



FACULDADE DE TECNOLOGIA DE ARARAS - ANTONIO BRAMBILLA

**JAMILE DE SOUSA**

## **PORTFÓLIO ACADÊMICO**

Araras

2023

**JAMILE DE SOUSA**

## **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.

**JAMILE DE SOUSA**

## **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. Me. 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 - Design do Ambitus .....	10
Figura 2 - Tela inicial do Ambitus .....	11
Figura 3 – Design da tela inicial do DESBug.....	16
Figura 4 – Tela do DESBug .....	17
Figura 5 – Design das telas do QuickHelp .....	20
Figura 6 – Design da tela inicial do QuickHelp .....	21

## SUMÁRIO

PROJETO 1 - Ambitus .....	8
INTRODUÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO .....	9
MÉTODOS, FERRAMENTAS E RELATO DO PROCESSO .....	9
RESULTADOS .....	10
CONSIDERAÇÕES.....	11
REFERÊNCIAS.....	11
 PROJETO 2 - DESBug .....	 13
INTRODUÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO .....	15
MÉTODOS, FERRAMENTAS E RELATO DO PROCESSO .....	15
RESULTADOS .....	16
CONSIDERAÇÕES.....	17
REFERÊNCIAS.....	17
 PROJETO 3 - QuickHelp .....	 18
INTRODUÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO .....	19
MÉTODOS, FERRAMENTAS E RELATO DO PROCESSO .....	19
RESULTADOS .....	20
CONSIDERAÇÕES.....	21
REFERÊNCIAS.....	21
 APÊNDICE I .....	 22
PROJETO INTEGRADOR DO 1º SEMESTRE .....	23
PROJETO INTEGRADOR DO 2º SEMESTRE .....	25
PROJETO INTEGRADOR DO 3º SEMESTRE .....	26
PROJETO INTEGRADOR DO 4º SEMESTRE .....	27
PROJETO INTEGRADOR DO 5º SEMESTRE .....	29
PROJETO INTEGRADOR DO 6º SEMESTRE .....	30



## PROJETO 1 - Ambitus

### RESUMO

O Ambitus é um aplicativo para dispositivos móveis, que surgiu a partir do tema “Cidades e Comunidades Sustentáveis”, que aborda a necessidade de criar ambientes inclusivos e sustentáveis em todo o mundo, para garantir a sobrevivência da humanidade. Considerando dados fornecidos pela ONU, existe urgência em tornar as áreas urbanas mais sustentáveis, uma vez que estas são as principais responsáveis pela emissão de carbono no planeta.

Neste sentido, o projeto propõe uma solução para engajar cidadãos e organizações em uma mesma causa, promovendo ações que impactem positivamente no meio ambiente, através da criação e participação de eventos, assim como compartilhamento de conhecimento sobre o assunto.

**Palavras-chave:** cidades, comunidades, eventos, sustentável, sobrevivência, humanidade.

### ABSTRACT

Ambitus is an application for mobile devices, which emerged from the theme “Sustainable Cities and Communities”, which addresses the need to create inclusive and sustainable environments around the world, to guarantee the survival of humanity. Considering data provided by the UN, there is an urgency to make urban areas more sustainable, as they are the main responsible for carbon emissions on the planet.

In this sense, the project offers a solution to engage citizens and organizations in the same cause, promoting actions that positively impact the environment, through the creation and participation of events, as well as sharing knowledge on the subject.

**Keywords:** cities, communities, events, sustainable, survival, humanity.



## **INTRODUÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO**

O Ambitus surgiu através da necessidade do tema “Cidades e Comunidades Sustentáveis”.

Este tema propõe a necessidade de criar locais inclusivos, seguros e resilientes no Brasil e no mundo todo. Segundo dados da ONU, até 2050, é esperado que cerca de 77% da população mundial viverá em áreas urbanas. Além disso, as áreas urbanas são responsáveis por 75% das emissões de carbono na atmosfera, de forma que seja evidente a necessidade de tornar as cidades mais sustentáveis para a sobrevivência da humanidade.

Mediante este contexto, o projeto propõe uma plataforma eficaz que permite a comunicação entre pessoas interessadas na causa ambiental e organizações que gostariam de se beneficiar criando eventos para auxiliar na causa. Por exemplo, criando engajamento e construindo uma imagem de empresa sustentável para o público. Dessa forma, a solução proposta foi a criação de um aplicativo para dispositivos móveis que atua como um intermediário entre as partes.

## **MÉTODOS, FERRAMENTAS E RELATO DO PROCESSO**

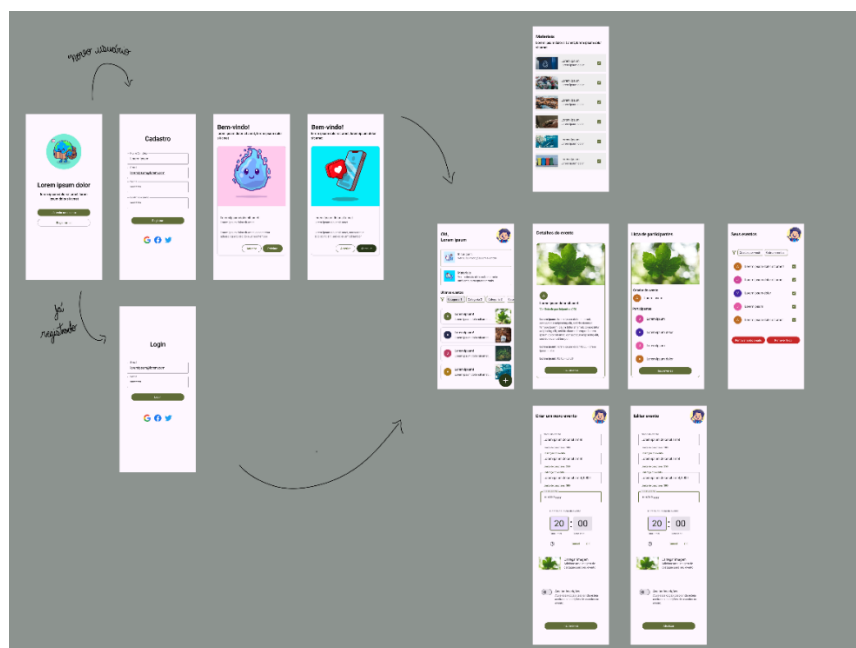
Para o desenvolvimento do projeto, foi utilizada a metodologia ágil SCRUM (metodologia ágil de gerenciamento de projetos que se baseia em ciclos de desenvolvimento, chamados de sprints, para entregar softwares de forma iterativa e colaborativa) alinhada a ferramenta Jira para gerenciamento das atividades e acompanhamento do progresso por toda a equipe. Neste sentido, foi possível organizar e selecionar as tarefas mais adequadas por período, delegando-as aos membros da equipe.

Iniciando pelo design, foi utilizada a ferramenta Figma para desenvolver a base da aparência do aplicativo, buscando um modelo mais simplificado para facilitar a interação do usuário na plataforma. Considerando que o público alvo é abrangente e que o aplicativo teria objetivo de atingir o máximo de pessoas possível para maior engajamento na causa ambiental e fomentar a ideia de cidades sustentáveis, escolhemos a abordagem do Design Universal, ou Design Inclusivo. Essa abordagem de interface foi escolhida para garantir uma navegação satisfatória por todos os níveis de usuário, desde iniciantes até mais familiarizados com tecnologia.

Com o design desenvolvido, iniciou-se o processo de programação, utilizando a linguagem de programação Dart e o *framework* Flutter para construção das interfaces gráficas, assim como a linguagem Java, *framework* Spring e a ferramenta PostgreSQL para o desenvolvimento do Back-End e gerenciamento do banco de dados necessário para a aplicação. Além disso, a integração com a plataforma Amazon Web Services (AWS) foi essencial neste processo, para hospedar a API (que permite a integração e troca de dados) e garantir o funcionamento do projeto.

As ferramentas foram escolhidas levando em consideração o plano de ensino do quinto semestre, a facilidade no uso e experiência prévia dos membros da equipe. Dessa forma, foi possível alinhar as tecnologias utilizadas com o conteúdo apresentado durante as aulas (neste caso, o uso do Flutter e Dart), aplicando conhecimentos prévios com outras ferramentas para incrementar o projeto (que foi o caso do Java, Spring, PostgreSQL e AWS).

Figura 1 - Design do Ambitus



Fonte: Repositório do projeto Ambitus. Disponível em: <https://github.com/jamisousa/Ambitus>

## RESULTADOS

Como resultado, foi feita a entrega de um aplicativo funcional, que possui as seguintes funcionalidades: criação de cadastros de usuários, organização de eventos divididos em diversas categorias ambientais, capacidade de atualização de

informações referentes a eventos já criados, remoção de eventos concluídos, inscrição de usuários em listas de participação e o acesso a materiais educativos alinhados ao tema central sugerido.

Figura 2 - Tela inicial do Ambitus



Fonte: Repositório do projeto Ambitus. Disponível em: <https://github.com/jamisousa/Ambitus>

## CONSIDERAÇÕES

Considerando conhecimento e experiências, o projeto teve impacto significativo no desenvolvimento acadêmico de todos os participantes da equipe, com impactos positivos também no âmbito profissional. A necessidade de aprender uma linguagem e *framework* novos (Flutter e Dart) trouxeram uma bagagem valiosa, assim como a integração de *Front-End* com *Back-End*, que foi considerado um dos maiores desafios.

## REFERÊNCIAS

Nações Unidas. ONU prevê que cidades abriguem 70% da população mundial até 2050. ONU News, 2019.

Claudio Isaías. Pelo menos 75% das emissões de carbono do Mundo ocorrem nas cidades, aponta SMAMS. Correio do Povo, 2020.

## PROJETO 2 - DESBug

### RESUMO

O DESBug é um sistema para web, que surgiu a partir das dificuldades de pessoas que lidam com distúrbios emocionais na área de Tecnologia da Informação, servindo como um adjutor emocional. Considerando dados fornecidos pela Telavita (plataforma de apoio psicológico online), os setores de tecnologia, saúde, comunicação e financeiro representam mais da metade (53%) em atendimentos psicológicos. Com mais de 20 mil sessões com profissionais de 38 setores, a Televita chegou à conclusão de que colaboradores do meio tecnológico foram os que mais procuraram ajuda entre março de 2020 e março de 2021.

Levando este contexto em consideração, o projeto propõe uma solução para auxiliar estudantes e profissionais da área de Tecnologia da Informação que lidam diariamente com distúrbios emocionais, trazendo uma variação no estímulo de atividades diárias.

**Palavras-chave:** adjutor emocional, distúrbios, atendimentos psicológicos, tecnologia.

### ABSTRACT

DESBug is a web system that emerged from the difficulties of people dealing with emotional disorders in the area of Information Technology, serving as an emotional helper. Considering data provided by Telavita (online psychological support platform), the technology, health, communication and financial sectors represent more than half (53%) in psychological services. With more than 20 thousand sessions with professionals from 38 sectors, Televita came to the conclusion that employees in the technological environment were those who most looked for help between March 2020 and March 2021.

Taking this context into consideration, the project proposes a solution to help students and professionals in the area of Information Technology who deal with emotional disorders on a daily basis, bringing a variation in the stimulation of daily activities.

**Keywords:** emotional helper, disorders, psychological care, technology.

## **INTRODUÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO**

O DESBug foi desenvolvido levando em consideração o tema “Saúde e Bem Estar”. Este tema propõe a possibilidade de assegurar uma vida sustentável e promover o bem-estar para todos, independentemente da idade.

Segundo dados da OMS (Organização Mundial da Saúde), na América Latina, nosso país é o que há maior prevalência de depressão, além de ser o Segundo país com prevalência nas Américas. Além disso, segundo pesquisas da empresa Televisa, dentre 20 mil sessões, os profissionais do meio tecnológico foram os que mais procuraram por ajuda psicológica entre 2020 e 2021, o que demonstra a importância do tema.

Tendo essa informação em mente, o projeto se apresenta como um adjutor emocional personalizado para pessoas envolvidas na área de Tecnologia da Informação. Dessa forma, a solução desenvolvida foi um aplicativo para a web capaz de propor atividades com base no perfil do usuário diariamente para auxiliá-lo na jornada com dificuldades emocionais.

## **MÉTODOS, FERRAMENTAS E RELATO DO PROCESSO**

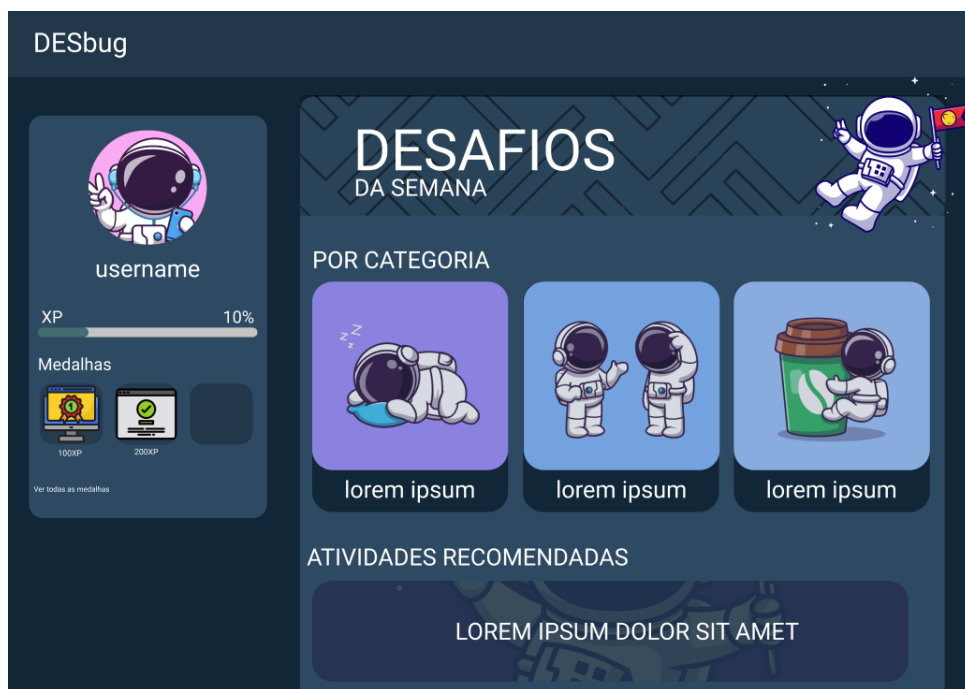
Para o desenvolvimento do DESBug, foi utilizada a metodologia ágil SCRUM (metodologia ágil de gerenciamento de projetos que se baseia em ciclos de desenvolvimento, chamados de sprints, para entregar softwares de forma iterativa e colaborativa) alinhada a ferramenta Jira para gerenciamento das atividades e acompanhamento do progresso por toda a equipe.

Para o design, foi selecionada a ferramenta Figma, que foi utilizada em outros semestres para desenvolver a aparência das páginas web. Considerando que o público-alvo está focado em pessoas do meio de tecnologia, optou-se um modelo modernizado, mas mantendo a simplicidade pela abordagem do Design Inclusivo para que os níveis de usuários pudessem navegar facilmente pelo projeto.

Com as telas desenhadas, o processo de desenvolvimento deu-se através do uso das tecnologias HTML, CSS e Bootstrap para o Front-End, assim como PHP e

Composer para o Back-End. As ferramentas foram escolhidas considerando que os membros do projeto estavam no processo de familiarização com novas tecnologias e no início do curso, alinhando com o plano de ensino do segundo semestre.

Figura 3 – Design da tela inicial do DESBug



Fonte: Repositório do projeto DESBug. Disponível em: <https://github.com/jamisousa/DESBug>

## RESULTADOS

Como resultado, foi feita a entrega de páginas web e back-end com as funcionalidades planejadas, com exceção da interligação entre as duas partes através de requisições de Front-End para Back-End. Neste sentido, foram desenvolvidos os seguintes requisitos funcionais: cadastro (de usuário, nível, métricas, atividades e suas categorias). Como requisitos não funcionais, foram documentados e planejados: usabilidade (adição de facilitadores como modo escuro, modo daltônico e leitor de texto) e adaptabilidade (criação de uma opção para dispositivos móveis).



Figura 4 – Tela do DESBug



Fonte: Repositório do projeto DESBug. Disponível em: <https://github.com/jamisousa/DESBug>

## CONSIDERAÇÕES

Considerando o contexto do segundo semestre no curso de Desenvolvimento de Software Multiplataforma, o projeto proporcionou enriquecimento no conhecimento dos participantes da equipe, sendo uma primeira experiência utilizando linguagens de programação para uma entrega acadêmica em um projeto final.

## REFERÊNCIAS

Ministério da Saúde. Na América Latina, Brasil é o país com maior prevalência de depressão. Gov.br, 2022.

Luiza Vilela. Profissionais de tecnologia são os que mais sofrem transtornos psicológicos. Consumidor Moderno, 2021.

## PROJETO 3 - QuickHelp

### RESUMO

O projeto QuickHelp é um sistema desenvolvido para web que surgiu a partir do foco em técnicas de consumo de API (Interface de Programação de Aplicação), com objetivo de orientar usuários a buscarem por ajuda médica com base em possíveis diagnósticos de saúde. Pensando no contexto em que o sistema foi criado, em meados a pandemia do Coronavírus, o projeto foi planejado e desenvolvido fortemente acerca desse tema.

Segundo dados levantados pelo CFM (Conselho Federal de Medicina) e IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), existe apenas 1 médico para cada 470 brasileiros, ocasionando tempo de espera expressivo. Neste sentido, o QuickHelp busca auxiliar na espera em hospitais e clínicas, reduzindo o nível de tráfego, ocupação de leitos e aglomeração.

**Palavras-chave:** hospitais, API, médico, aglomeração, leitos, coronavírus.

### ABSTRACT

QuickHelp is a system developed for the web that emerged from a focus on API (Application Programming Interface) consumption techniques, with the aim of guiding users to seek medical help based on possible health diagnoses. Thinking about the context in which the system was created, in the middle of the Coronavirus pandemic, the project was planned and developed heavily around this topic.

According to data collected by the CFM (Federal Council of Medicine) and IBGE (Brazilian Institute of Geography and Statistics), there is only 1 doctor for every 470 Brazilians, causing significant waiting times. In this sense, QuickHelp seeks to assist with waiting in hospitals and clinics, reducing the level of traffic, bed occupancy and crowding.

**Keywords:** hospitals, API, doctor, crowding, hospital beds, coronavirus.

## **INTRODUÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO**

O QuickHelp surgiu no período em que o Coronavírus se propagava globalmente. Diante dessa situação, o sistema foi planejado com foco na área da saúde.

Segundo dados da SIPS (Sistemas de Indicadores de Percepção Social), 39,8% dos entrevistados em sua pesquisa optaram por contratar planos de saúde buscando por uma espera menor em atendimentos. Além disso, dados levantados pelo CFM (Conselho Federal de Medicina) e IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), há apenas 1 médico para cada 470 brasileiros. Considerando as regiões de Norte e Nordeste, a quantidade chega a 1 médico para cada 953 e 750 habitantes respectivamente, o que demonstra o sobrecarregamento e tempo de espera.

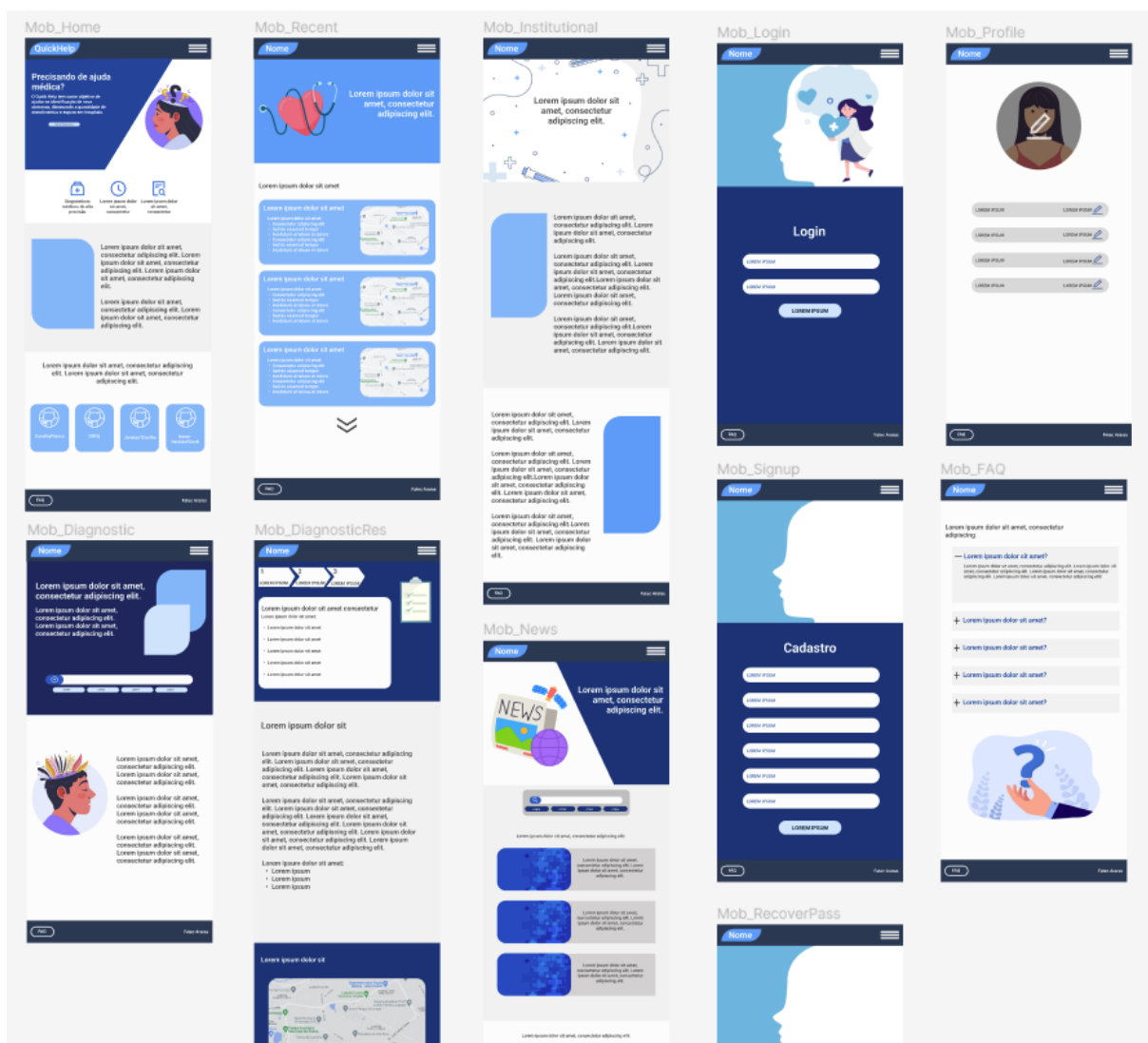
Levando tais informações em consideração, o QuickHelp é um projeto que tem objetivo de auxiliar usuários com possíveis diagnósticos, orientando-os a buscarem clínicas especializadas a partir de suas localizações, permitindo o agendamento através de suas casas, sem a necessidade de comparecer aos hospitais e clínicas, evitando aglomeração.

## **MÉTODOS, FERRAMENTAS E RELATO DO PROCESSO**

Para o planejamento do projeto, inicialmente foi utilizada a ferramenta Figma para construção de um design simples e conciso, buscando atender todos os níveis de usuário em formato de Design Universal, além da metodologia SCRUM (metodologia ágil de gerenciamento de projetos que se baseia em ciclos de desenvolvimento) para garantir que todos os membros da equipe acompanhassem o progresso das entregas.

Já para a programação, foi utilizada a API (Interface de Programação de Aplicação) da Infermedica, que permite a geração de possíveis diagnósticos com base em uma gama de sintomas selecionados pelo usuário. Sendo uma API disponibilizada gratuitamente para projetos educacionais, foi possível integrá-la as linguagens de programação PHP e Javascript, utilizando os frameworks CodeIgniter e VueJS para o desenvolvimento das páginas.

Figura 5 – Design das telas do QuickHelp

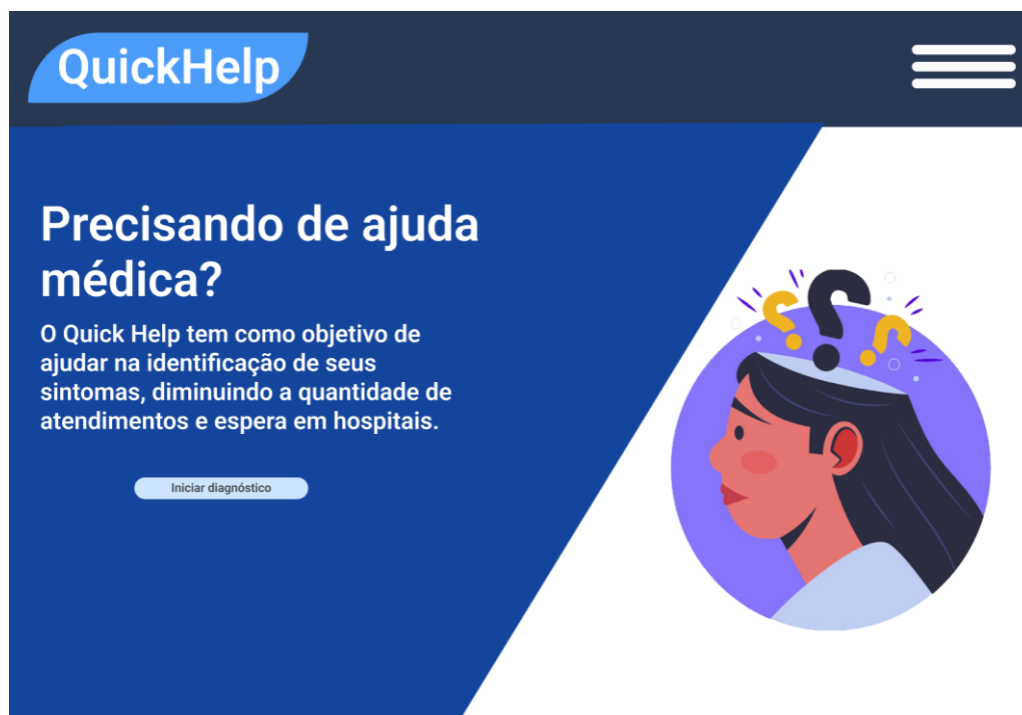


Fonte: Repositório do projeto QuickHelp. Disponível em:  
<https://github.com/jamisousa/QuickHelp>

## RESULTADOS

Considerando o contexto do terceiro semestre do curso de Desenvolvimento de Software Multiplataforma, onde o foco era a integração de APIs, foi feita a entrega de um sistema para web com funcionalidades de consulta de diagnóstico a partir da seleção de sintomas por parte do usuário, utilizando a base de dados Infermedica.

Figura 6 – Design da tela inicial do QuickHelp



Fonte: Repositório do projeto QuickHelp. Disponível em:  
<https://github.com/jamisousa/QuickHelp>

## CONSIDERAÇÕES

Considerando conhecimentos e experiências da equipe no segundo semestre, o projeto foi enriquecedor, pois reforçou o conhecimento em consumo de APIs, realizando requisições e obtendo respostas de fontes de dados externas. A necessidade de buscar por uma fonte de dados eficiente e realizar sua integração foi um dos maiores desafios por parte da equipe.

## REFERÊNCIAS

Daniela. Os principais desafios da saúde no Brasil. Wellbe, 2022.

## **APÊNDICE I**

### **RESUMOS DE TODOS OS PROJETOS INTEGRADORES DESENVOLVIDOS**

**PROJETO INTEGRADOR DO 1º SEMESTRE**

Nome do projeto:	PetCare
Disciplinas relacionadas:	1º período – Algoritmo e Lógica de programação, Desenvolvimento Web I, Design Digital, Engenharia de Software I, Modelagem de Banco de Dados, Sistemas Operacionais e Redes de Computadores
Integrantes da equipe:	Beatriz Rubini, Jamile de Sousa, Everton Thomaz, Julio Cesar, Luiz Vinicius, Mateus Vinicius, Paulo Petruz, Wendell Guariento
Papel desenvolvido no projeto:	Designer
Link do GitHub:	<a href="https://github.com/jamisousa/PetCare">https://github.com/jamisousa/PetCare</a>

O projeto PetCare aborda o desenvolvimento de um aplicativo, que tem como objetivo aumentar a visibilidade para pequenas empresas do ramo pet. Formulado na forma de um marketplace (plataforma online onde usuários e vendedores podem se comunicar para realizar compras e vendas), o PetCare permite a configuração de uma vitrine de produtos e serviços, de forma que clientes possam obter os produtos por meio de delivery ou retirada, assim como agendamento de consultas ou quaisquer outros serviços que forem oferecidos pelos estabelecimentos.

Durante o primeiro período, a utilização de linguagens de programação tornou-se opcional. Dessa forma, foram idealizadas duas formas de visualização do projeto: versão empresarial e de cliente. A primeira forma haveria acessos especiais, como ferramentas para configurar os produtos, serviços, contato e horário de funcionamento. A segunda visão, por sua vez, seria para o consumidor final, podendo visualizar, adicionar métodos de pagamento e realizar pedidos.

Considerando que a solução foi abordada dentro da temática “trabalho decente e crescimento econômico”, como resultado final, foi entregue um protótipo do aplicativo, nas duas versões acima citadas. Como complemento, também foi construído um projeto para web utilizando as tecnologias HTML e CSS para

apresentação básica e divulgação do PetCare, trabalhando os conceitos de responsividade.



**PROJETO INTEGRADOR DO 2º SEMESTRE**

Nome do projeto:	DESbug
Disciplinas relacionadas:	2º período – Técnica de Programação I, Desenvolvimento Web II, Engenharia de Software II, Banco de Dados Relacional, Estrutura de Dados
Integrantes da equipe:	Beatriz Rubini, Jamile de Sousa, Marcos Felipe Campos, Vitor Henrique dos Santos
Papel desenvolvido no projeto:	Designer, desenvolvedora front-end
Link do GitHub:	<a href="https://github.com/jamisousa/DESbug">https://github.com/jamisousa/DESbug</a>

Neste projeto, o usuário tem a experiência de cadastro personalizada, preenchendo campos que, posteriormente, teriam efeito na página inicial da plataforma. Por exemplo: impactando diretamente nas recomendações de atividades ou categorias de tarefas a serem feitas. Tais tarefas, por sua vez, teriam objetivo de servirem como adjutor emocional, incentivando o público-alvo a trabalhar no autoconhecimento.

Considerando as tecnologias estudadas no segundo período do curso, foram utilizadas as tecnologias HTML, CSS e o *framework* Bootstrap para o *Front-End*, assim como PHP e Composer para o *Back-End*. Também ocorreu uso da metodologia SCRUM (metodologia ágil de gerenciamento de projetos que se baseia em ciclos de desenvolvimento, chamados de sprints, para entregar softwares de forma iterativa e colaborativa) no dia a dia, utilizando o software Jira para acompanhamento das atividades.

Como resultado, foi entregue um sistema abrangendo prototipação, Back-End e Front-End. A duas frentes de programação não foram interligadas, apesar de ambas estarem completas de forma independente.

**PROJETO INTEGRADOR DO 3º SEMESTRE**

Nome do projeto:	QuickHelp
Disciplinas relacionadas:	3º período – Técnicas de Programação II, Desenvolvimento Web III, Gestão Ágil de Projetos de Software, Banco de Dados Não Relacional, Interação Humano Computador
Integrantes da equipe:	Caroliny França, Jamile de Sousa, Jonatas Tonin Coelho, Karen Letícia Alexandre
Papel desenvolvido no projeto:	Designer
Link do GitHub:	<a href="https://github.com/jamisousa/QuickHelp">https://github.com/jamisousa/QuickHelp</a>

O projeto QuickHelp é um sistema desenvolvido para web, que tem como objetivo orientar os usuários a entenderem possíveis diagnósticos de saúde, com base nos sintomas identificados pelo usuário no momento da busca. Ressaltando a importância de buscar por um profissional na área médica e orientando a necessidade de agir adequadamente em situações emergenciais, o QuickHelp foi prototipado com recursos como: realização de cadastro, atualização de cadastro, busca de sintomas para recebimento de pré-diagnóstico, recomendações de clínicas próximas aos usuários para atendimento, disponibilização de materiais como artigos e notícias relacionadas a área da medicina, assim como possibilidade de visualização de histórico de pré-diagnósticos gerados.

Para o desenvolvimento dessa solução, foram empregadas as linguagens de programação PHP e Javascript, usando os frameworks CodeIgniter e VueJS. Durante o desenvolvimento, também foi utilizada a metodologia SCRUM (metodologia ágil de gerenciamento de projetos que se baseia em ciclos de desenvolvimento, chamados de sprints, para entregar softwares de forma iterativa e colaborativa) garantindo que as entregas fossem acompanhadas regularmente pela equipe.

Considerando que o projeto foi desenvolvido no terceiro período do curso, foi entregue um sistema com as interfaces gráficas planejadas e com a funcionalidade de consulta de diagnóstico, utilizando a base de dados InferMedica.

**PROJETO INTEGRADOR DO 4º SEMESTRE**

Nome do projeto:	JKCG Sensor
Disciplinas relacionadas:	4º período – Integração e Entrega Contínua, Laboratório de Desenvolvimento Web, Internet das Coisas e Aplicações, Programação para Dispositivos Móveis I, Experiência do Usuário
Integrantes da equipe:	Gustavo Henrique Pinto, Caroliny França, Karen Letícia Alexandre, Jamile de Sousa
Papel desenvolvido no projeto:	Designer
Link do GitHub:	<a href="https://github.com/jamisousa/JKCG-Sensor">https://github.com/jamisousa/JKCG-Sensor</a>

O JKCG Sensor trata-se de um dispositivo para aferição de temperatura e umidade de um ambiente e/ou equipamento onde está instalado, integrado digitalmente através de uma interface para dispositivos móveis. Dessa forma, o usuário pode receber notificações em tempo real de acordo com potenciais riscos que possam surgir conforme as informações obtidas, como exemplo o risco de danificar o equipamento que está sendo monitorado caso as métricas de temperatura e umidade estejam irregulares ou fora do comum.

O projeto foi desenvolvido durante o quarto período do curso, no qual a turma teve contato com um conjunto de tecnologias, das quais destaco: Kotlin, uma linguagem de programação para dispositivos Android, a qual usamos para desenvolver o aplicativo que exibe as informações e gera alertas para o usuário); C++, para o Arduino, que armazena os dados de temperatura e umidade em banco de dados e PostgreSQL (para armazenamento dos dados em banco). Durante o desenvolvimento, também foi implementada a metodologia SCRUM (metodologia ágil que se baseia em ciclos de desenvolvimento para entregar softwares de forma iterativa e colaborativa) para acompanhamento das entregas por parte da equipe. Além das tecnologias acima citadas, também foram aplicados conceitos de integração e entrega contínua, utilizando as tecnologias Docker e Github Actions.

Como resultado, foi desenvolvido um produto físico + digital que fornece os seguintes recursos: realização de cadastro de sensores do produto físico (Arduino); criação, atualização e remoção de cadastro de sensores; visualização em tempo real de temperatura e umidade do ambiente e/ou equipamento; visualização de histórico de valores de temperatura e umidade mais recentes.

**PROJETO INTEGRADOR DO 5º SEMESTRE**

Nome do projeto:	Ambitus
Disciplinas relacionadas:	5º período – Computação em Nuvem I, Aprendizagem de Máquina, Laboratório de Desenvolvimento Móvel, Programação para Dispositivos Móveis II, Segurança no Desenvolvimento de Aplicações
Integrantes da equipe:	Jamile de Sousa, Vitor Henrique dos Santos, Ariel Andrielli Rodrigues da Silva, João Pedro Hernandez, André Felipe de Paula
Papel desenvolvido no projeto:	Design e desenvolvedora front-end
Link do GitHub:	<a href="https://github.com/jamisousa/Ambitus">https://github.com/jamisousa/Ambitus</a>

O Ambitus é um aplicativo desenvolvido para dispositivos móveis, que tem como principal objetivo trazer maior visibilidade para a causa ambiental. A proposta do aplicativo é promover a interação entre organizações sustentáveis e público-alvo interessado no tema, buscando aumentar o engajamento em atividades que auxiliem na manutenção do meio ambiente.

Para o desenvolvimento da solução, foram empregadas as ferramentas Flutter e Dart para o Front-End; Java e Spring para o Back-End e, por fim, utilização de recursos de nuvem da Amazon Web Services para possibilitar a interação entre interface gráfica e banco de dados para alimentar a aplicação conforme interações do usuário no sistema.

Considerando que durante o quinto período do curso foi proposto o tema “cidades e comunidades sustentáveis”, como resultado final, foi entregue um aplicativo no qual as principais funcionalidades compreendem-se por: criação de cadastros de usuários; organização de eventos divididos em diversas categorias ambientais; capacidade de atualização de informações referentes a eventos já criados; remoção de eventos concluídos; inscrição de usuários em listas de participação e; o acesso a materiais educativos alinhados ao tema central sugerido.

**PROJETO INTEGRADOR DO 6º SEMESTRE**

Nome do projeto:	Ambitus v2
Disciplinas relacionadas:	6º período – Laboratório de Desenvolvimento Multiplataforma, Computação em Nuvem II, Mineração de Dados, Processamento de Linguagem Natural, Qualidade e Testes de Software
Integrantes da equipe:	Jamile de Sousa, André Felipe de Paula, Ariel Andrielli, Wendell Guariento, João Pedro Hernandez, Luiz Vinicius de Campos, Vitor Henrique dos Santos
Papel desenvolvido no projeto:	Desenvolvedora Front-End
Link do GitHub:	<a href="https://github.com/jamisousa/Ambitus-v2">https://github.com/jamisousa/Ambitus-v2</a>

O Ambitus v2 é uma melhoria de sua versão original, constituindo-se em um projeto desenvolvido para dispositivos móveis, web e desktop, que mantém como principal objetivo trazer maior visibilidade para as causas ambientais, buscando garantir cidades mais sustentáveis no futuro. A proposta dessa continuidade no desenvolvimento é garantir uma melhor experiência para usuários e organizações, promovendo a interação entre os interessados no tema, buscando aumentar a participação em atividades nesse ramo. Para isso, a nova versão do projeto busca utilizar fortemente da gamificação (utilização de dinâmicas de jogos e competições para enriquecer a experiência dos usuários) para manter o público-alvo engajado.

Para o desenvolvimento da solução, foram empregadas diferentes ferramentas para cada plataforma. Neste sentido, para o sistema *web*, foi utilizada a linguagem Javascript (com Typescript) e o framework React. Para o sistema *desktop*, foi utilizada a linguagem de programação C# e, para o sistema destinado a dispositivos móveis foram mantidas as tecnologias Flutter e Dart. Além disso, para o Back-End, houve sequência no uso da linguagem Java e no framework Spring, em conjunto aos serviços em nuvem da Amazon Web Services para possibilitar a comunicação entre interface gráfica e banco de dados para alimentar a aplicação.

Considerando que durante o sexto período do curso foi proposta a continuidade e melhoria do projeto do semestre anterior, como resultado final, foi entregue um projeto dividido nos três segmentos mencionados anteriormente, com as seguintes funcionalidades:

Para o sistema web, a possibilidade de cadastrar usuários, registrar-se em eventos, visualizar participantes de eventos, personalização de perfil e gerenciamento de recompensas. Para o sistema desktop, a possibilidade de cadastrar usuários e gerenciar eventos, participantes e recompensas. Para o sistema para dispositivos móveis, foram mantidas as funções originais (gerenciamento de eventos, gerenciamento de usuários, inscrição em eventos e acesso a materiais educativos).