

2i Inteligência Industrial

Arthur Henrique Souza Braga,

Isabella Carine Cruz Nicácio,

Lucas Alves Gusmão,

Rafael Braz Rodrigues da Silva,

Samuel Alves de Castro Baker

**¹Instituto de Informática e Ciências Exatas– Pontifícia Universidade de Minas Gerais (PUC MINAS)
Belo Horizonte – MG – Brasil**

artesbraga@gmail.com

ibella.nicacio@gmail.com

lalvesgusmao@gmail.com

faelbbraz@gmail.com

samuelcastro.baker@gmail.com

O grupo elaborou uma solução de software composta por um aplicativo móvel e um website. O aplicativo será o meio de divulgação de conteúdos da empresa e contará com fóruns de discussão sobre GD&T. Além disso, o aplicativo irá possuir uma calculadora para realizar cálculos necessários na área de GD&T. Todo o conteúdo exibido na aplicação será gerenciado na plataforma web, à qual o administrador do sistema terá acesso. Essa solução irá contribuir na divulgação da empresa para o mercado e na captação de possíveis leads, que irão se cadastrar na plataforma.

1. Introdução

O GD&T (Geometric Dimensional and Tolerance) é um sistema de normas de dimensionamento geométrico e tolerância utilizado em algumas áreas de engenharia. Quando temos o desenvolvimento de peças automotivas, por exemplo, o GD&T está completamente presente e sua aplicação é muito importante para que a peça seja correta e confiável.

Hoje no Brasil existem muitas empresas que precisam aplicar esse conhecimento para desenvolver seus produtos, porém existem poucos profissionais que tem

conhecimento para ensinar sobre essa área. Dessa forma, a empresa 2i (Inteligência Industrial) propõe dar treinamentos e consultorias para a formação de profissionais que possam estar qualificados para esse desenvolvimento confiável de produtos. Ainda assim, a empresa ainda não tem muita visibilidade nesse mercado e deseja se tornar mais conhecida.

O grupo se propõe a desenvolver um aplicativo para dispositivos móveis, que será o canal de divulgação de conteúdos, ofertas e serviços relativos ao negócio da empresa para captação de potenciais leads, além de conter um fórum de discussões e uma calculadora com funções necessárias na área de GD&T. O grupo também irá desenvolver uma plataforma web para o gerenciamento do fórum e do conteúdo.

Nessa etapa do projeto, o grupo se compromete a entregar o fórum de discussão e o banner de divulgação de ofertas e serviços da empresa.

O projeto irá contribuir para dar maior visibilidade à área de atuação da empresa, que é muito importante e relevante, porém pouco conhecida no mercado brasileiro. O grupo irá ajudar na disseminação do conhecimento, colaborando na formação de profissionais mais qualificados.

2. Referencial Teórico (apresentar conceitos, definições, características, explicar sobre a área do trabalho, etc)

Descrever aqui quantas sessões forem necessários para o referencial teórico do trabalho. Utilizar boas referências (**livros e artigos científicos**). Não se esquecer de referenciar trabalhos de outros.

2.1. Tópico 1

2.2. Tópico 2

3. Metodologia (neste tópico deve ficar claro COMO foi realizado o seu trabalho)

Deve qualificar a pesquisa (use um livro de metodologia científica para isso, ex GIL). Dizer se é qualitativa ou quantitativa, se é estudo de caso, se é exploratória, descritiva. São qualificações encontradas neste tipo de livro.

Em seguida explicar rapidamente cada etapa do trabalho. Destaque os métodos utilizados (questionário, entrevista, observação) e justifique todos os critérios possíveis (por que foram escolhidos 5 profissionais para fazer a entrevista?)

Apresente os stakeholders (partes interessadas) do projeto. A descrição das partes interessadas pode ser feita por meio de personas, caracterização de usuários, clientes, parceiros. Devem ser incluídas informações que mostrem as motivações e expectativas destas partes interessadas. É importante descrever o cliente (quem solicitou o projeto ou para quem está direcionada a proposta de valor) e dos usuários do projeto.

4. Resultados

Resultados do trabalho devem ser apresentados. Consiste da descrição técnica da solução desenvolvida. Use figuras e tabelas sempre que necessário. Todas as etapas descritas na metodologia devem ter seus resultados apresentados aqui. Uma subseção para apresentar a empresa ou área pode ser uma opção adotada.

Devem ser incluídas informações que permitam caracterizar a arquitetura do software, seus componentes arquiteturais, tecnologias envolvidas, frameworks utilizados, etc.

Devem ser apresentados os artefatos criados para a solução do problema (ex. software, protótipos, especificações de requisitos, modelagem de processos, documentos arquiteturais, etc). Os artefatos não devem ser apresentados na íntegra, mas o texto deve apresentar o que foi feito como solução para o problema apresentado.

Deve ter no mínimo : lista de requisitos (pode ser uma tabela), diagrama de classe e modelo relacional do banco de dados.

Apresente também as telas da aplicação e uma explicação de como usá-las. O código fonte deve ser disponibilizado em um repositório público no **GithubClassroom**. O link para o repositório deve estar no Trabalho. Colocar também o link da aplicação.

Veja os exemplos de uso de Figuras e Tabelas. Todas as figuras e tabelas devem ser referenciadas no texto. Por exemplo, deve haver uma frase assim “A Figura 1 mostra ...”



Figure 1. A typical figure

Table 1. Variables to be considered on the evaluation of interaction techniques

	Chessboard top view	Chessboard perspective view
Selection with side movements	6.02 \pm 5.22	7.01 \pm 6.84
Selection with in- depth movements	6.29 \pm 4.99	12.22 \pm 11.33
Manipulation with side movements	4.66 \pm 4.94	3.47 \pm 2.20
Manipulation with in- depth movements	5.71 \pm 4.55	5.37 \pm 3.28

Link do vídeo:

Link do repositório:

5. Conclusões e trabalhos futuros

A conclusão deve iniciar resgatando o objetivo do trabalho e os principais resultados alcançados. Em seguida, devem ser apresentados os trabalhos futuros.

Acrescentar aqui a tabulação da estatística de avaliação da aplicação (questionário de avaliação final da ferramenta).

Referências

Todas as referências usadas no texto devem estar nesta seção neste formato. Não deve haver aqui referências não usadas no texto. (veja exemplos a seguir)

- Boulic, R. and Renault, O. (1991) “3D Hierarchies for Animation”, In: New Trends in Animation and Visualization, Edited by Nadia Magnenat-Thalmann and Daniel Thalmann, John Wiley & Sons Ltd., England.
- Dyer, S., Martin, J. and Zulauf, J. (1995) “Motion Capture White Paper”, http://reality.sgi.com/employees/jam_sb/mocap/MoCapWP_v2.0.html, December.
- Holton, M. and Alexander, S. (1995) “Soft Cellular Modeling: A Technique for the Simulation of Non-rigid Materials”, Computer Graphics: Developments in Virtual Environments, R. A. Earnshaw and J. A. Vince, England, Academic Press Ltd., p. 449-460.
- Knuth, D. E. (1984), The TeXbook, Addison Wesley, 15th edition.
- Smith, A. and Jones, B. (1999). On the complexity of computing. In *Advances in Computer Science*, pages 555–566. Publishing Press.