

Projeto Horário

Daniel Lins Silva Andrade
Depto. de engenharias e tecnologia
UFERSA

Pau dos Ferros, Brasil
daniel.andrade@alunos.ufersa.edu.br

José Claudio Alves Sobrinho
Depto. de engenharias e tecnologia
UFERSA

Pau dos Ferros, Brasil
jose.sobrinho52296@alunos.ufersa.edu.br

Kennedy Alves Pereira
Depto. de engenharias e tecnologia
UFERSA

Pau dos Ferros, Brasil
kennedy.pereira@alunos.ufersa.edu.br

I. INTRODUÇÃO

O projeto proposto visa desenvolver um sistema de gerenciamento de horários para turmas do curso do Bacharelado em Tecnologia da Informação (BTI) do Campus Pau dos Ferros (CMPF) da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA).

Buscando otimizar a alocação de recursos e a distribuição eficiente das atividades acadêmicas, o sistema será projetado para atender às necessidades específicas do curso, considerando a disponibilidade de professores.

O uso dessa solução visa diversos benefícios, como a maximização do aproveitamento dos recursos disponíveis, a redução de conflitos de horários, a melhoria da experiência dos professores ao evitar sobreposições indesejadas e o aumento da eficiência administrativa do curso. Ao automatizar e aprimorar o gerenciamento de horários, o projeto contribuirá para uma melhor organização e planejamento do curso.

II. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Durante a execução deste projeto, primou-se pela adoção dos princípios da Engenharia de Software a fim de promover uma organização e planejamento mais eficazes.

Cinco atividades genéricas são citados por (PRESSMAN; MAXIM, 2021) como fundamentais na aplicação de Engenharia de Software: comunicação, planejamento, modelagem, construção e implantação.

Os princípios da Engenharia de Software incluem a definição de processos de desenvolvimento bem estruturados, a gestão de projetos de software, a garantia de qualidade, a documentação adequada e a consideração dos aspectos de manutenção ao longo do tempo. Além disso, a Engenharia de Software promove a colaboração eficaz entre membros da equipe e a comunicação transparente com os stakeholders. (PRESSMAN; MAXIM, 2021)

A Engenharia de Requisitos é uma disciplina fundamental no processo de desenvolvimento de software. Ela se concentra na identificação, análise, especificação e gerenciamento dos requisitos de um sistema de software. (PRESSMAN; MAXIM, 2021) Garantir que o software seja desenvolvido conforme as expectativas do cliente, que os requisitos sejam documentados de forma clara e precisa é fundamental para desenvolvimento do software em questão.

A usabilidade refere-se à capacidade de um software, sistema ou produto ser utilizado de forma eficaz e satisfatória

pelos seus usuários. Um sistema com alta usabilidade é aquele que é fácil de aprender, eficiente de usar, livre de erros e proporciona uma experiência positiva ao usuário. (FILHO, 2010)

A usabilidade desempenha um papel crucial na satisfação do usuário e na aceitação de um software no mercado. Um software com boa usabilidade tende a atrair e reter mais usuários, resultando em maior sucesso comercial (FILHO, 2010). Portanto, as considerações de usabilidade devem ser incorporadas desde o início do processo de desenvolvimento de software para garantir que o produto final atenda às expectativas e necessidades dos usuários.

REFERÊNCIAS

FILHO, A. M. S. Avaliação de usabilidade: "separando o joio do trigo". **Revista espaço acadêmico**, v. 10, n. 112, p. 10–14, 2010.
PRESSMAN, R. S.; MAXIM, B. R. **Engenharia de software-9**. [S.l.]: McGraw Hill Brasil, 2021.