



UNIVERSIDADE NOVE DE JULHO - UNINOVE
PROJETO PRÁTICO DE PROGRAMAÇÃO

3023101593 - ANA JÚLIA FERREIRA DE SOUZA
3023200154 - BRUNA DURAN BEZZERA DA COSTA
3022106056 - DANILO FERREIRA COSTA
3024102249 - DANILLO ALVES OLIVEIRA
3023102839 - EDILSON RODRIGUES GUIMARÃES DE SOUZA
3022103714 - LUCICLEIDE CORDEIRO DA SILVA
3022104030 - MILENI CAMARGO KOCZICKI

TASKEASE: SIMPLIFICANDO A GESTÃO DE TAREFAS

São Paulo

2024

3023101593 - ANA JÚLIA FERREIRA DE SOUZA
3023200154 - BRUNA DURAN BEZZERA DA COSTA
3022106056 - DANILO FERREIRA COSTA
3024102249 - DANILLO ALVES OLIVEIRA
3023102839 - EDILSON RODRIGUES GUIMARÃES DE SOUZA
3022103714 - LUCICLEIDE CORDEIRO DA SILVA
3022104030 - MILENI CAMARGO KOCZICKI

TASKEASE: SIMPLIFICANDO A GESTÃO DE TAREFAS

Projeto apresentado a Universidade Nove de Julho - UNINOVE, como parte dos requisitos obrigatórios para obtenção do título de **TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**.

Prof. Orientador: Edson Melo de Souza, Dr.

RESUMO

Contexto: O projeto TaskEase é uma aplicação web para gerenciamento de tarefas que busca oferecer aos usuários uma maneira eficiente de organizar e acompanhar as atividades diárias. **Objetivo:** Desenvolver uma ferramenta intuitiva para aumentar a produtividade e o controle sobre as tarefas diárias. **Método:** Levantamento e Análise de Requisitos, Design de Interface do Usuário, Desenvolvimento Frontend e Backend(Tecnologias: HTML CSS, Javascript, PHP e o MySQL), Teste e Depuração, Coleta de Comentários do Usuário. **Resultados:** 1. Levantamento e Análise de Requisitos: esta será uma lista detalhada de requisitos do usuário que guiará todas as etapas subsequentes do desenvolvimento do projeto. 2. User Interface Design: conjunto de designs de interface de usuário que são intuitivos e atraentes, proporcionando uma experiência de usuário positiva. 3. Desenvolvimento Frontend e Backend: aplicação web funcional que permite aos usuários gerenciar suas tarefas de forma eficiente. 4. Teste e Depuração: Será um aplicativo livre de bugs e seguro para os usuários. 5. A coleta de feedback do usuário será um fluxo constante de feedback dos usuários, que será usado para melhorar e otimizar o aplicativo continuamente. **Conclusão:** Com um foco claro em usabilidade e segurança, e um compromisso com o desenvolvimento iterativo e feedback contínuo do usuário, o projeto tem o potencial de trazer benefícios significativos para usuários individuais, a comunidade acadêmica e a sociedade em geral. Ao fornecer uma maneira simplificada de gerenciar tarefas diárias, o "TaskEase" pode melhorar a organização, aumentar a produtividade e contribuir para um ambiente mais dinâmico e competitivo. Além disso, o projeto oferece uma oportunidade valiosa para os alunos aplicarem conceitos teóricos adquiridos no semestre, sendo assim orientados pelo docente da disciplina. Portanto, "TaskEase" é mais do que apenas um projeto, é uma visão de um futuro mais produtivo e eficiente.

Palavras-chave: Gerenciador, projeto, tarefas, controle.

ABSTRACT

Contextualization: The TaskEase project is a task management web application that seeks to offer users an efficient way to organize and track activities daily. **Objective:** Develop an intuitive tool to increase productivity and control over daily tasks. **Method:** Requirements Gathering and Analysis, User Interface Design, Frontend and Backend Development (Technologies: HTML CSS, Javascript, PHP and MySQL), Testing and Debugging, Collecting User Feedback. **Results:** 1. Requirements Gathering and Analysis: this will be a detailed list user requirements that will guide all subsequent steps in the development of the project. 2. User Interface Design: set of user interface designs that are intuitive and attractive, providing a positive user experience. 3. Frontend and Backend Development: functional web application that allows users to manage your tasks efficiently. 4. Testing and Debugging: It will be a bug-free application and safe for users. 5. Collecting user feedback will be a constant flow user feedback, which will be used to continually improve and optimize the application. **Conclusion:** With a clear focus on usability and security, and a commitment With iterative development and continuous user feedback, the project has the potential to bring significant benefits to individual users, the academic community and the society in general. By providing a simplified way to manage daily tasks, the "TaskEase" can improve organization, increase productivity and contribute to a more dynamic and competitive environment 2. Furthermore, the project offers an opportunity valuable for students to apply theoretical concepts acquired in the semester, thus guided by the teacher of discipline 3. Therefore, "TaskEase" is more than just a project, is a vision of a more productive and efficient future.

Keywords: Manager, project, tasks, control.

SUMÁRIO

Lista de Ilustrações	7
Lista de Quadros	8
1 Introdução	9
1.1 Descrição do Gerenciador de Tarefas	9
1.1.1 Objetivo	9
1.1.2 Público-alvo	9
2 Marketing de divulgação	10
2.1 Divulgação	10
3 Uso do Gerenciador	11
3.1 Aplicação	11
4 Tecnologias Utilizadas	13
4.1 My SQL	13
4.2 HTML(Hypertext Markup Language)	14
4.3 CSS(Cascading Style Sheets)	14
4.4 JavaScript	14
4.5 PHP	15
5 Design do Projeto	16
5.1 Imagens da Aplicação	16
6 Teste de Software	18
7 Orçamento do Projeto	19
7.1 Profissionais Envolvidos	19
8 Análise dos Resultados	21
8.1 O Projeto TaskEase	21
9 Conclusões	22
Referências Bibliográficas	23
Apêndices	24
A : O PROJETO	24
Anexos	25

A	: Orçamento da equipe	25
B	: Orçamento do projeto	25
C	: Contrato de Licença de Software Livre	25

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

5.1	Tela Inicial	16
5.2	Tela de Cadastro	16
5.3	Tela de Login	17
5.4	Página Principal	17

LISTA DE QUADROS

7.1 Orçamento da Equipe	20
-----------------------------------	----

1 INTRODUÇÃO

Resumo do capítulo

TaskEase é uma solução inovadora projetada para simplificar e otimizar a gestão de tarefas diárias. Com o objetivo de oferecer aos usuários uma experiência intuitiva e eficaz, o projeto TaskEase se propõe a desenvolver uma aplicação web robusta e flexível. Esta aplicação permitirá aos usuários criar, organizar e acompanhar suas atividades de forma eficiente, promovendo um aumento significativo na produtividade e no controle sobre suas rotinas diárias.

O desenvolvimento do TaskEase será conduzido utilizando uma metodologia iterativa, que incorpora a análise contínua dos requisitos dos usuários e a implementação de feedbacks. Além disso, serão priorizados recursos de usabilidade e segurança para garantir uma experiência confiável e intuitiva para os usuários.

Com o TaskEase, os usuários poderão finalmente desfrutar de uma ferramenta que simplifica a gestão de suas tarefas, oferecendo uma visão clara e organizada de suas atividades diárias. Estamos confiantes de que o TaskEase se tornará uma parte essencial da rotina de trabalho e vida pessoal de seus usuários, proporcionando maior eficiência e controle sobre suas responsabilidades.

1.1 DESCRIÇÃO DO GERENCIADOR DE TAREFAS

1.1.1 Objetivo

O projeto TaskEase visa desenvolver uma aplicação web para gestão de tarefas que permita aos usuários criar, organizar e acompanhar suas atividades diárias de forma eficiente.

1.1.2 Público-alvo

O projeto TaskEase trará benefícios significativos tanto para os usuários individuais quanto para a comunidade acadêmica e a sociedade em geral. Para os usuários, proporcionará uma maneira simplificada de gerenciar suas tarefas diárias, melhorando a organização pessoal e aumentando a produtividade. Para a comunidade acadêmica, servirá como uma oportunidade de aprendizado prático, permitindo aos estudantes aplicar conceitos teóricos em um projeto real. Para a sociedade, o aumento da eficiência e produtividade dos indivíduos pode contribuir para um ambiente mais dinâmico e competitivo.

2 MARKETING DE DIVULGAÇÃO

Resumo do capítulo

Neste capítulo, é delineada a estratégia de divulgação para a aplicação TaskEase.

2.1 DIVULGAÇÃO

Task Ease será divulgado por meio de uma estratégia de marketing multiplataforma que inclui parcerias com influenciadores digitais e campanhas de marketing nas plataformas de mídia social YouTube, Instagram e TikTok. Para criar empolgação entre os usuários, utilizaremos anúncios em lojas de aplicativos, além de eventos de lançamento online interativos.

3 USO DO GERENCIADOR

Resumo do capítulo

Neste capítulo se explora o funcionamento da aplicação TaskEase, fornecendo insights detalhados sobre sua usabilidade e funcionalidades principais.

3.1 APLICAÇÃO

Vamos saber um pouco do funcionamento da aplicação, pelos mínimos detalhes.

A aplicação web de gerenciamento de tarefas é uma ferramenta intuitiva e eficiente projetada para ajudar indivíduos e equipes a organizar suas atividades diárias, acompanhar o progresso e alcançar metas de forma mais eficaz. O funcionamento da aplicação é baseado em alguns elementos-chave:

1. **Cadastro de Usuário:** Os usuários podem criar contas personalizadas, fornecendo informações básicas como nome, e-mail e senha. Isso permite que eles acessem a aplicação de qualquer dispositivo com conexão à internet.

2. **Interface Amigável:** A interface da aplicação é projetada de forma intuitiva, com um layout limpo e fácil de navegar. Os usuários podem acessar suas tarefas, calendários e outras funcionalidades com apenas alguns cliques.

Gerenciador de Tarefas simples, projetado para facilitar a criação, visualização e conclusão de tarefas em um ambiente web. Este gerenciador de tarefas oferece uma interface intuitiva e funcionalidades básicas para melhorar a organização pessoal ou colaborativa de atividades.

Funcionalidades Principais:

Adicionar Tarefas: Os usuários podem adicionar novas tarefas especificando o nome da tarefa e sua data e hora de conclusão.

Visualização de Tarefas: As tarefas adicionadas são exibidas em uma lista abaixo do formulário de adição de tarefas, permitindo uma visualização rápida de todas as atividades pendentes.

Conclusão de Tarefas: Cada tarefa inclui um botão "Concluído", que permite aos usuários marcar uma tarefa como concluída quando necessário.

Segurança das informações: A segurança das informações é uma preocupação fundamental em qualquer aplicação web, especialmente em um ambiente onde dados pessoais e confidenciais são armazenados e acessados regularmente. Para garantir a proteção dos dados dos usuários, a aplicação de gerenciamento de tarefas implementa uma série de medidas de segurança.

Este código PHP implementa uma forma relativamente segura de autenticação de usuários utilizando sessões e a função `password_verify()` para verificar a senha hash. Aqui estão algumas das medidas de segurança que o código proporciona:

Uso de Sessões: O código começa com `session_start()` para iniciar uma sessão PHP. Isso é essencial para manter o estado do usuário entre diferentes requisições HTTP e é uma prática comum para autenticação de usuários.

Hashing de Senha Seguro: Em vez de armazenar senhas em texto simples, o código armazena senhas como hashes usando a função `password_hash()` ao inserir as senhas no banco de dados. Além disso, ao verificar a senha, ele utiliza `password_verify()` para comparar a senha fornecida pelo usuário com o hash armazenado. Isso é uma prática recomendada para garantir que as senhas permaneçam seguras, mesmo se o banco de dados for comprometido.

Redirecionamento após a Autenticação: Após a autenticação bem-sucedida, o código redireciona o usuário para a página principal do sistema (`index.php`). Isso ajuda a evitar que usuários não autenticados acessem diretamente páginas restritas do sistema.

Tratamento de Erros Adequado: O código trata diferentes cenários de erro de forma apropriada. Ele redireciona de volta para a página de login se o usuário não for encontrado, se a senha estiver incorreta ou se os campos de login estiverem vazios.

Em resumo, a aplicação web de gerenciamento de tarefas é uma ferramenta poderosa para aumentar a produtividade pessoal e colaborativa, garantindo que os usuários estejam sempre organizados e focados em suas metas. Com uma combinação de recursos intuitivos e funcionalidades avançadas, ela simplifica o processo de planejamento e execução de tarefas, tornando-o mais eficiente e gratificante.

4 TECNOLOGIAS UTILIZADAS

Resumo do capítulo

Este capítulo explora as tecnologias fundamentais empregadas no desenvolvimento da aplicação TaskEase, abrangendo desde o sistema de gerenciamento de banco de dados MySQL até as linguagens de marcação e programação como HTML, CSS, JavaScript e PHP.

4.1 MY SQL

MySQL, segundo (MILANI, 2007) é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional (RDBMS) de código aberto amplamente utilizado. Ele é uma das opções mais populares para armazenar e gerenciar dados estruturados. Desenvolvido originalmente pela MySQL AB, posteriormente adquirida pela Sun Microsystems e, mais tarde, pela Oracle Corporation, o MySQL é distribuído sob a licença de código aberto GNU GPL.

Algumas características importantes do MySQL incluem:

Linguagem SQL: MySQL utiliza a linguagem SQL (Structured Query Language) para manipular e gerenciar os dados no banco de dados.

Velocidade e Desempenho: É conhecido por sua velocidade e eficiência, especialmente em operações de leitura, tornando-o uma escolha popular para aplicativos que exigem acesso rápido aos dados.

Escalabilidade: O MySQL é altamente escalável, o que significa que pode lidar com grandes volumes de dados e um grande número de usuários simultâneos.

Facilidade de Uso: Possui uma ampla documentação e é relativamente fácil de aprender e usar, mesmo para iniciantes.

Comunidade Ativa: Devido à sua popularidade, existe uma comunidade ativa de desenvolvedores, que contribuem com novos recursos, correções de bugs e suporte técnico.

Compatibilidade: É compatível com várias plataformas, incluindo Linux, Windows e macOS, e pode ser integrado facilmente com várias linguagens de programação, como PHP, Python, Java, etc.

O MySQL é utilizado em uma variedade de aplicativos, desde sites simples até sistemas empresariais de grande porte, devido à sua confiabilidade, desempenho e flexibilidade.

Na aplicação web o MySQL foi aplicado para guardar os dados do usuário em uma tabela, em uma segunda tabela foram guardadas os dados de busca como por exemplo data e horário, a tarefa específica a ser realizada. Com estes dados guardados, foram manipulados para levar uma resposta a busca do usuário, sendo assim como o cadastro, login e ajustar as definições de tarefas a serem desempenhadas durante um período determinado pelo usuário.

4.2 HTML(HYPertext MARKUP LANGUAGE)

HTML, segundo (SILVA, 2008) é a linguagem de marcação usada para criar a estrutura e o conteúdo básico de uma página da web.

Ele fornece os elementos necessários para definir a estrutura lógica de uma página, como cabeçalhos, parágrafos, listas, links, imagens e muito mais.

Com HTML, você cria a estrutura básica da página, mas não controla a aparência ou o comportamento interativo.

HTML foi utilizado na aplicação TaskEase para fazer a estrutura da página Inicial(exibindo o título, texto de resumo, botões de Cadastro e Login), página de cadastro(criação do Formulário, para inserção de dados, botões de Enviar e Sair) e a página de login(Onde exibe o formulário que contém título, inserção de dados e botões de Cadastro, Login e Sair).

4.3 CSS(CASCADING STYLE SHEETS)

CSS, segundo (SILVA, 2008) é uma linguagem de estilo usada para controlar a apresentação visual e o layout de elementos HTML em uma página da web.

Com CSS, você pode definir estilos como cores, fontes, margens, espaçamento, posicionamento e muito mais.

Ele permite separar o conteúdo (HTML) da apresentação (CSS), facilitando a manutenção e a atualização do design de uma página.

CSS foi utilizado na aplicação TaskEase para a estilização das páginas, posicionamento dos elementos, cores de cada item, posicionamento de formulários.

4.4 JAVASCRIPT

JavaScript, segundo (SILVA, 2010) é uma linguagem de programação de alto nível que é usada para tornar as páginas da web interativas e dinâmicas.

Com JavaScript, você pode adicionar comportamentos interativos à sua página, como manipulação de eventos do usuário, animações, validação de formulários, atualizações de conteúdo dinâmico e muito mais.

Ele é executado no navegador do usuário e pode interagir com o HTML e o CSS de uma página, permitindo que você crie experiências ricas e responsivas para os usuários.

JavaScript foi usado na aplicação Web para as interações de eventos das páginas, validação de dados do usuário.

4.5 PHP

PHP, segundo (NIEDERAUER, 2017) é uma linguagem de programação de uso geral, especialmente adequada para o desenvolvimento web. A sigla PHP originalmente significava "Personal Home Page"(Página Pessoal), mas agora é um acrônimo recursivo para "PHP: Hypertext Preprocessor"(PHP: Pré-processador de Hipertexto).

Desenvolvimento Web: PHP é amplamente utilizado para criar aplicativos web dinâmicos e interativos. Ele pode ser embutido diretamente no HTML, facilitando a geração de conteúdo dinâmico.

Open Source: PHP é uma linguagem de código aberto, o que significa que é livre para ser usado, distribuído e modificado por qualquer pessoa. Há uma grande comunidade de desenvolvedores que contribuem para seu desenvolvimento e suporte.

Fácil de aprender e usar: PHP tem uma sintaxe simples e intuitiva, o que o torna acessível para iniciantes. Ele também oferece muitos recursos avançados para desenvolvedores experientes.

Ampla compatibilidade: PHP é compatível com a maioria dos servidores web e sistemas operacionais, incluindo Linux, Windows, macOS, e pode ser facilmente integrado com servidores web como Apache e Nginx.

Suporte a banco de dados: PHP possui uma grande variedade de extensões que oferecem suporte a diversos sistemas de gerenciamento de banco de dados, como MySQL, PostgreSQL, SQLite, Oracle, entre outros.

Comunidade ativa: Existe uma vasta comunidade de desenvolvedores PHP em todo o mundo, oferecendo suporte, tutoriais, frameworks e bibliotecas para ajudar no desenvolvimento de aplicativos.

Frameworks e bibliotecas: Existem vários frameworks e bibliotecas PHP populares, como Laravel, Symfony, CodeIgniter, entre outros, que ajudam os desenvolvedores a criar aplicativos de forma mais rápida e eficiente, seguindo as melhores práticas de desenvolvimento web.

O PHP foi utilizado para a criação da Aplicação TaskEase, justamente para torna mais dinâmica e intuitiva para o Usuário, a fim de simplificar a navegação do usuário e obter diversos resultados para a busca destes usuários.

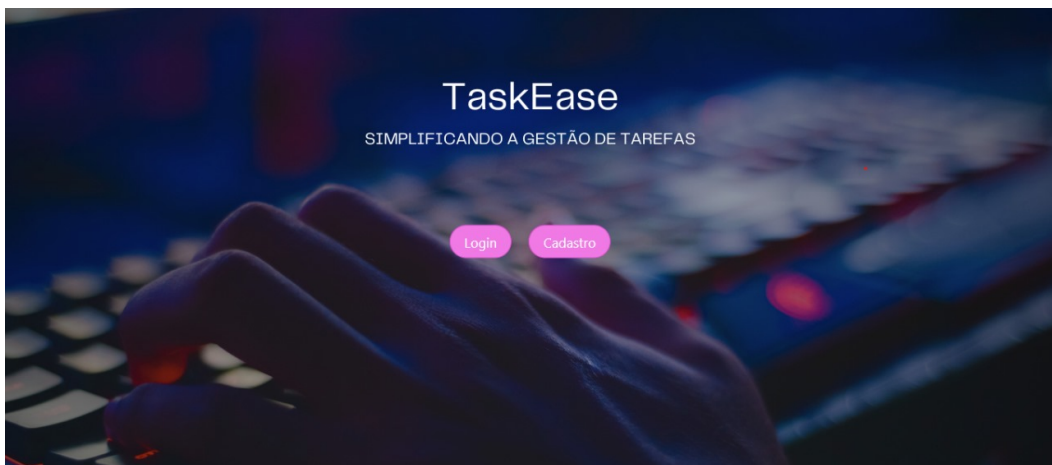
5 DESIGN DO PROJETO

Resumo do capítulo

O capítulo apresenta o design da aplicação TaskEase, fornecendo uma visão geral das imagens e interfaces principais.

5.1 IMAGENS DA APLICAÇÃO

Figura 5.1 – Tela Inicial



Fonte: Autor

A imagem Tela inicial, onde contêm o título da aplicação e os botões, Login(requisitados os dados de acesso, e-mail e senha) se encontra ao lado esquerdo e o botão de Cadastro(onde pede a inserção de dados do usuário para cadastro) localizado no lado direito.

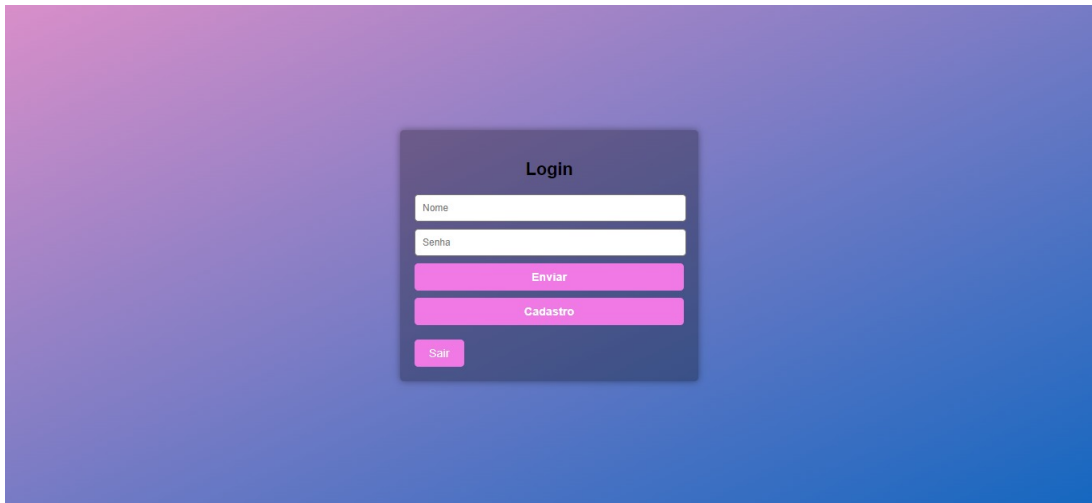
Figura 5.2 – Tela de Cadastro

A imagem mostra a tela de cadastro da aplicação TaskEase. O fundo é um gradiente de roxo para azul. No centro, há um formulário com campos para: Nome, Senha, E-mail, Telefone, Sexo (menu suspenso com "Masculino" selecionado), Data de Nascimento (com ícone de calendário), Cidade, Estado e Endereço. Abaixo do formulário, há dois botões arredondados: "Enviar" à esquerda e "Sair" à direita.

Fonte: Autor

A imagem Tela de Cadastro exibe um formulário com a solicitação de dados do usuário para ter o cadastro no Banco de Dados. Além de ter um botão Enviar, localizado na parte inferior esquerda do formulário e um botão Sair que se localiza na parte inferior direita do formulário.

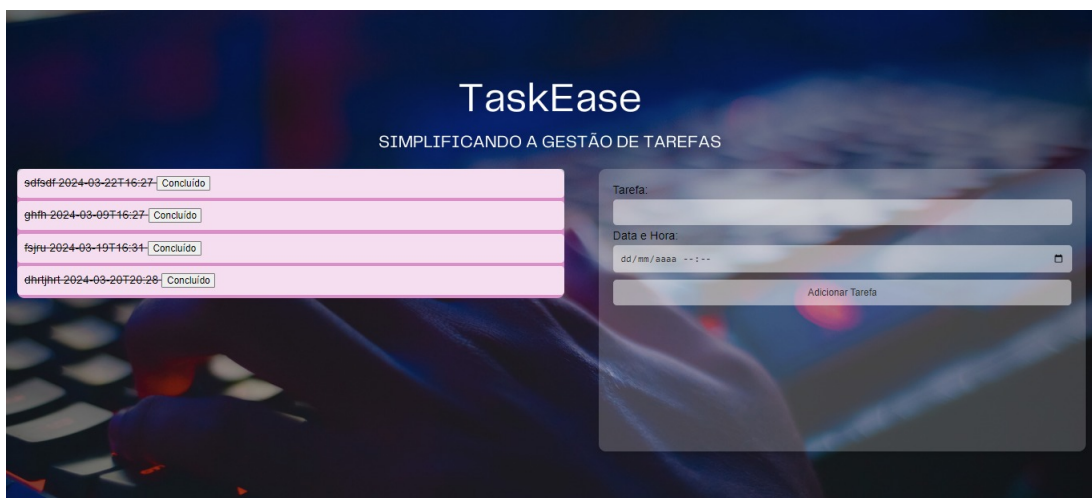
Figura 5.3 – *Tela de Login*



Fonte: Autor

A imagem Tela de Login exibe um formulário com título de login, requisita nome e senha. Além de ter botão Enviar, botão Cadastro e um botão Sair.

Figura 5.4 – *Página Principal*



Fonte: Autor

Após a imagem Tela de Login, passamos pela Página Principal(Home), onde de um lado direito, verá um formulário com requisitos,(Tarefa, data e hora e um botão de Adicionar Tarefa) tanto que ao lado esquerdo temos um formulário com as tarefas riscadas(Realizadas e um botão de Concluído).

6 TESTE DE SOFTWARE

Resumo do capítulo

O capítulo enfatiza a importância do teste de software como uma etapa essencial no processo de desenvolvimento.

O teste do software é a investigação do software a fim de fornecer informações sobre sua qualidade em relação ao contexto em que ele deve operar, se relaciona com o conceito de verificação e validação. Isso inclui o processo de utilizar o produto para encontrar seus defeitos.

É uma maneira de avaliar a qualidade da aplicação e reduzir o risco de falha em operação. Testar não consiste apenas em executar testes (executar o software e verificar os resultados). Executar testes é apenas umas das atividades. Mas também inclui atividades como planejamento de testes, elaboração de casos de teste, execução de testes e relatório de defeitos.

7 ORÇAMENTO DO PROJETO

Resumo do capítulo

Este capítulo apresenta os profissionais envolvidos no projeto, suas descrições de trabalho e os respectivos custos associados.

7.1 PROFISSIONAIS ENVOLVIDOS

Designer: R\$4.814,00 (R\$19.000,00)

Responsável por elaborar o desenho das interfaces da aplicação.

Webdesigner: R\$1.582,00 (R\$6.328,00)

Responsável por aplicar o layout projetado proposto anteriormente. As técnicas são parecidas com um site, mas usando outro tipo de tecnologia.

Analista de sistemas: R\$5.116,00 (R\$20.464,00) É responsável por compreender a necessidade de negócio do cliente e especificar por escrito o que precisa ser feito no projeto.

Arquiteto de Softwares: R\$7.500,00 (R\$30.000,00) Analisa as necessidades do projeto e define a arquitetura técnica que melhor se encaixa no projeto. É comum sua participação na programação do aplicativo, sendo responsável pelas partes mais complexas do projeto.

Desenvolvedor / Programador: R\$ R\$2.751,00 (R\$8.387,00)

Transforma as especificações de negócio do aplicativo em código, seguindo as diretrizes técnicas do arquiteto e análise funcional do analista de sistemas.

Analista de banco de dados (DBA): R\$3.756,00 (R\$15.000,00)

Em projetos menores o próprio analista de sistema, arquiteto de softwares ou programador, pode executar esse papel. Em projetos maiores, a figura de um DBA é fundamental para tratar adequadamente grandes volumes de dados.

Analista de Testes: R\$3.400,00 (R\$13.600,00)

Faz a validação do aplicativo, ou seja, se a etapa de codificação cumpriu o que foi solicitado na especificação do Analista de Sistemas e se não há erros (bugs) na aplicação.

Gerente de Projetos ou Coordenador: R\$9.026,00 (R\$36.104,00)

Profissional que cria e acompanha o cronograma do projeto, distribuindo as tarefas para os profissionais. Um projeto pequeno demora de 2 a 4 meses e grandes projetos de 6 meses a 1 ano. Levando em consideração a média salarial de cada funcionário em um período de no máximo 4 meses, o total gasto seria de aproximadamente R\$149.333,00.

Na sequência será exibida um quadro que vai descrever o orçamento da equipe, onde serão inseridos as funções dos profissionais, os seus respectivos salários e o valor total que receberão durante todo o tempo do projeto.

Quadro 7.1 – *Orçamento da Equipe*

Desenvolvedor	Descrição	Valor	Total
Designer	Responsável por elaborar o desenho das interfaces da aplicação, primando pela usabilidade, elemento fundamental para o sucesso.	R\$4.814,00	R\$19.000,00
Webdesigner	Aplicar o layout projetado anteriormente. As técnicas são parecidas com as de um site, mas usando outro tipo de tecnologia.	R\$1.582,00	R\$6.328,00
Analista de Sistemas	É responsável por compreender as necessidades de negócio do cliente e especificar por escrito o que precisa ser feito no projeto.	R\$5.116,00	R\$20.464,00
Arquiteto de Software	Analisa as necessidades do projeto define a arquitetura técnica que melhor se encaixa no projeto.	R\$7.500,00	R\$30.000,00
Desenvolvedor Programador	Transforma as especificações de negócio do aplicação em código, seguindo as diretrizes técnicas do arquiteto e análise funcional do analista de sistemas.	R\$2.751,00	R\$11.000,00
Analista de Banco de Dados (DBA)	Em projetos menores o próprio analista de sistema, arquiteto de software ou programador, pode executar esse papel.	R\$3.756,00	R\$15.024,00
Analista de Teste	Faz a validação do aplicativo, ou seja, se a etapa de codificação cumpriu o que foi solicitado na especificação do Analista de Sistemas e se não há erros (bugs) na aplicação.	R\$3.400,00	R\$13.600,00
Gerente de Projetos ou Coordenador	Profissional que cria e acompanha o cronograma do projeto, distribuindo as tarefas para os profissionais.	R\$9.026,00	R\$36.104,00

8 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Resumo do capítulo

Neste capítulo analisamos o sucesso do projeto TaskEase em alcançar seus objetivos de desenvolver uma aplicação web intuitiva para gerenciamento de tarefas.

8.1 O PROJETO TASKEase

o projeto TaskEase atingiu seus objetivos ao desenvolver uma aplicação web intuitiva para gerenciamento de tarefas. As etapas de levantamento e análise de requisitos, design de interface do usuário, desenvolvimento frontend e backend foram concluídas com sucesso, utilizando tecnologias como HTML, CSS, JavaScript, PHP e MySQL.

Destaca-se que o aplicativo passou por testes e depuração para garantir sua eficiência e segurança, resultando em um produto livre de bugs. Além disso, a coleta contínua de feedback dos usuários permitirá melhorias contínuas e otimizações adicionais.

Os benefícios esperados do TaskEase incluem o aumento da produtividade, organização e controle sobre as atividades diárias dos usuários. Além disso, o projeto oferece oportunidades valiosas de aprendizado prático para a comunidade acadêmica, permitindo a aplicação de conceitos teóricos em um projeto real.

No contexto social, espera-se que o TaskEase contribua para um ambiente mais dinâmico e competitivo, promovendo maior eficiência e produtividade dos indivíduos. Assim, o projeto tem o potencial de impactar positivamente usuários individuais, a comunidade acadêmica e a sociedade em geral, proporcionando uma visão de um futuro mais produtivo e eficiente.

9 CONCLUSÕES

Resumo do capítulo

Neste capítulo a conclusão do projeto TaskEase destaca seu potencial para trazer benefícios significativos para os usuários individuais, a comunidade acadêmica e a sociedade em geral.

A conclusão do projeto TaskEase destaca seu potencial para trazer benefícios significativos não apenas para os usuários individuais, mas também para a comunidade acadêmica e a sociedade em geral. Com um foco claro em usabilidade, segurança e desenvolvimento iterativo baseado no feedback contínuo dos usuários, o TaskEase visa oferecer uma solução intuitiva e eficaz para o gerenciamento de tarefas.

Ao simplificar a organização e o acompanhamento das atividades diárias, o TaskEase pode contribuir para um aumento da produtividade e controle sobre as tarefas, promovendo assim um ambiente mais dinâmico e competitivo. Além disso, o projeto oferece uma valiosa oportunidade para os alunos aplicarem conceitos teóricos em um contexto prático, orientados por docentes da disciplina.

Portanto, o TaskEase não é apenas um projeto isolado, mas sim uma visão de um futuro mais produtivo e eficiente, onde o gerenciamento de tarefas é simplificado e aprimorado, trazendo benefícios tangíveis para todos os envolvidos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MILANI, A. *MySQL-guia do programador*. [S.l.]: Novatec Editora, 2007. Citado na pág. [13](#).

NIEDERAUER, J. *Desenvolvendo websites com php: aprenda a criar websites dinamicos e interativos com php e bancos de dados*. [S.l.]: Novatec Editora, 2017. Citado na pág. [15](#).

SILVA, M. S. *Criando sites com HTML: sites de alta qualidade com HTML e CSS*. [S.l.]: Novatec Editora, 2008. Citado na pág. [14](#).

SILVA, M. S. *JavaScript-Guia do Programador: Guia completo das funcionalidades de linguagem JavaScript*. [S.l.]: Novatec Editora, 2010. Citado na pág. [14](#).

APÊNDICES

A : O PROJETO

TaskEase

1. O projeto TaskEase visa desenvolver uma aplicação web intuitiva para gerenciamento de tarefas, com foco em aumentar a produtividade e o controle sobre as atividades diárias dos usuários. Utilizando tecnologias como HTML, CSS, Javascript, PHP e MySQL, o desenvolvimento incluiu etapas de levantamento de requisitos, design de interface, frontend e backend, teste e depuração, além da coleta contínua de feedback dos usuários. A aplicação busca oferecer uma experiência positiva aos usuários, contribuindo para um ambiente mais dinâmico e competitivo. O projeto também proporciona oportunidades de aprendizado prático para a comunidade acadêmica. Em resumo, o TaskEase tem o potencial de impactar positivamente usuários individuais, comunidades acadêmicas e a sociedade em geral, promovendo maior organização, produtividade e eficiência.

ANEXOS

A : ORÇAMENTO DA EQUIPE

Fonte

1. DE GOOGLE, **Quadro 7.1 – Orçamento da Equipe**. In: 2024, São Paulo.

B : ORÇAMENTO DO PROJETO

Fonte

1. DE GOOGLE, **CAPÍTULO 7 ORÇAMENTO DO PROJETO**. In: 2024, São Paulo.

C : CONTRATO DE LICENÇA DE SOFTWARE LIVRE

Fonte

1. DE CHAT GPT, **Contrato de Licença de Software Livre**. In: SETII - Seminário em Tecnologia da Informação Inteligente, 2019, São Paulo. Universidade Nove de Julho.

Contrato de Licença de Software Livre

Este Contrato de Licença de Software Livre ("Contrato") é celebrado entre [Licenciante] e qualquer pessoa ou entidade que deseje usar a aplicação web TaskEase ("Software").

DEFINIÇÕES

"Licenciante" refere-se à pessoa ou entidade que detém os direitos autorais do Software e concede a licença sob este Contrato.

"Software" refere-se à aplicação web TaskEase, incluindo todas as suas funcionalidades, características, e quaisquer atualizações ou modificações subsequentes.

"Usuário" refere-se a qualquer pessoa ou entidade que utilize o Software.

LICENÇA DE SOFTWARE O Licenciante concede ao Usuário uma licença não exclusiva, mundial, gratuita, irrevogável e limitada para acessar e utilizar o Software, sujeito aos seguintes termos e condições:

O Usuário concorda em utilizar o Software apenas para fins legais e em conformidade com todas as leis e regulamentos aplicáveis.

O Usuário concorda em não reproduzir, duplicar, copiar, vender, revender ou explorar qualquer parte do Software para qualquer finalidade comercial sem a prévia autorização por escrito do Licenciante.

O Usuário concorda em não modificar, adaptar ou criar obras derivadas com base no Software, exceto conforme expressamente permitido por este Contrato ou pela legislação aplicável.

O Licenciante não oferece garantias quanto à adequação do Software para um propósito específico, sua precisão, confiabilidade ou desempenho. O Software é fornecido "no estado em que se encontra" e o uso é por conta e risco do Usuário.

O Licenciante não será responsável por quaisquer danos diretos, indiretos, incidentais, especiais, exemplares ou consequenciais, incluindo, mas não se limitando a, perda de lucros, interrupção de negócios, perda de informações ou outros danos pecuniários decorrentes do uso ou da incapacidade de usar o Software.

Este Contrato será regido e interpretado de acordo com as leis do [inserir jurisdição], excluindo suas disposições de conflito de leis. Qualquer litígio decorrente ou relacionado com este Contrato será submetido exclusivamente à jurisdição dos tribunais competentes do [inserir jurisdição].

Ao utilizar o Software, o Usuário concorda em ficar vinculado pelos termos e condições deste Contrato.

Assinado:

[Licenciante]

Data: [Data]

[Local]