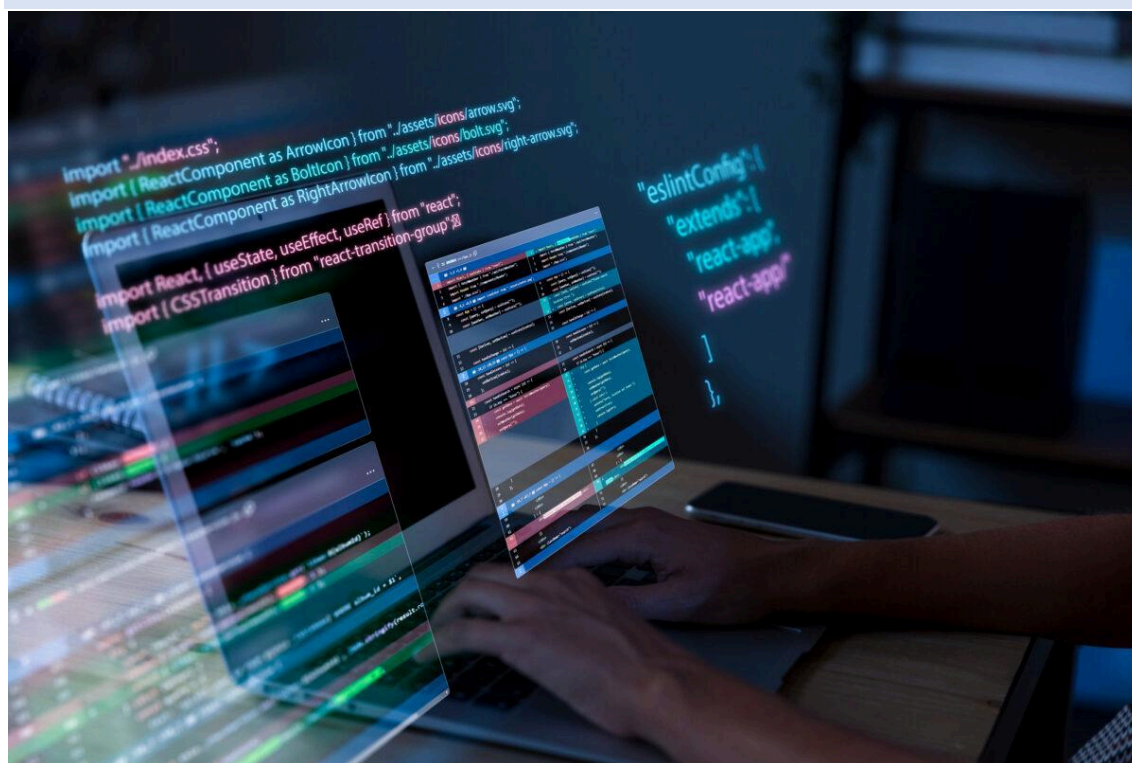


Anteprojeto da Prova de Aptidão Profissional

MyAssociation, solução de software para gestão de associativismo.



Escola Profissional do Fundão

Docente: Jhonny Alexander Mosquera Ocampo

Ano Letivo: 2024/2025

Aluno: Rodrigo Pereira Amaro

Cofinanciado por



Cofinanciado pela
União Europeia



EUROPE DIRECT
Região Beira Interior

1. Introdução	3
2. Objetivos Específicos	3
3. Descrição do Projeto	3
4. Estrutura do projeto	3
5. Justificação do Projeto	3
6. Análise de Necessidades	3
7. Metodologia	4
8. Tecnologias e Ferramentas Utilizadas	4
9. Cronograma de Atividades	4
10. Conclusão	4

Cofinanciado por



Cofinanciado pela
União Europeia



EUROPE DIRECT
Região Beira Interior

1. Introdução

Com a inovação a chegar a Portugal muitas áreas vão continuar a ser desenvolvidas, enquanto outras, ficam para trás. Estas áreas normalmente são as que o público jovem não costuma valorizar ou sequer conhecer, o que cria um problema, pois partes da nossa cultura não se irão desenvolver. A minha prova de aptidão profissional consiste em combater este problema. Terá o foco em automatizar e divulgar associações, numa plataforma, para automatizar funcionalidades e uma rede social para divulgar e dar a conhecer estas associações.

2. Objetivos Específicos

Criação de uma plataforma mobile e web para a Automação e Divulgação da Associações, com implementação das seguintes funcionalidades :

- Criação e configuração de perfis;
- Criação de Associações;
- Sistema de Posts com texto, imagens, countdowns com lembrete, votações;
- Sistema de Newsletter;
- Sistema de doações para as associações;
- Reserva de espaços;

3. Descrição do Projeto

A aplicação terá um design atual e minimalista, parecido com os designs das redes sociais atuais. Visa chamar a atenção do público jovem.

O projeto terá três abas principais : a aba de **Perfil**, a aba de **Busca** e a aba **Inicial**. Na aba de perfil, irá mostrar informações sobre o perfil, sendo elas, data de criação, foto de perfil, descrição do perfil, posts do perfil e associações de que o perfil é sócio. Na aba de busca, irão aparecer Posts de associações mais próximas ou mais conhecidas

Cofinanciado por



Cofinanciado pela
União Europeia



do usuário e terá um mecanismo de busca. Na aba inicial, irão aparecer os posts das associações de que o usuário é sócio.

4. Estrutura do projeto

O projeto terá um sistema simples de navegação e criação de contas, sendo esta a estrutura:

- **Perfil de Usuário** : Irá conter todas as informações relevantes do usuário e posts.
- **Perfil da Associação** : Irá conter todas as informações relevantes da Associação e posts.
- **Página inicial** : irá ser o lugar onde aparecerá os posts recentes das associações que o usuário é sócio.
- **Página de Pesquisa** : irá a página onde o usuário pode pesquisar associações para se tornar sócio.

5. Justificação do Projeto

A automatização e divulgação das associações de forma digital será uma mais valia, pois assim, chama a atenção ao público jovem para a cultura portuguesa.

6. Análise de Necessidades

Antes de começar o desenvolvimento técnico do projeto explorei o mundo das associações, ao conversar e conviver com as pessoas que exploram e vivem neste mundo para conseguir observar quais seriam as inovações que poderia implementar. Entre elas, as mais importantes são, automatização, pois muitas funções ainda são feitas à mão e divulgação, sejam elas de atividades, eventos entre outros.

7. Metodologia

Para o desenvolvimento deste projeto, irei utilizar algumas das metodologias mais utilizadas na área da programação, sendo elas, DevOPS, Scrum e WaterFall.

Cofinanciado por



Cofinanciado pela
União Europeia



EUROPE DIRECT
Região Beira Interior

8. Tecnologias e Ferramentas Utilizadas

As tecnologias e Ferramentas que irei utilizar para o desenvolvimento do Projeto são, ReactNative ou Flutter para o desenvolvimento multiplataforma, SQL para a base de dados, e C# (C sharp) para desenvolvimento e implementação de API's.

9. Cronograma de Atividades

Como o projeto é extenso e complexo, motivo pelo qual o subdividi em partes mais pequenas, sendo elas, o design , a implementação e finalmente os testes.

Na etapa de design, que durará aproximadamente 2 meses, Novembro e Dezembro, irei desenvolver tanto a interface gráfica com ajuda do Figma como o design da aplicação utilizando fluxogramas.

Na fase de implementação, que será a mais longa, ocupando os meses de Janeiro a Abril , irei desenvolver na prática a aplicação, ou seja, a programação.

E finalmente, na fase de testes, que será a mais curta, no mês de Maio, irei testar a aplicação em busca de erros críticos e corrigi-los antes da apresentação da PAP.

10. Conclusão

Em conclusão, o projeto terá um longo período de tempo para o seu desenvolvimento e será complexo, logo será subdividido em várias partes, o projeto visa em automatizar e divulgar as associações, que com o tempo estão a ficar cada vez mais desatualizadas e esquecidas.

Cofinanciado por



Cofinanciado pela
União Europeia



EUROPE DIRECT
Região Beira Interior