CEDUP ABÍLIO PAULO – Criciúma, SC

Curso Técnico em Informática (Programação)

Projetos na Área da Informática – 3º Módulo

Prof. Ramon Venson

2016.2

Gabriela Zanelato Maccarini

# Projeto de Desenvolvimento para Trabalho de Conclusão de Curso

O presente documento tem como objetivo documentar o projeto de desenvolvimento a ser cumprido para a obtenção do título de técnico em informática.

## Área:

Utilidade pública. Sistemas Embarcados. (Ex.: Programação para web, Sistema desktop, Dispotivos móveis)

## Título do Projeto:

Caixas automatizados – uma solução que se ajusta à falta de tempo dos brasileiros.

## Objeto de Estudo

Automatização;

Utilitários;

Dispositivos embarcados;

## Definição do Problema:

Em meio à falta de tempo da população, esperar em grandes filas para serem atendidos em supermercados se tornou algo inaceitável.

// e a falta de segurança também é um grande fator que implica na agilidade de pagamentos agilizando todo o processo fazendo com que ficasse o menos tempo possível exposto com dinheiro ou cartões durante as filas.

## Objetivo Geral:

Disponibilizar um software que seja eficaz o suficiente para acabar com o grande volume de filas dentro de supermercados, atacados, etc.

## Objetivos Específicos:

1. Realizar pesquisas na área onde será aplicada a fase inicial do projeto;
2. Verificar as ferramentas necessárias para a conclusão eficaz do projeto final;
3. Desenvolver o planejamento para o sistema;
4. Início do desenvolvimento;
5. Validação.

// fazer os testes de segurança pois sabemos o pais que vivemos.

## Justificativa:

O projeto em questão tem como justificativa cessar as filas dentro de áreas comerciais, e automatizar o processo, deixando-o mais rápido. Em países mais desenvolvidos já foi aplicado tal método, e a ideia vem se expandindo cada vez mais, por ser a solução mais sensata, onde você pode fazer as coisas por si só, sem depender da vontade de nenhuma outra pessoa.

// continuar com o mínimo de funcionários para que possa atender a minoria que não utiliza cartão ou que são andarilhos etc.

## Metodologia:

Realizar pesquisas sobre o comportamento que o software deve ter e abordar possíveis clientes para o resultado do projeto final.

Encontrar uma parceria que esteja disposta a produzir as máquinas onde será implementado o sistema.

Dar início ao planejamento do software, tendo todas as ferramentas e informações necessárias em mão.

Desenvolver os códigos do que foi decidido no planejamento.

Realizar testes no sistema para encontrar e solucionar possíveis pontos de transtorno.

Assim que pronto, distribuir o software para implementação direta na máquina.

// fazer uma pesquisa online possibilitando assim uma maior abrangência de opiniões sobre o uso do software.

## Cronograma:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2016** | **Agosto** | | **Setembro** | | **Outubro** | | **Novembro** | | **Dezembro** | |
|  | **1** | **2** | **1** | **2** | **1** | **2** | **1** | **2** | **1** | **2** |
| **Pesquisa e abordagem** | X | X |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Encontrar parceria** |  | X | X |  |  |  |  |  |  |  |
| **Planejamento** |  |  | X | X |  |  |  |  |  |  |
| **Desenvolvimento** |  |  |  | X | X | X |  |  |  |  |
| **Período de testes** |  |  |  |  |  |  | X | X |  |  |
| **Distribuição** |  |  |  |  |  |  |  |  | X | X |