

CAMPUS+: CONECTANDO VOCÊ AOS CURSOS QUE FAZEM A DIFERENÇA

Murilo Coelho dos Santos – 248735

Enzo Luiz Ramos – 248349

Isadora Muniz Santos – 248676

Murilo Antunes Garcia – 248950

Victor Rodriguez de Oliveira – 249166

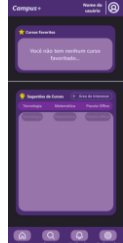
Kenzo Wendell Vassão Yonaha – 248981

Rodrigo Henrique Geraldo

INTRODUÇÃO

O projeto Campus+ iniciou para resolver o problema que os calouros da Engenharia da Computação tinham ao se depararem com matérias de Análise de Dados e Algoritmos, pois muitas vezes eles não tinham um conhecimento básico de Pacote Office ou de programação, o que consequentemente os deixavam perdidos ao terem essas aulas. Nosso projeto tem como foco a ODS 4 que visa entregar educação de qualidade aos universitários e mostrar os melhores cursos extra curriculares de uma forma interativa, fácil e que facilite a vida desses estudantes que estão ingressando no mundo universitário.

Figura 1. Colocar a legenda.



Fonte: Elaborado pelos autores.

JUSTIFICATIVA

- Desde a pandemia houve uma crescente procura por cursos online. Além disso, Temos forte concorrência, pois apps de educação estão em alta, há materiais que estão protegidos por direitos autorais.
- Os concorrentes conseguem atrair uma base de usuários mais ampla devido à sua oferta diversificada de cursos que possui uma variedade maior de áreas de interesse
- Pretende-se que os novos ingressantes das faculdades e universidades obtenham um melhor aproveitamento de um determinado curso escolhido.

PROPOSTA DE SOLUÇÃO

Para o preparo eficiente dos alunos ingressantes nos cursos da área da engenharia, será desenvolvido o protótipo de um app que apresentará os cursos básicos, que visa construir a base de conhecimento necessária para o início da jornada do estudante.

OBJETIVOS

- Realizar uma pesquisa de mercado e de usuários para entender as necessidades dos estudantes e a concorrência existente.
- Realizar uma pesquisa de campo por meio de formulário e perguntas para outros alunos do campus Facens.
- Organizar os dados coletados e estudar a ferramenta de prototipação do aplicativo.
- Definir quais serão as funções de cada página do Layout, por meio da jornada do usuário.
- Montagem das páginas do Layout por meio da ferramenta Figma.

ORÇAMENTO

Tabela 1. Tabela de orçamento.

Conteúdo	Orçamento Baixo	Período
Software	Gratuito	-
Desenvolvedores	Gratuito	-
Publicação Android	-	-
Publicação IOS	-	-
Servidor	-	-

RESULTADOS E VALIDAÇÃO

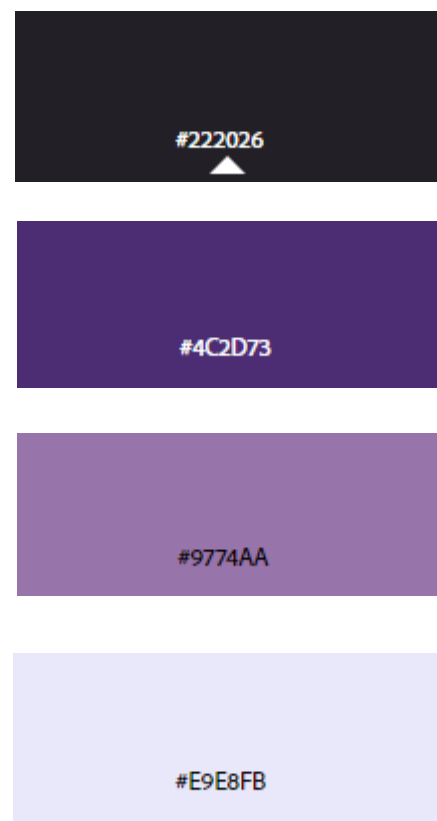
Iniciamos nosso projeto fazendo uma tela “base”, na qual essa tela seria a que daria forma a todas as outras. Após isso, definimos a paleta de cor presente no nosso app, com a finalidade do aplicativo de ter cores que agradam o usuário e não desgaste sua visão. A partir dessas duas bases as ideias e as formas das outras telas fluíram naturalmente.

Figura 2. Tela base



Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 3. Paleta de cor



Fonte: Elaborado pelos autores.

CONCLUSÃO

Nesse projeto, conseguimos desenvolver o layout que gostaríamos e vimos que realmente nosso projeto era muito bom, porém tiveram ideias que queríamos implementar, mas por falta de tempo não conseguimos adicionar ao nosso projeto. Mesmo assim, conseguimos entregar a base do nosso layout com a maioria das propostas fornecidas pelos membros do grupo.

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos aos estudantes Murilo Coelho dos Santos, Enzo Luiz, Isadora Muniz, Murilo Garcia, Victor Rodrigues e Kenzo Wendell, e ao professor Rodrigo Henrique Geraldo