

CENTRO UNIVERSITÁRIO RITTER DOS REIS
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

MARCELO DOS SANTOS ABBI

PROJETO UNICODING:

Um plano de estudos completo para o sucesso na graduação em tecnologia.

Porto Alegre, RS
2023

SUMÁRIO

CAPA	1
SUMÁRIO	2
1 INTRODUÇÃO	3
2 OBJETIVOS	4
2.1 OBJETIVO GERAL	4
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	4
3 FERRAMENTAS E TÉCNICAS	5
4 INSPIRAÇÕES E PRODUTOS RELACIONADOS	6
5 CRONOGRAMA	7
REFERÊNCIAS	10

1 INTRODUÇÃO

O acesso a um plano de estudos eficiente pode ser o ponto-chave para o sucesso de muitos estudantes. É comum que, ao iniciar uma nova fase de estudos, seja difícil organizar as tarefas e prioridades para alcançar os objetivos desejados. No entanto, com o auxílio de um site de plano de estudos, é possível ter uma experiência mais eficiente e organizada.

O principal objetivo é fornecer um plano de estudo para que o estudante possa dividir seu tempo livre e de estudo, de forma adequada com a quantidade que pretende estudar. Com isso, o esperado é contribuir para o sucesso acadêmico e profissional dos usuários.

O site oferecerá uma abordagem de condução mais focada na administração do tempo de estudo. Isso permitirá que os usuários aprendam de maneira mais eficaz e se sintam motivados a continuar estudando, monitorando o tempo de estudo.

Também utilizará tecnologias de ponta para oferecer uma interface intuitiva e fácil de usar. Isso garantirá que os usuários possam navegar pelo site com facilidade e acessar todos os recursos que precisam com rapidez e facilidade.

Embora existam muitos sites e plataformas de aprendizagem disponíveis, nenhum tem o foco na gerência do tempo de estudos, e vai oferecer uma abordagem abrangente para a aprendizagem, atendendo a uma ampla gama de usuários, independentemente de sua área de interesse ou nível de habilidade.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um site de planejamento de estudos que ofereça recursos interativos de qualidade para auxiliar estudantes em seu processo de aprendizagem.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Fornecer uma ferramenta de organização e gerenciamento de tarefas para estudantes de tecnologia, ajudando-os a alcançar seus objetivos de forma mais eficiente e organizada.

O objetivo principal do site de plano de estudos é fornecer uma ferramenta para que os estudantes possam se organizar e gerenciar suas tarefas e estudos de forma mais eficiente. No caso de estudantes que buscam focar em seus estudos, o site pode ser uma excelente ferramenta para ajudá-los a estabelecer metas, priorizar tarefas e gerenciar seu tempo.

3 FERRAMENTAS E TÉCNICAS

Para o desenvolvimento do projeto, pretendo utilizar HTML, CSS, Bootstrap e JavaScript. Essas são tecnologias amplamente utilizadas para a criação de sites e plataformas online e fornecem uma base sólida para o desenvolvimento do projeto. O HTML é a linguagem padrão para a criação de páginas web, enquanto o CSS é utilizado para estilizar e formatar essas páginas. O JavaScript é uma linguagem de programação que permite adicionar interatividade e dinamismo ao meu site.

Além dessas tecnologias, posso precisar de um banco de dados para armazenar informações do meu site, como dados de usuários ou conteúdo da ferramenta. Para isso, o PostgreSQL é uma opção popular e robusta para bancos de dados relacionais.

Para hospedar o site, escolhi o Netlify, uma plataforma de hospedagem que oferece uma ampla gama de recursos e funcionalidades para a hospedagem de sites. O Netlify é uma opção confiável e fácil de usar, com recursos como integração com serviços de versionamento de código e integração contínua.

Usando essas tecnologias e plataformas, terei um conjunto sólido de ferramentas para desenvolver e hospedar meu projeto. Com isso, poderei criar um site de planejamento de estudos de alta qualidade e desempenho, capaz de oferecer uma experiência de estudo única e personalizada para os usuários.

4 INSPIRAÇÕES E PRODUTOS RELACIONADOS

Os principais produtos que se relacionam com o projeto são o LeetCode, Trello e Alura.

O LeetCode é uma plataforma online de prática de programação que oferece uma variedade de questões e desafios de programação. Ela é frequentemente usada por desenvolvedores em treinamento ou que desejam aprimorar suas habilidades de programação. Embora não esteja diretamente relacionado ao projeto, a plataforma oferece informações úteis sobre as preferências e habilidades dos desenvolvedores de programação e pode ser uma fonte valiosa de dados para o projeto.

O Trello é uma ferramenta de gerenciamento de projetos que permite a criação de quadros, listas e cartões, com o objetivo de acompanhar o andamento das atividades. O Trello pode ser usado para gerenciar projetos, tarefas e equipes, e é uma ferramenta útil para a organização e acompanhamento do progresso do projeto.

A Alura é uma plataforma online de aprendizagem de tecnologia e negócios, que oferece uma variedade de cursos em programação, design, negócios, entre outros. Embora não esteja diretamente relacionada ao projeto, a plataforma pode ser utilizada para adquirir conhecimentos valiosos sobre as habilidades e preferências de aprendizado dos usuários e pode ser uma fonte de inspiração para o projeto, especialmente em relação à organização e apresentação do conteúdo.

5 CRONOGRAMA

Item 1 - Desenvolvimento da proposta do Projeto (2 semanas)

Definir o escopo do projeto, identificar os recursos necessários para o desenvolvimento e estabelecer objetivos claros para o projeto.

Item 2- Planejamento do projeto (2 semanas)

Definir as tarefas específicas a serem executadas, estabelecer o tempo necessário para cada tarefa, Identificar as dependências entre as tarefas
Identificar as ferramentas necessárias para o desenvolvimento do projeto.

Item 3- Apresentação da proposta do projeto (1 dia)

Apresentar a proposta do projeto para a equipe e receber feedback
Refinar a proposta do projeto com base no feedback recebido

Item 4- Início do desenvolvimento (2 semanas)

Configurar o ambiente de desenvolvimento
Estabelecer as bases do projeto, como a estrutura do diretório
Utilizar as ferramentas para desenvolvimento

Item 5- Desenvolvimento back end e front end (4 semanas)

Desenvolver a interface do usuário
Desenvolver a lógica do servidor
Integrar o back end e o front end
Realizar testes de integração

Item 6- Checkpoint de meio de semestre (1 dia)

Item 7- Desenvolvimento do banco de dados (2 semanas)

Projetar o banco de dados
Configurar o banco de dados

Realizar testes de integração com o back end

Item 8- Refatoração do código (1 semana)

Identificar e corrigir problemas no código

Aprimorar a qualidade do código

Item 9- Etapa de testes (2 semanas)

Realizar testes de unidade

Realizar testes de integração

Realizar testes de aceitação

Corrigir problemas encontrados nos testes

Item 10- Finalização e entrega (1 semana)

Preparar o ambiente de produção

Realizar testes finais

Fazer os ajustes finais

Lançar o site de estudos

Item 11- Apresentação (1 dia)

Atividades	Mar/1	Mar/2	Mar/3	Mar/4	Abr/1	Abr/2	Abr/3	Abr/4
Item 1	X	X						
Item 2			X	X				
Item 3				X				
Item 4					X	X		
Item 5							X	X
Item 6								X

Atividades	Mai/1	Mai/2	Mai/3	Mai/4	Jun/1	Jun/2	Jun/3	Jun/4
Item 5	X	X						
Item 7			X	X				
Item 8					X			
Item 9						X	X	
Item 10								X
Item 11								X

REFERÊNCIAS

Netlify. **Site do [Netlify](https://www.netlify.com/)**, 2023. Develop and deploy websites and apps in record time. Disponível em: <https://www.netlify.com/>. Acesso em: 27 mar. 2023.

Leetcode. **Site do [LeetCode](https://leetcode.com/)**, 2023. The world's leading online programming learning platform. Disponível em: <https://leetcode.com/>. Acesso em: 27 mar. 2023.

Trello. **Site do [Trello](https://trello.com/)**, 2023. Gerencie os projetos do time em qualquer lugar. Disponível em: <https://trello.com/>. Acesso em: 27 mar. 2023.

Alura. **Site da [Alura](https://www.alura.com.br/)**, 2023. Cursos online de tecnologia. Disponível em: <https://www.alura.com.br/>. Acesso em: 27 mar. 2023.