

UN

UNETWORK

UNETWORK

Danilo Alfa Henrique;
Jhonata Conceição Barbosa;
Leonardo Gargoriano de Paula;
Vitor Hugo Messias;
Vitor Hugo Rodrigues.

Orientador: Paulo Rogério Neves de Oliveira.

SUMÁRIO

- Ideia;
- Problematização e Metodologia;
- Objetivo e Justificativa;
- Características do Projeto;
- Tecnologias utilizadas;
- Requisitos;
- Diagramas;
- Banco de Dados;
- Protótipo;
- Viabilidades;
- Soft e Hard Skills;
- Apresentação do site.

INTRODUÇÃO

IDEIA

Tema: Rede Social;

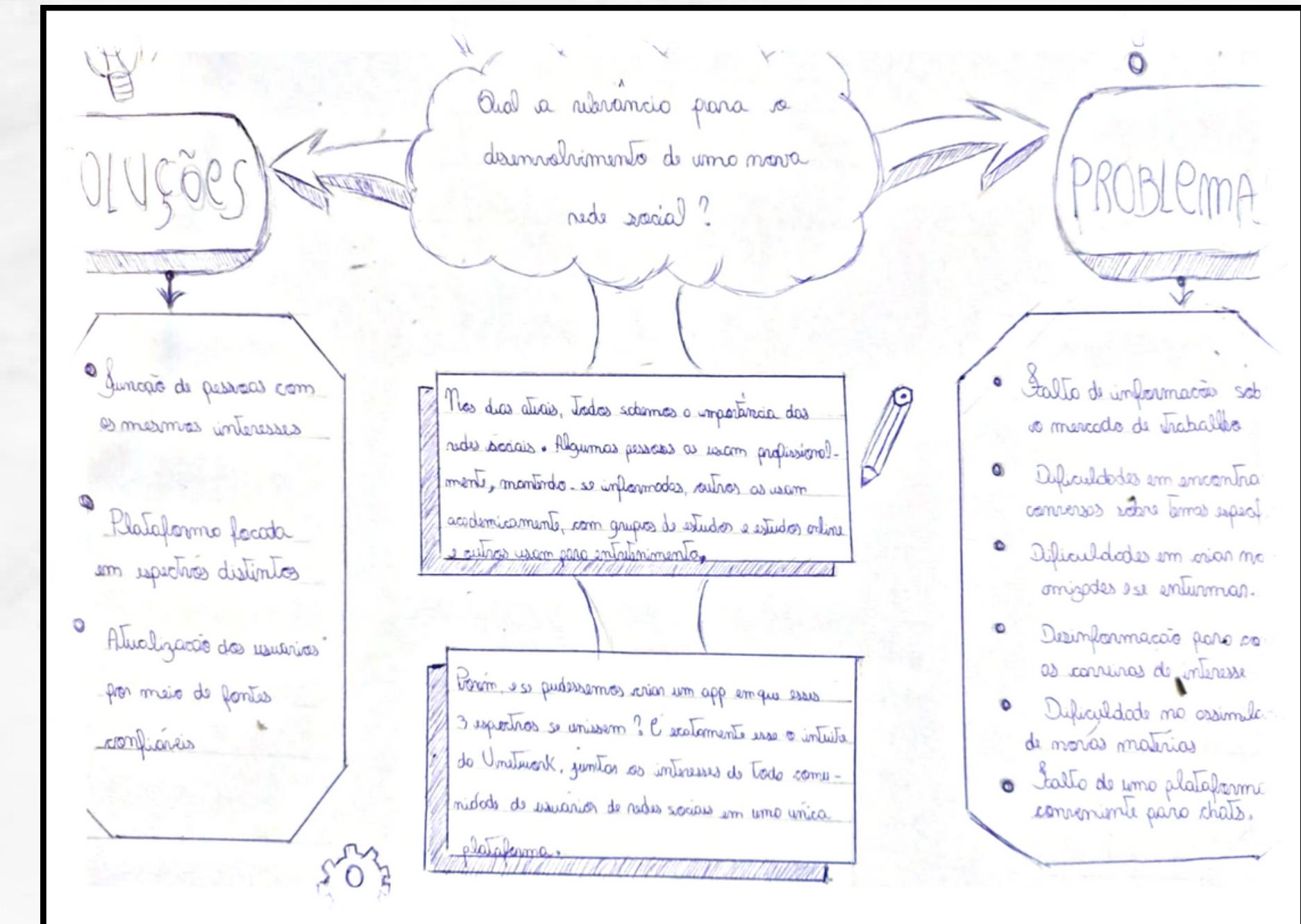
Público-alvo: Alunos da ETEC.

- Uma rede social contextualizada em um **ambiente escolar**;
- **Benefícios** aos **estudantes** em suas instituições escolares;
- Possíveis planos de expansão da rede social para outras instituições e áreas de atuação.



PROBLEMATIZAÇÃO E METODOLOGIA

Ao total, foram feitas 30 **reuniões** desde o início do ano letivo, sendo que, além destas reuniões, houveram 4 **brainstorms** para a realização do projeto. A metodologia utilizada para o gerenciamento destas reuniões, foi o **SCRUM**.



Fonte: Próprio grupo realizador do projeto

OBJETIVOS

- **Melhorar** a comunicação da escola;
- **Estimular** a participação dos alunos;
- **Auxiliar** na formação acadêmica.



JUSTIFICATIVAS

- Comunicação **ampliada**;
- Integração com o ambiente escolar;
- **Aprendizagem** mais eficiente.

CARACTERÍSTICAS DO PROJETO

- A aplicação terá grupos de estudos sobre assuntos específicos. Estes grupos serão chamados de "Classes";
- A aplicação terá integração com o projeto do jornal da escola, gerenciado por Israel Júnior Pacheco;
- Continuação e melhorias no projeto de tutoria;
- Tudo isso com as características de uma Rede Social.



DESENVOLVIMENTO

SOFTWARES UTILIZADOS



ClickUp



Figma



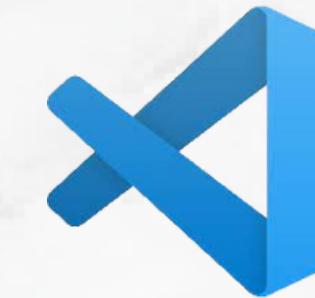
Docs



PhotoShop



Drive



VS Code



Node Js

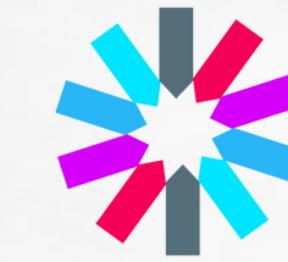
TECNOLOGIAS – BACKEND



MongoDB



Express.js



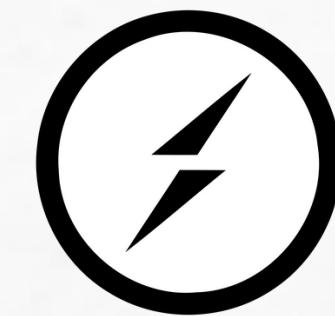
Json Web
Token



Bcrypt

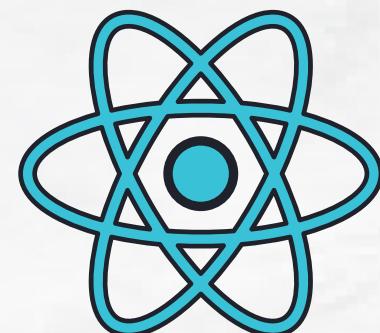


Microsoft
Azure Storage



Socket.io

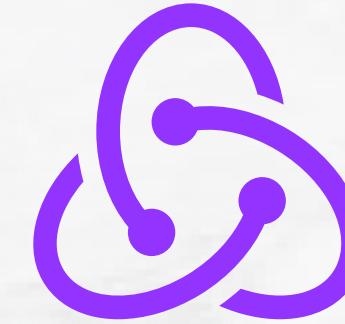
TECNOLOGIAS - FRONTEND



React



Vite



Redux



Material UI



TypeScript

REQUISITOS

Em geral, um requisito funcional é uma **funcionalidade** específica que o sistema deve ter, ou seja, uma **ação** que o sistema precisa ser capaz de realizar. Já um requisito não funcional, refere-se a **características** ou **qualidades** do sistema.

DIAGRAMA CASO DE USO - UML

O diagrama de caso de uso, resume os **detalhes** dos usuários do sistema (também conhecidos como atores) e as **interações** deles com o projeto.

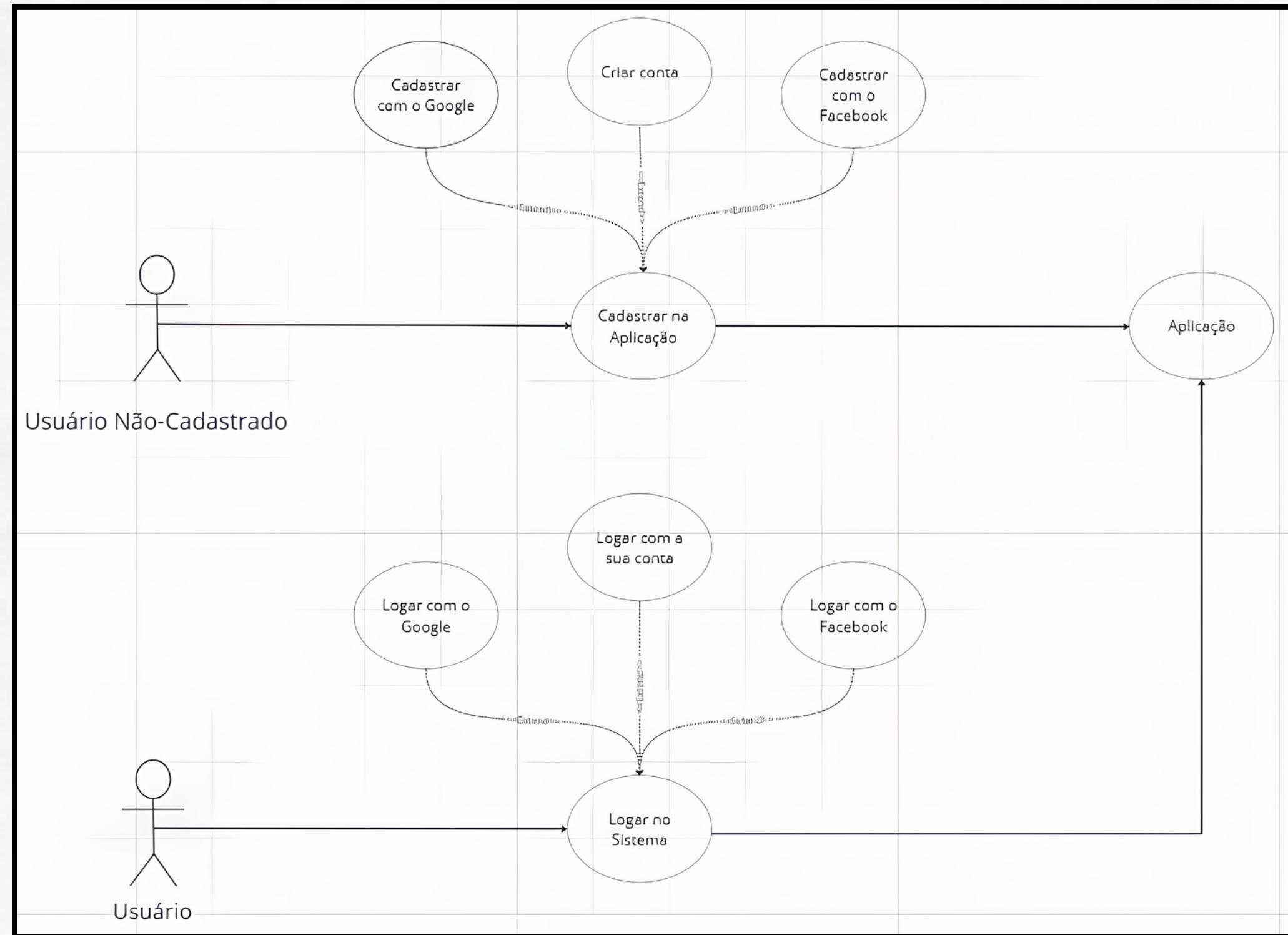
Dando uma visão geral do relacionamento entre casos de uso, atores e sistemas.

DIAGRAMA DE CASO DE USO I



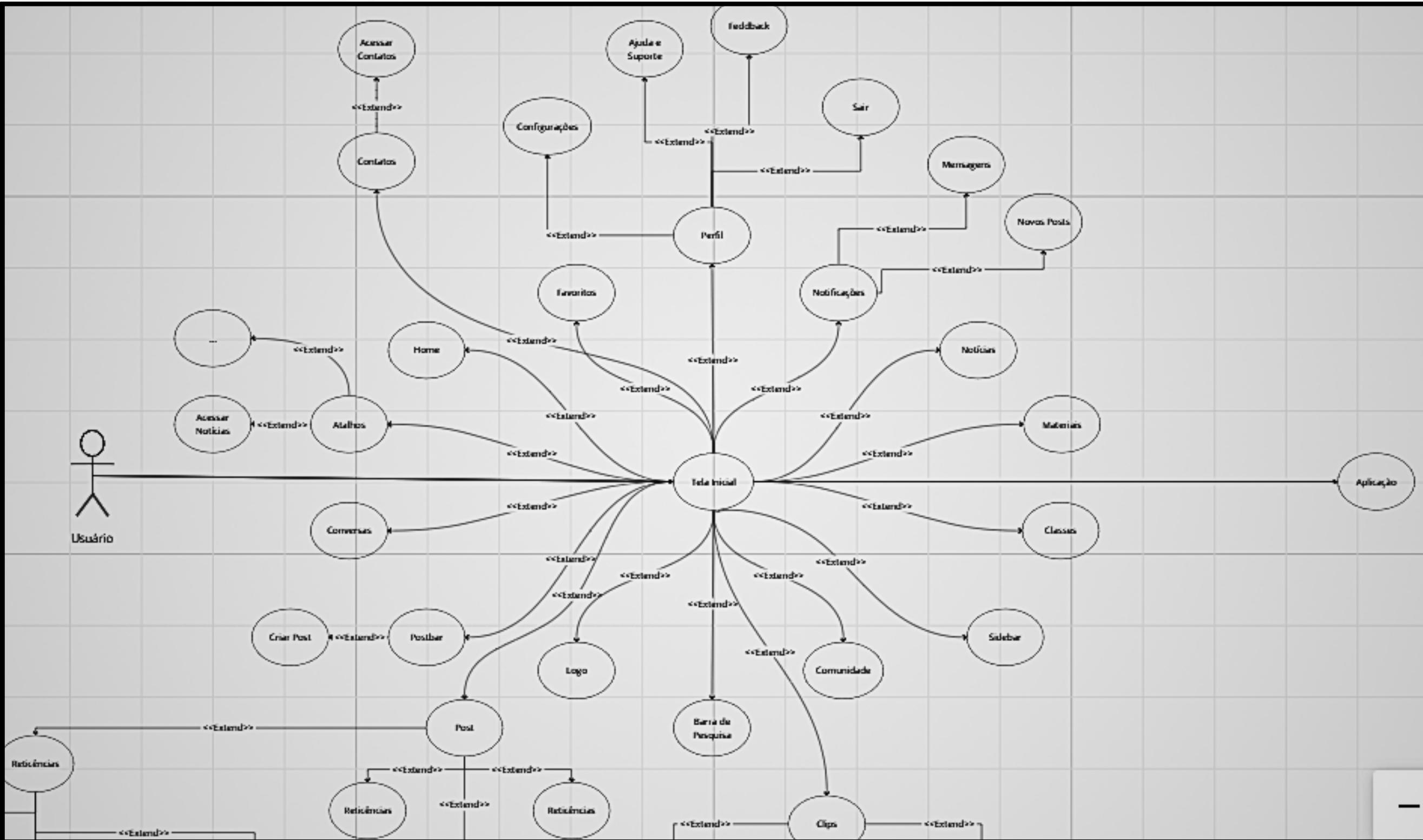
Fonte: Próprio grupo realizador do projeto

DIAGRAMA DE CASO DE USO II



Fonte: Próprio grupo realizador do projeto

DIAGRAMA DE CASO DE USO III

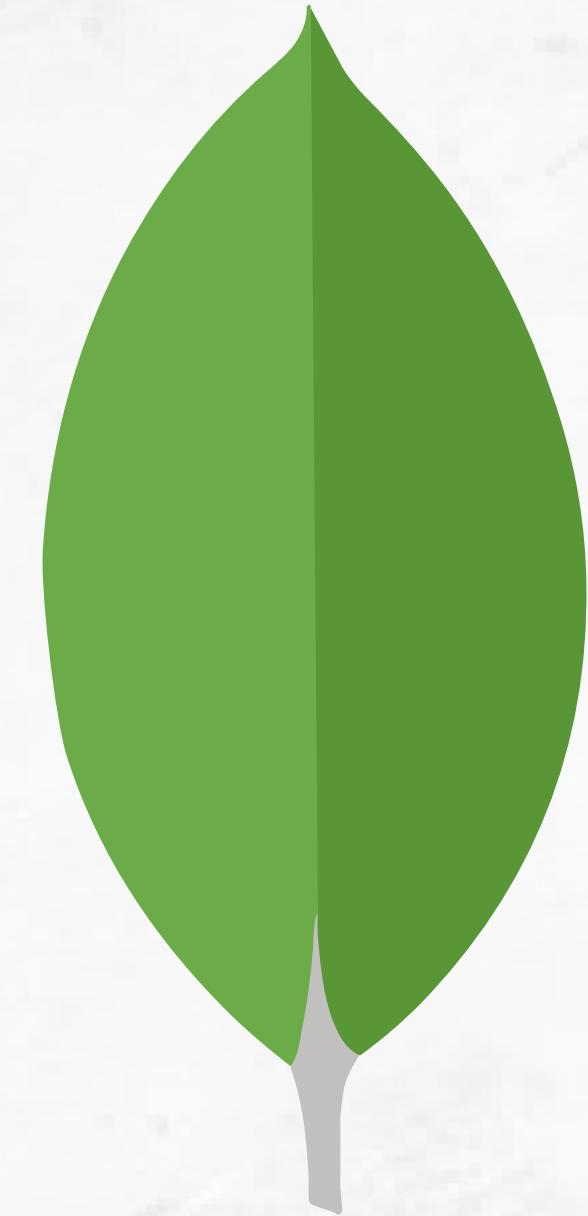


Fonte: Próprio grupo realizador do projeto

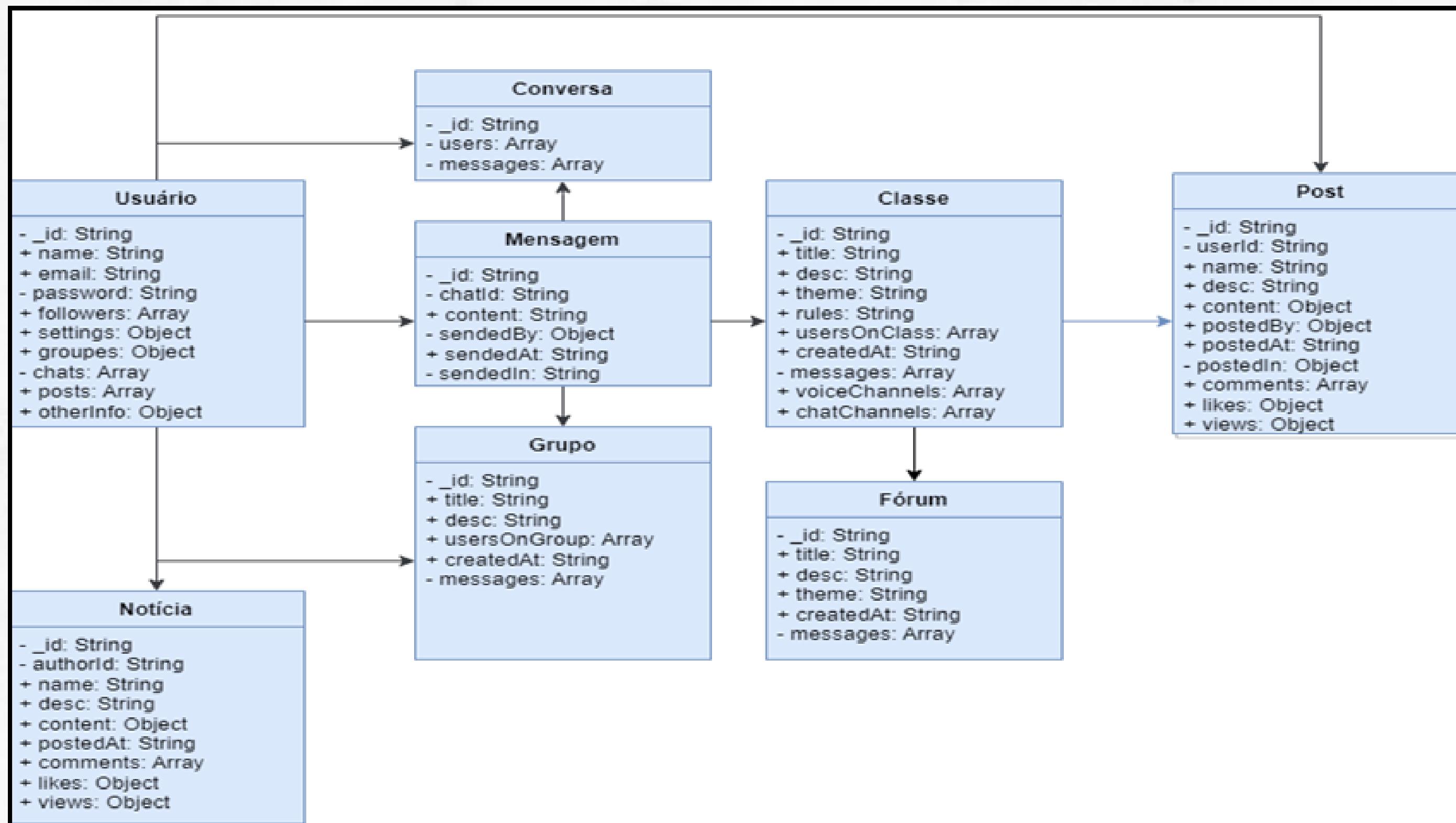
BANCO DE DADOS NÃO-RELACIONAL

SOBRE O BANCO

O MongoDB, é um banco de dados **não relacional** orientado a documentos. O que significa que **não são necessários registros**, todos os dados já estão presentes no próprio documento.



MODELO FÍSICO (DIAGRAMA DE CLASSE)

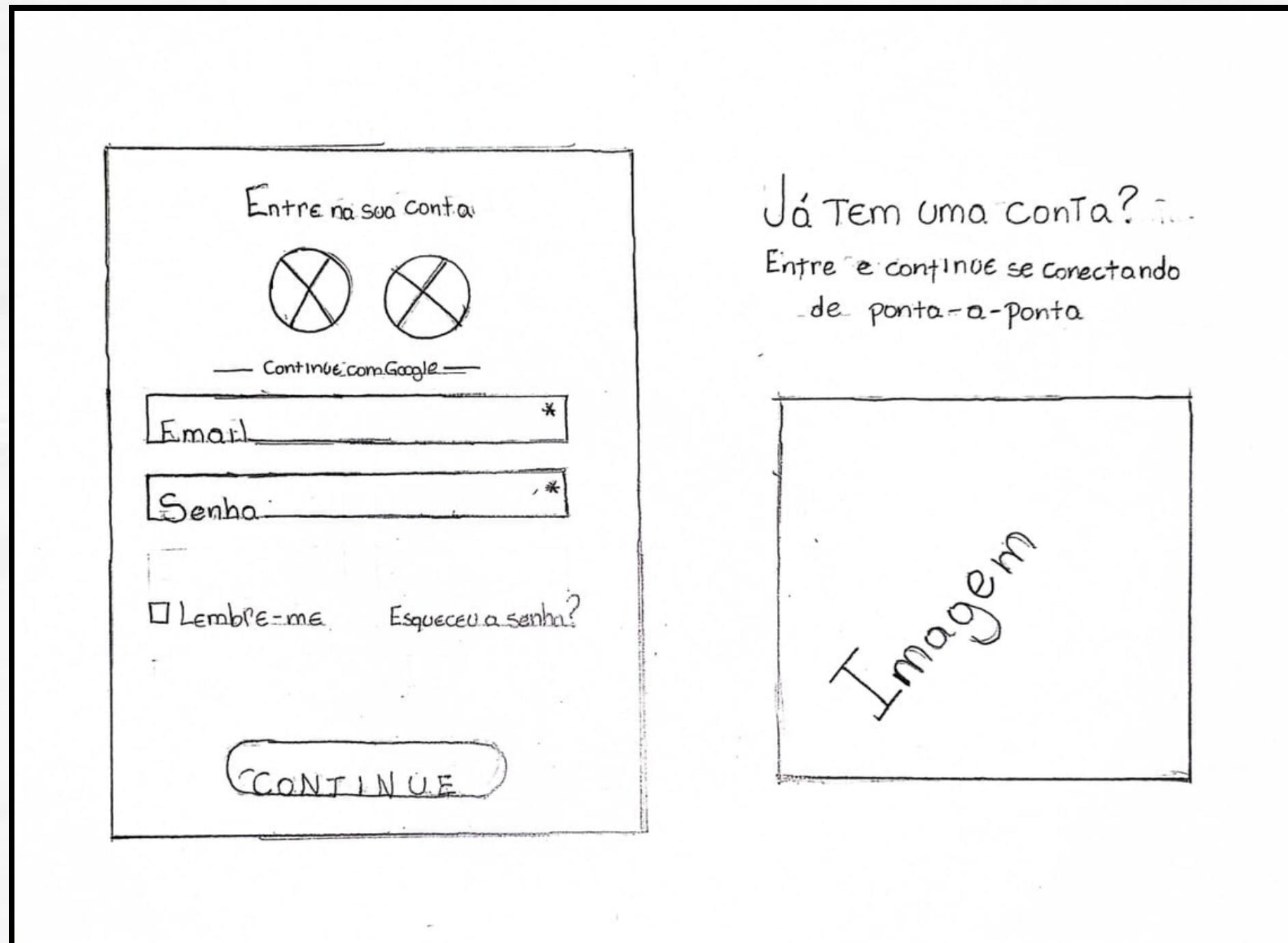


Fonte: Próprio grupo realizador do projeto

PROTOTIPAGEM

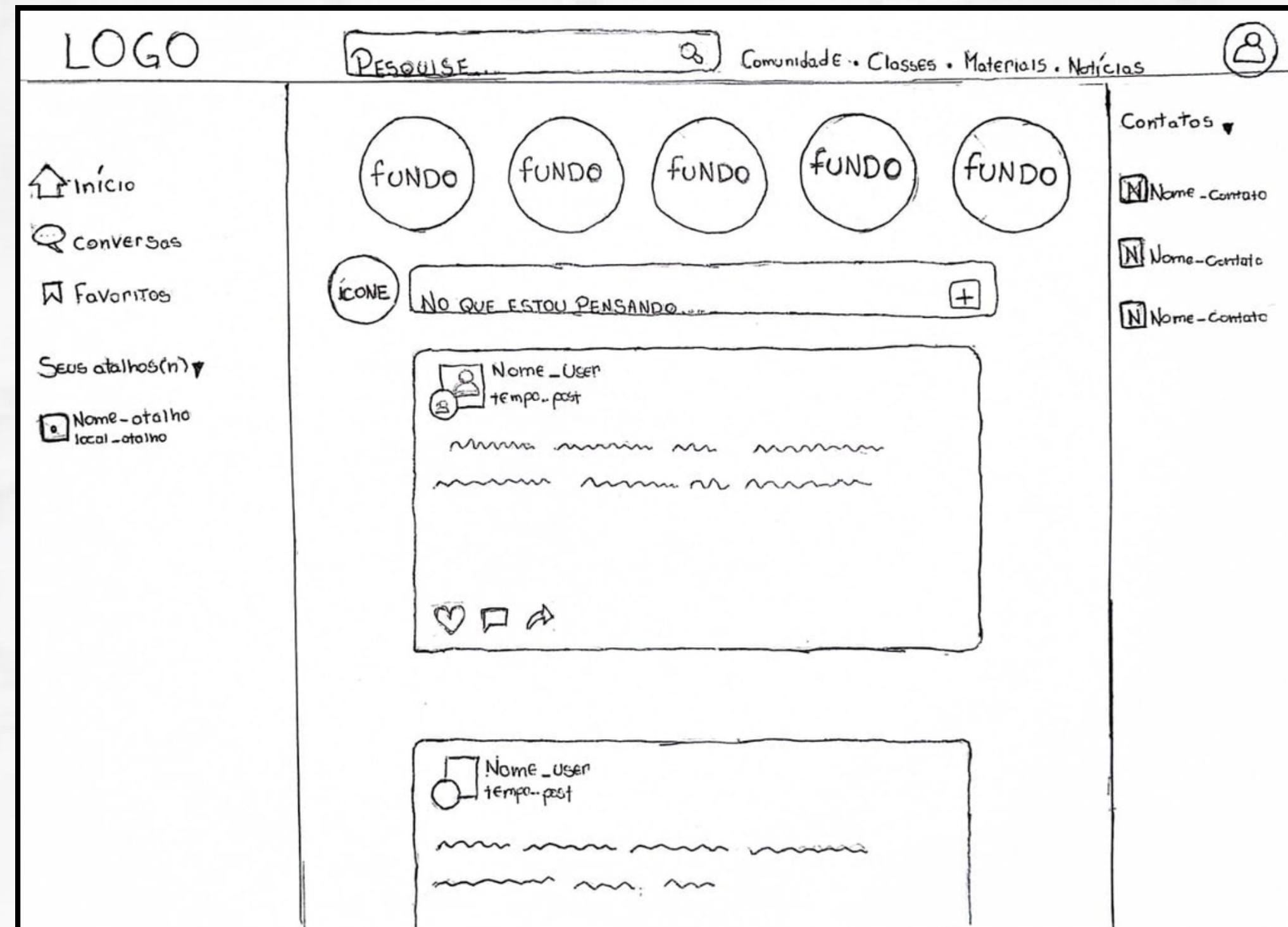
Prototipagem, é a etapa do processo de desenvolvimento que consiste em **fazer um protótipo** do que se está criando. Em termos práticos, *prototipar* é criar uma **versão modelo do produto final** de um projeto, voltado para a etapa de **aprovação e validação**.

PROTÓTIPO DE BAIXA FIDELIDADE - TELA DE LOGIN



Fonte: Próprio grupo realizador do projeto

PROTÓTIPO DE BAIXA FIDELIDADE - TELA PRINCIPAL



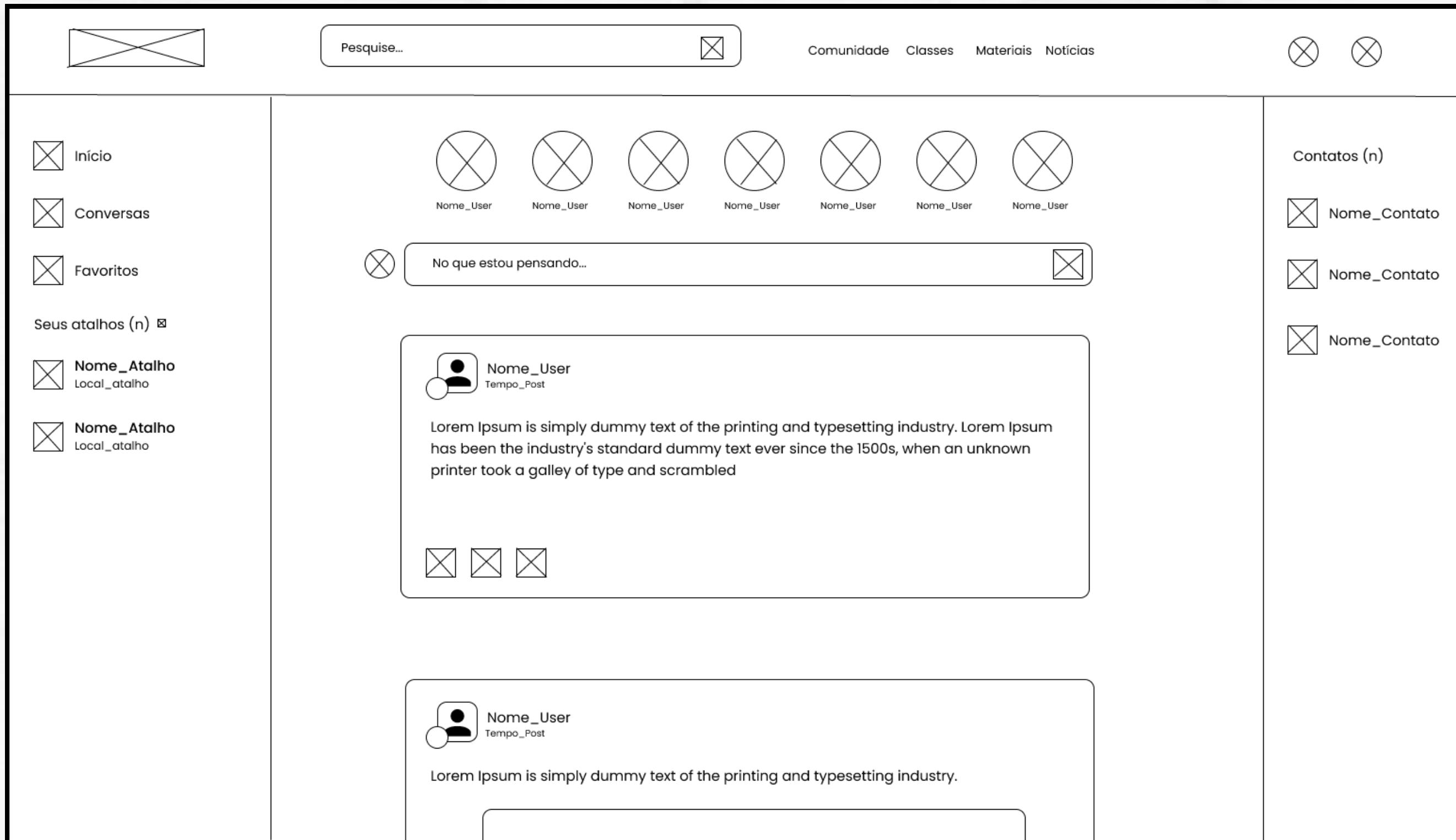
Fonte: Próprio grupo realizador do projeto

PROTÓTIPO DE MÉDIA FIDELIDADE - TELA DE LOGIN



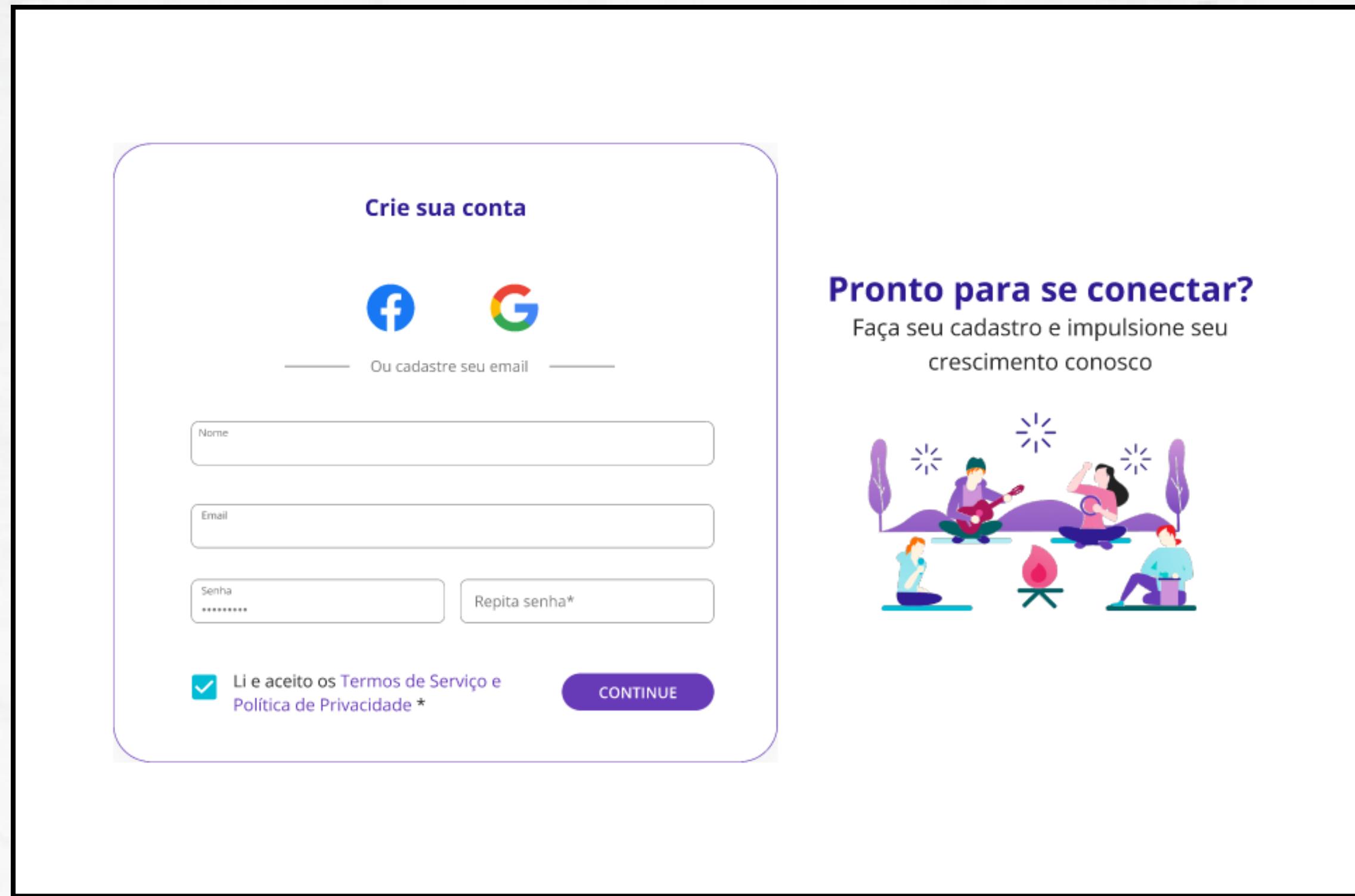
Fonte: Próprio grupo realizador do projeto

PROTÓTIPO DE MÉDIA FIDELIDADE - TELA PRINCIPAL



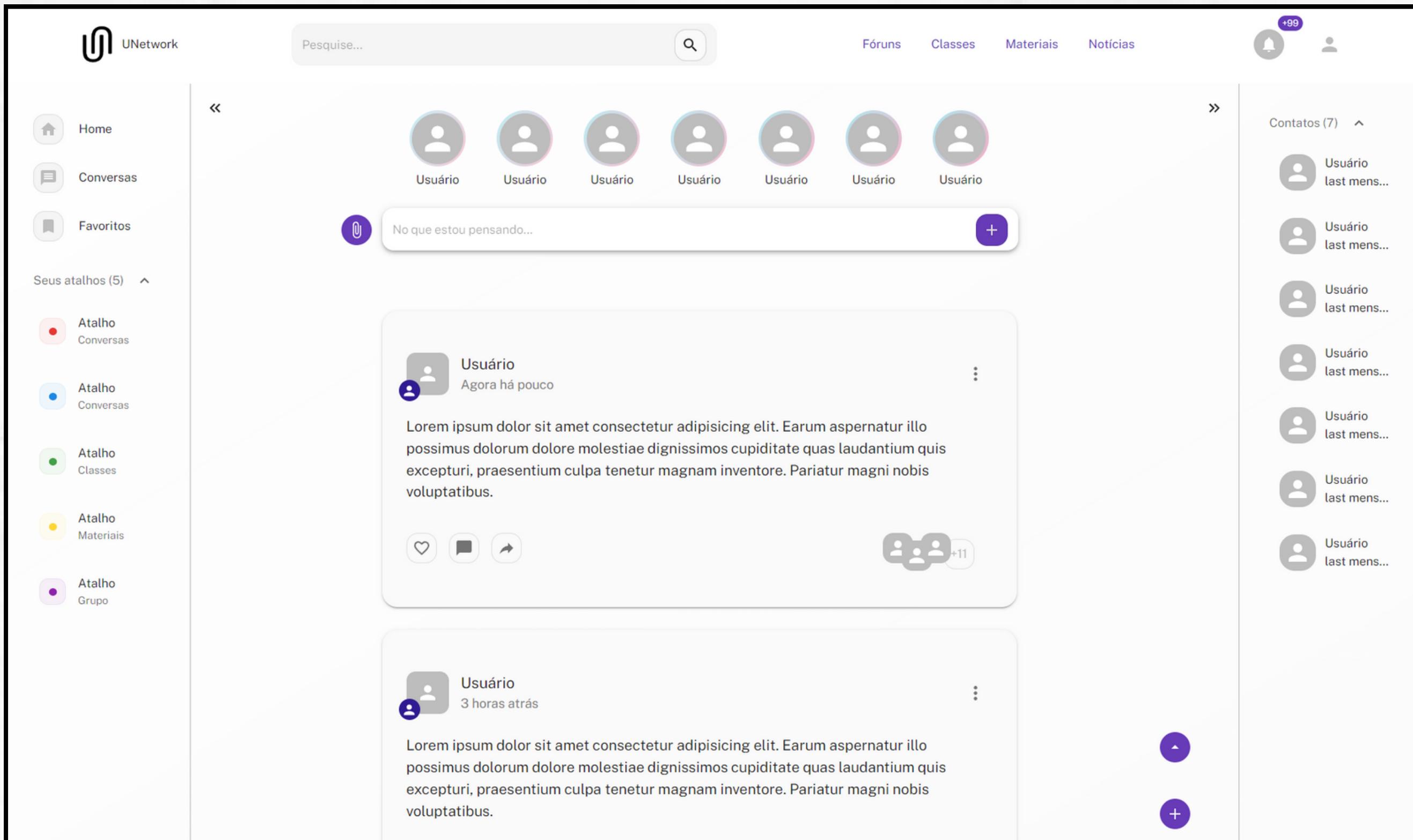
Fonte: Próprio grupo realizador do projeto

PROTÓTIPO DE ALTA FIDELIDADE - TELA DE LOGIN



Fonte: Próprio grupo realizador do projeto

PROTÓTIPO DE ALTA FIDELIDADE - TELA PRINCIPAL



Fonte: Próprio grupo realizador do projeto

VIABILIDADE TÉCNICA

Tecnologias	Domínio (em %)	Descrição
React	80%	Um framework de desenvolvimento web que visa facilitar a criação de projetos web.
MongoDB	85%	Gerenciador de Banco de dados não relacional em Javascript.
Express.js	80%	Biblioteca para criação de API's.
TypeScript	80%	Linguagem predominante em todo o projeto. Uma variante de Javascript, porém com tipagem.

A viabilidade técnica foi e permanece sendo o principal pilar neste projeto, pois, como estudo foi possível **realizar a avaliação da capacidade** e recursos necessários para implementar com sucesso a solução proposta.

Fonte: Próprio grupo realizador do projeto

VIABILIDADE DE PRAZO

Tarefa	Prazo
Fase de planejamento	125 dias
Fase de Design	15 dias
Fase de Desenvolvimento	100 dias
Fase de Teste	15 dias
Revisão	7 dias
Coleta e Criação de conteúdo	15 Dias
Total	282 dias

Por conta da tamanha complexidade do projeto, realizar uma tabela com a inserção dos prazos de cada etapa foi de suma importância, uma vez que, garantir a viabilidade de prazo é essencial para **evitar atrasos** e manter o projeto alinhado com as expectativas da equipe.

Fonte: Próprio grupo realizador do projeto

VIABILIDADE DE CUSTO

Tecnologias	Quantidade	Preço
Banco de dados da Microsoft Azure (5TB)	1	R\$ 72,00 por mês (\$15~)
Computador	5	R\$ 15.000,00
Manutenção	1	R\$ 4.000,00 por ano
Hospedagem Dedicada	1	R\$ 650,00 por mês
Desenvolvedores	4	R\$ 20.000,00 por mês

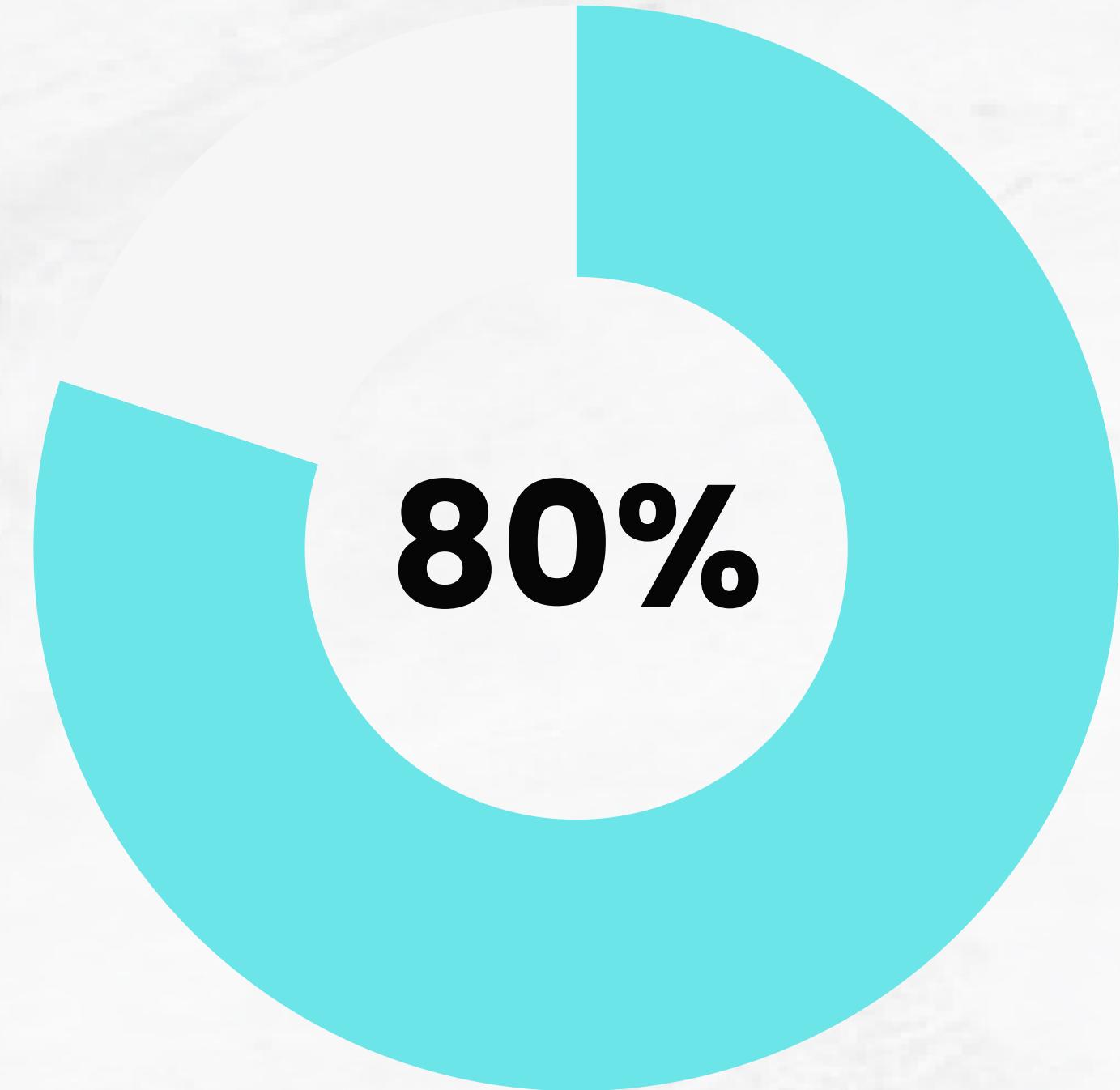
Fonte: Próprio grupo realizador do projeto

A viabilidade de custo no projeto, transcorreu uma etapa fundamental de simulação de um orçamento real. Para que, a partir da ambição de inserir esse projeto no mercado, este estudo viesse a fim de **auxiliar na implementação** como um todo.

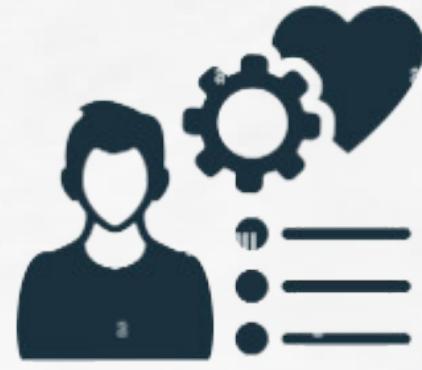
Total por mês: R\$ 21.055,33;
 Total por ano: R\$ 252.664.

CONCLUSÃO

ANDAMENTO DA APLICAÇÃO



SOFT E HARD SKILLS



Soft Skills: Habilidades não-técnicas, mais relacionadas ao comportamento e interação com outros, como comunicação, colaboração, liderança e resolução de problemas.

SOFT SKILL

Hard Skills: Habilidades técnicas específicas, mensuráveis e adquiridas por meio de treinamento ou educação formal, como programação e conhecimento em uma área específica.



APRESENTAÇÃO DA APLICAÇÃO

OBRIGADO!