

PROJETO DE GERENCIAMENTO PARA UM MUSEU TEMÁTICO

PIM

NOME

R.A

Eduardo Nunes Bueno

G80CEG7

Livia Vilhena de Paula

G808EJ6

Breno Luiz Bueno Fonseca

G71CEA9

Bryan Patrick Bueno Monte

G8084A5

Guilherme Nunes da Silva

G710339

Leticia Nunes da Silva

G776EC0

Introdução

Este projeto se concentra no desenvolvimento de um sistema para um museu multitemático, explorando a convergência de diversas disciplinas. A integração harmoniosa dessas áreas desempenha um papel essencial na criação de uma **experiência única para os visitantes**. A fusão de campos distintos, como tecnologia, engenharia de software, matemática e ética, não apenas influencia a interação do público com as exposições, mas também orienta a gestão. A **satisfação dos usuários** e o **desempenho do software** são, portanto, dois pilares que definem o sucesso de um projeto dessa natureza. A convergência de disciplinas permite não apenas a criação de experiências enriquecedoras, mas também a manutenção de padrões éticos, garantindo que o museu multitemático seja não apenas tecnologicamente avançado, mas também uma referência na área

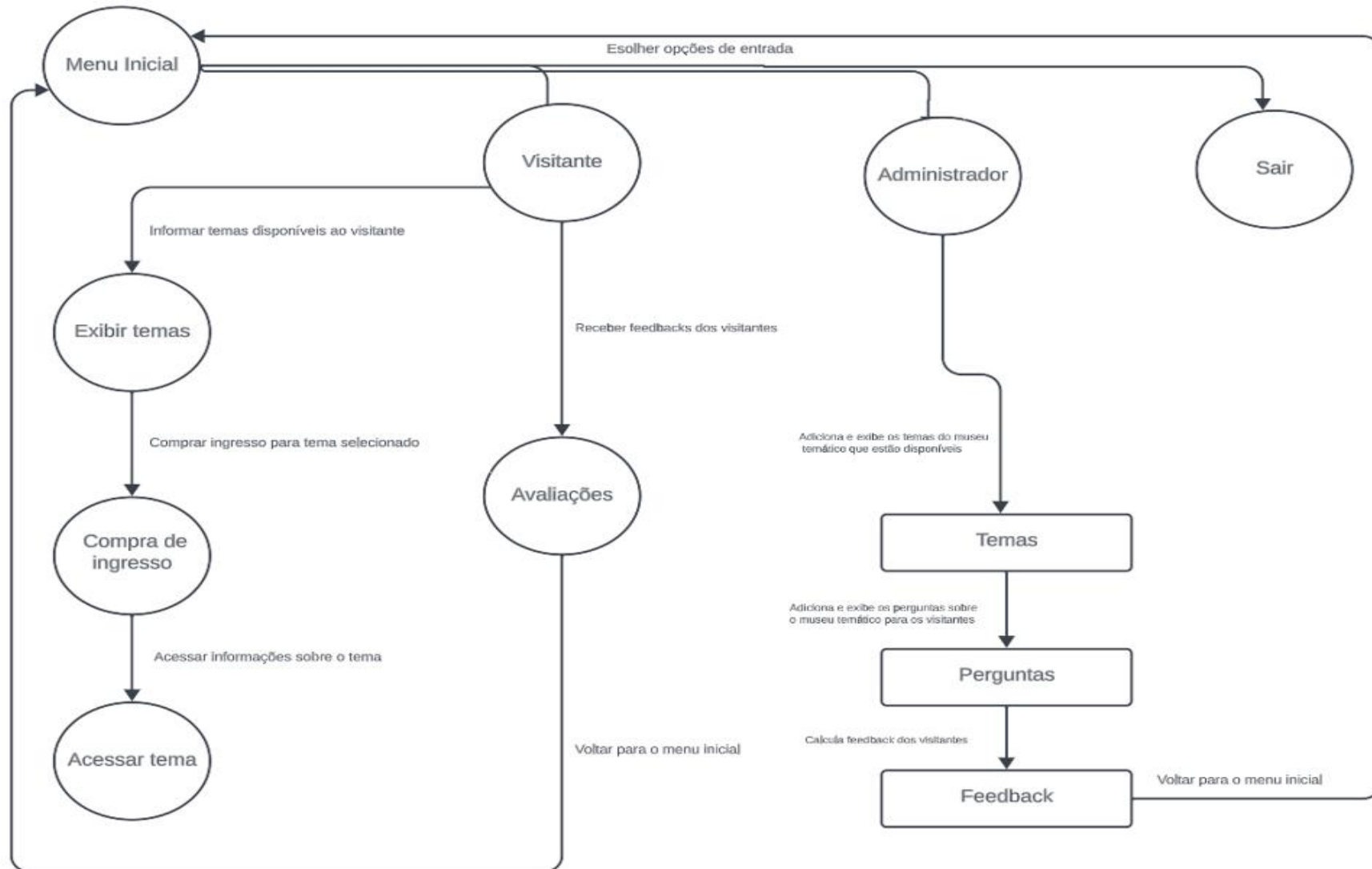
Fundamentos de redes de dados e comunicação

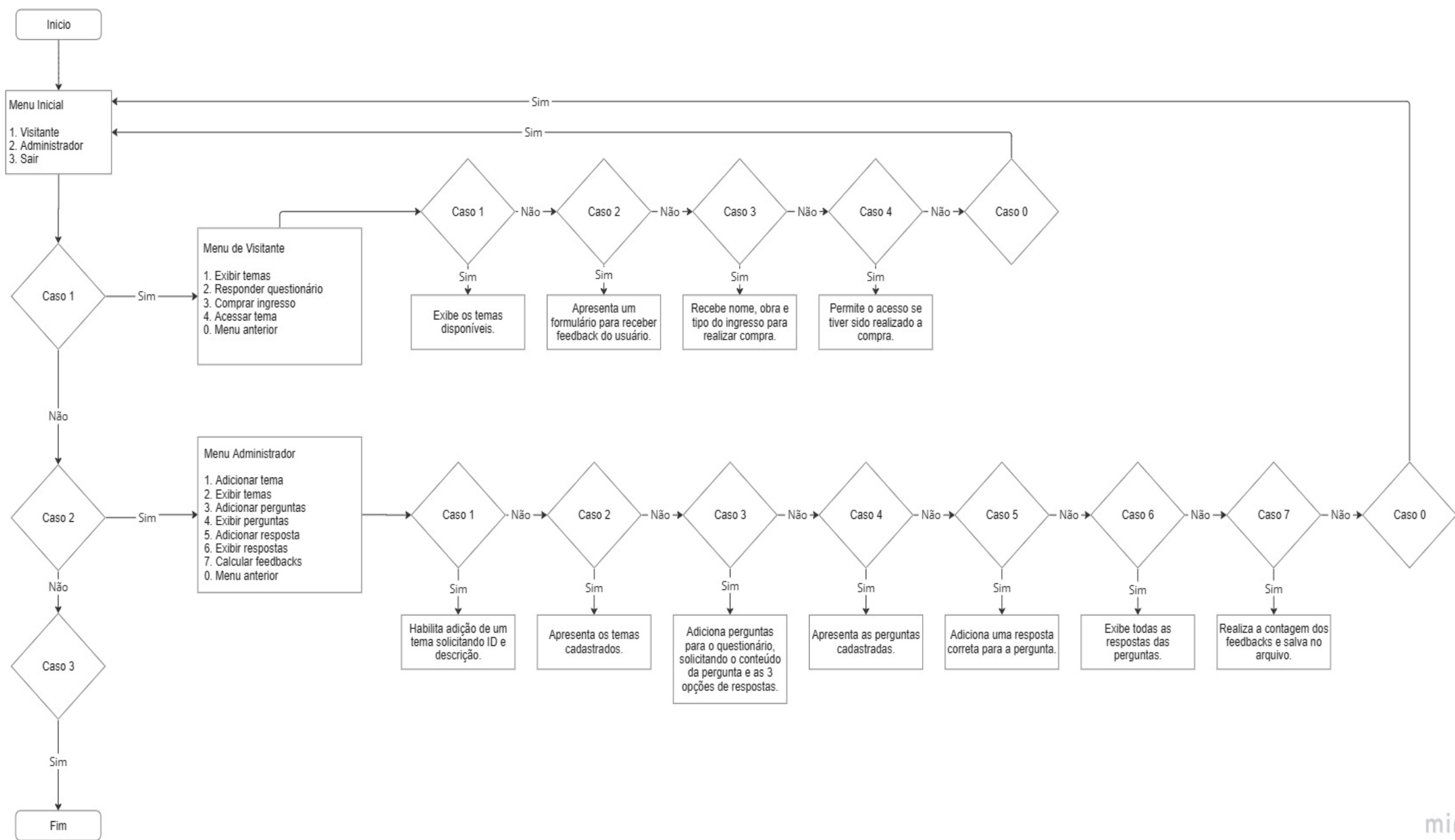
A tabela a seguir foi desenvolvida para fornecer uma visão dos principais dispositivos e quantidades necessárias para a infraestrutura de rede.

DISPOSITIVOS	QUATIDADE
Roteador	1
Switches	4
Servidores	2
Impressoras	4
Nobreak	3
Câmeras de Segurança	10

Fonte: Autoria própria,2023

Engenharia de Software I





Matemática para computação

A matemática é essencial para o desenvolvimento de um sistema e para a organização dele, e nesse projeto os conceitos matemáticos foram muito úteis para isso.

- Razão e proporção
- Porcentagem
- Gráficos de função e estatística
- Teoria dos conjuntos e matrizes
- Lógica

Ética e legislação profissional

Ética com a LGPD:

- Preservação da privacidade e confiança de clientes e funcionários;
- Gestão responsável e transparente dos dados;

Combinações éticas e legais:

- Essencial para o cumprimento das normas;
- Construir relações com os stakeholders do museu. ;

Linguagem e técnicas de programação

A linguagem que foi utilizada na montagem do sistema do museu multitemático foi C, apesar de suas limitações ela atendeu perfeitamente as necessidades para o programa desenvolvido. Algumas das técnicas utilizadas foram:

- Switch: para as diferentes opções de escolha de acordo com o tema escolhido pelo visitante;
- If: para realizar alguns testes de condição;
- printf: para apresentar na tela informações ou dados;
- gets: para pegar dados do usuário;
- fopen: para criar ou abrir um arquivo;
- fclose: para fechamento do arquivo;

