

Programa {
Função PI() {

Aprendizagem Profissional de Qualificação em Desenvolvimento de Software

Coordenadora: Jacira Cardoso
Professores: Jessica Santos, Ivison Estevão e Amanda Xavier.

}

(Turma 57)

CITAÇÃO

**"Se a educação sozinha não transforma a sociedade,
sem ela tampouco a sociedade muda."**

— Paulo Freire —

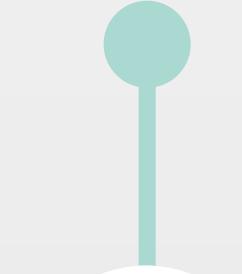
UNIDADES CURRICULARES

- | | | |
|-------------|---|----------|
| UC 6 | Desenvolver aplicações web. | 72 horas |
| UC 7 | Publicar e testar aplicações web. | 48 horas |
| UC 8 | Realizar manutenção nas funcionalidades das aplicações web. | 20 horas |

LINHA DO TEMPO

Período na
empresa

22/06/2022



Desenvolver
aplicações
web.

25/10/2022



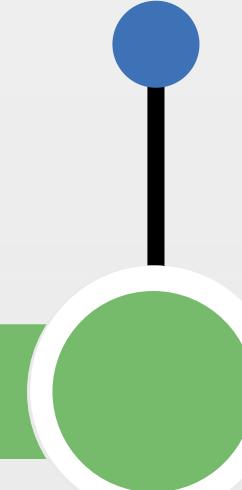
Construção
do PI

20/12/2022



Apresentação
para as
coordenadoras

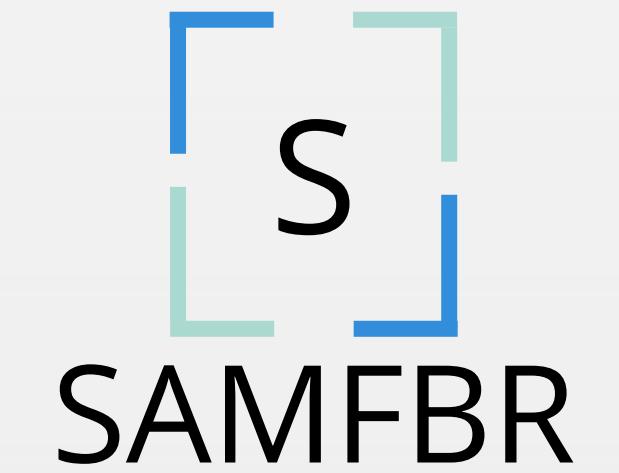
05/01/2023



Apresentação
do PI

12/01/2023





Somos a Maior Fábrica Brasileira de Tecnologia
Onde sua ideia se torna realidade.

MARCAS SAMFBR

Atitude
colaborativa

Domínio Técnico
Científico

Visão Crítica

Atitude
Sustentável

Atitude
Empreendedora

QUEM SOMOS?



PROPÓSITO

Nós existimos para conectar ideias e soluções em um único lugar, ajudando pessoas e organizações a alcançar seus propósitos no mundo digital.



MISSÃO

Prover serviços de Tecnologia para auxiliar as pessoas e organizações a cumprir suas metas e objetivos.



VISÃO

Ser reconhecido como excelência na prestação de serviços de Tecnologia em toda região norte e nordeste até o ano de 2024 .



PRINCÍPIOS

- Confiança;
- Eficiência;
- Ética;
- Qualidade;
- Segurança;
- Valorização da nossa equipe.

PERSONA

- Uma instituição de ensino que oferece cursos de diversas modalidades.
- Gera muitos projetos de alunos, equipes e turmas.
- Divulga o resultado e desempenho do seu ensino.



PROBLEMÁTICA

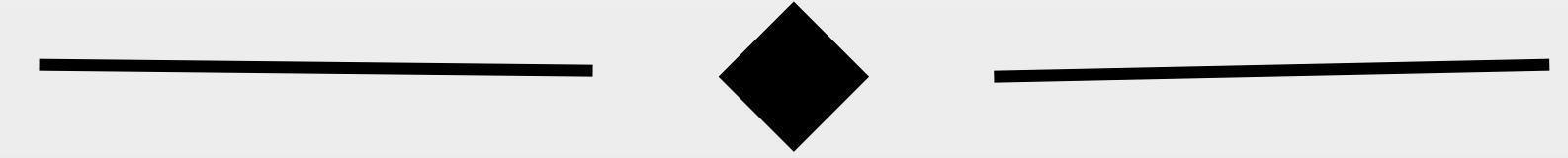
- 01 Atualmente os alunos não têm acesso a um portfólio de projetos integradores feito por outras turmas.
- 02 Os coordenadores não tem um lugar unificado, seguro e organizado para armazenar os projetos.
- 03 A Macaw quer se tornar referência no ensino tecnológico nos próximos anos.

OBJETIVO

- Criar uma plataforma para divulgação e gerenciamento dos projetos integradores.



Como solucionar esse problema?



Programa {
Função GP() {

// GERENTES DE PROJETO



EQUIPE: José Soares, Diana Castro

}

}

FERRAMENTAS COMUNICATIVAS



WhatsApp



Trello



Meet



ACOMPANHAMENTO DO PROJETO

GRÁFICO DE GANTT

LISTA DE ATIVIDADES	TÍTULO DA TAREFA	SUB EQUIPE PROPRIETÁRIA DA TAREFA	DATA DE INÍCIO	DATA DE CONCLUSÃO	DURAÇÃO (DIAS)	% DA TAREFA CONCLUÍDA (DIA A DIA)	FASE 1					FASE 2									
							SEMANA 1				SEMANA 2				SEMANA 4						
							S	T	Q	Q	S	S	T	Q	Q	S	S	T	Q	Q	S
1 Elaboração e início do projeto																					
1.1	Ideação do projeto	Gerente do Projeto	15/12/22	16/12/22	1	100 %															
1.1.1	Criar protótipo de baixa fidelidade	Gerente do Projeto	16/12/22	16/12/22	1	100 %															
1.2	Apresentar o projeto para o cliente	Gerente do Projeto	16/12/22	16/12/22	1	100 %															
1.3	Criamos o protótipo de média felicidade	Gerente do Projeto	19/12/22	20/12/22	1	100 %															
1.4	Divisão das equipes e distribuição de tarefas	Gerente do Projeto	20/12/22	20/12/22	1	100 %															
1.5	Dar inicio ao projeto	Gerente do Projeto	20/12/22	20/12/22	1	100 %															
2 1ª Etapa: definição e plano do projeto																					
2.1	Gerenciar atividades	Documentação	20/12/22	20/12/22	1	100 %															
2.2	Gerenciar atividades	Desing	20/12/22	20/12/22	1	100 %															
2.3	Definir as tabelas do Banco de Dados	Banco de Dados	21/12/22	21/12/22	1	100 %															
2.4	Separar tecnologias a serem estudadas	Programação	21/12/22	23/12/22	3	100 %															
2.5	Analizar as atividades das equipes e auxiliar	Gerente do Projeto	22/12/22	23/12/22	2	100 %															
2.6	Criar telas	Desing	23/12/22	23/12/22	1	100 %															
2.7	Descrever os requisitos do projeto	Documentação	02/01/23	02/01/23	1	100 %															
2.8	Analizar as telas criadas e programar o front	Programação	02/02/23	02/01/23	1	100 %															
3 2ª Etapa: desenvolvimento do projeto																					
3.1	Modificar os requisitos do projeto	Documentação	03/01/23	03/01/23	1	100 %															
3.2	Continuar criação de telas	Design	04/01/23	04/01/23	1	100 %															
3.3	Programar as telas e afins	Programação	04/01/23	04/01/23	1	100 %															
3.4	Apresentar a 2ª etapa do projeto para o cliente	Gerente de Projeto	04/01/23	04/01/23	1	100 %															
3.5	Modificar a tabela do modelo físico	Banco de Dados	04/01/23	04/01/23	1	100 %															
3.6	Programar telas back-end	Programação	05/01/23	05/01/23	1	100 %															
3.7	Atualizações do gráfico	Documentação	05/01/23	05/01/23	1	100 %															
3.8	Elaborar apresentação final #1	Design	05/01/23	05/01/23	1	100 %															

TRELLO

PROJETO SENAC

Áreas de trabalho | Visível à Área de trabalho | Quadro | Google Drive | Bulk Actions (Authorization Needed) | Power-Ups | Automação | Filtro | Compartilhar | Pesquisar | 5 | ?

Documentos Gerais

Diário de Bordo

Rascunho

Requisitos PI - 2

EQUIPES

BANCO DE DADOS

DESIGN

PROGRAMAÇÃO

DOCUMENTAÇÃO

GERENTE DE PROJETO

Backlog

A FAZER

[Front-end] - Ajustar template para receber informações dinâmicas.

[Banck-end] - Criar autenticação de usuários para pagina de login.

[Front-end] - Ajustar template da pagina de login para receber o retorno das validações.

EM ANDAMENTO

Planilha de Gantt

Slide final - apresentação final

Documentação em PDF

Documentação do slide 1 - Apresentação Jacira

Prototipação e imputação de conteúdo Figma.

Figma com interação

FASE DE TESTE

Teste

+ Adicionar um cartão

Revisão de código

Revisão de código

[Exemplo de tarefa]

[Exemplo de tarefa]

+ Adicionar um cartão

Concluído

Projeto no Figma

9 de jan

8/8

Concluído

Requisitos PI -

1 1

Criação da nova

5 de jan

Configurações

5/5

Pesquisa - catá

27 de dez

4/4

+ Adicionar um cartão

FERRAMENTAS UTILIZADAS

DESENVOLVIMENTO

Documentação



Google Docs

Design



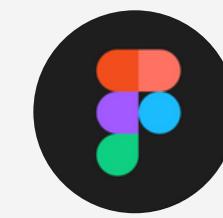
Adobe Color



Canva



Whimsical



Figma

Banco de dados



Lucidchart



DB Browser

Programação



CSS



HTML



Javascript



Bootstrap



Python

django

DJANGO



GIT



Github



Vs Code

Programa {
Função GP() {

// DOCUMENTAÇÃO



EQUIPE: Raissa Ketily, Larissa Cristina, Thiago Pessoa.

}

TECNOLOGIAS UTILIZADAS



Google
Docs

DOCUMENTAÇÃO

- Diário de bordo;
- Projeto integrador;
- Descrição técnica do site;
- Tecnologias utilizadas;
- Plano de teste.

Programa {
Função GP() {

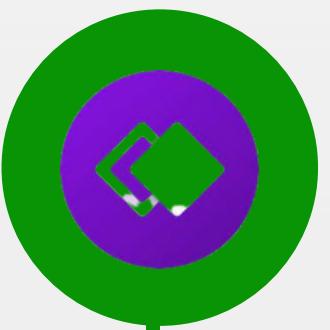
// DESIGN



EQUIPE: Júlia Stella, Larissa Batista, Lidyane Alves, João Souza, Rayanne Melissa,
Ryan Vinicius, Lucas Mendonça, Caio jonathan.

}

TECNOLOGIAS UTILIZADAS



Whimsical

Adobe
Color



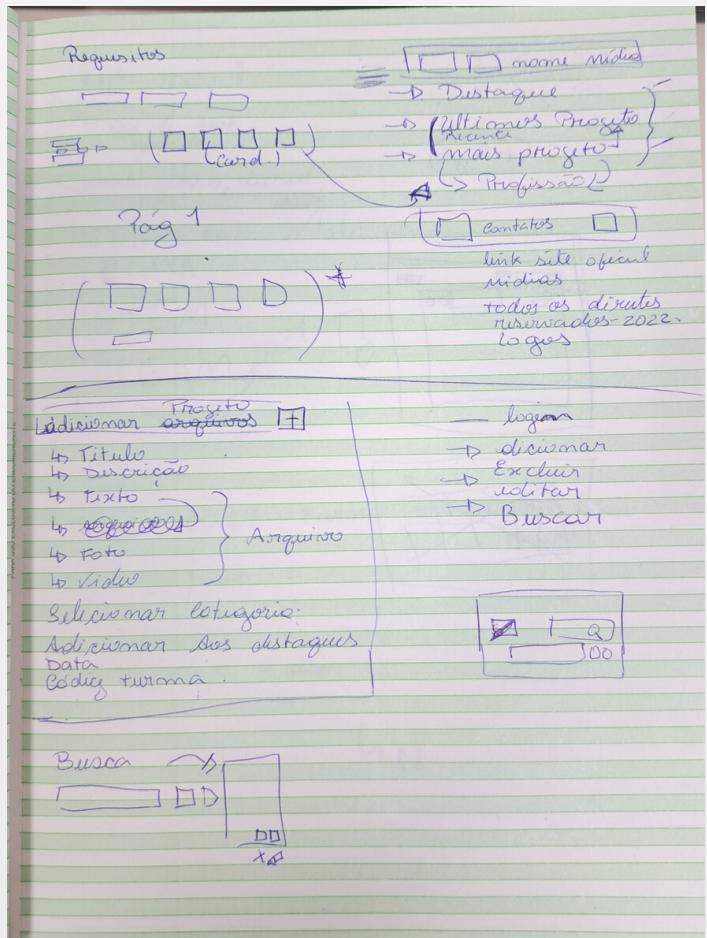
Figma



Canva



PROTÓTIPOS



BAIXA
FIDELIDADE

A medium-fidelity prototype for a 'Senac' project management application. The header includes the Senac logo and navigation links for 'Home', 'Projetos', 'Sobre', and 'Empresa'. The main content area has a title 'Titulo Do Projeto' with a placeholder image. Below it are sections for 'TURMA: APRENDIZAGEM ADS NUMERO: 57', 'INICIO DO PROJETO: 00/00/0000', and 'TERMINO DO PROJETO: 00/00/0000'. The central part of the page contains Latin text. At the bottom, there's a 'APRESENTAÇÃO:' section with a play button icon and download links for 'SLID: projeto.pptx' and 'ARQUIVO: projeto.pdf'.

MÉDIA
FIDELIDADE

A high-fidelity prototype of the same project management application. It features a green decorative footer with three sections: 'Projetos destaque' (with cards for 'Projeto T.I', 'Projeto T.I sd', and 'Projeto T.I'), 'Sobre' (with a photo of people working), and 'Como montar um projeto?' (with text about creating the best work possible). The top navigation bar includes a 'Macaw' icon.

ALTA
FIDELIDADE

Programa {
Função GP() {

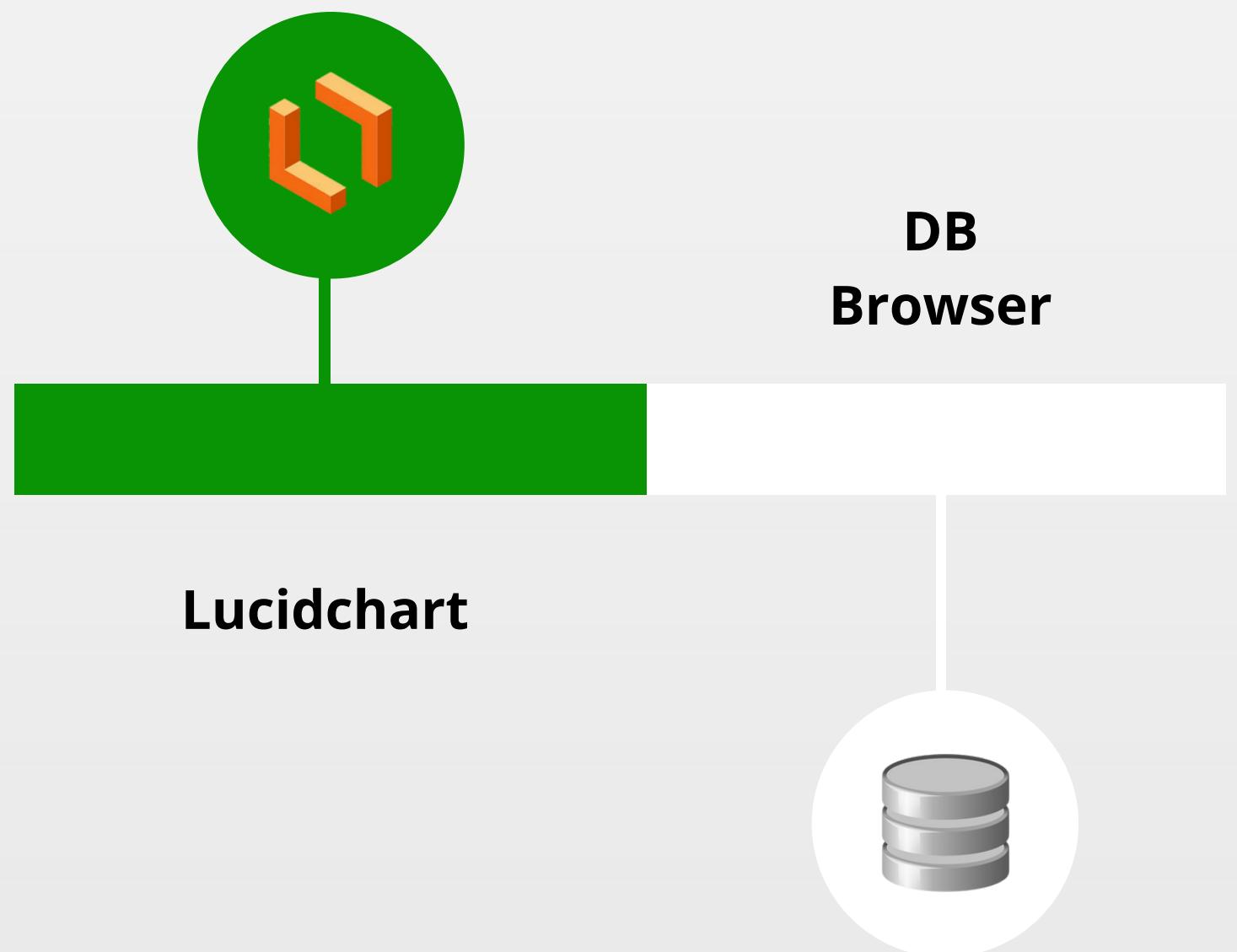
// BANCO DE DADOS



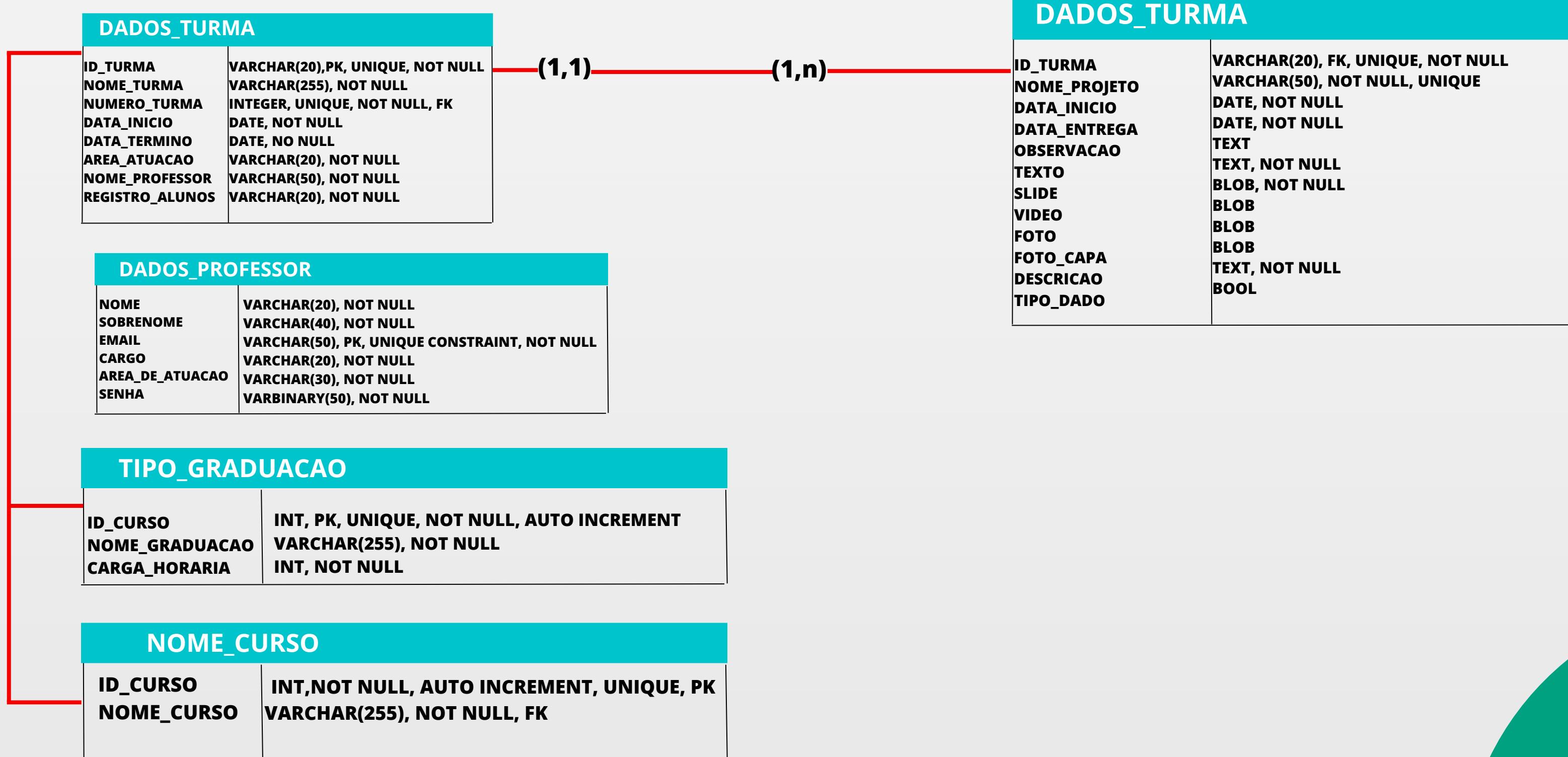
EQUIPE: Caio Jonathan, José Pedro, Lucas Mendonça, Ryan Vinícius.

}

TECNOLOGIAS UTILIZADAS



BANCO DE DADOS



Programa {
Função GP() {

// PROGRAMAÇÃO



EQUIPE: Felipe Fernandes, Joyce Muniz, Iuri Torres, Pedro Gabriel, Samuel Mendonça.

}

}

TECNOLOGIAS UTILIZADAS



CSS

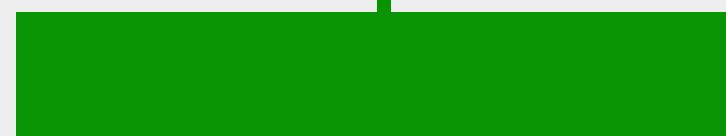
HTML



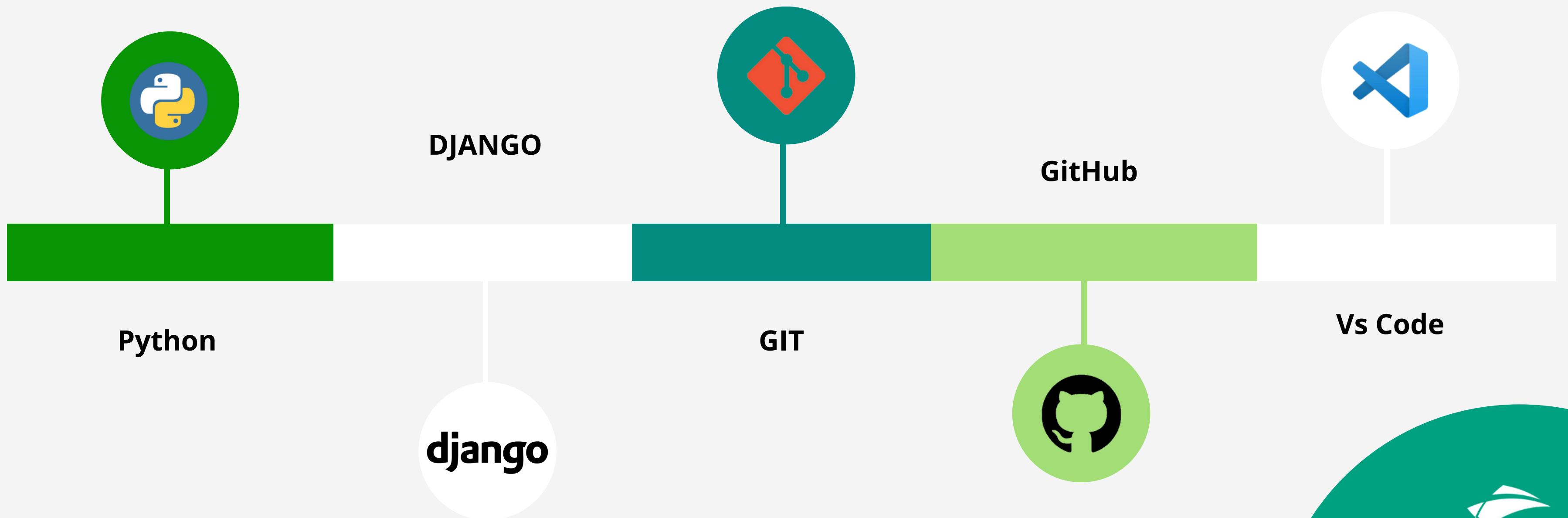
Javascript



Bootstrap



TECNOLOGIAS UTILIZADAS



CÓDIGO

```
←— CSS —→
{% block stylesheet %}
<link rel="stylesheet" href="{% static 'css/login.css'%}">
{% endblock stylesheet %}

←— nav indicator —→
{% block active-login %}
is-active
{% endblock active-login %}

{% block conteudo %}


# Login



<form>
    <div>
        <div class="div-campos-login">
            <label for="">Username</label>
            <input id="nome" type="text" class="form__input" name="nome"> <br>
            <label for="">Password</label>
            <input id="password" type="password" class="form__input" name="password">
        </div>
    </div>
</form>


```

TESTES

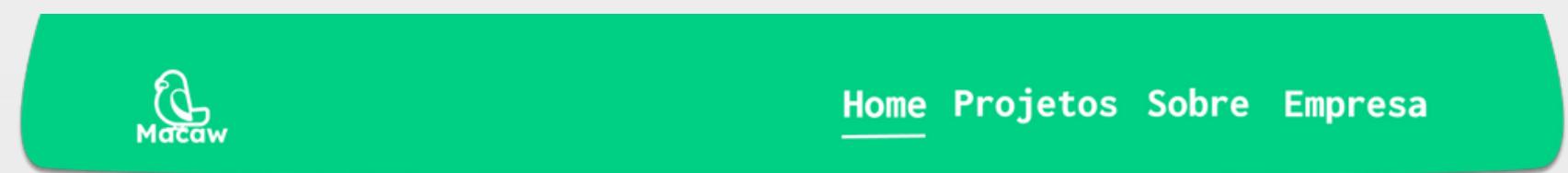
PRÁTICA

- Funcional
- Não funcional
- Usabilidade
- Integridade
- Teste de Sistemas

Anteriormente



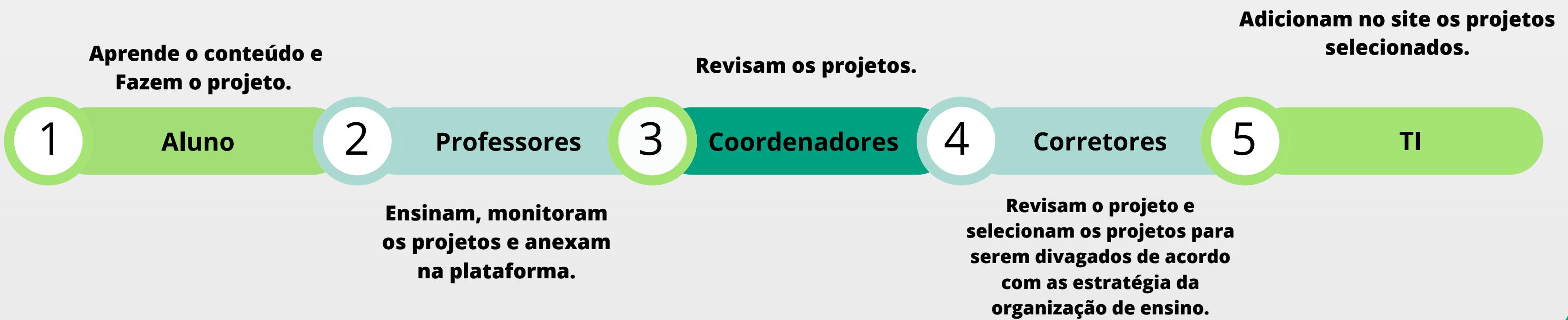
Atualmente



FORMAS DE CONTRATO

- Contrato por tempo determinado;
- Contrato por tempo indeterminado;
- Contrato de trabalho eventual.

FLUXOGRAMA DO USUÁRIO



DEMOSTRAÇÃO DO SITE

VÍDEO FIGMA



Projeto PI desenvolvimento (Copy)

Home Projetos Sobre Empresa

Macaw

Detalhes de Projetos

Todos os projetos

Neste projeto, abordaremos os conceitos aprendidos durante o curso e mostrar o projeto de uma empresa e todo seu design, desde uma logo até um layout de gráficos para estatísticas, home page para sites futuros, dentre outros.

Neste projeto, abordaremos os conceitos aprendidos durante o curso e mostrar o projeto de uma empresa e todo seu design, desde uma logo até um layout de gráficos para estatísticas, home page para sites futuros, dentre outros.

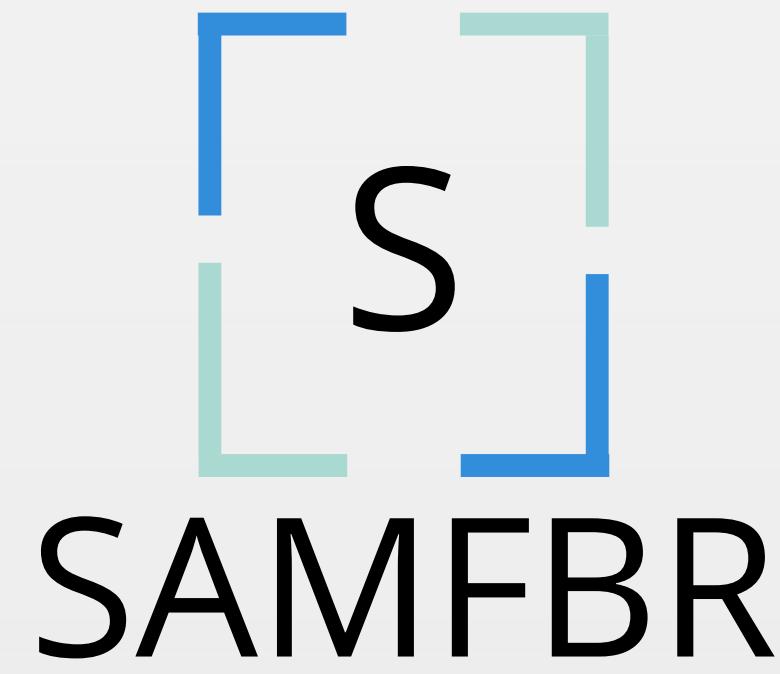
< >

Share prototype Options

Restart

**ABERTO A
PERGUNTAS**





Obrigado
pela atenção!

