

CECÍLIA JUNQUEIRA SARTINI

título do trabalho:

Subtítulo do Trabalho, se houver (fonte 16)

Cidade

Ano

CECÍLIA JUNQUEIRA SARTINI

título do trabalho:

Subtítulo do Trabalho, se houver (fonte 14)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Anhanguera, como requisito parcial para a obtenção do título de graduado em Ciência da Computação.

Orientador: Bruna Cassilha Chueiri

Jundiaí

2017

CECÍLIA JUNQUEIRA SARTINI

título do trabalho:

Subtítulo do Trabalho, se houver

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Anhanguera, como requisito parcial para a obtenção do título de graduado em Ciência da Computação.

Aprovado em: \_\_/\_\_/\_\_\_\_

BANCA EXAMINADORA

Prof(ª). Titulação Nome do Professor(a)

Prof(ª). Titulação Nome do Professor(a)

Prof(ª). Titulação Nome do Professor(a)

Dedico este trabalho...

(OPCIONAL) (fonte 12)

**AGRADECIMENTOS** (**ESTOU ANOTANDO NOMES, PARA DEPOIS FAZER ALGO ADEQUADO)**

Elemento opcional. Texto em que o autor faz agradecimentos dirigidos àqueles que contribuíram de maneira relevante à elaboração do trabalho. (Fonte 12)

RESUMO

Este trabalho apresenta um novo aplicativo que enviará um lembrete ao usuário quando estiver próximo a uma loja cuja necessite comprar algum item. O usuário fará um cadastro prévio com uma lista de itens e seus detalhes a serem comprados, bem como as respectivas lojas de departamentos.

Tal aplicativo terá uma extensão web, do mobile. De tal forma, caso o usuário esteja em seu computador pessoal, e lembre de algo, pode adicionar à lista.

Antes de falar das divisões das listas, o aplicativo terá uma tela de criação de perfil, onde armazenará um histórico privado.

Os perfis se dividirão entre:

1. Feminino, no qual terá itens específicos (Absorvente, anticoncepcional, etc.);

2. Masculino, com itens sugeridos (espuma e gel de barbear);

3. Compartilhado.

Neste último, há a subdivisão:

3.1 Compartilhado Conjugue, em que casais poderão adicionar itens à lista um do outro (como um item da casa, ou para a janta);

3.2 Compartilhado Festa, no caso de uma organização com várias pessoas, cada um pode adicionar um item, e caso alguém compre, mude o status do mesmo para “comprado”;

3.3 Compartilhado Residência. Neste, além de casais, podem ter interferência de filhos, ou colegas de quarto e moradia.

Tais listas, serão divididas em alguns tipos:

1. Pré-definidas: Aqui ao escolher um perfil, o aplicativo terá as sugestões de subcategorias:

1.1. Higiene: Onde constarão itens de farmácia, higiene pessoal e da casa;

1.2. Moda: Constarão serviços e palavras genéricas (costureira, sapateiro, etc.);

1.3 Alimentação: Nesta, itens gerais (para compras do mês, por exemplo);

2. Crie uma lista personalizada. Aqui, o usuário criará sua própria lista.

Como o usuário deverá fazer o *login* mediante o cadastro de um e-mail e número de celular as notificações serão feitas por tais meios (sms e mensagem de email), também dando, como terceira opção, ao usuário o cadastro de um alarme.

**Palavras-chave: Android; Aplicativo; Lembrete; Notificação.**

ABSTRACT

Deve ser feita a tradução do resumo para a língua estrangeira.

(OBS: Por não ter certeza da coerência do Resumo, vou fazer essa parte depois)

***Key-words*: Android; App; Note; Remind.**

**LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

APP Aplicativo para smartphone

**SUMÁRIO**

[1 INTRODUÇÃO 13](#_Toc456020573)

[2 título do capítulo 14](#_Toc456020574)

[3 TÍTULO DO CAPÍTULO 17](#_Toc456020575)

[4 título do TERCEIRO capítulo 19](#_Toc456020576)

[CONsiderações finais 20](#_Toc456020577)

[REFERÊNCIAS 21](#_Toc456020578)

1. INTRODUÇÃO

Diversos aplicativos para celulares estão disponíveis para serem baixados e instalados. Existem os de “nota rápida”, onde pode-se deixar um lembrete, e existem as “agendas e calendários”. Entretanto, um App que uma as duas funções é a proposta e ideia principal deste trabalho.

Para uma parte dos usuários, é bem complicado lembrar do analgésico que acabou, da roupa que rasgou e deve ser reposta, ou até mesmo do congelado para a janta. Através de um banco de dados e com o auxílio do GPS, usuários podem anotar esses e demais itens, e cadastrar a loja onde podem ser adquiridos (farmácia, mercado, etc). E então, ao passar por uma delas, receberá a notificação do App.

*(OBS: Considerar a contagem das páginas a partir da folha de rosto, mas numerar somente a partir da introdução).*

1.1 Problema de Pesquisa

A procrastinação, ou ato e efeito de deixar tudo para depois, está cada vez mais presente na sociedade atual. Para evitar e melhorar isso que o projeto será elaborado.

2.1 Objetivo Geral:

Reduzir a procrastinação, ajudando o usuário a adquirir cada vez mais confiança.

2.2. Objetivo Específicos:

- Lembrar os usuários de itens a serem comprados;

- Ajudar os usuários a uma melhor rotina, sem deixar tudo para última hora, correndo o risco de esquecer;

- Agilizar a criação de listas de compras;

3 JUSTIFICATIVA

Em 1943, o engenheiro químico Kaoru Ishikawa propôs um Diagrama cujo intuito era melhorar o Controle de Qualidade. E é baseado em tal diagrama, juntamente com a protelação atual, que será apresentada as Causas e efeitos deste.

Com o passar dos anos, pessoas, no geral, tem cada vez mais adiado tarefas. Das mais complexas, como um relatório no emprego, até as mais simples, como anotar e criar uma lista de compras.

Todavia, tal delonga tem se tornado cultural e, dessa forma, gerando uma “bola de neve”, onde pessoas com tempo, acabam ficando sem, e as de tempo curto, “enforcadas” com ainda menos tempo.

Por conta de tais pontos, o projeto foi criado. Para amenizar, ajudar e facilitar a reduzir a procrastinação, uma vez que os usuários terão em seus aparelhos, através de uma lista de montagem prévia, lembretes com os itens a serem comprados em seus respectivos departamentos.

4 CAPÍTULO 1: O MUNDO DOS APPS

4.1. O que são os “Apps”?

(BREVE RESUMO SOBRE O QUE SÃO OS APPLICATIVOS PARA CELULARES)

4.2. Quando surgiram os “Apps”?

(BREVE RESUMO DE QUANDO SURGIRAM)

4.3. Quando, como e por que popularizaram-se?

(BREVE RESUMO DO QUE SERÁ TRABALHADO NESTE TÓPICO)

4.3.1. Quando tornara-se tão populares?

(BREVE RESUMO DE QUANDO SE POPULARIZARAM)

4.3.2. Como ganharam tanta popularidade?

(BREVE RESUMO DE COMO SE POPULARIZARAM)

4.3.3. Por que se tornaram tão populares?

(BREVE RESUMO DE POR QUE SE POPULARIZARAM)

**REFERÊNCIAS**

SIGNIFICADOS. **Significado de diagrama de ishikawa**. Disponível em: <https://www.significados.com.br/diagrama-de-ishikawa/>. Acesso em: 13 mar. 2017.