Ícone

Descrição gerada automaticamente

**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE COTIA**

**TECNOLOGIA EM DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA**

**THARSEO**

**Automatizador de Estratégias de Negociação em Criptomoedas**

**ALBERTO RIBEIRO DE OLIVEIRA, ALESSANDRA SANCHES, CAIO RIBEIRO, FLAVIO DOMINGUES VIEIRA, RICHARD GUEDES RIBEIRO DA SILVA**

**Cotia – SP**

**Setembro/2023**

**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE COTIA**

**THARSEO**

**Automatizador de Estratégias de Negociação em Criptomoedas**

**ALBERTO RIBEIRO DE OLIVEIRA, ALESSANDRA SANCHES, CAIO RIBEIRO, FLAVIO DOMINGUES VIEIRA, RICHARD GUEDES RIBEIRO DA SILVA**

Projeto Integrador (A1) entregue à disciplina de Experiência do Usuário para o Trabalho de Graduação do curso de Tecnologia em Desenvolvimento de Software Multiplataforma da Faculdade de Tecnologia de Cotia.

**Cotia – SP**

**Setembro/2023**

**SUMÁRIO**

**1 Introdução.......................................................................................................... 1**

**1.1Justificativa................................................................................................................ 2**

**1.2Objetivos Gerais.....................................................................................................3 1.3Objetivos Específicos.................................................................................................3**

**1.4Hipótese.......................................................................................................................3**

2REVISÃO **LITERÁRIA............................................................................................4**

**3 MATERIAL E MÉTODOS.......................................................................................5**

**- Criar pesquisas quantitativas e** qualitativas**;**

**- Aplicar conceitos de Experiência do Usuário, Interface Gráfica e Experiência do Consumidor;**

**- Utilizar frameworks de desenvolvimento front-end e back-end para web;**

**- Aplicar alguma metodologia ágil no desenvolvimento do projeto;**

**- Criar APIs para interagir com sistemas externos;**

**- Gerenciar dependências utilizando Containers e Docker;**

**- Otimizar sites para buscas (SEO);**

**- Ferramentas de Web Analytics;**

**- Aplicar aspectos de segurança;**

**4 CRONOGRAMA DE ATIVIDADES.......................................................................6**

**REFERÊNCIAS ............................................................................................................7**

**APÊNDICES..................................................................................................................8**

**ANEXOS.........................................................................................................9**

**1 Introdução**

O Tharseo, nossa proposta de aplicação para automatizar estratégias de negociação em criptomoedas, foi criado com o objetivo primordial de automatizar negociações no mercado de criptomoedas, oferecendo aos usuários uma abordagem estratégica e eficiente permitindo que o usuário possa seguir sua rotina enquanto investe no mercado financeiro no segmento de criptomoedas.

A crescente popularidade e volatilidade do mercado de criptomoedas têm suscitado a necessidade de ferramentas inovadoras que possam auxiliar os traders na otimização de suas operações comerciais, maximizando os ganhos potenciais e gerenciando os riscos de forma inteligente. Nesse contexto, o Tharseo surge como uma solução poderosa, proporcionando uma plataforma robusta e resiliente para a automação de negociações.

Através dessa, buscamos fornecer uma visão abrangente das características, funcionalidades e processos envolvidos na utilização do Tharseo. Serão abordados aspectos como a necessidade do usuário. Buscamos dar ênfase a experiência única do usuário, explorando através de ferramentas de UX e UI, o desenvolvimento em que possamos trazer uma melhor usabilidade.

Adicionalmente, abordaremos a problemática que motivou a criação do aplicativo, destacando os desafios enfrentados pelos traders no mercado de criptomoedas e a necessidade de soluções inovadoras para enfrentá-los. Através das personas e pesquisas de campo, mostraremos os resultados alcançados e a definição de estratégias, funcionalidades e prototipação definidas através de pesquisas de campo.

**1.1Justificativa**

**1.2Objetivos Gerais**

**1.3Objetivos Específicos**

**1.4 Hipótese**

**2 REVISÃO LITERÁRIA**

**(copiar trechos de artigos relacionados com sua pesquisa)**

**Colocar (SOBRENOME DO AUTOR, data)**

**3 MATERIAL E MÉTODOS**

**4 CRONOGRAMA DE ATIVIDADES**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **2º sem.** | **1º sem.** | **2º sem. 1°sem** |
| **2016** | **2017** | **2017 2018** |
| **Revisão bibliográfica** | **X** | **X** | **X** |
| **Coleta de dados** | **X** | **X** | **X** |
| **Análise dos dados** | **X** | **X** | **X** |
| **Escrituração** | **X** | **X** | **X** |
| **Defesa** |  |  | **X** |

**REFERÊNCIAS**

**SOBRENOME, N. Título do livro (ou do artigo). Cidade: Editora, data.   
Se for *site*, anotar:**

**Disponível em:http://www.....**

**Acesso em \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_**

**(LEMBRETE: espaço simples para o mesmo autor e 1,5 para mudar de autor e Sobrenome dos Autores por ordem alfabética)**

**APÊNDICES (A, B,C....) Quando é realizado pelo aluno**

**ANEXOS (A,B,C.....) Quando é tirado da Internet, do livro, ou outro.**