

CURSO:	Graduação Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS)	ANO:	2024
MÓDULO:	Modulo 3 - Mobile	SEMESTRE:	1
PROFESSOR:			

INFORMAÇÕES IMPORTANTES

O projeto pode ser em grupos de até 5 pessoas.

O presente projeto de Programação Mobile terá duas entregas. A entrega será dividida em 2 etapas: a) Etapa de entrega parcial e b) etapa de entrega final. Este documento apresenta o que deve ser entregue em cada uma das seguintes etapas.

Informações Importantes:

- Em cada etapa, o grupo deve postar os artefatos (documento, código e apk) em um arquivo na Plataforma de Projetos
- Em cada etapa, cada aluno deve postar esse mesmo arquivo zipado também no ambiente AVA.

ETAPA 1 – ENTREGA PRELIMINAR

- Na primeira etapa do projeto, os alunos serão organizados em grupos de 4 a 5 integrantes para focar em elementos de Design. Para auxiliar nesse processo, deverão utilizar o aplicativo Balsamiq, disponível gratuitamente em (<https://balsamiq.com/givingback/free/>), com o objetivo de desenvolver dois *wireframes* para o projeto. Recomenda-se que cada grupo se divida em dois subgrupos para esta tarefa: um consistindo de dois alunos e o outro, de três alunos, no caso de grupos de cinco pessoas. Cada subgrupo será responsável pela criação de um wireframe, incorporando as características visuais planejadas para o projeto.
- Após a elaboração dos wireframes, todos os alunos deverão se reunir para uma análise e discussão conjunta sobre os dois modelos criados. Essa reflexão crítica deverá ser documentada, incluindo as imagens dos wireframes e uma discussão sobre os pontos fortes e fracos de cada um. O documento servirá como base para a decisão sobre o modelo final do projeto, que poderá ser um dos wireframes apresentados, uma combinação dos dois, ou a escolha de um modelo único, baseado nos aspectos mais positivos identificados durante a discussão.
- Adicionalmente, é fundamental que os alunos realizem uma pesquisa colaborativa para selecionar a API mais adequada ao Projeto. Esta API deve possuir características específicas, tais como fornecer um conjunto de informações dinâmicas que se atualizam periodicamente. É essencial que a API escolhida suporte mecanismos de paginação, além de incluir diversos tipos de conteúdo como imagens, textos e outros atributos que possam ser exibidos em um formato de feed. Importante ressaltar que a API deve ser de uso gratuito. A decisão sobre qual API será utilizada precisa ser meticulosamente documentada, incluindo os critérios de escolha e as razões que levaram à seleção da API em questão.
- Para concluir esta fase inicial, cada grupo é encarregado de desenvolver uma versão preliminar de um aplicativo (APK) utilizando o framework IONIC. Essa versão deve incluir, pelo menos, uma tela que apresente os nomes dos membros do grupo. A razão para adiantar a criação da APK é a complexidade envolvida na sua configuração e geração, o que demanda um esforço considerável.

O funcionamento da APK deve ser demonstrado em um dispositivo móvel de um dos integrantes do grupo durante uma apresentação ao professor.

- v) Além disso, é obrigatório que o grupo atualize a Plataforma de Projetos com todas as informações referentes às fases de Iniciação e Planejamento do projeto.
- vi) O professor irá definir duas semanas para que os grupos tenham a oportunidade de apresentar os resultados obtidos nesta etapa. Esta apresentação, realizada através de um slideshow no PowerPoint, deverá abranger todo o conteúdo desenvolvido e os *insights* adquiridos ao longo do processo.

Resumo das Entregas da Etapa 1:

- a) 2 wireframes com as discussões apresentadas em um documento
- b) A escolha de uma API que será utilizada para a versão final do projeto
- c) Um apk de um projeto simples rodando em um celular android de algum integrante do grupo
- d) Preenchimento na Plataforma de Projetos todos os campos de Iniciação e Planejamento
- e) Envio do Zip (pelo grupo) na plataforma de projetos
- f) Envio do Zip individualmente no AVA
- g) Apresentação para a Turma no Laboratório.

Para fins de avaliação, os seguintes critérios serão considerados:

- a) Documentação e preenchimento dos campos na plataforma de projeto.
- b) Apresentação.
- c) Aderência da concepção do projeto (wireframes, api) com os desafios.
- d) APK gerado.

ETAPA DE ENTREGA FINAL

Ao concluir a Etapa 1, o projeto avança para a Etapa 2, que se concentra na entrega final. Durante esta etapa, o grupo continuará o desenvolvimento, expandindo o projeto conforme a definição de escopo detalhada a seguir. O aplicativo mobile desenvolvido deve incorporar obrigatoriamente as funcionalidades listadas abaixo:

- a) **Feed:** Implementação de um feed que consome a API desenvolvida na Etapa 1, exibindo informações que se atualizam periodicamente.
- b) **Design e Layout:** O layout do aplicativo deve estar alinhado aos objetivos gerais do projeto e refletir as decisões tomadas durante a análise dos wireframes. Esta fase exige especial atenção à escolha das cores, estilo de interação e demais elementos de design que compõem a interface do usuário.
- c) **Tela de Apresentação do Grupo:** Desenvolvam uma tela criativa para apresentar os membros do grupo, utilizando fotos, vídeos, gifs ou outras formas visuais que representem cada integrante de maneira única e interessante.
- d) **Autenticação com Firebase:** Implementação de um sistema de autenticação de usuários utilizando o Firebase, garantindo a segurança e o acesso personalizado ao aplicativo.

e) **Cadastro de Usuários no Firebase:** Além da autenticação, deve haver uma funcionalidade para a inclusão de novos usuários na base do Firebase, permitindo a expansão da comunidade de usuários do aplicativo.

f) **Funcionalidade Livre:** O grupo tem a liberdade de adicionar uma funcionalidade extra ao aplicativo, que deve estar em harmonia com os objetivos do projeto. Esta funcionalidade deve ser inovadora e agregar valor ao projeto, enriquecendo a experiência do usuário.

Essas diretrizes têm o objetivo de orientar o desenvolvimento de um aplicativo mobile coeso, funcional e alinhado com os objetivos previamente estabelecidos, garantindo um resultado final de alta qualidade.

Resumo das Entregas da Etapa 2:

- a) Um apk do projeto completo rodando em um celular android de algum integrante do grupo
- b) Preenchimento na Plataforma de Projetos todos os campos de Execução e Encerramento
- c) Envio de um Zip contendo o APK Gerado e Código Fonte na Plataforma de Projetos
- d) Envio do Zip contendo o APK Gerado e Código Fonte no AVA por cada aluno.
- e) Apresentação para a Turma no Laboratório.

Para fins de avaliação, os seguintes critérios serão considerados:

- e) Documentação e preenchimento dos campos na plataforma de projeto.
- f) Apresentação do Projeto Final.
- g) Aderência da implementação com os desafios