



FATEC – FACULDADE DE TECNOLOGIA DE ARARAS
DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

LUCAS THEODORO DA SILVA
VINICIUS AUGUSTO NIGRA
JOÃO WAYNER SILVA SOUSA
MATHEUS DA COSTA RODRIGUES
CARLOS ARMINDO DEGASPERI
FERNANDO AUGUSTO SALDANHA

DEEP THINKER

ARARAS
2022

**LUCAS THEODORO DA SILVA
VINICIUS AUGUSTO NIGRA
JOÃO WAYNER SILVA SOUSA
MATHEUS DA COSTA RODRIGUES
CARLOS ARMINDO DEGASPERI
FERNANDO AUGUSTO SALDANHA**

DEEP THINKER

**Projeto Integrador de curso
apresentado ao Curso de Tecnologia
em Desenvolvimento de Software
Multiplataforma da Faculdade de
Tecnologia de Araras, como requisito
parcial para aprovação de semestre em
disciplinas chaves.**

**ARARAS
2022**

LUCAS THEODORO DA SILVA
VINICIUS AUGUSTO NIGRA
JOÃO WAYNER SILVA SOUSA
MATHEUS DA COSTA RODRIGUES
CARLOS ARMINDO DEGASPERI
FERNANDO AUGUSTO SALDANHA

DEEP THINKER

Trabalho de Conclusão de semestre apresentado ao Curso de Tecnologia em Desenvolvimento de Software Multiplataforma como requisito parcial para obtenção da aprovação semestral em disciplinas chaves.

Aprovado em ____ de _____ de ____.

BANCA EXAMINADORA

PROF.

A minha família, razão de minha
existência.

A Deus.

Agradeço aos meus orientadores pela paciência e grande ensinamentos.

“Feliz aquele que transfere o que sabe e aprende o que ensina.”

Cora Coralina

LISTA DE SIGLAS

BR: Brasil;

PT: Português.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: 14

Figura 2:..... 15

Figura 3: 15

Figura 4: 16

Figura 5: 17

Figura 6: 17

Figura 7: 17

Figura 8: 17

SUMÁRIO

CRONOGRAMA – DEEP THINKER	10
1 INTRODUÇÃO.....	12
1.1 Objetivo Geral	12
1.1.1 Objetivos Específicos	12
2 REFERENCIAL TEÓRICO	13
2.1 Objetivos do Curso	13
2.2 Público-alvo	13
2.3 Referências para o projeto	13
3 APRESENTAÇÃO DE DADOS.....	13
4 DIAGRAMAS UML.....	14
4.1 Diagrama de Caso de Uso	14
4.2 Diagrama de Contexto	15
4.3 Diagrama de Sequência	15
5 LOGOTIPO.....	16
5.1 Explicação para as formas do logotipo	16
5.2 Escolha da tipografia	16
5.3 Explicação para a escolha de cores	16
5.4 Paleta de cores	16
5.5 Desenvolvimento do logotipo	17
5.6 Logotipo final	17
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	18
6.1 Conclusão	18
6.2 Trabalhos Futuros	18
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	19

CRONOGRAMA – DEEP THINKER

DATA	OCORRÊNCIA
04/10/2022	Criação do diretório no GitHub. E discussão sobre o tema com a equipe.
31/10/2022	Primeiro desenvolvimento de diagramas de UML.
05/11/2022	Formalização das ideias do projeto, definindo assim os objetivos a serem concluídos.
12/11/2022	Escolha do logotipo e representação final do projeto.
22/11/2022	Formalização do logotipo definitivo.
24/11/2022	Criação do documento do projeto.
04/11/2022	Reunião com a equipe para realizar os últimos detalhes para a apresentação do projeto. Organização e subir repositório.
05/11/2022	Apresentação do projeto aos professores e auditório.

1 INTRODUÇÃO

Segundo o estudo realizado pela Unicef com dados do IBGE Brasil tem quase 1,4 milhão de crianças e adolescentes fora da escola.

Visando promover solução, nossa proposta de desenvolvimento está ligada a um sistema que capacite o usuário através de atividades e projetos buscando aperfeiçoamento em suas habilidades, tendo como foco a capacidade de resolução de problemas.

Este documento fornece uma visão abrangente do projeto, aprofundando nos detalhes por meio dos diagramas UML, facilitando o entendimento do escopo e funcionalidades previstas.

Nele são apresentados: a metodologia de desenvolvimento, a descrição e os objetivos do projeto, os objetivos e os produtos do desenvolvimento.

Palavras-Chaves: Atividades. Desenvolver. Habilidades. Resolução.

1.1 Objetivo Geral

Compreender as dificuldades e alcançar pessoas que estão em ambientes sem incentivo de aprendizagem, mas que possuem capacidades elevadas, a fim de combater a desinformação e ignorância que são nocivas para a sociedade em geral, e propagar ideais que podem tornar o mundo um lugar melhor.

1.1.1 Objetivos Específicos

- Identificar as dificuldades do público-alvo com suas (individual) capacidades cognitivas.
- Descrever as atividades e projetos de usuários.

2 REFERÊNCIAL TEÓRICO

2.1 Objetivos do Curso

O tecnólogo em Desenvolvimento de Software Multiplataforma tem como objetivo formar profissionais capazes de desenvolver softwares para diversas plataformas, tais como Web, Desktop, Móvel, em Nuvem Internet das Coisas, empregando conceitos de Segurança da Informação e Inteligência artificial.

2.2 Público-alvo

O público-alvo de nosso projeto são todas aquelas que estão em busca de desenvolvimento pessoal através de conhecimento. Aos investidos geradores de oportunidades para nossos estudantes.

2.3 Referências para o projeto

Para o desenvolvimento de nosso projeto, tivemos como referência algumas plataformas que têm uma grande reputação com os seus usuários e se encaixam em alguns requisitos de nosso projeto. O nome dessas plataformas, estão registrados abaixo.

- Github
- Grasshopper
- Udemmy

3 APRESENTAÇÃO DE DADOS

Segundo a pesquisa realizada pela pelo Unicef sobre os efeitos da pandemia na educação identificou que maioria dos alunos parou de estudar para trabalhar e ajudar em casa.

Uma pesquisa feita pelo Ipec (antigo Ibope), a pedido do Unicef, revela que cerca de dois milhões de crianças e adolescentes brasileiros estão fora da escola. O instituto ouviu 1.100 pessoas com idades que variam entre 11 e 19 anos para medir o impacto da pandemia na educação em longo prazo. Onze por cento da amostra respondeu que não está frequentando a sala de aula.

A educação no Brasi passa por graves problemas que em diversas vezes são escondidas da população, porém os estudantes são diretamente afetados, por não terem perspectiva de futuro. O nosso projeto tem como objetivo máximo trazer este público e motivá-los através de oportunidades (empregos, investimentos, bolsas de estudo), expondo assim suas qualidades e possibilitando crescimento profissional.

4 DIAGRAMAS UML

Para auxiliar o projeto utilizamos alguns Uml (Unified Modeling Language) para mapear processos passo a passo e visualizar o fluxo de trabalho do projeto. Deste os que utilizamos, estão o diagrama de caso de uso, o diagrama de contexto e o diagrama de sequência.

4.1 Diagrama de Caso de Uso

Os casos de uso identificam as sequências de ações individuais entre o sistema e seus usuários, é na realidade um fluxo específico de eventos no sistema.

Na imagem abaixo é exibido o diagrama com as principais tarefas definidas em nosso sistema.

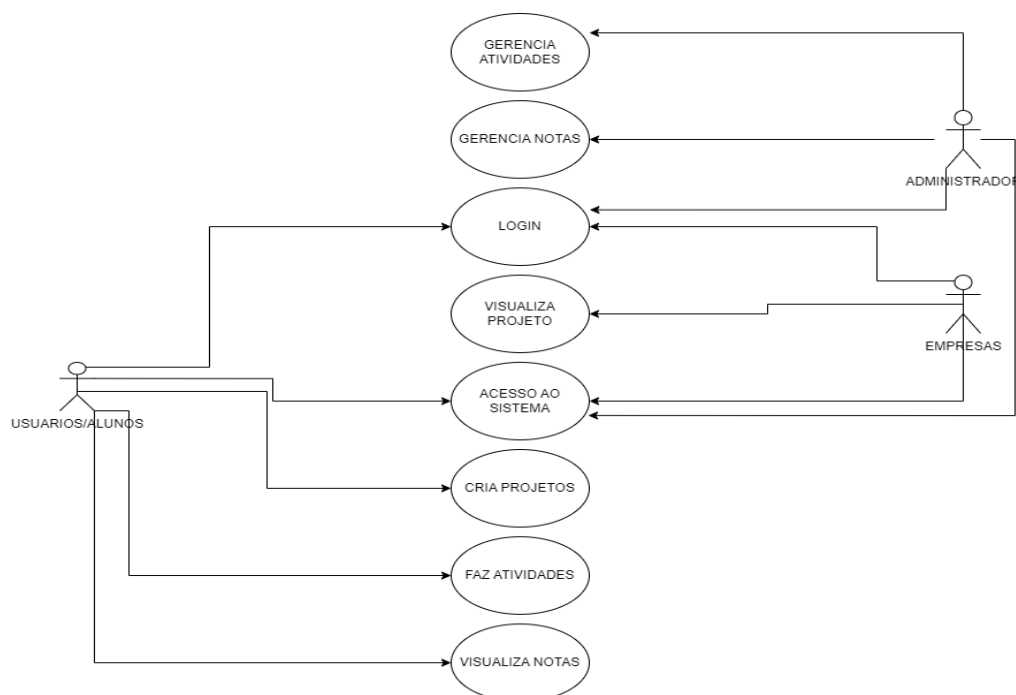


Imagem 1: Diagrama de Caso de Uso

4.2 Diagrama de Contexto

Um diagrama de contexto apresenta um sistema de software inteiro como um único processo e mostra como entidades externas interagem com o sistema.

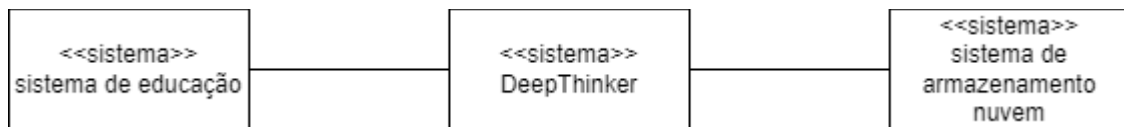


Imagem 2: Diagrama de Contexto

4.3 Diagrama de Sequência

Eles ilustram como as diferentes partes de um sistema interagem entre si para realizar uma função, e a ordem em que as interações ocorrem quando um determinado caso de uso é executado.

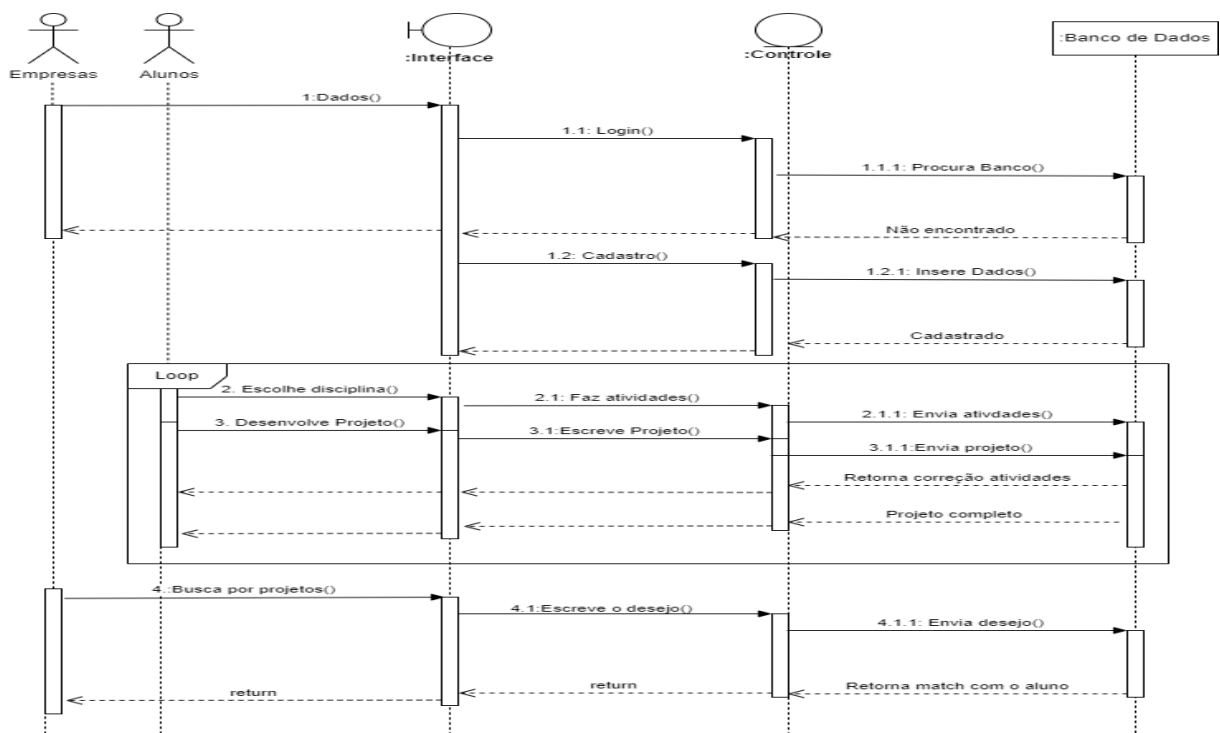


Imagem 3: Diagrama de Sequência

5 LOGOTIPO

5.1 Explicação para as formas do logotipo

O formato circular de bolha azul realça o "mascote" do logo, com a cor laranja sendo mais chamativa diante o azul claro. O formato circular em logotipos são um símbolo de estabilidade e colaboração que é um dos objetivos do projeto também servem para dar uma ideia de acolhimento, positividade e uma mensagem de união.

5.2 Escolha da tipografia

A tipografia usada é a "Segoe UI Black" escolhida por caber junto com o estilo do logo, é leve, redonda e passa uma harmonia entre os 2 com a cor azul "Egyptian Blue" destacando o nome.

5.3 Explicação para a escolha de cores

A cor azul produz segurança, compreensão. Propicia saúde emocional e simboliza lealdade, confiança e tranquilidade.

O laranja, além de significar movimento, espontaneidade, tolerância, gentileza, é uma cor estimulante, a junção das cores se tornou atrativa tanto quanto harmônica para a logo.

5.4 Paleta de cores

- Orange Pantone (Picker - #FF5A00)(RGB - 255, 90, 0)
- Orange Rust (Picker - B73B00)(RGB - 183, 59, 0)
- Aqua Blue (Picker - #00FEFF)(RGB - 0, 254, 255)
- Light Sea Green Blue (Picker - #00ABAB)(RGB - 0, 171, 171)
- Egyptian Blue (Picker - #003097) (RGB - 0, 48, 151)
- Celeste Blue (Picker - #C9FFFF)(RGB - 201, 255, 255)



Imagem 4: Paleta de cores

5.5 Desenvolvimento do logotipo

Nossa logo passou por muitas mudanças desde seu primeiro esboço, este tópico tem como intuito apresentar todas as mudanças e desenvolvimento.



Imagem 5: Primeiro esboço



Imagem 6: Segundo esboço



Imagem 7: Terceiro esboço

5.6 Logotipo final



Imagem 8: Logotipo final

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

6.1 Conclusão

A internet é uma importante ferramenta para o desenvolvimento da educação em nosso país e no mundo. Toda tecnologia é bastante ampliada, sendo aplicada em vários seguimentos, como no desenvolvimento pessoal e na perspectiva de futuro para nossos estudantes.

De modo geral, as dificuldades em que os estudantes em diferentes idades relatam passar hoje são as mesmas que ingressantes no ensino pré-fundamental passarão a enfrentar, caso não ocorra nenhuma mudança ou investimentos na área da educação. Nosso trabalho também tem como ensino moral demonstrar o quão “simples” pode ser montada uma base para que não só os estudantes, quanto toda população pode ser beneficiar e se motivar a estudar e conseqüentemente realizar os seus objetivos profissionais.

A estrutura do nosso projeto promete trazer esses estudantes de modo que identifiquem possibilidades de alcançar seus objetivos pessoais e profissionais, através de conhecimento. Com uma completa estrutura de estudo e apresentação de projetos para empresários que poderão possibilitar oportunidades de empregos e investimentos.

A seção a seguir apresenta sugestões de trabalhos futuros com o objetivo de encorajar a continuidade do trabalho desenvolvido

6.2 Trabalhos Futuros

Nosso intuito é tornar Deep Thinker uma plataforma de influência mundial, onde conhecimento e ciências gerais são compartilhadas e desenvolvidas, auxiliando empresas e órgãos de educação na propagação do saber.

Também visamos ser patrocinadores de projetos que possam contribuir para o mesmo objetivo, tomarmos influência o bastante para mover grandes ideias para o mundo, tornando um lugar mais livre.

Nossos planos não se retêm apenas para a educação, grandes ideais também podem auxiliar na saúde, ciência, qualidade e expectativa de vida entre muitos outros.

Possibilitando assim investimentos na divulgação e atingimento da nossa plataforma, para que ela seja conhecida mundialmente. Alcançando o público alvo e possibilitando mudança de vida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

TRT9 JUS. **Conceito: Caso de Uso.**

https://www.trt9.jus.br/pds/pdst9/guidances/concepts/use_case_BB199D1B.html.

PLÍNIO VENTURA. **Entendendo o Diagrama de Sequência da UML.** On 4 out, 2018 Last updated 7 fev, 2021. <https://www.ateomomento.com.br/diagrama-de-sequencia-uml/>.

MIRO. **Modelo para Diagrama de Contexto.** <https://miro.com/pt/modelos/diagrama-de-contexto/>.

RICARDO FERRAZ. **Dois milhões de adolescentes estão fora da escola no Brasil.** São Paulo, 13 set 2022, 19h27. <https://veja.abril.com.br/educacao/dois>.