**Diego D’leon Nunes**

**INTRODUÇÃO**

Atualmente, com os avanços tecnológicos, as pessoas estão cada vez mais *conectadas* e procuram soluções para seus problemas que sejam de forma rápida e fácil. Segundo Lacheta (2013), tanto as empresas quantos os desenvolvedores buscam plataformas modernas e ágeis para a criação de aplicações.

Uma das áreas que mais se expandiu nos últimos anos é a de telefonia móvel. Monteiro (2015, p. 1) afirma que “os telefones celulares foram evoluindo, ganhando cada vez mais recursos e se tornando um item quase indispensável para na vida das pessoas”.

Muito das coisas que antes eram feitas somente em *desktops* já são possíveis serem realizadas nos celulares, como transferências bancárias, localizar um táxi, conversar com amigos, se distrair com jogos ou vídeos, entre outros.

De acordo com Monteiro (2015), a plataforma Android se destaca no mercado devido ao grande número de aparelhos espalhados pelo mundo e pela facilidade que provém aos programadores em desenvolver aplicativos.

A plataforma Android foi utilizada para o desenvolvimento de vários trabalhos de conclusão de curso como por exemplo Everton Vieira Mendes da Universidade Tecnológica Federal do Paraná que criou um aplicativo para que as bandas musicais pudessem ter mais interação com seus fãs. Marcel Dall’ Oglio do Centro Universitário Univates, criou um sistema que permite o acesso ao portal virtual da sua faculdade.

Pelas facilidades que smartphones provém para conseguir informações rápidas a qualquer hora e local, pensa-se em criar um utilitário que possibilite aos usuários consultarem as suas notas, presenças e provas agendadas no portal do aluno da Univás.

**2 OBJETIVOS**

Neste capítulo serão descritos os objetivos a serem atingidos com o projeto.

**2.1 Objetivo geral**

Desenvolver um aplicativo para a plataforma Android, que permita aos alunos da Universidade do Vale do Sapucaí consultarem suas notas, presenças e provas agendas pelo seu *smartphone*.

**2.2 Objetivo específico**

A seguir será descrito os passos a serem realizados para construção do software.

* Levantar requisitos de acordo com as necessidades dos alunos.
* Planejar o projeto.
* Desenvolver o aplicativo para celular.
* Desenvolver um web service que fará a comunicação entre o aplicativo e o servidor da universidade.
* Realizar testes.

Com esses passos espera-se fazer um software eficaz que auxiliará no dia-a-dia dos alunos.

**3 JUSTIFICATIVA**

A escolha por fazer um aplicativo se deu pela necessidade em acessar o portal do aluno para ter informações referente às disciplinas. Com o projeto espera-se contribuir socialmente facilitando o acesso dos usuários as suas notas, provas agendadas e faltas. O utilitário também auxiliará os alunos do curso de Sistemas de Informação que necessitarem saber como se desenvolve um aplicativo ou implementar mais funcionalidades nesse projeto.

A plataforma Android será utilizada devida a grande popularidade do sistema operacional.

Visando facilitar as pesquisas ao conteúdo publicado no portal, quer-se desenvolver um App (*Application*), pela qual os discentes as terão na palma da mão.

**REFERÊNCIAS**

LACHETA, R. R. **Google Android**: Aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK. 3. ed. São Paulo: Novatec, 2013.

MENDES, E. V. **Um aplicativo para Android visando proporcionar maior interação de uma banda musical e seus seguidores**. Pato Branco: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2011.

MONTEIRO, J. B. **Google Android**: Crie aplicações para celulares e tablets. São Paulo: Casa do Código, 2012.

OGLIO, M. D. **Aplicativo Android para o ambiente UNIVATES Virtual**. Lajeado: Univates, 2013.