

# IF683 - Projeto de Desenvolvimento

Vinicius Torres de Macedo

Outubro de 2019

## 1 Introdução

A disciplina Projeto de Desenvolvimento, comumente apelidada de "Projetão" pelos alunos, é oferecida aos alunos do 5º período do curso de Ciência da Computação, 8º período do curso de Engenharia da Computação da UFPE e aos alunos do curso de Design da UFPE. Ela tem como objetivo o desenvolvimento de um sistema de computação que use conceitos aprendidos nos semestres anteriores dos cursos, representando um marco do fim do ciclo básico.[1]



Figura 1: Alunos elaborando os seus respectivos projetos. [2]

## 2 Relevância

Na conclusão do projeto os alunos realizam o Demo Day, tradicional evento de apresentação dos trabalhos desenvolvidos na disciplina, o qual reúne anualmente empreendedores, investidores e profissionais da área. Ao longo da história do Projetão, há diversas ideias que cresceram e tornaram-se startups reconhecidas. A In Loco Media é um desses casos: a empresa da área de publicidade geolocalizada começou a ser desenvolvida no CIn e hoje tem grande visibilidade no cenário nacional e internacional.[3]



Figura 2: Logomarca In Loco Media. [4]

### 3 Relação com outras disciplinas

No Projeto de Desenvolvimento os alunos são estimulados a desenvolver sistemas multidisciplinares e a trabalhar em equipe. Englobando todos os assuntos estudados até o momento, os discentes são desafiados a criar produtos e estudar do processo do desenvolvimento até a experiência do consumidor final, utilizando de fundamentos de inovação, design thinking, ideação, valor e concorrência, prototipação e etc. [5]



Figura 3: Fundamentos do Design Thinking, um dos conceitos utilizados no projeto. [6]

### Referências

- [1] CIn. *Projetão: Inovação e Empreendedorismo*, 2014.
- [2] CIn/UFPE. *Projetão: Inovação e empreendedorismo*. <https://projetaoufpe.wixsite.com/projetao>. Accessed: 2019-10-24.
- [3] A. de Notícias. *Estudantes do CIn apresentam resultados da disciplina de Projeto no Demo Day*, 2017.
- [4] I. L. Media. *Logomarca in loco media*. <https://www.inloco.com.br/pt/>. Accessed: 2019-10-24.
- [5] UFPE. *Projetão UFPE*, 2019.
- [6] Voitto. *Design thinking: o que é e como fazer*. <https://www.voitto.com.br/blog/artigo/design-thinking>. Accessed: 2019-10-23.