



**CURSO DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

## **PROJETO DESENVOLVIMENTO DE UM APP**

**TÍTULO: KANBAN**

**RA: 931          NOME: Pedro Jambers Trevisani**

**RA: 927          NOME: Enzo Guilherme Rinaldo Bersani**

**PROFESSOR ORIENTADOR: Prof. Thiago Cavali**

2023

### **Apresentando o Kanban: uma metodologia visual para gerenciamento de tarefas.**

O Kanban é um método de gerenciamento visual de tarefas, que tem como objetivo facilitar a organização de projetos. Essa metodologia tem origem no Japão e foi criada pela Toyota para gerenciar a produção de automóveis.

A metodologia Kanban se baseia em um quadro visual, dividido em colunas que representam o fluxo de trabalho, onde cada tarefa é representada por um cartão. Os cartões são movidos entre as colunas à medida que a tarefa avança no processo, permitindo uma visão clara do status do projeto.

### **Motivação: solução mobile para gerenciamento de tarefas**

O aplicativo permitirá que as equipes acessem e atualizem as informações de qualquer lugar e a qualquer momento, aumentando a eficiência e a produtividade.

### **Objetivos: o que buscamos alcançar com o aplicativo mobile Kanban**

Nosso objetivo é oferecer uma solução para o gerenciamento de tarefas em dispositivos móveis para aumentar a eficiência e a produtividade..

### **Metodologia: materiais e métodos utilizados no desenvolvimento do aplicativo**

Para o desenvolvimento do aplicativo móvel de Kanban, utilizaremos Java como linguagem e o Android Studio como IDE.

### **Cronograma de atividades previstas:**

<u>Etapas</u>	<u>Descrição</u>	<u>Data de início</u>	<u>Data de conclusão</u>
Análise de requisitos	Definição dos requisitos	14/03/2023	04/04/2023
Planejamento	Definição das tarefas e alocação de recursos	14/03/2023	04/04/2023
Desenvolvimento	Implementação do aplicativo	08/04/2023	12/06/2023
Testes e correções	Testes do aplicativo e correção de bugs	08/04/2023	12/06/2023
Lançamento	Lançamento do aplicativo		13/06/2023

### **Resultados: resultado observados no desenvolvimento do aplicativo**

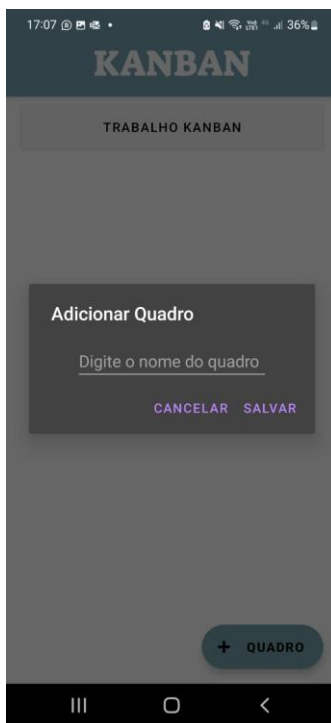
O resultado final do aplicativo ficou muito parecido com o protótipo que foi criado no Figma, gostamos muito da maneira que ficou. Fácil de usar, fácil de entender, muito prático e útil para o dia a dia.

### **Conclusão: conclusão com o desenvolvimento do aplicativo**

Foi uma experiência nova, uma criação de aplicativo mobile integrado ao banco de dados. O desenvolvimento do aplicativo foi um pouco difícil, momentos que parecia que não daria certo, mas com as aulas ministradas do professor Thiago ajudou muito, e nos momentos entre cada aula o professor conseguiu contribuir com a sua ajuda em alguns detalhes.



**Imagem 1:** Nessa imagem temos a tela inicial do nosso aplicativo. Onde será exibida todas as tarefas principais cadastradas (Quadros).



**Imagem 2:** Essa tela, é onde será adicionado um novo quadro, conforme citado na imagem anterior.



**Imagem 3:** Na imagem acima, é exibida a tela das tarefas que compõe o Quadro. Exibidas em: “A Fazer”, “Fazendo” e “Feito”



**Imagem 4:** Nessa imagem é onde será adicionada uma nova tarefa ou editada uma nova tarefa