



FACULDADE DE TECNOLOGIA DE ARARAS - ANTONIO BRAMBILLA

CAROLINY CARDOSO DE FRANÇA

PORTFÓLIO ACADÊMICO

Araras

2023

CAROLINY CARDOSO DE FRANÇA

PORTFÓLIO ACADÊMICO

Trabalho de Graduação apresentado à Faculdade de Tecnologia de Araras - Antônio Brambilla, como requisito parcial para obtenção do título de Tecnólogo em Desenvolvimento de Software Multiplataforma.

Orientador:

Prof. Dr Leonardo de Souza Lima

Araras

2023

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

CAROLINY CARDOSO DE FRANÇA

PORTFÓLIO ACADÊMICO

Trabalho de Graduação apresentado à Faculdade de Tecnologia de Araras - Antônio Brambilla, como requisito parcial para obtenção do título de Tecnólogo em Desenvolvimento de Software Multiplataforma.

Banca Examinadora:

Prof. Dr Leonardo de Souza Lima - Orientador

Faculdade de Tecnologia de Araras – Antônio Brambilla

Prof. Mestre Nilton Cesar Sacco – Coordenador do Curso de Desenvolvimento de Softwares Multiplataforma – Membro I

Faculdade de Tecnologia de Araras – Antônio Brambilla

Prof. XXXX – Membro II

Faculdade de Tecnologia de Araras – Antônio Brambilla

Araras, ____ de _____ de _____

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Tela inicial do GRAMO	9
Figura 2 – Telas do GRAMO desenvolvidas no FIGMA	9
Figura 3 - Apresentação remota via live no Youtube	10
Figura 4 – Teremim	13
Figura 5 - Apresentação aberta na FATEC Araras	13
Figura 6 – Grupo de desenvolvimento com o professor orientador.....	14
Figura 7 - Telas do Guia-me desenvolvidas no FIGMA	17
Figura 8 – Aplicativo Guia-me.....	17

SUMÁRIO

PROJETO 1 - GRAMO	7
INTRODUÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO	8
MÉTODOS, FERRAMENTAS E RELATO DO PROCESSO	8
RESULTADOS	9
CONSIDERAÇÕES.....	10
REFERÊNCIAS.....	10
 PROJETO 2 - Teremim	 11
INTRODUÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO	12
MÉTODOS, FERRAMENTAS E RELATO DO PROCESSO ..	Erro! Indicador
não definido.	
RESULTADOS	13
CONSIDERAÇÕES.....	14
 PROJETO 3 – Guia-me	 15
INTRODUÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO	16
MÉTODOS, FERRAMENTAS E RELATO DO PROCESSO	16
RESULTADOS	17
CONSIDERAÇÕES.....	17
 APÊNDICE I	 19
 PROJETO INTEGRADOR DO 1º SEMESTRE	 20
PROJETO INTEGRADOR DO 2º SEMESTRE	22
PROJETO INTEGRADOR DO 3º SEMESTRE	24
PROJETO INTEGRADOR DO 4º SEMESTRE	26
PROJETO INTEGRADOR DO 5º SEMESTRE	28
PROJETO INTEGRADOR DO 6º SEMESTRE	29

PROJETO 1 - GRAMO

RESUMO

Na sociedade atual, crianças sem família são enviadas para orfanatos, onde o Estado lhe fornece condições de vida e tudo que o estatuto da criança e do adolescente garante a eles. Todavia, quando essas crianças completam a maioridade, são simplesmente despejadas desse lugar e postas no mundo para que vivam sozinhas a partir dali, não havendo nenhum tipo de auxílio governamental, este é o problema que esse projeto visa resolver.

Tendo esse tema como base, prototipamos um site de empregos voltado ao auxílio de jovens recém desabrigados e um lar colaborativo para os mesmos.

Palavras-chave: órfãos, jovens, auxílio e orfanato.

ABSTRACT

In today's society, children who are rejected by their families or who lose them are sent to orphanages, where the state provides living conditions and everything that the status of children and adolescents guarantees to them. However, when these children reach the majority, they are simply evicted from that place and placed in the world to live alone from Dali, without receiving any type of government assistance, this is the problem that this project aims to solve.

Taking this theme as a basis, we prototyped a job site aimed at helping young people who are homeless and a collaborative project for ourselves..

Keywords: orphans, young people, aid and orphanage.

INTRODUÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO

Esse foi o primeiro projeto integrador do curso, o qual foi entregue no primeiro semestre de 2021, portanto possui uma entrega e um desenvolvimento simples e teórico, visando fornecer o primeiro contato com a área, com os colegas e a apresentação da dinâmica proposta pelo curso. Para essa entrega, foi proposto que encontrássemos e prototipássemos uma solução para o 8º objetivo da ONU, voltado ao fornecimento de empregos dignos e ao crescimento econômico mundial. Tendo esse tema como base, foi prototipado um site de empregos voltado ao auxílio de jovens recém desabrigados e um lar colaborativo para os mesmos, sendo esses possíveis através de parcerias entre os organizadores desse projeto, voluntários, orfanatos e empresas que estivessem dispostas a oferecer as vagas de emprego e cuidados aos jovens. Acreditamos que este projeto poderia ajudar jovens egressos destas instituições a encontrar meios para seguir sua vida de forma digna.

MÉTODOS, FERRAMENTAS E RELATO DO PROCESSO

Foi elaborado o protótipo das telas de um site no Figma, onde são disponibilizadas palestras, cursos profissionalizantes, contratos pré-determinados com empresas simpatizantes da causa, o cadastro de voluntários para pessoas que simpatizam com a causa e querem prestar apoio a esses jovens, além do cadastro dos próprios órfãos. O sistema foi pensado como um serviço *web*, acessível, com baixo consumo de internet e com um visual *clean* e minimalista, sendo então composto por *cards* e com uma interação simples por parte do usuário.

Figura 3 - Apresentação remota via live no Youtube



Fonte: Fatec Araras - Oficial Disponível em: <https://www.youtube.com/live/OWRZlh-VWP4?si=YFC7iQ1js46A8vDa>

CONSIDERAÇÕES

Escolhi esse projeto justamente para demonstrar a evolução da graduação, da didática e dos conhecimentos adquiridos, demonstrando a melhoria contínua e empenho de todos os envolvidos mesmo em situações novas e atípicas por conta das aulas remotas causadas pela pandemia acrescido do desafio de iniciar um novo curso. Acredito que assim posso evidenciar onde iniciamos para então entender aonde chegamos e o que realmente essa jornada agregou em cada um de nós. Esse projeto proporcionou experiências voltadas ao *design*, a importância de identidade visual, da utilização das cores em sua marca, o que elas transmitem e acima de tudo, concretizou a importância de possuir responsabilidade, além de me agregar o conhecimento de desenvolvimento de documentação técnica da área.

REFERÊNCIAS

Nações Unidas Brasil; Disponível em <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs> ; Acessado em 27/11/2023.

PROJETO 2 - Teremim

RESUMO

Esse relato propõe a apresentação do aprendizado adquirido durante a disciplina de Internet das Coisas, que cursamos no 4º semestre. Nesta ocasião desenvolvemos um teremim digital: um dispositivo que emite uma escala de sons de acordo com a distância de um material em relação ao dispositivo. O projeto foi exibido na Semana de Ciência e Tecnologia, buscando atrair e entreter os visitantes da exposição.

Palavras-chave: teremim, sons, arduino e alunos.

ABSTRACT

This account proposes the presentation of the knowledge acquired during the Internet of Things course we took in the 4th semester. On this occasion, we developed a digital theremin: a device that emits a range of sounds based on the distance of a material from the device. The project was showcased at the Science and Technology Week, aiming to attract and entertain exhibition visitors.

Keywords: theremin, sounds, arduino and students.

INTRODUÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO

Em 20 de outubro de 2023, houve a 6ª Semana de Ciências e Tecnologia da FATEC Araras, onde os discentes apresentaram projetos, para o corpo docente, para o corpo de alunos da unidade, para alunos de escolas de ensino fundamental e médio e à comunidade interessada. Os projetos apresentados na Semana de Ciência e Tecnologia devem ter relação com o curso e seus aprendizados, mostrando de maneira dinâmica e descontraída os conhecimentos adquiridos até o presente momento.

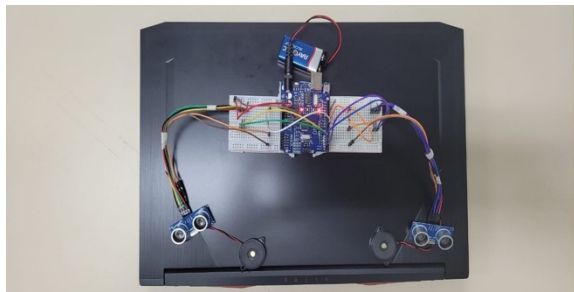
Optamos por utilizar como base a matéria “Internet das Coisas e Aplicações”, onde estuda-se conceitos e aplicações de IOT (*Internet of Things*). A partir dessa matéria base, resolvemos desenvolver um teremim digital, ou seja, um dispositivo que emite uma escala de sons de acordo com a distância de um material em relação ao dispositivo, com isso, tivemos nossos aprendizados expostos de forma divertida, descontraída e educativa.

MÉTODOS, FERRAMENTAS E RELATO DO PROCESSO

Para a elaboração do Teremim, foram utilizados 2 sensores de aproximação, um arduino, dois *buzzers*, duas placas de ensaio e uma bateria. Para que a integração entre eles fosse efetiva, foi elaborado um código em C++ no arduino para que dependendo da distância em que as mãos de um usuário estivesse dos sensores, elas fossem multiplicadas e gerados os sons emitidos pelos *buzzers* de acordo com a escala musical, sendo o da esquerda sons graves, multiplicados por 5, e o da direita sons agudos, multiplicados por 10, além de possuir uma distância máxima de 50

centímetros para as manipulações, permanecendo desligado após o rompimento dessa distância.

Figura 4 – Teremim



Fonte: Do autor (2023)

RESULTADOS

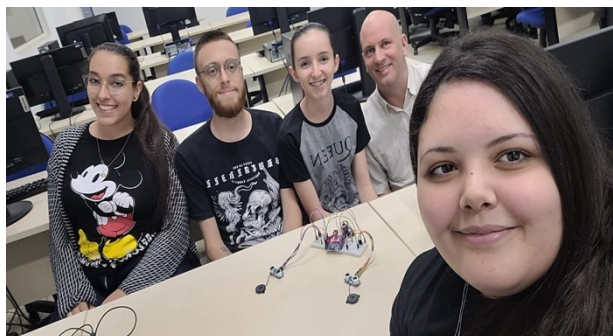
Para a apresentação do projeto, foi elaborado um desafio de reprodução da música do jogo da *Nintendo*, Super Mario, onde os participantes acabavam deixando sua criatividade artística livre e mantinham uma boa interação com o projeto.

Figura 5 - Apresentação aberta na FATEC Araras



Fonte: Do autor (2023)

Figura 6 – Grupo de desenvolvimento com o professor orientador



Fonte: Do autor (2023)

CONSIDERAÇÕES

Nesse projeto deixamos nossa criatividade livre e buscamos apenas o entretenimento pedagógico das pessoas que estariam ali presentes, demonstrando então que a programação não serve apenas para *hackear* ou criar coisas inimagináveis, trazendo para perto essa interação que está tão presente em nosso cotidiano, desde a automação de uma casa inteligente à uma música de um jogo de videogame. Além de aprofundarmos nossos conhecimentos em IOT, desenvolver habilidades de falar em público, apresentação de ideias e lidar com pessoas, suas opiniões, críticas e dúvidas.

PROJETO 3 – Guia-me

RESUMO

O Guia-me foi desenvolvido para pessoas com deficiência visual, visando mitigar a dificuldade de locomoção e acesso em vias públicas. Para isso, foi desenvolvido um dispositivo de IoT (*Internet of Things*) que envia eventos para o aplicativo, onde serão lidos pelo *smartphone* e notificados de uma forma inteligível ao usuário com dificuldade visual, proporcionando a autonomia para andar e perceber o mundo ao seu redor. Posteriormente foram implementados também versões de administrador em formato *web* e em *desktop*.

Palavras-chave: Artefato, deficiência visual, vias públicas, *smartphone* e independência.

ABSTRACT

Guia-me was developed for people with visual impairments, aiming to mitigate the difficulty of moving around and accessing public roads. For this, an IoT (Internet of Things) device was developed that sends events to the application, where they will be read by the smartphone and notified in an intelligible way to the user with visual difficulties, providing the autonomy to walk and perceive the world around them. Later, administrator versions were also implemented in web and desktop format.

Keywords: Artifact, visual impairment, public roads, smartphone and independence.

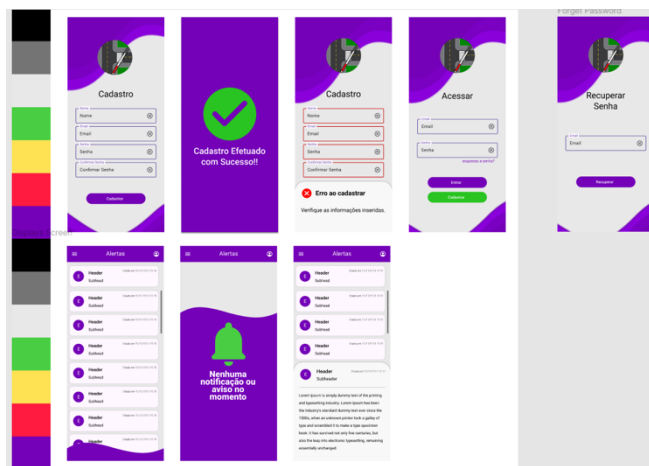
INTRODUÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO

No quinto semestre do curso foi proposto que fosse desenvolvido um aplicativo que atendesse ao 11º objetivo da ONU, o qual abrange o tema de cidade e comunidade sustentável. Para isso, pensamos nos problemas das comunidades, quais as pessoas mais necessitadas e em como ajudá-las de uma forma tecnológica. Com isso, a proposta ofertada foi de que houvesse a criação de um semáforo inteligente voltado aos deficientes visuais, o qual dispararia notificações de seu estado aos *smartphones* próximos a ele, sinalizando a proibição ou não de passagem, proporcionando maior autonomia e uma melhor qualidade de vida para esse público. Durante o desenvolvimento a ideia foi aprimorada e passou a abranger todo um centro comercial, deixando de ser apenas um semáforo inteligente para se tornar um artefato inteligente e configurável, podendo ser alocado em comércios, realizando divulgações dos mesmos ou apenas situando-os, e também em locais ou instrumentos públicos, como museus ou semafóros.

MÉTODOS, FERRAMENTAS E RELATO DO PROCESSO

Este projeto utiliza um microcontrolador NodeMCU programado em micropython, com a integração de uma API própria, desenvolvida utilizando FastAPI e Python, para a criação dos artefatos de IOT, é utilizado o banco de dados PostgreSQL para armazenamento, é realizado o envio de notificações através da mensageria RabbitMQ e para a exibição dessas notificações no mobile foi utilizado Dart e Flutter. Foi desenvolvido a partir de metodologia SCRUM, metodologia ágil que visa a adaptação e entrega incremental do projeto, com etapas, funções e reuniões de planejamento bem definidas, com acompanhamento via Jira, desenvolvidas duas documentações, uma descritiva e outra técnica, além de uma apresentação de *design* no Figma e de proposta no Canva.

Figura 7 - Telas do Guia-me desenvolvidas no FIGMA

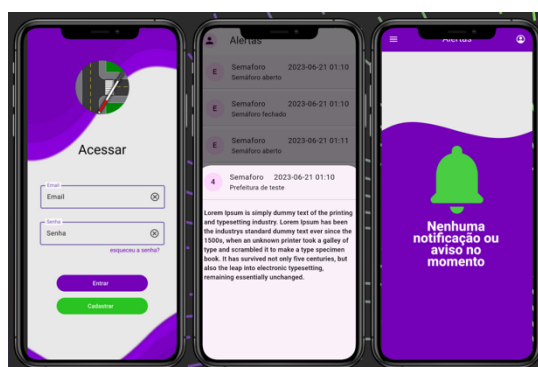


Fonte: Do autor (2023)

RESULTADOS

O projeto foi entregue com um artefato feito em NodeMCU funcionando, um aplicativo *mobile*, duas documentações, uma descritiva e outra técnica e um protótipo em Figma via Github

Figura 8 – Aplicativo Guia-me



Fonte: Do autor (2023)

CONSIDERAÇÕES

Esse projeto é o único que possui uma continuação, a qual pode-se ter maiores detalhes em “PROJETO INTEGRADOR DO 6º SEMESTRE”, pois era rico o suficiente

para trabalharmos novamente com ele e integrarmos em multiplataformas para sua utilização. Também nos atribuiu diversos conhecimentos sobre a importância da visão, a dificuldade que a falta dela acarreta, o conhecimento de novas plataformas, ferramentas e linguagens para a implementação desse projeto, como o uso de mensageria, além de intensificar a empatia já existente com esse público, reconhecendo sua luta diária e nos fazendo buscar realmente a melhora da qualidade de vida dessas pessoas diariamente.

APÊNDICE I

RESUMOS DE TODOS OS PROJETOS INTEGRADORES DESENVOLVIDOS

PROJETO INTEGRADOR DO 1º SEMESTRE

Nome do projeto:	GRAMO, Grupo de Apoio à Maioridade Órfã
Disciplinas relacionadas:	Engenharia de Software I, Design Digital e Desenvolvimento Web I
Integrantes da equipe:	André Felipe de Paula, Caroliny Cardoso de França, Gustavo Henrique Pinto, Jonatas Tonin Coelho, João Victor de Oliveira Gomes, Leonardo Cesar Nintz, Maria Beatriz dos Santos e Vitor Henrique dos Santos
Papel desenvolvido no projeto:	Documentação e Designer de interface
Link do GitHub:	https://github.com/gustapinto/fatec_dsm_projeto_integrador_primeiro_semestre

Crianças renegadas pela família ou que a perdem são enviadas para orfanatos, onde o estado lhe fornece condições de vida e as que o estatuto da criança e do adolescente garante. Todavia, quando essas crianças completam a maioridade, são despejadas desse lugar e postas para que vivam sozinhas a partir dali, visando auxiliar jovens recém desabrigados com empregos e moradia, foi criado o GRAMO, onde isso é possível através de parcerias com empresas que estejam dispostas a oferecer vagas de emprego, voluntários e orfanatos.

O projeto está organizado como um *site* de auxílio e ajuda para esses jovens, onde empresas cadastradas estarão disponibilizando assistência para a inserção desses jovens no mercado de trabalho. Portanto o *site* recebe formulários *online* de orfanatos que cadastrarão os órfãos que completarão a maioridade, cadastros independentes, onde pessoas em situações parecidas aos órfãos, porém que não frequentaram orfanatos, inscrições para voluntários, pessoas que simpatizam com a causa e querem prestar apoio ajudando a manter a moradia organizada e em ordem, e organizações empresariais, com as vagas, palestras e cursos.

Durante o desenvolvimento do projeto foi criada a documentação e os diagramas de funcionamento do mesmo. Também foi desenvolvida uma interface gráfica *web*, a qual foi prototipada no aplicativo para design e prototipagem Figma. No decorrer do projeto a equipe empregou a metodologia SCRUM, metodologia ágil que visa a adaptação e entrega incremental do projeto, com etapas, funções e reuniões de planejamento bem definidas, para a organização de entregas e atribuições de tarefas na equipe.

PROJETO INTEGRADOR DO 2º SEMESTRE

Nome do projeto:	Sport Zap
Disciplinas relacionadas:	Desenvolvimento web II, Engenharia de Software II e Banco de dados relacional
Integrantes da equipe:	Caroliny Cardoso de França, Gustavo Henrique Pinto, Jonatas Tonin Coelho, Paula Masson Marangon
Papel desenvolvido no projeto:	Documentação e desenvolvimento da Logo
Link do GitHub:	https://github.com/pmarangon/Grupo-1-PI--Sa-de-e-Bem-Estar

O SportZap foi projetado para o auxílio de interações entre pessoas com os mesmos interesses em esportes coletivos, disponibilidade de horário e de localidade, para que elas se reúnam em praças públicas e realizem a prática do exercício em comum sem custos adicionais, somente o do equipamento necessário. No *site* SportZap os usuários realizarão seus *logins* e preencherão um formulário com suas informações básicas, esportes coletivos com interesse, sua disposição de horário para a prática e as localidades acessíveis para sua realização, após preenchido, o sistema oferecerá ao usuário opções de grupos da plataforma WhatsApp, onde, segundo sua escolha, será inserido em grupos com pessoas que forneceram as mesmas respostas, podendo assim se encontrar com pessoas com os mesmos interesses e se organizarem para realizar a prática do esporte. Passados 10 dias esses grupos são desfeitos e a pessoa precisa atualizar seu cadastro no sistema, tendo a opção de mudar os esportes, as localidades e os horários.

Foi desenvolvido um site a partir da arquitetura MVC, com a metodologia SCRUM, metodologia ágil que visa a adaptação e entrega incremental do projeto, com etapas, funções e reuniões de planejamento bem definidas, e uma prototipação de interface no Figma. A aplicação foi implementada com as linguagens de programação PHP, HTML, CSS e Javascript, com framework Laravel e *templates* Laravel Blade, além do banco de dados MySQL. Esse site se integra com o Whatsapp e realiza as funcionalidades descritas anteriormente. Também foi criada sua documentação e seus diagramas de funcionamento.

PROJETO INTEGRADOR DO 3º SEMESTRE

Nome do projeto:	QuickHelp
Disciplinas relacionadas:	Gestão Ágil de Projetos de Software, Desenvolvimento Web III, Banco de Dados Não Relacional e Interação Humano Computador
Integrantes da equipe:	Caroliny Cardoso de França, Jamile de Souza, Jonatas Tonin Coelho e Karen Leticia Alexandre
Papel desenvolvido no projeto:	Documentação e Scrum Master
Link do GitHub:	https://github.com/Karen-HerOAcEDuckK/fatec-projects-interdisciplinary-3-sem

O QuickHelp é um *site* que visa diminuir a quantidade de atendimentos e espera em hospitais, porém, não visa substituir um diagnóstico médico, possuindo caráter apenas informativo e de alerta. Ele parte da premissa de que casos comuns e de resolução simples podem ser identificados por meio de questionários e testes *online*, onde então seria recomendado o tratamento e melhor entendimento da situação em farmácias com os devidos profissionais, onde se necessário seriam direcionados ao hospital. Já os casos indicados como mais graves, com maiores e mais caros tratamentos, seriam diretamente direcionados para hospitais, reduzindo o nível de tráfego e ocupação de leitos, além da diminuição de contaminação e falecimentos por falta de atenção especializada durante o contexto de pandemia.

No site é disponibilizada uma área para a inserção de sintomas e então é apresentado um pré-diagnóstico disponibilizado pela API de sintomas da Infermedica e uma FAQ com principais dúvidas. Esse *site* foi desenvolvido em PHP e JavaScript com os *frameworks* Vue.js e Codeigniter3, possui também um banco de dados em MySQL para armazenamento de cadastro, além de uma documentação descritiva e uma prototipação no Figma. Todo o projeto foi desenvolvido com a metodologia SCRUM, metodologia ágil que visa a adaptação e entrega incremental do projeto, com etapas, funções e reuniões de planejamento bem definidas, e não visa substituir um diagnóstico médico, tendo caráter apenas informativo e de alerta.

PROJETO INTEGRADOR DO 4º SEMESTRE

Nome do projeto:	JKCG Sensor
Disciplinas relacionadas:	Laboratório de Desenvolvimento Web, Experiência do Usuário, Internet das Coisas e Aplicações e Integração e Entrega Contínua
Integrantes da equipe:	Caroliny Cardoso de França, Gustavo Henrique Pinto, Jamile de Souza e Karen Leticia Alexandre
Papel desenvolvido no projeto:	Documentação e acompanhamento de atividades
Link do GitHub:	https://github.com/gustapinto/fatec_dsm_pi_quarto_semestre

Foi idealizado um sensor que proporciona ao usuário a segurança de seu produto e eficiência de sua impressora 3D ou de outro equipamento, evitando potenciais gastos com reparos e prejuízos por falta de qualidade nos produtos criados. Essa economia é realizada através de acompanhamento em tempo real de medições climáticas, de umidade e temperatura do ambiente em que se encontra o equipamento. Em caso de possíveis situações de risco, identificadas através do padrão definido pelo usuário, é emitido um alerta em seu aparelho *android* para a verificação. Seu principal caso de uso é que o originou é o monitoramento de um ambiente que possui uma impressora 3d, a qual precisa que as condições climáticas estejam em perfeito ideal para atingir a extrema qualidade de suas peças produzidas, além da prevenção do próprio equipamento.

O sensor possui uma visualização *mobile* desenvolvida em Kotlin com sua base em uma API de tempo real escrita em Typescript utilizando o *framework* Express, que permite que o usuário permaneça com suas atividades rotineiras e monitore os dados climáticos do equipamento em tempo real, além de em situações de risco exibir um alerta referente à condição. O produto físico, um arduino programado em C++, capta as informações relevantes do clima e as apresenta no *mobile* por meio da integração node, também guarda essas informações em um banco de dados PostgreSQL para uma posterior apresentação do histórico das medições. Ele foi desenvolvido com a metodologia SCRUM, metodologia ágil que visa a adaptação e entrega incremental

do projeto, com etapas, funções e reuniões de planejamento bem definidas, possui uma prototipação no Figma e uma documentação completa, incluindo diagramas.

PROJETO INTEGRADOR DO 5º SEMESTRE

Nome do projeto:	Guia-me
Disciplinas relacionadas:	Programação para Dispositivos Móveis II, Segurança no Desenvolvimento de Aplicações, Laboratório de Desenvolvimento para Dispositivos Móveis e Aprendizagem de Máquina
Integrantes da equipe:	Caroliny Cardoso de França, Gustavo Henrique Pinto, Joziane Tagliaferro Nascimento e Karen Leticia Alexandre
Papel desenvolvido no projeto:	Documentação, Scrum master e backend
Link do GitHub:	https://github.com/DSM-FATEC/fatec_dsm_pi_quinto_semestre

O aplicativo Guia-me foi desenvolvido para pessoas com deficiência visual, visando mitigar a dificuldade de locomoção e acesso em vias públicas. Para isso, desenvolvemos um dispositivo de IoT (*Internet of Things*) que envia eventos para o aplicativo, onde serão lidos pelo *smartphone* e notificados de uma forma inteligível ao usuário com dificuldade visual, proporcionando a autonomia para andar e perceber o mundo ao seu redor.

Este projeto utiliza um microcontrolador NodeMCU programado em micropython, com a integração de uma API própria, desenvolvida utilizando FastAPI e Python, para a criação dos artefatos de IOT, é utilizado o banco de dados PostgreSQL para armazenamento, é realizado o envio de notificações através da mensageria RabbitMQ e para a exibição dessas notificações no mobile foi utilizado Dart e Flutter. Foi desenvolvido a partir de metodologia SCRUM, metodologia ágil que visa a adaptação e entrega incremental do projeto, com etapas, funções e reuniões de planejamento bem definidas, com acompanhamento via Jira, desenvolvidas duas documentações, uma descritiva e outra técnica, além de uma apresentação de *design* no Figma.

PROJETO INTEGRADOR DO 6º SEMESTRE

Nome do projeto:	Guia-me
Disciplinas relacionadas:	Laboratório de Desenvolvimento Multiplataforma, Qualidade e Testes de Software e Computação em Nuvem II
Integrantes da equipe:	Caroliny Cardoso de França, Gustavo Henrique Pinto, Joziane Tagliaferro Nascimento, Karen Leticia Alexandre, Matheus Vinicius da Silva e Paula Masson Marangon
Papel desenvolvido no projeto:	Scrum Master, backend e documentação
Link do GitHub:	https://github.com/DSM-FATEC/fatec_dsm_pi_sexto_semestre

O Guia-me foi desenvolvido para pessoas com deficiência visual, visando mitigar a dificuldade de locomoção e acesso em vias públicas. Para isso, aprimoramos o dispositivo de IoT (*Internet of Things*) que envia eventos para o aplicativo, onde serão lidos pelo *smartphone* e notificados de uma forma inteligível ao usuário com dificuldade visual, proporcionando a autonomia para andar e perceber o mundo ao seu redor, para isso, foram realizados ajustes no aplicativo desenvolvido anteriormente, reestruturado todo o *backend* em Java e houve também a criação de uma interface *web* para a visão de gerenciamento do produto, onde serão realizadas as configurações de cada artefato físico.

Este projeto utiliza um microcontrolador NodeMCU programado em micropython, com a integração de uma API própria em Java, para a criação dos artefatos de IOT, é realizado o envio de notificações através da mensageria RabbitMQ, é utilizado o banco de dados Firebase para armazenamento, para a exibição das notificações no *mobile* foi utilizado Dart e Flutter e para a área de configuração *web* e de *desktop* foi utilizado HTML, CSS, o *framework* Bootstrap e também o Flutter. Foi desenvolvido a partir de metodologia SCRUM, metodologia ágil que visa a adaptação e entrega incremental do projeto, com etapas, funções e reuniões de planejamento bem definidas, com acompanhamento via Jira e duas documentações, uma descritiva e outra técnica.

