

**PLANO DE ATIVIDADES EXTRAORDINÁRIAS**

CURSO		MÓDULO	Componente Curricular Sigla
Técnico em Desenvolvimento de Sistemas		3º	Projetos, RMS e PPDM
COMPONENTE CURRICULAR	AULAS PREVISTAS	DOCENTE(S)	TURMA(S)
Projetos, Requisitos e Modelagem de Software, Programação Para Dispositivos Móveis	40	Rafael, Reenye e Wellington	3DES
UNIDADE DE COMPETÊNCIA	OBJETIVO		
	Projetos têm como objetivo proporcionar a aquisição de capacidades técnicas relativas ao planejamento, desenvolvimento e implantação de sistemas computacionais com foco nas necessidades do cliente, bem como o desenvolvimento de capacidades sociais, organizativas e metodológicas adequadas a diferentes situações profissionais.		

**CAPACIDADES TÉCNICAS**

1. Definir a sequência das atividades para desenvolvimento dos componentes, de acordo com os requisitos do sistema (3)
3. Projetar os componentes do sistema considerando as plataformas computacionais (3)
4. Definir os recursos humanos e materiais para o desenvolvimento dos componentes (2)
5. Elaborar cronograma das etapas sequenciadas do desenvolvimento dos componentes, considerando a integração com outros profissionais envolvidos no projeto (2)
9. Elaborar documentação técnica do sistema (2)
10. Implementar as funcionalidades de acordo com os requisitos definidos

**CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS.**

8. Seguir método de trabalho (15)
9. Trabalhar em equipe (2)
10. Comunicar-se com clareza

**CONHECIMENTOS**

- 3.1. Escopo
- 3.2. Revisão dos objetivos
- 3.3. Análise de riscos
- 3.4. Cronograma
- 3.5. Recursos
- 3.6. Custos
- 3.7. Documentação
- 3.8. Avaliação do projeto
  - 3.8.1. Análise do projeto
  - 3.8.2. Documentação de avaliação
4. Apresentação do projeto
  - 4.1. Definição dos recursos necessários
  - 4.2. Definição da programação
    - 4.2.1. Tempo
    - 4.2.2. Local
    - 4.2.3. Público (participantes)

Instrumento de avaliação / exercícios / Atividades.

<b>Componente curricular:</b> PROJETOS	<b>Atividade:</b> Desenvolvimento de projeto.	<b>Nota:</b>
<b>Unidade:</b> SENAI Jaguariúna	<b>Data:</b> /    /	
<b>Aluno:</b>	<b>Nº:</b>	<b>Turma:</b>

Esta atividade compreende os três componentes curriculares ministrados a turma 3DES.

Definidos os temas dos projetos, seguiremos o cronograma a seguir para os próximos 15 dias de suspensão das atividades presenciais:

**Cronograma Grafico Gantt**

	Março											Abril		
Atividades	18	19	20	23	24	25	26	27	30	31		1	2	3
Cronograma Grafico Gantt	X	X												
Documentação Inicial		X	X											
Códigos fonte Banco de Dados 1.0			X	X	X									
Códigos fonte Back-End API 1.0				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Códigos fonte Back-End Web 1.0				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Códigos fonte Front-End Web 1.0				X	X	X	X	X						
Códigos fonte Front-End Mobile 1.0				X	X	X	X	X						

**Descrição das atividades**

**Cronograma Grafico Gantt:** Desenvolver um cronograma utilizando a ferramenta Gráfico de Gantt distribuindo as tarefas para os integrantes do grupo.

**Documentação Inicial:** TAP (Termo de Abertura do Projeto), EAP (Escopo contendo os requisitos funcionais e não funcionais) para representar os requisitos funcionais utilizar DCUs (Diagramas de Casos de Uso), **Business Canvas** e **Resposta da entrevista com os usuários**.

**Códigos fonte Banco de Dados 1.0:** Script de criação e população do banco de dados inicial.

**Códigos fonte Back-End API 1.0:** Desenvolvimento inicial do webservice com conexão com o Banco de Dados.

**Códigos fonte Back-End Web 1.0:** Desenvolvimento inicial do Back-end consumindo a API.

**Códigos fonte Front-End Web 1.0:** Desenvolvimento das telas iniciais.

**Códigos fonte Front-End Mobile 1.0:** Desenvolvimento das telas iniciais do aplicativo.

Legenda	
X	Desenvolvimento
X	Entrega

**Temas dos Projetos**

<b>Eventos Esportivos</b>	Matheus, David, Fabrício e Vinícius (Um criador e gerenciador de eventos esportivos - EventCraetoR (ETCR)) composto por um website e um aplicativo, onde o organizador do evento pode criar novos eventos, montar tabelas para competições, acompanhar inscrições on-line, entre outras funcionalidades.
<b>Controle de Frota</b>	Ana, José, Karina, Marcus e Ygo (Um website e aplicativo mobile que gerencie frotas de automóveis de empresas, localização, consumo de combustíveis e outras informações)
<b>Rede Social Empresarial</b>	Stevan, Willian, Sabrina, Lethícia e Vitor. (Para que empresas possam discutir interesses e possibilidades de acordos, marcando reuniões e abraçando ideais em comum)

**OBS:** Serão utilizados diversos meios para comunicação e entrega das atividades.

**Canal 1:** Grupo de WhatsApp da turma – Comunicação primária com os instrutores, postagens de prints de tela, áudios, pequenos vídeos e links de conteúdos web.

**Canal 2:** E-mails dos instrutores: [reenye.lima@sp.senai.br](mailto:reenye.lima@sp.senai.br), [rafael.malves@sp.senai.br](mailto:rafael.malves@sp.senai.br), [wellington.martins@sp.senai.br](mailto:wellington.martins@sp.senai.br).

**Canal 3:** site web [wellifabio.000webhostapp.com](http://wellifabio.000webhostapp.com), Site e ou aplicativo **Discord** (Compartilhamento de área de trabalho)