

BlooderApp

ANA KAROLINA

ERIK RIBEIRO

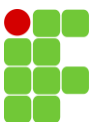
JÓ ADRIAN

MATHEUS EMANUEL

DANIEL BRUNO ALVES DOS
SANTOS

Sumário

- Introdução
- Problemática
- Objetivos
- Soluções Similares
- Solução Tecnológica
- Tecnologias Utilizadas
- Disciplinas Integradas
- Diagrama de casos de uso
- Cronograma

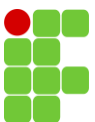


Introdução

- Grande necessidade de doadores de sangue
- Pouco incentivo e conscientização atualmente
- Perfil de um doador
- Mitos acerca da doação de sangue



Uma grande atitude para salvar vidas!



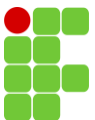
Problemática

- Como fazer com que mais pessoas doem sangue?

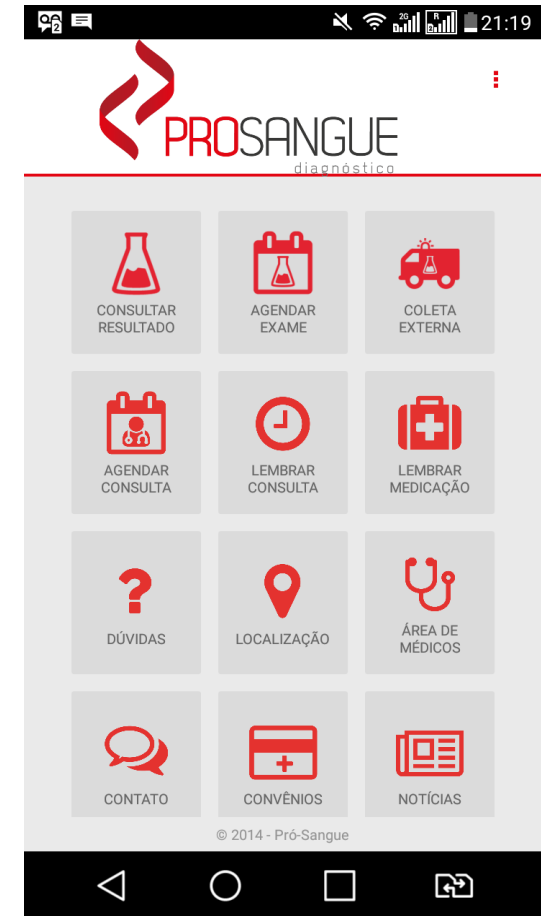
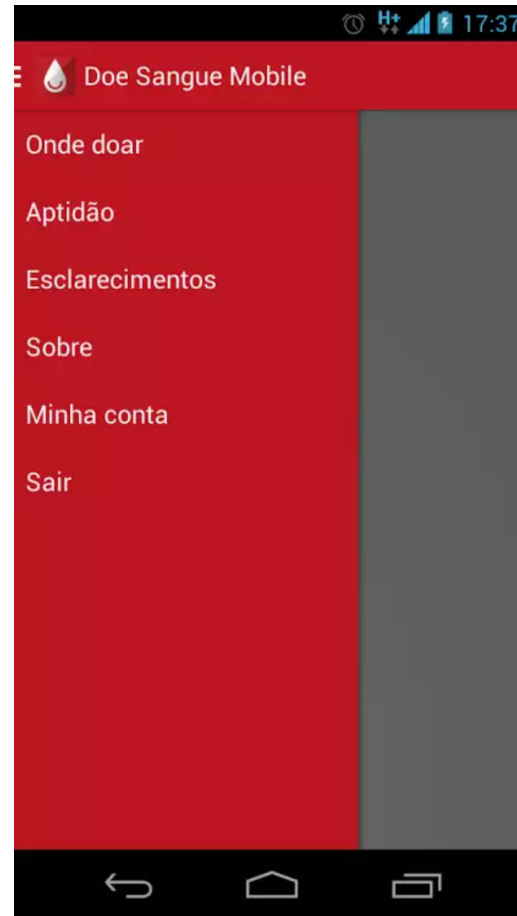
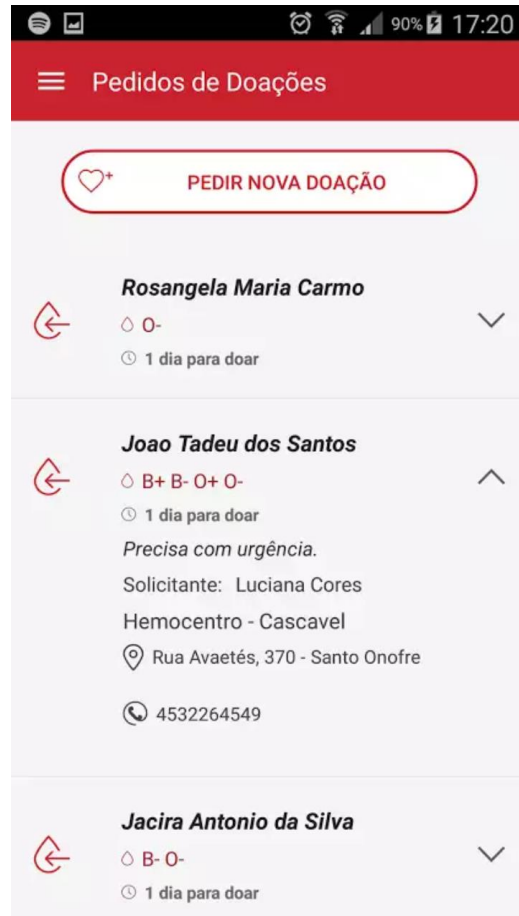


Objetivos

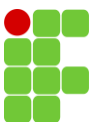
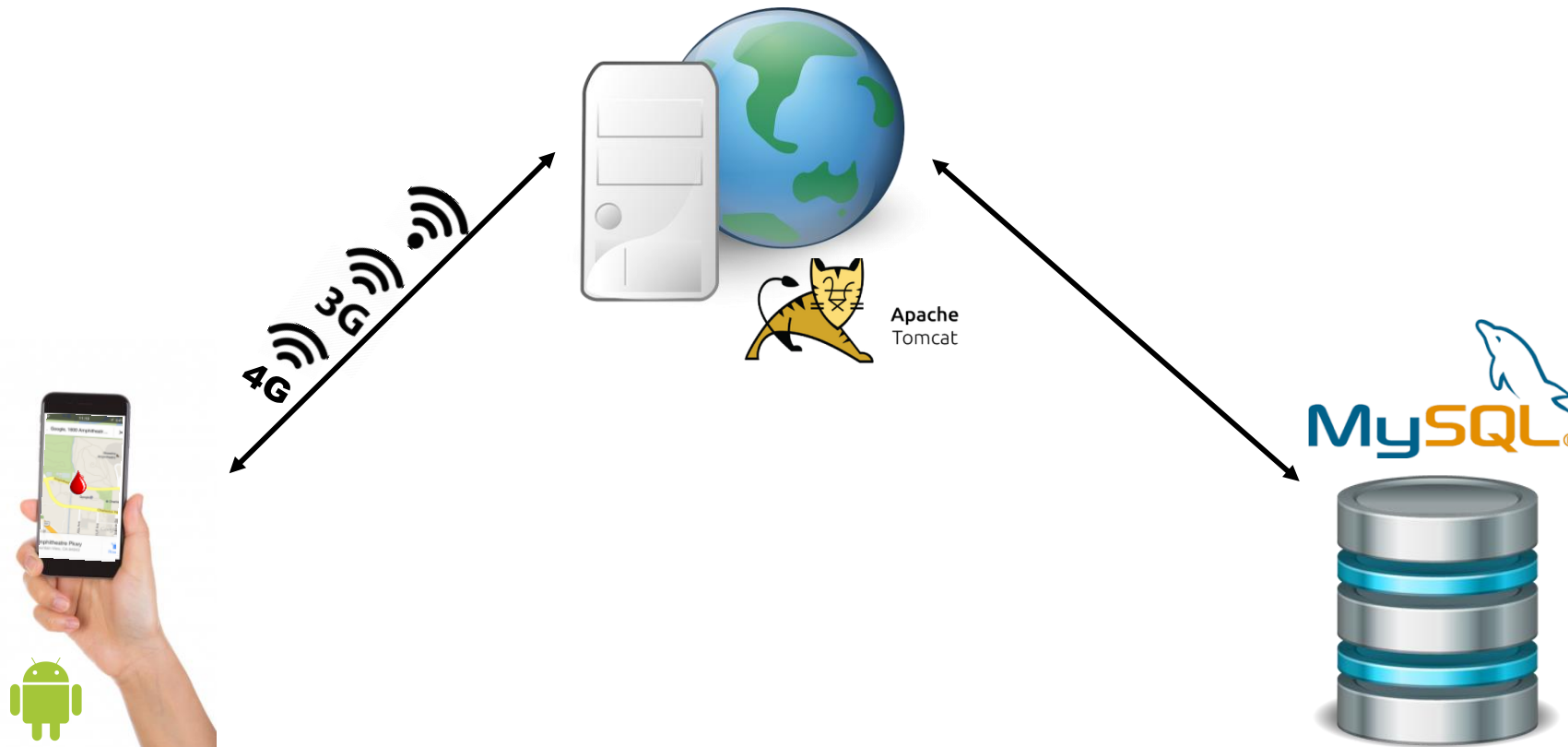
- **Objetivo Geral:** Informar e incentivar a população a se tornarem doadores de sangue.
- **Objetivo Específico:** Desenvolver um aplicativo Android que incentive as pessoas a doarem sangue, utilizando gamificação.



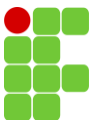
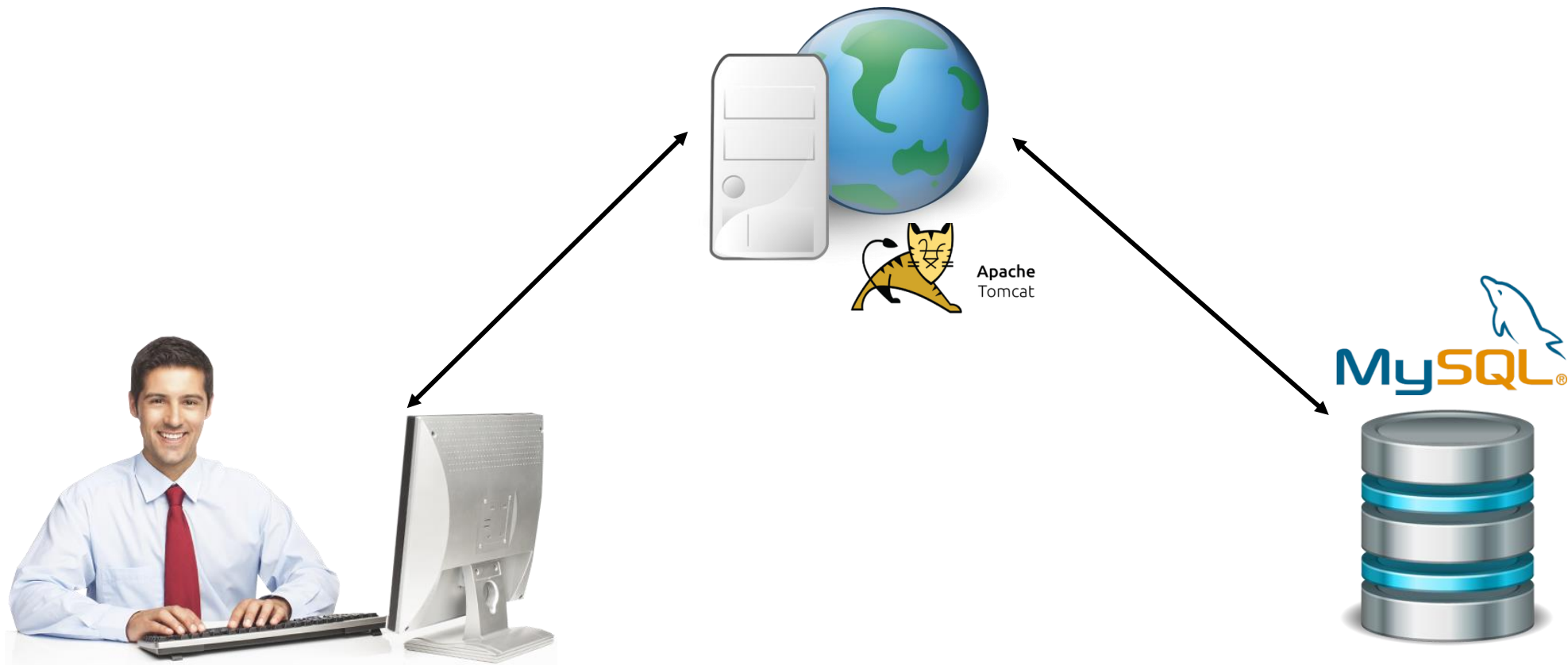
Soluções Similares



Solução Tecnológica



Solução Tecnológica



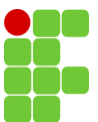
Tecnologias utilizadas



GitLab

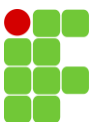


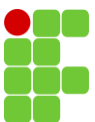
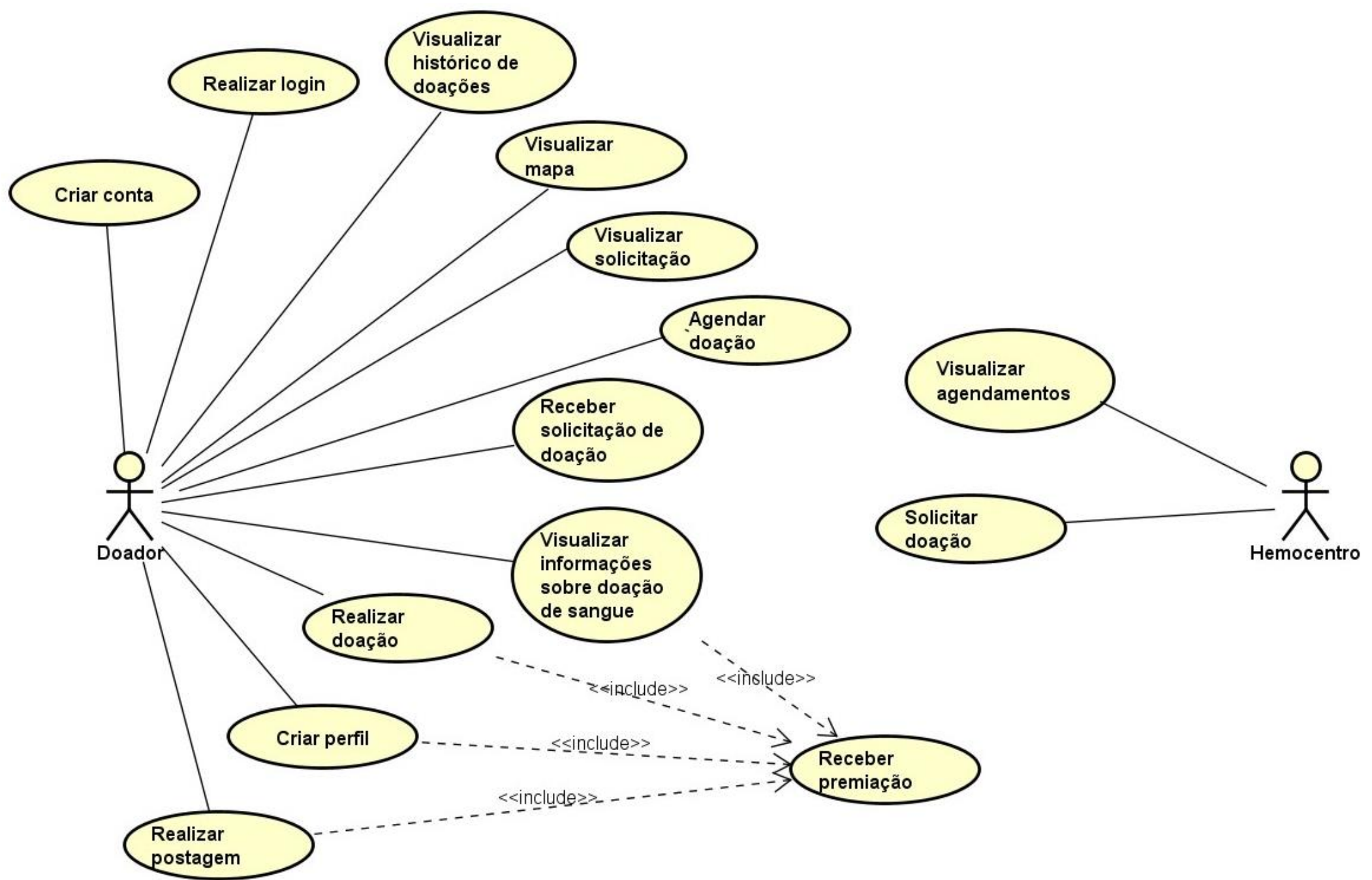
Apache
Tomcat



Disciplinas Integradas

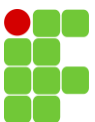
- Programação com acesso a banco de dados
- Arquitetura de redes de computadores
- Autoria Web
- Biologia
- Geografia





Cronograma de Atividades

Atividade	Período
Desenvolvimento do Banco de Dados	De 05/06/2017 a 04/07/2017
Desenvolvimento do Módulo Servidor	De 13/06/2017 a 23/10/2017
Prototipação e Desenvolvimento das Telas	De 26/06/2017 a 23/10/2017
Desenvolvimento das classes de comunicação com o servidor web	De 25/07/2017 a 23/10/2017
Definir e implementar estratégias de gamificação	De 05/09/2017 a 23/10/2017
Testar e disponibilizar o projeto	De 17/10/2017 a 23/10/2017



Dúvidas?

