

Projeto Integrador

Prof. Mikaela - Senac RS

Projeto Integrador

UC6 - Assistente de
Administração de Banco de
Dados
Carga Horária: 30 horas

UC17 - Assistente de
desenvolvimento de sistemas
Full Stack
Carga horária: 50 horas

Projeto Integrador

O Projeto Integrador é uma Unidade Curricular de Natureza Diferenciada, baseada na metodologia de ação-reflexão-ação, que se constitui na proposição de situações desafiadoras a serem cumpridas pelo aluno.

Projeto Integrador

Problematização: corresponde ao ponto de partida do projeto. Neste momento, é feito o detalhamento do tema gerador e o levantamento das questões que irão nortear a pesquisa e o desenvolvimento do projeto. As questões devem mobilizar ações que articulem as competências do curso para a resolução do problema;

Projeto Integrador

Desenvolvimento: Esse é o momento em que são elaboradas as estratégias para atingir os objetivos e dar respostas às questões formuladas na etapa de problematização. O plano de trabalho deve ser realizado conjuntamente pelos alunos, estimulando a pesquisa em bibliotecas, a visita aos ambientes reais de trabalho, a contribuição de outros docentes e profissionais, além de outras ações para a busca da resolução do problema;

Projeto Integrador

Síntese: momento de organização e avaliação das atividades desenvolvidas e dos resultados obtidos. Nesta etapa, os alunos podem rever suas convicções iniciais à luz das novas aprendizagens, expressar ideias com maior fundamentação teórica e prática, além de gerar produtos de maior complexidade. É importante que a proposta traga aspectos inovadores, tanto no próprio produto quanto na forma de apresentação.

Indicadores

- apresenta os resultados do Projeto Integrador com coerência, coesão e criatividade, propondo soluções inovadoras, a partir da visão crítica da atuação profissional no segmento;
- articula as competências do curso no desenvolvimento do Projeto Integrador.

Entrega final

Artigo

Artigo com motivação, justificativa e relatório do desenvolvimento do projeto seguindo padrão da SBC (Sociedade Brasileira de Computação) , disponível no link: <https://www.sbc.org.br/documents-da-sbc/summary/169-templates-para-artigos-e-capitulos-de-livros/878-modelos-para-publicacao-de-artigos>

Aplicação

Software de computador (instalador) ou aplicativo de celular (SDK) ou aplicação web (link para hospedagem). Requisitos mínimos: 5 telas, controle de acesso com Login e Registro, 4 tabelas no banco de dados com relação ao menos entre 2, 2 telas com CRUD (Create, Remove, Update e Delete) ligado ao banco.

Repositório

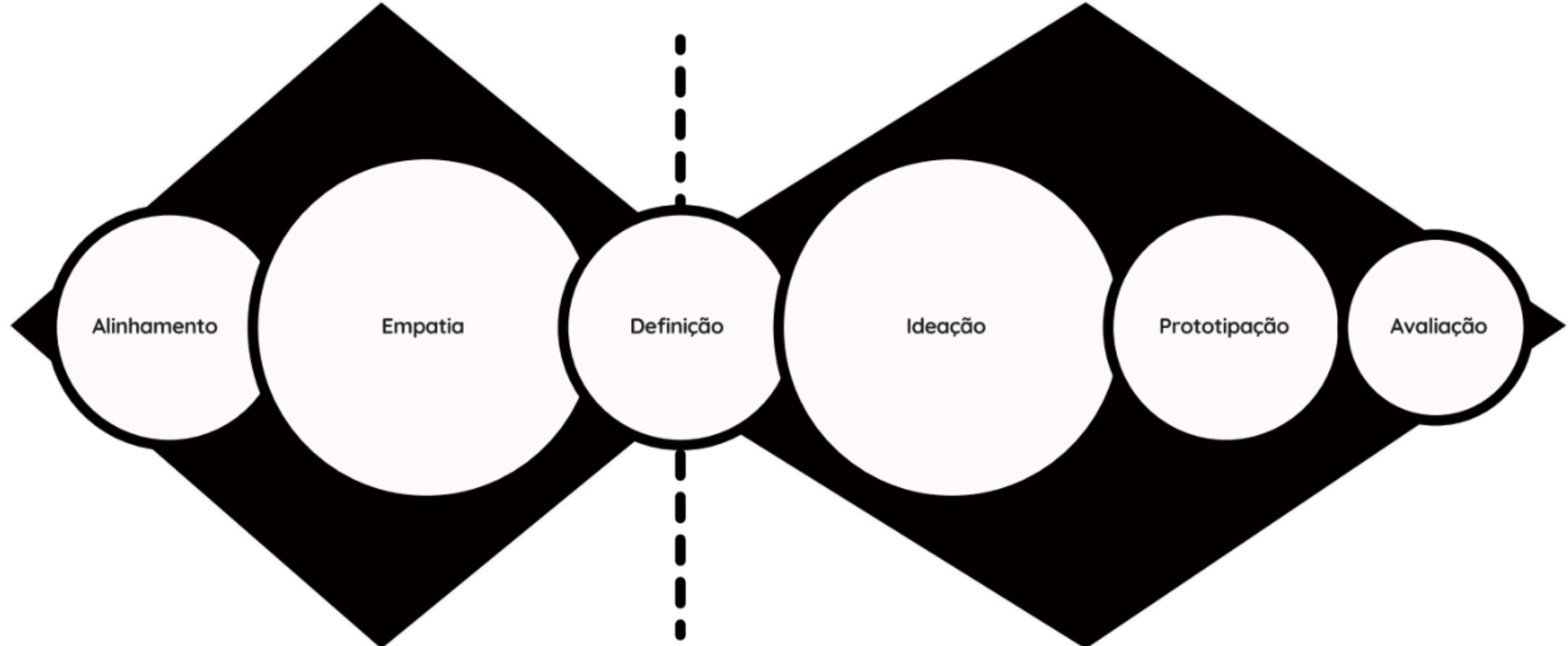
Repositório github ou gitlab com o código.

Apresentação

Apresentação do projeto desenvolvido, que será avaliado por banca composta por professores do curso e convidados.

DESIGN THINKING

Design Thinking é uma metodologia de desenvolvimento de produtos e serviços focados nas necessidades, desejos e limitações dos usuários. O grande objetivo do Design Thinking é converter dificuldades e limitações em benefícios para o cliente e valor de negócio para a sua empresa.



Etapa 01: Alinhamento:

Momento de entender quais são os “porquês” por trás do pedido, quais são os sonhos, desejos, receios e medos de quem está requisitando algo.

Etapa 02: Empatia:

Desenvolver um profundo conhecimento do desafio e das pessoas que sofrem com a realidade atual e usufruirão do desfecho.

Etapa 03: Definição:

Resumir de forma clara qual é o desafio que você está se propondo a solucionar.

Etapa 04: Ideação:

Brainstorm de soluções potenciais, seleção das ideias que irão ser testadas.

Etapa 05: Prototipação:

Desenvolver/Materializar, uma (ou algumas) soluções de uma forma minimamente viável para que seja possível testar as ideias que surgiram na etapa anterior

Etapa 06: Avaliação:

Definir um período breve de tempo para oferecer o protótipo aos usuários e coletar suas impressões e sugestões de como refinar e aprimorar a solução encontrada.

DESIGN THINKING

Exploração de ideias;
Pesquisa de problemas e soluções;
Pensar sobre a realidade que vivemos;
Conversar com pessoas que atuam na área;
Escrever o problema do PI.

Entrega da aula de hoje:
2 a 3 ideias
possíveis soluções
problemas que seriam resolvidos

DESIGN THINKING

Qual é o problema ou desafio que
buscarão solução?

Qual o tipo de impacto que você sonha em
proporcionar?

Qual são possíveis soluções?

O que pode ser uma dificuldade? As
restrições?

Design Thinking



Empathize



Define



Ideate



Prototype



Test

Interaction Design Foundation
interaction-design.org

**3 pontos
principais**
para uma boa
experiência



Orientações para escrita do artigo

<https://tds-senac.notion.site/Orienta%C3%A7es-Projeto-Integrador-86721006d4874f9f8e4e5980b374a615>