

Análise de Projetos Anteriores

**Isabela C. Silva, Jéssica S. Silva, Kaio V. Santos, Maria E. Lúcio, Matheus S. Portes
Nickolas T. Garcia, Werônica A. de Melo**

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP)
São Paulo — SP — Brasil

²Técnico em Informática integrado ao Ensino Médio

³PDS — Prática para Desenvolvimento de Sistemas

Abstract. *nsei*

Resumo. *Análise de projetos anteriores, realizados na disciplina Técnica de Prática para Desenvolvimento de Sistemas, feita pela equipe Lotus a fim de ter uma noção do que será necessário para o desenvolvimento do projeto CTP Acolhe.*

Sumário

1	Introdução	1
2	IFriends – Equipe Bunka Bytes	2
2.1	Precauções e Sugestões de Melhoria	2
2.2	Aprendizados	2
3	Organização dos Interclasses do Instituto Federal (OIIF) – Equipe Oilf	3
3.1	Precauções e Sugestões de Melhoria	3
3.2	Aprendizados	3
4	Considerações Finais	4

1. Introdução

Este documento visa analisar dois projetos desenvolvidos nos anos anteriores na disciplina de PDS (Prática para Desenvolvimento de Sistemas).

Levando em conta os objetivos e propostas do projeto CTP Acolhe, a equipe Lotus decidiu por analisar os projetos **IFriends** (PDS 2022) e **OiIf** (PDS 2020). Essa decisão vem da semelhança entre os projetos analisados e o projeto proposto pela equipe, seja na questão do seu público-alvo ou na questão das funcionalidades e ferramentas, podendo contribuir com o desenvolvimento do sistema.

É esperado que, através dessas análises, seja possível aprofundar mais os conhecimentos sobre o funcionamento da disciplina, e entender melhor quais são os processos para a prática de desenvolvimento de um sistema.

2. IFriends – Equipe Bunka Bytes

Visto que o projeto IFriends possui o mesmo público-alvo que o projeto CTP Aco-lhe, a equipe Lotus decidiu por analisá-lo para compreender melhor a abordagem que pode ser feita entre os alunos do IFSP e a CTP. Este projeto, desenvolvido pela equipe **Bunka Bytes** do curso Técnico Integrado em Informática, pode ser encontrado na pasta A2022-PDS-SEG. Com os estudos feitos pela equipe, ficou evidente a necessidade de suavização para que o processo de aprendizagem pudesse ser mais eficaz. Dessa forma, o sistema web oferece uma maior comunicação entre os alunos para que estes possam ajudar uns aos outros com suas experiências estudantis. As *tecnologias* usadas no desenvolvimento desse sistema foram: HTML, CSS, JavaScript e ReactJs para o Front-end; Java junto com Spring Boot para o Back-end; Arquitetura de sistema no padrão MVC; Banco de dados PostgreSQL; e a hospedagem da aplicação na plataforma Heroku.

2.1. Precauções e Sugestões de Melhoria

Percebe-se que, de fato, a plataforma desenvolvida é bem intuitiva e possui diversas funcionalidades que cumprem o objetivo da equipe. O design é simples e eficaz, com paletas de cores e animações agradáveis, no entanto, o website peca um pouco na questão da *responsividade*. A documentação do projeto é bem detalhada e estruturada, seguindo os padrões e os critérios necessários. O blog do projeto possui diversas interações e atualizações interessantes, que aproximam o leitor de todo o processo feito pela equipe. Logo, é notório que o projeto condiz totalmente com o que foi documentado pela equipe, além de corresponder com seus objetivos iniciais.

2.2. Aprendizados

Diante das observações feitas sobre o projeto da equipe Bunka Bytes, reconhece-se que é possível usar como guia algumas das construções feitas no website **IFriends**, como, por exemplo, as *validações* de e-mail para garantir que o usuário seja do IFSP. Além disso, percebe-se como é importante que o projeto seja *responsivo*, afinal, boa parte do público-alvo utiliza com mais frequência os dispositivos móveis. Nota-se, também, que tanto o blog quanto a documentação do projeto estão completos, servindo como exemplo do padrão esperado para a disciplina.

3. Organização dos Interclasses do Instituto Federal (OIIF) – Equipe OiIf

O projeto OIIF visa auxiliar a organização dos interclasses feitos no Instituto Federal de São Paulo, ou seja, possui um público-alvo semelhante ao do projeto CTP Acolhe, e por isso foi escolhido pela equipe Lotus para ser analisado. Este projeto, desenvolvido pela equipe **OiIf** do curso Técnico Integrado em Informática, pode ser encontrado na pasta A2020-PDS431. A equipe, durante seus estudos de campo, notou que havia uma enorme desorganização na realização das competições realizadas dentro do Instituto Federal. Logo, a aplicação OiIf supriria a necessidade de facilitar a criação dessas competições. As *tecnologias* usadas no desenvolvimento desse sistema foram: HTML, CSS, JavaScript e Bootstrap para o Front-end; C# para o Back-end; e a hospedagem da aplicação no 000WebHost.

3.1. Precauções e Sugestões de Melhoria

A equipe OiIf sugeriu uma ótima proposta de projeto, que seria utilizada nos campus de diversos Institutos Federais, porém, não foi possível visualizar o website, e também não há nenhum documento final ou vídeo de apresentação do projeto. Foi encontrado apenas um documento da proposta inicial que, além de possuir *erros gramaticais* e *expressões informais*, não possui detalhes, pesquisas, objetivos ou divisões de grupo. Ademais, as funcionalidades apresentadas pela equipe são mal explicadas, com erros de coesão e de lógica. Vê-se que o blog da equipe é *visualmente poluído* e aborda temas que não condizem com o projeto, o que deixa a desejar muito. Por fim, seria interessante obter mais dados sobre este projeto para que pudesse ser feita uma análise mais profunda.

3.2. Aprendizados

Fica explícito, ao analisar este projeto, a importância de documentar e detalhar *todo* o processo de desenvolvimento, tanto para perceber a evolução da aplicação quanto para deixar claros os objetivos desta. É necessária a abordagem formal, o cuidado em normais gramaticais e a preocupação com a *experiência do usuário*, para que seja possível fornecer um projeto realmente eficaz.

4. Considerações Finais

Com os aprendizados absorvidos na análise dos dois projetos, reforça-se a necessidade da *organização* e do *planejamento* para atingir o objetivo da proposta. O empenho da equipe não só deve ser aplicado na implementação como também em todos os âmbitos, sendo necessários detalhes, imagens, gráficos e pesquisas, que reforçam a idéia principal do projeto.

É de suma importância o uso das mídias para exibir a evolução do projeto e *aproximar* o usuário do desenvolvedor, e fornecer plataformas intuitivas, responsivas e funcionais é o mínimo para suprir o que a disciplina de PDS exige.