

PROPOSTA DE PROJETO DE DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

O projeto e o desenvolvimento de um sistema deve ser proposto e desenvolvido pelos alunos do 3º ano de Informática como requisito parcial para aprovação na componente curricular Projeto de Desenvolvimento Sistemas. O projeto deve ser realizado em equipes de 2 ou 3 alunos e deve ter como foco o desenvolvimento de um sistema web, software ou aplicativo para resolução de algum problema ou automação de algum processo. Para isso, a equipe deve procurar um professor orientador (professor, obrigatoriamente, do IFPR campus Curitiba) e da área a qual o sistema se destina, que auxiliará a equipe no objetivo da aplicação do software ou aplicativo (como cliente). É possível definir também um professor coorientador para auxiliar na orientação do desenvolvimento do projeto. O desenvolvimento técnico do software ou aplicativo bem como a elaboração da documentação necessária ao mesmo deve ser realizada **pela equipe** de acordo com as orientações do professor da disciplina, coorientador (quando houver), orientador e também de acordo com o conhecimento técnico adquirido durante o curso.

A participação nas aulas de Projeto de Sistemas, o desenvolvimento do projeto, o trabalho em equipe, a interação com o orientador e o cumprimento de prazos fazem parte da avaliação da disciplina.

As atividades da equipe serão distribuídas pelos seus membros. No decorrer de todas as atividades a serem realizadas durante o ano os membros da equipe trabalharão sob a orientação do orientador, coorientador (quando houver) e do professor da disciplina de projeto de sistemas, devendo estes prestar contas do andamento das atividades periodicamente aos professores. Obrigatoriamente a equipe deve possuir um orientador, no caso da incapacidade do orientador continuar a orientar a equipe, fica a cargo dos membros da equipe encontrar outro orientador para a continuidade dos trabalhos.

A cada bimestre um dos membros da equipe deverá ser escolhido como Gerente da equipe de desenvolvimento (priorizando sempre escolher um membro que não tenha sido escolhido anteriormente), lembrando que o gerente neste caso também trabalha com as atividades a serem efetuadas. Este deverá atribuir tarefas e coordenar os membros da equipe que obrigatoriamente serão os outros membros da equipe, priorizando o cumprimento do cronograma proposto e lidando com todas as situações que possam vir a ocorrer visando sempre a união entre os membros do grupo e sua harmonia.

No decorrer do primeiro bimestre este gerente da equipe é quem prestará contas ao professor da disciplina de projeto de sistemas. A critério do professor da disciplina, poderão ser solicitados esclarecimentos para os outros membros da equipe a respeito do desenvolvimento das atividades do período, o que será levado em conta nos quesitos avaliativos. A cada bimestre o gerente da equipe é alterado. Caso todos os membros da equipe já tenham exercido a atribuição de gerente, deverá ser eleito de comum acordo entre os membros da equipe o gerente do bimestre que se inicia. Caso os membros da equipe não entrem em acordo entre si, o professor da disciplina de projeto de sistemas poderá interferir na escolha do gerente, escolhendo, a seu critério, quem será o respectivo membro a assumir o cargo.

Segue o cronograma geral do projeto:

1º Bimestre

22/02/2019

Apresentação da ideia do projeto pelo gerente, com entrega da proposta assinada pela equipe e pelo professor orientador (conforme modelo em anexo ANEXO I). No dia da apresentação lembre-se de montar uma apresentação dinâmica e convincente! Imagine que você está tentando convencer o professor da disciplina a financiar a sua ideia! Lembrem-se que o professor orientador é o seu cliente e deve ser tratado com todo o seu respeito. E o professor da disciplina é quem o contratará para o desenvolvimento deste sistema que você está propondo! Por tanto, faça algo com o que você se identifique, vista a camisa e goste de desenvolver!

19/04/2019

Entrega da descrição do software ou aplicativo, contendo as informações descritas no modelo em anexo (ANEXO II). Ainda deverá ser entregue as correções (quando houver) do ANEXO I.

2º Bimestre

07/06/2019

Entrega da versão corrigida da descrição do software ou aplicativo.

17/06/2019 a 21/06/2019

Bancas – apresentação da descrição do software ou aplicativo e todas as telas previstas já implementadas, com dados em memória (exemplos). Menus (navegação) disparando telas, sem funcionalidades de: adicionar, remover ou excluir.

3º Bimestre

Conforme programação da JoCIF – Junho e Julho

Submissão do projeto para a JoCIF.

26/08/2019 a 30/08/2019

Apresentação do projeto na JoCIF, caso o mesmo tenha sido aprovado.

16/09/2019 a 20/09/2019

Apresentação da primeira versão do software ou aplicativo, conforme descrição apresentada anteriormente. Agora todas as funcionalidades das telas já devem estar previstas. Esta versão é a chamada ALFA, serve para demonstrar as funcionalidades e receber as críticas para aprimoramento. Neste momento todos os cadastros já devem estar implementados com as funcionalidades de adicionar, remover, excluir e editar (quando houver). *Lembrem-se de começar a desenvolver o README ou LEIAME (conforme ANEXO III, pois é uma documentação relativamente extensa).*

4º Bimestre

11/11/2019

Entrega da segunda versão do software ou aplicativo, com os ajustes e/ou correções solicitadas. Esta versão é a chamada BETA e já deve estar apta a ser utilizada pelo cliente. Neste momento o sistema já deve estar emitindo relatórios e o sistema deve estar sem bugs. *Neste momento deverá ser entregue também o arquivo README ou LEIAME descrito no anexo III !*

18/11/2019 a 22/11/2019

Bancas – demonstração do aplicativo ou software completo com os relatórios.

02/12/2019 a 06/12/2019

Bancas de recuperação – demonstração do aplicativo ou software completo com todas as correções solicitadas na banca final.

13/12/2019

Entrega da versão final do aplicativo ou software funcionando e completo com seu CD, DVD ou Pendrive de instalação com todos os requisitos do ANEXOIII ! Seguido de um tutorial de como instalar e utilizar o sistema.

ANEXO I

TÍTULO DO PROJETO

DELIMITAÇÃO DO TEMA E JUSTIFICATIVA

Apresentar a ideia (motivo, finalidade e produto desejado), citar os objetivos, considerações quanto às razões da escolha da mesma. Especificar, em destaque, a delimitação temática e/ou o marco teórico, apresentando as devidas justificativas. Lembre de colocar neste tópico o porque de se desenvolver o trabalho de vocês e convencer o usuário que isso é primordial para o facilitar a sua vida.

ESTUDO PRÉVIO DAS FERRAMENTAS SIMILARES EXISTENTES

Apresentar um resumo das alternativas existentes no mercado e que poderiam ser usadas para atender os mesmos objetivos, seja breve, sucinto e objetivo mas lembre-se que o resumo deverá ter início, meio e fim. Lembre-se de mostrar aqui os prós e contras das ferramentas encontradas, frisando o que é interessante e comentando sobre o que é descartável, não desdenhe dos concorrentes, apenas aponte coisas boas e ruins e tente mostrar que o seu sistema atenderá tudo o que eles atendem e de uma forma mais eficaz e eficiente!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Conforme normas da ABNT. Lembre-se de referenciar todos os materiais consultados! Isso faz com que seu trabalho tenha confiabilidade! Trabalhos sem referências não existem!

Os autores e orientadores, abaixo descritos, concordam com as regras do projeto e com o cronograma proposto. Os autores e orientadores também autorizam que o jogo desenvolvido seja utilizado em atividades de ensino, pesquisa e extensão do IFPR. Sempre que utilizado o jogo em atividades do IFPR os autores e orientadores serão creditados.

AUTOR(ES)

Nome:

E-mail:

Telefone:

Assinatura

Nome:

E-mail:

Telefone:

Assinatura

Nome:

E-mail:

Telefone:

Assinatura

ORIENTADOR

Nome:

SIAPE:

E-mail:

Telefone:

Assinatura

ANEXO II

DESCRIÇÃO DO SOFTWARE, SISTEMA OU APLICATIVO.

Descrever todas as funcionalidades que o sistema terá, com seus detalhes mais relevantes, como se dará o desenvolvimento, com qual linguagem, para qual sistema operacional, etc. Não economizem em detalhes, pois esta descrição os ajudará a entender muito bem o que será feito, e isso fará toda a diferença!

CRONOGRAMA DE TRABALHO:

Colocar aqui em formato de tabela o cronograma de trabalho a ser desenvolvido pela equipe com todas as suas atividades (o exemplo está dividido por meses mas poderá ser dividido por semanas). Lembrem-se que o cronograma deve prever as entregas e os compromissos descritos no início deste documento, visto que as atividades de vocês deverão estar em concordância com os prazos estipulados!

[illegible]

ANEXO III

Orientações gerais:

O sistema deverá ser entregue gravado em um CD, Pendrive ou DVD, contendo:

- 1) Todos os seus códigos fonte, sendo possível a sua compilação sem a necessidade de nenhum ajuste ou subterfúgio.
- 2) Deverá conter um arquivo README ou LEIAME contendo os pré-requisitos para que a compilação possa ser efetuada, lembrem-se de colocar a linguagem de programação utilizada, versão do sistema operacional, etc.
- 3) Deverá conter o tutorial de utilização do sistema (quickstart guide)
- 4) Deverá conter o ANEXO I revisado em sua versão final.
- 5) Deverá conter o ANEXO II revisado em sua versão final.
- 6) Deverá conter a compilação final do software funcional e corrigida.
- 7) Deverá conter todos os sistemas necessários para o correto funcionamento do sistema, ou seja, todos os softwares que deverão estar instalados para que o programa funcione corretamente. Exemplo, se precisar instalar algum tipo de SGBD, o instalador deverá estar na mídia a ser entregue. Lembrem-se de colocar todos os softwares necessários! Inclusive as IDEs e plugins. Lembrem-se que eu devo conseguir pegar o CD ou DVD ou Pendrive e seguindo o que está no README ou LEIAME instalar todos os softwares num computador que só possui o sistema operacional, abrir o código fonte, compilar, instalar todos os componentes e executar o sistema.
- 8) Preferencialmente, gerem um instalador que dispare toda a rotina de instalação do seu sistema, e faça o setup de seu sistema pra o estado funcional.