

Trabalho de conclusão de módulo

Criar um aplicativo mobile Android que contenha:

Requisito 1 - Tela de SplashScreen (Opcional)

Essa tela deverá conter o logotipo da aplicação e uma animação.

Requisito 2 - Tela de Login

Validar os dados do usuário através de um serviço. O usuário deverá poder criar uma conta.

Permitir que o usuário possa se manter conectado.

Opcional - desafio: Adicionar Fingerprint para login

Requisito 3 - Tela Principal

Essa tela deverá conter um NavigationView ou BottomNavigationView que irá abrir as demais telas e também finalizar a aplicação.

Requisito 4 – Tela de Cadastro

O aplicativo deverá conter pelo menos uma tela para realizar cadastro.

As informações a serem cadastradas ficam livre para o aluno escolher.

Por exemplo: cadastro de imóveis visitados, loja com determinados produtos desejados.

Requisito 5 – Tela Lista de Exibição dos Dados

Utilizar o RecyclerView para exibir os dados gravados na tela anterior.

O usuário poderá realizar a exclusão do registro através da lista.

Requisito 6 – Tela de Edição dos dados

Através do RecyclerView (Funcionalidade 5) o usuário poderá abrir a tela de edição e realizar a alteração dos dados.

Requisito 7 – Tela de Sobre

A tela deverá conter:

Logo do aplicativo
Nome do Desenvolvedor
Versão do Aplicativo

Requisito 8 - Tela de Mapa

A aplicação deverá ter um mapa e mostrar pelo menos uma coordenada.

Por exemplo: ponto do estabelecimento, pontos de vendas, pontos de exposições.

Ou utilizar mapa através de intent.

Requisito 9 - Integração de recursos

O aplicativo deverá implementar as seguintes funcionalidades:

- Realizar ligação
- Compartilhar conteúdo

Requisito 10 - Push Notification

O aplicativo deverá receber notificações via PUSH pelo Firebase.

Deverá exibir a mensagem utilizando o Notification. Ao clicar sobre a notificação o usuário deverá ser direcionado para o aplicativo.

Requisito 11 - Analytics

O aplicativo deverá enviar informações pertinentes para análise de uso do aplicativo.

Requisito 12 - Crashlytics

Visando à qualidade do aplicativo, os crash deverão ser enviados para o Firebase Crashlytics.

Requisito 12 - Firebase App Distribution

Adicionar o e-mail: **tester.heider@gmail.com** como beta tester.

Requisito 13 - Product Flavors

O aplicativo deverá conter pelo menos dois flavors.

Requisito 14 - Criação de uma biblioteca

O aplicativo deverá utilizar uma biblioteca criada por você.

Requisito 15 - Remote Config

Adicionar configurações remotas no Firebase.

Considerações

Para uma maior abrangência de usuários o aplicativo deverá ter o idioma padrão como inglês e ter suporte (tradução para o português)

Para facilitar a manutenção do aplicativo deverá ser seguidos os padrões da plataforma Android em relação aos recursos (res, strings, colors, arrays, dimens, styles, entre outros).

O aplicativo deverá atender a partir da API 21 do Android.

A interface com o usuário é de vital importância para o sucesso do sistema. O usuário não possui tempo disponível para aprender como utilizar o sistema. O sistema terá uma interface amigável ao usuário primário sem se tornar cansativa aos usuários mais experientes.

Não copiar do amiguinho.

Avaliação

A entrega deverá ser feita pelo portal. Caso não seja entregue até a data limite a nota do aplicativo automaticamente será 0. Deverá ser enviado um arquivo zipado(um documento txt com nome dos alunos (grupo) e o link do github do código)

Será considerado o código commitado até a data limite da entrega.

O **apk** deverá estar funcionando, caso contrário a nota será 0.

Havendo a suspeita de plágio, todos os alunos envolvidos receberão nota 0 e estarão sujeitos às medidas disciplinares da instituição.

A nota será dada de acordo com as funcionalidades implementadas e os padrões seguidos.

A apresentação

Cada grupo terá de 3 a 5 minutos para realizar a apresentação.

Deverá ser apresentado o slide com os seguintes tópicos:

1. Qual é a oportunidade
2. O Mercado que irá atuar
3. Qual é a sua solução
4. Seus diferenciais
5. O que está buscando

Detalhando a apresentação

Slide 1 – Identificando a Oportunidade

Um pitch deve começar indicando qual a oportunidade que sua empresa irá atender, isto é, qual o mercado e a necessidade que o mesmo tem e não é bem atendida pelos players majoritários, de forma bem objetiva e direta.

Exemplo: “Nós iremos resolver o problema das perdas na distribuição de água” -> aqui você já determinou o mercado (“distribuidoras de água”) e a oportunidade (“resolver o problema das perdas”).

Slides 2 e 3 – Apresentando a sua Solução

A seguir apresente rapidamente qual a solução que propõe para atender a necessidade da oportunidade já destacando a sua inovação/diferenciação.

Insira amostras do seu produto/serviço, sejam telas do mesmo, fotos de um protótipo, um vídeo explicativo, etc. Tudo que tanto facilite o entendimento quanto demonstre sua capacidade de execução.

Slide 4 – Destacando seus Diferenciais

Reforce suas vantagens competitivas perante a solução existentes. Compare com quem já tenha maior market-share no mercado que irá atuar independentemente de ser similar.

Exemplo: “Nossa tecnologia, diferentemente do maior player deste mercado, pois ...”.

Slide 5 – Explanando sua Proposta

Aqui, se você estiver apresentando para um investidor, deve apresentar qual o estágio do seu negócio, qual valor do investimento está buscando e para que será utilizado.

Exemplo: “Já temos um protótipo funcional testado e avaliado pela companhia XYZ e estamos buscando um investimento de R\$ nnn para completar o desenvolvimento, fabricar as unidades piloto e fechar os primeiros contratos”. E completar perguntando se teria interesse em avaliar para investir.

Se você estiver apresentando para um cliente, deve apresentar qual sua proposta comercial. Exemplo: “Nossos serviços são remunerados com uma parte da economia que gerarmos para sua empresa; você não precisará fazer qualquer investimento”.

Contato:

tester.heider@gmail.com