BANDTEC – DIGITAL SCHOOL

CURSO DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

NOME DOS AUTORES

Devmobi

Gerenciamento mobile

SÃO PAULO

2021

Sumário

1 VISÃO DO PROJETO 5

1.1 **APRESENTAÇÃO DO GRUPO** 5

1.2 **CONTEXTO** 5

1.3 **Problema / justificativa do projeto** 5

1.4 **objetivo da solução** 5

1.5 **diagrama da solução** 5

2 PLANEJAMENTO DO PROJETO 7

2.1 **Definição da Equipe do projeto** 7

2.2 **PROCESSO E FERRAMENTA DE GESTÃO DE PROJETOS** 7

2.3 **Gestão dos Riscos do Projeto** 7

2.4 **PRODUCT BACKLOG e requisitos** 7

2.5 **Sprints / sprint backlog** 7

3 desenvolvimento do projeto 9

3.1 **Solução Técnica – Aquisição de dados Arduino/SIMULADOR** 9

3.2 **Solução Técnica - Aplicação** 9

3.3 **Banco de Dados** 9

3.4 **Protótipo das telas, lógica e usabilidade** 9

3.5 **MÉTRICAS** 9

4 implantação do projeto 11

4.1 **Manual de Instalação da solução** 11

4.2 **Processo de Atendimento e Suporte / FERRAMENTA** 11

5 CONCLUSÕES 13

5.1 **resultados** 13

5.2 **Processo de aprendizado com o projeto** 13

5.3 **Considerações finais sobre A evolução da solução** 13

Referências 14

Erro: Origem da referência não encontrada VISÃO DO PROJETO

# VISÃO DO PROJETO

## **APRESENTAÇÃO DO GRUPO**

Grupo 10 : DevMob

Logotipo

Descrição gerada automaticamente

Lucas Pereira da Silva

Luiz Felipe Dias Ekstein

Matheus Noschese Codello

Pedro Henrique Azevedo Aragão

Vinícius Pieroni Zanetini Vergilio

## **CONTEXTO**

O trabalho remoto pode ser muito desgastante e exigir muito do profissional caso não haja uma maior disciplina e organização de horas e tarefas. Esse meio de trabalho esta ligado, principalmente, a esfera social, já que essa modalidade de trabalho pode diminuir a sua interação com pessoas diferentes e com distintos círculos sociais, além do aumento de 15% do número de divórcios extrajudiciais realizados diretamente em cartório segundo o CNB (Colégio Notarial do Brasil) e a alta também é confirmada pelo IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística). Ainda temos os problemas físicos que podem ser gerados devido a ficar na frente do computador por muito tempo e o próprio computador sofrer de aquecimento ou travar devido o uso e o gasto por conta do aplicativo, sendo assim nós da DevMob bolamos uma solução para ajudar os desenvolvedores de mobile a ter uma vida mais saudável e dar assistência com suas maquinas.

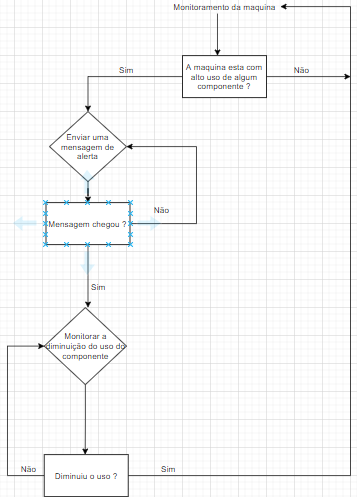
## **Problema / justificativa do projeto**

O nosso projeto gira entorno da problemática do estresse gerado na CPU ou outras peças da máquina por ter que rodar simuladores Android e/ou iOS que ocasionam em aquecimento da máquina, além de travamentos que são incômodos e podem fazer o usuário ter até que reiniciar a máquina. Junto a isso ainda tem os problemas de saúde que são gerados ao desenvolvedor por conta de ficar tanto tempo sentado na frente da máquina que desgasta o corpo e a mente da pessoa.

## **objetivo da solução**

Criar um site que monitora as peças do computador, onde os desenvolvedores recebem dicas de como evitar travamentos e cuidar da suade por meio da gamificação, que consiste em ganhar pontos de acordo com as dicas que você recebe e executa corretamente, esses pontos podem ser trocados por prêmios e terá um ranking para poder competir com os amigos enquanto cuida da saúde e de seu equipamento.

## **diagrama da solução**



Erro: Origem da referência não encontrada PLANEJAMENTO DO PROJETO

# PLANEJAMENTO DO PROJETO

## **Definição da Equipe do projeto**

Descrever a equipe e seus papéis no projeto, mencionar os papéis de acordo com a metodologia ágil adotada. Ex. Scrum Master, Product Owner, Time de Desenvolvimento, etc. Deixar claro quem fez o quê no projeto, um integrante pode ter mais de um papel no projeto.

## **PROCESSO E FERRAMENTA DE GESTÃO DE PROJETOS**

Durante o projeto estivemos usando como ferramenta de gestão o Planner, pela sua praticidade, juntamente da metodologia ágil que melhor se encaixou com a interação da equipe.

## **Gestão dos Riscos do Projeto**

Apresentar os principais riscos levantados, sua classificação e plano de resposta.

## **PRODUCT BACKLOG e requisitos**

Tabela

Descrição gerada automaticamente

Tabela

Descrição gerada automaticamente

Tabela

Descrição gerada automaticamente

## **Sprints / sprint backlog**

Apresentar o(s) Sprint Backlog(s) – O que do Product Backlog foi endereçado no(s) Sprint(s)

Erro: Origem da referência não encontrada desenvolvimento do projeto

# desenvolvimento do projeto

## **Solução Técnica – Aquisição de dados Componentes da maquina**

Registrar em um gráfico os valores de uso dos componentes da maquina do cliente em nosso site para poder avaliar se o desenvolvedor esta usando nossas dicas e se a máquina dele já esta apta para trabalhar novamente.

## **Banco de Dados**

Interface gráfica do usuário, Diagrama

Descrição gerada automaticamente com confiança média

## **Protótipo das telas, lógica e usabilidade**

Apresentar as telas construídas e sua lógica de navegação.

Erro: Origem da referência não encontrada implantação do projeto

# implantação do projeto

5 CONCLUSÕES

# CONCLUSÕES

## **resultados**

Cumprimento dos requisitos, performance, usabilidade.

## **Processo de aprendizado com o projeto**

Detalhamento e visão do grupo em relação ao aprendizado durante o desenvolvimento do projeto.

## **Considerações finais sobre A evolução da solução**

Qual a visão do grupo em relação à evolução deste projeto. Caso haja mais tempo e dedicação no projeto em versões futuras, como ele seria ofertado/apresentado.

ReferÊncias

AHMAD, C. S. et al. Mechanical properties of soft tissue femoral fixation devices for anterior cruciate ligament reconstruction. **Am J Sports Med,** v. 32, n. 3, p. 635-40, Apr-May 2004. ISSN 0363-5465 (Print). Disponível em: < <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/entrez/query.fcgi?cmd=Retrieve&db=PubMed&dopt=Citation&list_uids=15090378> >.

DONAHUE, T. et al. Comparison of viscoelastic, structural, and material properties of double-looped anterior cruciate ligament grafts made from bovine digital extensor and human hamstring tendons. **Journal of biomechanical engineering,** v. 123, p. 162, 2001.

ENDO, V. T. et al. **Investigação de Métodos de Fixação de Ligamentos e Tendões em Ensaios de Tração Uniaxial**. Primeiro Encontro de Engenharia Biomecânica (ENEBI). Petrópolis UFSC**:** 2 p. 2007.

GOODSHIP, A.; BIRCH, H. Cross sectional area measurement of tendon and ligament in vitro: a simple, rapid, non-destructive technique. **Journal of biomechanics,** v. 38, n. 3, p. 605-608, 2005.

NOYES, F. et al. **Biomechanical analysis of human ligament grafts used in knee-ligament repairs and reconstructions**: JBJS. 66**:** 344-352 p. 1984.

NOYES, F. R. et al. Intra-articular cruciate reconstruction. I: Perspectives on graft strength, vascularization, and immediate motion after replacement. **Clin Orthop Relat Res**, n. 172, p. 71-7, Jan-Feb 1983. ISSN 0009-921X (Print). Disponível em: < <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/entrez/query.fcgi?cmd=Retrieve&db=PubMed&dopt=Citation&list_uids=6337002> >.