

## DESENVOLVIMENTO DA PLATAFORMA “DEV PLANNER”

Pedro Henrique da Silva, Ricardo Wagner Mori Moreira, Victor Hugo Rodrigues de Oliveira

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Observam-se grandes desafios durante o processo de formação do aluno de engenharia de software e de outros cursos na área de TI. Durante a jornada acadêmica, dificuldades tais como conciliação de prazos, carência de ferramentas que possam melhorar a qualidade do aprendizado e, sobretudo, ausência de ações que promovam a integração entre teoria e prática, são observadas.

Neste contexto, a startup *EduTech Solutions* desenvolveu a plataforma Dev Planner, com o objetivo de auxiliar os estudantes na organização de seus projetos acadêmicos e pessoais, permitindo-lhes compreender e aplicar práticas profissionais. **OBJETIVO:** Visa-se oferecer ao graduando um ambiente digital simples, mas que seja funcional e possibilite aplicar conceitos de gerenciamento de projetos e metodologias ágeis. A aplicação busca promover o fortalecimento de competências como colaboração e organização ao longo da jornada acadêmica, trazendo uma ferramenta que traga solução que une teoria a prática aplicada no mercado de trabalho. **MÉTODO:** O projeto foi elaborado diante da observação da rotina de vários estudantes de engenharia de software e outros cursos da área de TI. Além disso, pesquisas bibliográficas foram realizadas sobre metodologias ágeis, banco de dados NoSQL e as boas práticas de desenvolvimento. **DESENVOLVIMENTO E RESULTADOS:** O projeto foi desenvolvido como uma aplicação WEB que possibilita ao usuário organizar seus projetos em quadros no estilo Kanban com as colunas “A Fazer”, “Fazendo” e “Feito”. A aplicação permite o cadastro de usuários, gerenciamento de projetos, criação e edição de tarefas, que poderão ser movidas de uma coluna para a outra conforme necessidade do usuário. Na construção do projeto, optou-se pela metodologia *Scrum* tendo em vista que ela possibilita uma adaptação contínua às necessidades do usuário. Para o armazenamento e consulta de dados, foi utilizado o NoSQL por sua facilidade de lidar com conjuntos grandes e complexos de dados, garantindo maior desempenho, velocidade e flexibilidade. O cartão tarefa será armazenado no formato JSON com atributos: `_id`, `título`, `Descrição`, `responsáveis` e `status`. A lógica para a movimentação das tarefas segue os passos do seguinte algoritmo: identificação do cartão de tarefa, atualização de seus status e salvamento das alterações realizados no banco de dados. Em seguida, vem a pilha tecnológica incluindo Javascript com Node.js no *backend* e React.js no *frontend* levando em consideração o paradigma orientado a objetos. Diante disto, espera-se uma melhora substancial no gerenciamento dos projetos dos estudantes, proporcionando maior organização, e especialmente, habilidades que permitirão melhor adaptação ao mercado de trabalho.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Objetivou-se buscar de maneira simples, eficiente e eficaz, criar algo inovador que aproximasse o aluno da área de TI às exigências do mercado de trabalho, unindo metodologias ágeis, organização pessoal e gestão de projetos. Com essas habilidades, ter-se-á um estudante mais preparado para se tornar um grande profissional.