

**INSTITUTO FEDERAL**  
Sudeste de Minas Gerais

Campus  
Manhuaçu

# Projeto Interdisciplinar

**Análise de Sistemas**

Prof. Filipe A. Fernandes

[filipe.arantes@ifsudestemg.edu.br](mailto:filipe.arantes@ifsudestemg.edu.br)



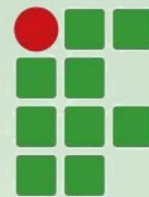
# Objetivo geral

- O presente projeto interdisciplinar tem como objetivo geral **proporcionar uma experiência similar às práticas adotadas na indústria**, tendo como motivação o desenvolvimento de solução baseada em dispositivos móveis.



# Objetivos específicos

- Integrar as disciplinas do terceiro semestre do curso: linguagem de programação II, desenvolvimento web II, computação móvel e empreendedorismo;
- Incentivar o trabalho colaborativo;
- Estimular a competição entre os grupos;
- Motivar e engajar os alunos na busca do conhecimento teórico e prático; e
- Desenvolver solução de acordo com o problema apresentado.

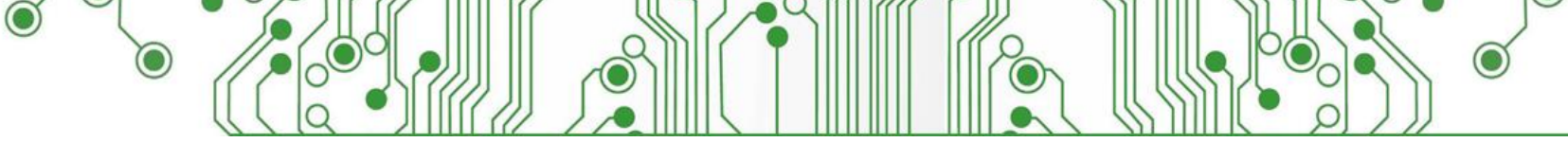


**INSTITUTO FEDERAL**  
Sudeste de Minas Gerais

Campus  
Manhuaçu

# Execução do Projeto





# Equipe

- 2 equipes
  - **Equipe A:** Paulo, Pedro, Edmar e Lívia
  - **Equipe B:** Luan, Diego, Sthefanne e Juliana
- O projeto se restringe aos alunos ingressantes em 2018
- É obrigatória a participação de todos os alunos



# Objetivo do Projeto

- Desenvolver um aplicativo para dispositivos móveis baseados em Android para uma biblioteca, bem como um site em *CMS* para divulgação do aplicativo.



# Principais Requisitos

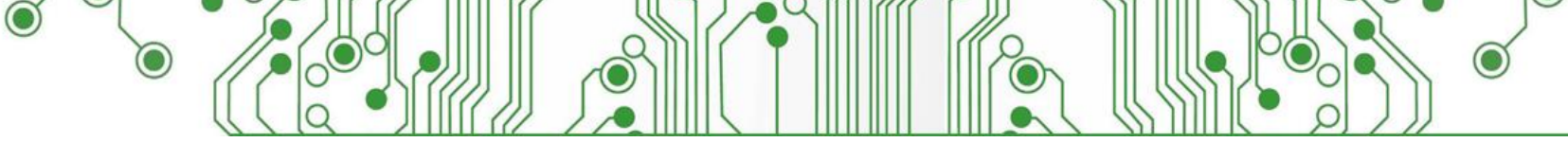
1. O aplicativo deve permitir o cadastro, bem como realizar sua autenticação;
2. O aplicativo deve permitir que o usuário consulte aos acervos da biblioteca;
3. O aplicativo deve permitir que o usuário consulte a disponibilidade de exemplares para a reserva;
4. O aplicativo deve permitir que o usuário realize uma reserva de exemplar.



# Principais Regras de Negócio

1. Obrigatoriamente, cada obra deve possuir UM exemplar na biblioteca. Por exemplo, se uma obra possui 5 exemplares, são poderão ficar disponíveis 4 exemplares para reserva;
2. Um usuário só poderá fazer uma reserva se for autenticado pelo aplicativo;
3. Para o cadastro do usuário, os campos obrigatórios são: matrícula, CPF, nome, e-mail e telefone.





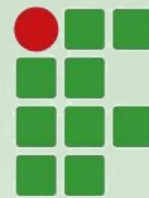
# Horários de execução do projeto

- Extraclasse; e
- No horário de aula das disciplinas (verificar com cada professor).



# Ajuda dos professores

- Cada professor poderá ajudar no projeto, porém mediante ao agendamento antecipado do líder da equipe.



**INSTITUTO FEDERAL**  
Sudeste de Minas Gerais

Campus  
Manhuaçu

# Entrega do projeto



# Entregas do projeto

## 1ª entrega (parcial)

- **Data:** 29/05/2019
- **Formato:** apresentação
- **Tempo:** 25 minutos
- **Objetivo:** apresentar o andamento do projeto

## 2ª entrega (final)

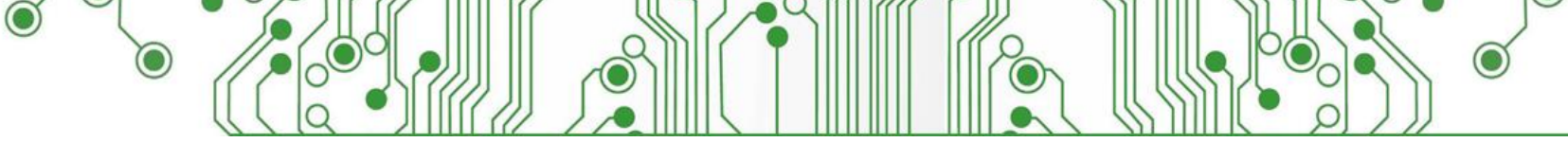
- **Data:** 25/06/2019
- **Formato:** entrega dos artefatos
- **Objetivo:** enviar todos os artefatos criados para [filipe.arantes@ifsudestemg.edu.br](mailto:filipe.arantes@ifsudestemg.edu.br).



# Artefatos do projeto

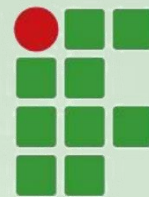
- **Plano de Negócios:** contendo missão, visão, valor, público-alvo e plano de trabalho com cronograma;
- **Documento de requisitos:** requisitos funcionais e não funcionais, descrição e modelagem de casos de uso e modelagem de classes de análise e de projeto;
- **Banco de dados:** modelagem e scripts;
- **Código-fonte:** códigos da aplicação desenvolvida.





# Apresentação do Projeto

- **Data:** 27 de junho de 2019;
- **Equipes:** as 2 equipes no dia;
- **Tempo:** máximo de 45 minutos;
- **Material a ser apresentado:**
  - Descrição do problema;
  - Principais artefatos produzidos durante o projeto.



**INSTITUTO FEDERAL**  
Sudeste de Minas Gerais

Campus  
Manhuaçu

# Avaliação do Projeto



# Critérios de avaliação

## 1. Material entregue:

- cada professor avaliará os artefatos que estão relacionados com a disciplina que ministra.

## 2. Execução:

- cada professor executará a aplicação com o intuito de comparar com os objetivos de cada problema, bem como apoiar na avaliação final.

## 3. Apresentação final:

- os alunos serão avaliados durante a apresentação do projeto, observado sua postura, uso da norma culta, objetividade, dentre outros aspectos.



# Cálculo da nota

- Será calculada a média de porcentagem das avaliações dos professores avaliadores, na qual será atribuída para cada disciplina.



# Pontuação do projeto por disciplina

- **Desenvolvimento Web II: 2 pontos;**
- **Linguagem de Programação II: 1 ponto;**
- **Computação Móvel: 4 pontos;**
- **Empreendedorismo: 3 pontos.**





# Suporte

- Qualquer assunto relacionado ao projeto deve ser informado ao **Prof. Filipe**.



# Dúvidas?

