantas | RA 224033 | Gestor do projeto, Scrum Master (SM), Desenvolvedor Front-End, Desenvolvedor Back-End, Especialista em Cibersegurança |
| Guilherme Reis Carvalho | RA 224176 | Designer, Analista de Viabilidade, Consultor de Usabilidade |
| Gustavo Luz de Brito | RA 223796 | Desenvolvedor Back-End, Engenheiro de Testes, Especialista em Instalação e Deploy, Analista de Suporte e Manutenção |
| Mychel carporas junior | RA 200291 | Analista de Viabilidade, Product Owner (PO), Consultor de Usabilidade. |

**Tabela 1:** Funções dos integrantes do grupo.

**Função 1: Gestor do projeto**

* **Descrição da Função:** O Gestor do Projeto, é responsável por coordenar todas as atividades da equipe, gerenciar o cronograma e garantir que as entregas sejam feitas no prazo.
* **Atividades Realizadas:** Criação do Trello, divisão das funções e organização de reuniões

**Função 2**: **Desenvolvedor Front-end**

* **Descrição da Função:** Responsável por implementar a interface de usuário, garantindo que o design seja responsivo e funcional.
* **Atividades Realizadas:** Desenvolvimento da página home e a de login de instituições

**Função 3: Engenheiro de Testes**

* **Descrição da Função:** Responsável por garantir a qualidade dos produtos de software através da elaboração e execução de testes.
* **Atividades Realizadas:** No momento, ainda é muito cedo para o engenheiro de testes entrar em ação.

**Função 4: Scrum Master**

* **Descrição da Função:** Garantir que a equipe siga os princípios e práticas do Scrum, promovendo um ambiente de trabalho colaborativo e produtivo.
* **Atividades Realizadas:** As principais tarefas da aplicação foram divididas em partes menores, para que os desenvolvedores possam se organizar mais facilmente.

**Função 5: Especialista em Cibersegurança**

* **Descrição da Função:** Proteger a integridade, confidencialidade e disponibilidade das informações e sistemas de uma organização.
* **Atividades Realizadas:** Implementação de autenticação de usuário via Google e de instituições via magic link.

**Função 6: Desenvolvedor Back-End**

* **Descrição da Função:** Manter a parte do servidor de aplicações web, garantindo que tudo funcione corretamente por trás das cenas.
* **Atividades Realizadas**: O desenvolvimento do servidor foi iniciado. O banco de dados também foi criado e conectado ao servidor.

**Função 7: Designer**

* **Descrição da Função:** Criar soluções visuais que atendam às necessidades dos usuários, garantindo uma experiência agradável e intuitiva.
* **Atividades Realizadas:** Ajudei na implementação das páginas front-end desenvolvidas até então.

**Função 8: Analista de Viabilidade**

* **Descrição da Função:** Avalio a viabilidade do projeto e iniciativas antes de sua implementação, garantindo que sejam financeiramente sustentáveis e alinhados com os objetivos da organização.
* **Atividades Realizadas:** Pesquisas de mercado para saber se o site teria alguma utilidade para instituições de ensino.

**Função 9: Consultor de Usabilidade**

* **Descrição da Função:** Melhorar a experiência do usuário em produtos e serviços, garantindo que sejam intuitivos, eficientes e agradáveis.
* **Atividades Realizadas:** Pesquisas com possíveis usuários do nosso site.

**Função 10: Especialista em Instalação e Deploy**

* **Descrição da Função:** Garantir que os sistemas e aplicações sejam instalados e implantados de forma eficiente, segura e conforme as melhores práticas.
* **Atividades Realizadas:** No momento, ainda é muito cedo para o engenheiro de testes entrar em ação.

**Função 11: Analista de Suporte e Manutenção**

* **Descrição da Função:** Garantir que os sistemas e equipamentos da organização funcionem de maneira eficiente e contínua.
* **Atividades Realizadas:** No momento, ainda é muito cedo para o engenheiro de testes entrar em ação.

**Função 12: Product Owner (PO)**

* **Descrição da Função:** Maximizar o valor do produto desenvolvido pela equipe, atuando como a ponte entre os stakeholders e a equipe de desenvolvimento.
* **Atividades Realizadas:** Auxílio nas pesquisas de mercado para validar a proposta. Cuido da documentação do produto e ajudo a monitorar o progresso da equipe garantindo que as expectativas sejam atendidas.

# 8. Desenvolvimento do Projeto

Gráfico

Descrição gerada automaticamente

**Imagem 1** – tela inicial

Uma imagem contendo Gráfico

Descrição gerada automaticamente

**Imagem 2** – tela login

Padrão do plano de fundo

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa

**Imagem 3** – tela home

# O objetivo é fornecer uma interface bonita, com funções básicas, simples e intuitivas para os usuários. A pesquisa de mercado começa avaliando a quantidade de estudantes na região de Sorocaba, analisando sua quantidade de alunos, formandos por ano e méritos no MEC, então evoluindo para a quantidade de pessoas que ativamente participam de eventos geridos pelas faculdades. O Java e Firebase entraram como linguagens para o desenvolvimento de um chatbot para tornar a comunicação mais fácil entre os usuários, levando em consideração que os números de dúvidas poderiam ser muito maiores do que uma gerência humana poderia lidar. Para o back-end, as dificuldades encontradas foram principalmente na questão de login e verificação de contas e eventos, tendo sido necessário pesquisas extensas para poderem ser ambos feitos usando a API de login do Google e verificações por e-mail.

# 9. Resultados Esperados

Queremos aumentar a visibilidade de eventos acadêmicos, incentivando as instituições de ensino a engajar não apenas alunos, familiares e professores, mas também a comunidade em geral. Dessa forma, podemos expandir significativamente o alcance dos eventos, o que contribuirá para o fortalecimento e a melhoria da nossa comunidade.

# 10. Persona

A persona que o campus\_hub pretende alcançar, são não somente universitários, mas toda e qualquer pessoa interessada em eventos acadêmicos. Por conta disso, aplicativos de celular e plataformas web são os mais recomendados para alcançá-los, gerando um maior engajamento nos eventos que serão adicionados ao campus\_hub.

# 11.Canvas de Proposta de Valor

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

# Lean Canvas

Linha do tempo

Descrição gerada automaticamente com confiança média

# 13. Estudo de Mercado (TAM, SAM, SOM)

Através de um levantamento de questões com alunos da faculdade UNIP- Universidade Paulista, Campus Sorocaba, foi revelado que muitos não possuem sequer ciência dos eventos organizados pela Facens, Sorocaba.

De acordo com os entrevistados, sabem que o campus tem foco na área tecnológica, mas pouco sabem além disso, não comparecendo a eventos devido ao fato de não saberem deles com antecedência.

Ao serem questionados quanto à formas de melhorar essa relação entre organizadores e atendentes dos eventos, recomendaram uma maior ênfase na comunicação através das redes sociais, como é o caso do CampusHub, e a designação de representantes no campus da UNIP para divulgação desses eventos.

# 14. Conclusão

O projeto de ampliar a visibilidade dos eventos internos da faculdade para a sociedade ressalta a sua capacidade de mudar a conexão entre a instituição de ensino e a comunidade local. O projeto, ao estabelecer uma plataforma digital acessível e fomentar eventos acadêmicos, culturais e sociais, aproxima os cidadãos do ambiente universitário, criando chances para aprendizado, cultura e interação social. A ação reforça a função da universidade como um agente de mudança, envolvendo a comunidade em atividades de relevância acadêmica e social, enquanto aumenta a participação e o reconhecimento da instituição.

# 15. Estudos Futuros

* Implementação de um chatbot mais avançado;
* Opções de customização de eventos;
* Anúncios laterais na plataforma para gerar renda

**16. Referências Bibliográficas** SUZIGAN, Wilson et al. A interação entre universidades e empresas em perspectiva histórica no Brasil. Belo Horizonte: UFMG/Cedeplar, p. 1-27, 2008.

**Data da Entrega**: 22/09/2024

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Professor Eliney Sabino  
Orientador do Projeto**