

Colégio Victorino

Geovanna de Souza Ramos
Guilherme Marques
José Carlos da Silva Oliveira
Laura da Silva Francisco
Matheus de Jesus Eduardo Ferreira
Matheus Wallace de Lima

PROJETO INTEGRADOR 3

**São Paulo
2024**

Geovanna de Souza Ramos
Guilherme Marques
José Carlos da Silva Oliveira
Laura da Silva Francisco
Matheus de Jesus Eduardo Ferreira
Matheus Wallace de Lima

PROJETO INTEGRADOR 3

Projeto apresentado como trabalho de conclusão de curso para a obtenção do título de técnico em informática apresentado ao Colégio Victorino sob orientação dos Professores: André e Kaio.

**São Paulo
2024**

O que é o projeto/finalidade?

O projeto é a criação de uma interface para um estoque, com banco de dados, visando ajudar empresas de pequeno e médio porte a organizar e facilitar seu trabalho, dando tempo, para o pensamento e ações diversas e futuras em meio a empresa.

Quem são os Integrantes do grupo?

- Geovanna de Souza Ramos
- Guilherme Marques
- José Carlos da Silva Oliveira
- Laura da Silva Francisco
- Matheus de Jesus Eduardo Ferreira
- Matheus Wallace de Lima

Quem são os Stakeholders?

- Escola
- Empresas de Pequeno e Médio porte
- André Ricardo da Silva
- Kaio Venancius Galvão Santos Silva

Como será monetizada essa solução?

A monetização do projeto viria por meio da venda do próprio.

Em caso da aplicação para estoque, a venda seria em busca de uma empresa que necessita da aplicação, e esteja disposta a incrementar ela em seu dia a dia na empresa.

Obs:

Cálculo de custo da aplicação deve ser considerado tempo de trabalho dos desenvolvedores, custo de software utilizado, hospedagem, domínio entre outros.

Para X Considere:

Desenvolvimento total = 360 horas (3 meses).

Hora trabalhada = R\$20,00/hora.

Software = Grátis

Assinatura de Hospedagem + Domínio = R\$240,00 anual.

$(\text{TotalDeHoras} \times \text{GanhoPorHora}) + \text{DemaisCustos}$

Lembre-se de que requisitos adicionais geram custo adicional ao projeto.

Quais ferramentas foram utilizadas (aplicativos, programas , sites, etc)?

Foram utilizadas as seguintes ferramentas:

- Google Documentos
- Linux
- Visual Studio Code + BlackBox
- Hospedagem pela empresa X
- Domínio pela empresa X
- Figma
- Font Awesome

Ferramentas de apoio

- W3schools
- BlackBox IA
- Icons8

Metodologia ágil utilizada ?

Utilizamos a metodologia ágil XP pois facilita a divisão de tarefas e etc.

Descrição de cada uma das Sprints 1,2,3 e 4, o que foi feito em cada semana (o que foi dividido, o que foi feito, o que impediu de realizar a tarefa e o que foi entregue?

Sprint 1-

Definição das funcionalidades.

Escolha do projeto e compreensão das necessidades do projeto.

Grau de Importância das funcionalidades.

Análise da plataforma que mais seria adequada para a hospedagem da aplicação.

Análise da segurança necessária para aplicação.

Login/cadastro

ID de identificação

ID do produto

Formulário de funcionário

Filtragem

Automação de quantidade de produto

Sprint 2-

Priorização das funcionalidades.

Ajustes feitos nas prioridades adicionando e removendo as funcionalidades.

Sprint 3- Prototipação (prototipação de baixa e de alta).

Prototipação de baixa fidelidade, para esboçar e definir melhor o que oferecer ao cliente.

Revisão da prototipação e mudança na para se adequar ao negócio.

Análise da prototipação com base nas funcionalidades definidas, conversadas com o cliente, e priorizadas.

Validação das funcionalidades com os stakeholders.

Correção da prototipação.

Validação e aprovação.

Revisão do projeto e pontos de melhoria das equipes.

Feedbacks.

Qual a próxima etapa do projeto?

Diante do que já foi feito, podemos seguir para a próxima fase do projeto que é a codificação. Onde dividiremos as etapas de formas igualitárias e por grau de entendimento de um todo. Envolvendo a utilização de HTML e CSS e JavaScript para uma interface gráfica da aplicação, além de conexão com banco de dados. Ciente de que Kaio e André serão os nossos facilitadores do projeto.