

**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE SÃO JOSÉ DOS CAMPOS
FATEC PROFESSOR JESSEN VIDAL**

ÍTALO BONILHA NASCIMENTO.

**PORTFÓLIO DE APRENDIZAGEM DE
PROJETOS INTEGRADO (API) -
LIV, A SUA ASSISTENTE NA HORA DA COMPRA.**

São José dos Campos
2026

ÍTALO BONILHA NASCIMENTO

**PORTFÓLIO DE APRENDIZAGEM DE
PROJETOS INTEGRADO (API) -
LIV, A SUA ASSISTENTE NA HORA DA COMPRA.**

Trabalho de Graduação apresentado à Faculdade de Tecnologia de São José dos Campos, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Tecnólogo em **Análise e Desenvolvimento de Sistemas**.

Orientador: Prof. Fernando Masanori Ashikaga.

São José dos Campos
2026

ÍTALO BONILHA NASCIMENTO

**PORTFÓLIO DE APRENDIZAGEM DE
PROJETOS INTEGRADO (API) -
LIV, A SUA ASSISTENTE NA HORA DA COMPRA.**

Trabalho de Graduação apresentado à Faculdade de Tecnologia de São José dos Campos, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Tecnólogo em **Análise e Desenvolvimento de Sistemas**.

Prof. Fernando Masanori Ashikaga - FATEC

Prof. Emanuel Mineda Carneiro - FATEC

Prof. José Walmir Gonçalves Duque - FATEC

____/____/____

DATA DA APROVAÇÃO

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por me conceder força, sabedoria e perseverança durante toda a trajetória acadêmica, permitindo-me superar os desafios encontrados.

À minha família, que sempre me incentivou e me ajudou em toda e qualquer situação enfrentada ao longo desses anos. Expresso minha profunda gratidão por esse apoio incondicional, incentivo e compreensão em todos os momentos, especialmente nos períodos mais difíceis desta caminhada, aqueles em que pensei em desistir, e encontrei força neles. Sem eles, a realização deste trabalho não seria possível.

Aos meus professores, deixo meu sincero agradecimento pelos ensinamentos, orientações e conhecimentos compartilhados ao longo de toda a jornada universitária que contribuíram significativamente para minha formação acadêmica, profissional e pessoal.

Por fim, agradeço a todos que direta e indiretamente contribuíram para a concretização deste Trabalho de Graduação.

RESUMO

O presente trabalho apresenta o desenvolvimento de diferentes projetos de software elaborados ao longo da trajetória acadêmica. Utilizando tecnologias e metodologias voltadas ao desenvolvimento web e à construção de soluções computacionais, os projetos desenvolvidos abordam diferentes necessidades e problemáticas, envolvendo sistemas de gerenciamento, autenticação de usuários, conciliação financeira, interfaces responsivas, aplicativos mobile, integração entre serviços e utilização de inteligência artificial generativa permitindo a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos durante o curso. Para a realização dos projetos foram utilizadas metodologias ágeis de desenvolvimento baseadas em levantamento de requisitos, organização estrutural, modelagem de dados, implementação e testes, além da aplicação de boas práticas de programação. Durante o desenvolvimento foram empregadas tecnologias modernas de front-end e back-end, banco de dados relacionais, APIs, ferramentas de versionamento e estruturas visando o maior desempenho, organização e escalabilidade às aplicações desenvolvidas. Os resultados obtidos demonstram como as necessidades em cada projeto foram atendidas além de evidenciar a evolução técnica e profissional ao longo da formação acadêmica. Conclui-se que o desenvolvimento prático de projetos contribui significativamente para a consolidação dos conhecimentos teóricos, preparando o autor para os desafios encontrados no mercado de tecnologia e no desenvolvimento de sistemas computacionais.

Palavras-Chave: Desenvolvimento web; Engenharia de software; Sistemas computacionais; Arquitetura de Software; Aplicações web; Tecnologias da informação.

ABSTRACT

This paper presents the development of different software projects carried out throughout the academic journey. Using technologies and methodologies focused on web development and the construction of computational solutions, the developed projects address different needs and problems, involving management systems, user authentication, financial reconciliation, responsive interfaces, mobile applications, service integration, and the use of generative artificial intelligence, enabling the practical application of the knowledge acquired during the course. For the development of the projects, agile methodologies based on requirements gathering, structural organization, data modeling, implementation, and testing were used, in addition to the application of good programming practices. During the development process, modern front-end and back-end technologies, relational databases, APIs, versioning tools, and frameworks aimed at improving performance, organization, and scalability were employed in the developed applications. The results obtained demonstrate how the requirements of each project were successfully met, while also highlighting the technical and professional evolution achieved throughout the academic training process. It is concluded that the practical development of projects significantly contributes to the consolidation of theoretical knowledge, preparing the author for the challenges found in the technology market and in the development of computational systems.

Keywords: Web development; Software engineering; Computational systems; Software architecture; Web applications; Information technology.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. PROJETOS	10
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	21
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	23
4. APÊNDICE A – PORTFÓLIO.....	25

1. INTRODUÇÃO

A evolução constante da tecnologia da informação e o crescimento da transformação digital têm impulsionado a necessidade de desenvolvimento de sistemas cada vez mais eficientes. Nesse contexto, o desenvolvimento de aplicações web e mobile, sistemas computacionais e soluções digitais tornou-se essencial para empresas e usuários que buscam automatizar processos, otimizar atividades e melhorar a experiência na utilização de seus serviços tecnológicos.

Durante a trajetória acadêmica, diferentes projetos foram desenvolvidos com o objetivo de aplicar, na prática, os conhecimentos adquiridos ao longo do curso. Abrangendo áreas como desenvolvimento web, engenharia e arquitetura de software, modelagem de dados, autenticação e gerenciamento de usuários, análise e manipulação de dados, integração entre serviços e plataformas, desenvolvimento mobile e utilização da inteligência artificial generativa, os projetos contemplam soluções voltadas à resolução de problemas reais, permitindo não só o desenvolvimento das competências necessárias, mas também a consolidação do aprendizado na prática.

As diversas problemáticas abordadas nos trabalhos desenvolvidos estão relacionadas diretamente às necessidades de novas soluções tecnológicas capazes de atender diferentes cenários e necessidades do mercado atual. Além disso, o avanço constante das tecnologias exige profissionais capacitados para desenvolver aplicações seguras, responsivas, escaláveis e alinhadas às exigências atuais da área de tecnologia.

Para isso, na implementação dos projetos foram utilizadas diferentes linguagens para o front e back-end, diferentes bancos de dados relacionais, APIs, ferramentas de versionamento, frameworks modernos e estruturas voltadas à escalabilidade e desempenho das aplicações, tornando a proposta ainda mais eficiente, não se prendendo a uma prática ou outra, e sim expandindo os conhecimentos, conhecendo novas ferramentas ao longo dos semestres.

A relevância deste trabalho está na demonstração prática da evolução acadêmica e profissional adquirida por meio do desenvolvimento dos projetos apresentados, evidenciando a aplicação de metodologias ágeis, algo de extremo valor para profissionais da área, apresentando aos universitários o conceito de levantamento de requisitos, modelagem estrutural, testes e boas práticas de programação, visando sempre a maior organização para a manutenção de código e, claro, a eficiência dos sistemas desenvolvidos, formando profissionais cada vez mais capacitados.

Dessa forma, o trabalho contribui para demonstrar a importância da prática no processo de formação profissional, permitindo a integração entre teoria e desenvolvimento real de software, instigando novas habilidades que só aparecem em ambientes reais de produção, sejam acadêmicos ou profissionais.

Os resultados obtidos demonstram que os projetos desenvolvidos atenderam aos objetivos propostos, solucionando as necessidades identificadas em cada contexto apresentado. Além disso, o desenvolvimento das aplicações possibilitou o aprimoramento técnico, a experiência prática e maior compreensão sobre os processos essenciais para o desenvolvimento de qualquer sistema.

2. PROJETOS

Tabela 1 – Lista de Projetos API

Título do Projeto	Referência
DispVag	Nascimento (2026 ^a)
TrackCash	Nascimento (2026 ^b)
Visiona	Nascimento (2026 ^c)
Greenneat	Nascimento (2026 ^d)
Oracle	Nascimento (2026 ^e)
DomRock	Nascimento (2026 ^f)

Fonte: Elaborado por NASCIMENTO, Ítalo (2026).

2.1 2022 – 1º semestre – DispVag, a plataforma de Vagas e Cursos na Área de T.I.

O projeto DISPVAG (NASCIMENTO, 2026^a) foi desenvolvido durante o primeiro semestre do curso de Análise Desenvolvimento de Sistemas da FATEC São José dos Campos – Prof. Jessen Vidal, tendo como parceiro acadêmico a própria instituição por meio do CADI – Centro de Aprendizagem em Desenvolvimento e Integração, responsável pela aplicação da metodologia API aos alunos ingressantes.) O projeto teve como objetivo introduzir os estudantes ao desenvolvimento de soluções voltadas a problemas reais, utilizando metodologias ágeis e práticas de mercado.

A proposta do projeto consistiu no desenvolvimento de uma aplicação web destinada à divulgação e segmentação de vagas de emprego, cursos e certificações na área de Tecnologia da Informação. A problemática apresentada estava relacionada à dificuldade encontrada por estudantes e profissionais em localizar conteúdos específicos de acordo com suas áreas de interesse dentro do setor de tecnologia, considerando a ampla quantidade de informações disponíveis e a falta de segmentação eficiente em plataformas convencionais.

Como solução, desenvolveu-se a plataforma denominada DISPVAG, cujo nome foi criado a partir do acróstico da expressão “vaga disponível”. O sistema foi projetado para oferecer uma interface intuitiva, responsiva e de fácil utilização, permitindo ao usuário acessar vagas de emprego, cursos, certificações e métricas relacionadas às habilidades exigidas pelo mercado de tecnologia. A aplicação também disponibilizou gráficos informativos e recursos de filtragem para facilitar a navegação e a busca por conteúdos específicos, proporcionando uma experiência mais dinâmica e acessível aos usuários.

O autor atuou no projeto exercendo o papel de Product Owner (PO), sendo responsável pela comunicação com o cliente, levantamento de requisitos, criação e organização do backlog, e acompanhamento do progresso da equipe durante as sprints. Também participou ativamente das reuniões de alinhamento e validação do sistema, contribuindo para a organização estratégica do projeto e para a garantia do atendimento às necessidades propostas pelo cliente.

Durante o desenvolvimento prático, o autor contribuiu na estruturação visual da aplicação, auxiliando na criação das páginas utilizando HTML e CSS, além de participar da implementação dos gráficos informativos presentes no sistema. Também foi responsável pela pesquisa e organização das vagas, cursos e métricas exibidas na plataforma, buscando garantir relevância e alinhamento com as necessidades do público-alvo. Outra funcionalidade implementada foi a página de dúvidas frequentes, permitindo o envio de mensagens por meio de formulário integrado ao sistema.

Para o desenvolvimento da solução foram utilizadas tecnologias como HTML, CSS, JavaScript, Python, SQL e o framework Bootstrap, além da utilização do GitHub como ferramenta de versionamento, colaboração e gerenciamento do projeto. Também foram empregados recursos do pacote Microsoft Office para organização da documentação e apresentação da aplicação. O sistema foi estruturado visando usabilidade, organização visual e facilidade de navegação, proporcionando melhor experiência aos usuários finais.

O projeto obteve resultados positivos durante sua apresentação na feira tecnológica da instituição, recebendo avaliações favoráveis de professores, alunos e visitantes externos, principalmente em relação à facilidade de utilização, organização das informações e proposta apresentada como solução para segmentação de vagas e conteúdos da área de tecnologia da informação.

Conforme Sommerville (2019), a engenharia de software envolve a aplicação de abordagens organizadas e disciplinadas para o desenvolvimento de sistemas, visando qualidade, viabilidade de manutenção e atendimento às necessidades dos usuários. Os conceitos apresentados pelo autor foram aplicados durante o desenvolvimento do projeto, especialmente nas etapas de levantamento de requisitos, organização do backlog e implementação das funcionalidades do sistema.

2.2 2022 – 2º semestre – TrackCash, o sistema de conciliação financeira.

O projeto foi desenvolvido durante o segundo semestre do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas da FATEC São José dos Campos – Prof. Jessen Vidal, tendo

como parceiro acadêmico a empresa TrackCash, organização voltada à gestão financeira e ao gerenciamento de transações empresariais. A proposta do projeto consistiu no desenvolvimento de uma solução B2B capaz de centralizar informações financeiras provenientes de diferentes plataformas de vendas, como ecommerce, marketplaces e lojas físicas, permitindo melhor controle e acompanhamento das operações financeiras realizadas pelos clientes.

A problemática apresentada pela empresa estava relacionada à dificuldade de gerenciamento e conciliação de transações financeiras de múltiplas plataformas em um único ambiente. As informações encontravam-se descentralizadas, dificultando o acompanhamento de vendas, pagamentos, divergências financeiras e controle operacional das contas. Dessa forma, surgiu a necessidade de criação de uma aplicação capaz de integrar dados financeiros e facilitar o gerenciamento de usuários, operadores e permissões de acesso ao sistema.

Como solução, no projeto TrackCash (NASCIMENTO, 2026b) desenvolveu-se uma aplicação desktop voltada à centralização e gerenciamento de dados financeiros integrados. O sistema permitia que os usuários realizassem autenticação utilizando e-mail, senha ou token de acesso, possibilitando a autorização de integração com APIs e planilhas automatizadas utilizadas pela empresa parceira. Após a validação das credenciais, o sistema realizava o armazenamento das informações necessárias para integração e gerenciamento dos dados financeiros, proporcionando maior controle e organização das operações realizadas pelos clientes da plataforma.

O autor atuou no projeto exercendo novamente o papel de Product Owner (PO), sendo responsável pela comunicação entre equipe de desenvolvimento e cliente, levantamento de requisitos, organização do backlog e acompanhamento das entregas realizadas durante as sprints. Também participou das reuniões semanais de alinhamento, contribuindo para interpretação das necessidades da empresa parceira e direcionamento estratégico da equipe de desenvolvimento.

Durante o desenvolvimento prático, o autor aperfeiçoou a organização dos requisitos funcionais e não funcionais do sistema, estruturando o backlog de forma mais detalhada e priorizada. Também participou da modelagem do banco de dados, elaborando o Diagrama

Entidade Relacionamento (DER) para representação das entidades e relacionamentos da aplicação. Outra contribuição relevante foi a implementação da lógica de geração e validação de tokens utilizados para autorização de acesso às informações integradas ao sistema.

Para o desenvolvimento da solução foram utilizadas tecnologias como Java, Java Swing, HTML, MySQL e GitHub, além do ambiente de desenvolvimento NetBeans e ferramentas auxiliares de organização e comunicação como Slack e pacote Microsoft Office.

O sistema foi estruturado visando a organização, a segurança das validações e a facilidade de utilização, proporcionando melhor experiência para os usuários responsáveis pelo gerenciamento financeiro.

Os resultados obtidos demonstraram que a aplicação conseguiu atender às necessidades apresentadas pela empresa parceira, oferecendo maior centralização das informações financeiras e melhor controle operacional das integrações realizadas. O projeto também contribuiu significativamente para o aprimoramento técnico do autor em áreas como levantamento de requisitos, modelagem de banco de dados, organização de backlog, priorização de requisitos e aplicação de metodologias ágeis em projetos reais.

De acordo com Pressman e Maxim (2021), a engenharia de software envolve processos estruturados de análise, desenvolvimento e validação de sistemas, visando qualidade, confiabilidade e atendimento às necessidades do cliente. Os conceitos abordados pelos autores foram aplicados durante o desenvolvimento do projeto, especialmente nas etapas de levantamento de requisitos, organização do backlog e modelagem da solução desenvolvida.

2.3 2023 – 3º semestre – Visiona, o sistema para gerenciar usuários.

O projeto foi desenvolvido durante o terceiro semestre do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas da FATEC São José dos Campos – Prof. Jessen Vidal, tendo como parceiro acadêmico a empresa VISIONA, organização fundada em 2012 a partir de uma parceria estratégica entre a Embraer Defesa & Segurança e a Telebras, com atuação voltada à integração de sistemas espaciais e serviços via satélite.

A proposta do projeto Visiona (NASCIMENTO, 2026b) consistiu no desenvolvimento de um sistema de gerenciamento de usuários com autenticação e autorização de acesso a serviços internos, permitindo diferentes níveis de permissões entre usuários administrativos e usuários comuns. A problemática apresentada pela empresa estava relacionada à ausência de um sistema centralizado capaz de controlar acessos, permissões e visualização de informações estratégicas da aplicação, comprometendo a organização e segurança do gerenciamento dos usuários.

Como solução, desenvolveu-se uma aplicação web com interface intuitiva voltada ao gerenciamento de contas e permissões. O sistema possibilitou o cadastro, edição, exclusão e

visualização de usuários, além da atribuição de permissões específicas de acordo com cada perfil de acesso. Também foram implementados dashboards responsáveis pela exibição de informações gerais do sistema, permitindo controle mais eficiente das permissões relacionadas à visualização e manipulação de dados.

O autor atuou no projeto exercendo a função de desenvolvedor, participando diretamente das atividades de front-end e back-end da aplicação. Entre as responsabilidades desempenhadas estiveram a participação em reuniões de brainstorming, análise de requisitos em conjunto com a equipe, implementação de layouts, testes, correções de falhas e otimização de desempenho da aplicação durante as sprints de desenvolvimento.

Durante o desenvolvimento prático, houve aprofundamento nos conceitos relacionados ao desenvolvimento back-end, principalmente em temas como APIs, estruturação de rotas e gerenciamento de autenticação de usuários. O autor foi responsável pela organização do endereçamento de rotas da aplicação, implementação do sistema de login com diferenciação entre perfis administrativos e usuários comuns, desenvolvimento da funcionalidade de recuperação de senha e criação dos dashboards presentes no sistema. Também participou das etapas de revisão de código e debug ao longo do desenvolvimento do projeto.

Para a implementação da solução foram utilizadas tecnologias como Node.js, JavaScript, TypeScript, React e PostgreSQL, além de ferramentas como Git, GitHub, Figma, Slack e pacote Microsoft Office para organização, versionamento e comunicação da equipe. A arquitetura da aplicação foi estruturada visando segurança, organização do código, desempenho e facilidade de manutenção, garantindo melhor experiência de uso e gerenciamento do sistema.

Os resultados obtidos demonstraram que o sistema desenvolvido conseguiu atender às necessidades apresentadas pela empresa parceira, oferecendo maior controle de acesso, gerenciamento de permissões e organização dos usuários da plataforma. O projeto também contribuiu significativamente para o aprimoramento técnico do autor em desenvolvimento back-end, autenticação de usuários, estruturação de APIs e organização de aplicações web modernas.

De acordo com o descrito por Sommerville (2019), sistemas de software voltados ao gerenciamento de usuários e controle de acesso devem priorizar segurança, organização estrutural e confiabilidade das informações, garantindo que diferentes perfis de usuários possuam permissões adequadas dentro da aplicação. Esses conceitos foram aplicados durante o desenvolvimento do sistema, principalmente na implementação dos mecanismos de autenticação e autorização de usuários.

2.4 2023 – 4º semestre – Greenneat, a reciclagem de óleo vegetal.

O projeto GREENEAT (Nascimento, 2026d) foi desenvolvido durante o quarto semestre do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas da FATEC São José dos Campos – Prof. Jessen Vidal, tendo como Parceiro Acadêmico a empresa GREENNEAT, organização voltada ao desenvolvimento de produtos de limpeza sustentáveis com foco em sustentabilidade e economia circular. A proposta apresentada pela empresa consistiu no desenvolvimento de uma plataforma capaz de gerenciar de forma eficiente o processo de reciclagem de óleo vegetal utilizado em estabelecimentos comerciais.

A problemática apresentada estava relacionada ao baixo índice de reciclagem de óleo vegetal no Brasil, considerando que grande parte do material descartado é eliminada de forma irregular, causando impactos ambientais negativos. Embora existam iniciativas voltadas à coleta do óleo descartado, observou-se a ausência de um sistema eficiente que incentivasse a participação dos estabelecimentos e possibilitasse o gerenciamento completo do processo de reciclagem e reaproveitamento do material coletado.

Como solução, desenvolveu-se uma plataforma web baseada nos conceitos de economia circular, permitindo que estabelecimentos cadastrados acumulassem créditos a partir do descarte correto de óleo vegetal utilizado. Os créditos gerados poderiam ser utilizados para aquisição de produtos comercializados pela GREENNEAT em sua loja virtual. Dessa forma, o sistema promovia um ciclo sustentável no qual o óleo descartado era reciclado e transformado em novos produtos, posteriormente disponibilizados aos próprios participantes da plataforma, incentivando práticas sustentáveis e reduzindo impactos ambientais.

O autor atuou no projeto exercendo novamente a função de desenvolvedor, participando das atividades de front-end e back-end da aplicação. Entre as responsabilidades desempenhadas estiveram a participação em reuniões de brainstorming, análise de requisitos junto à equipe, implementação de interfaces, realização de testes, correções de falhas, otimização de desempenho e manutenção contínua do sistema durante as etapas de desenvolvimento.

Durante o desenvolvimento prático, houve aprofundamento nos conceitos relacionados ao desenvolvimento front-end, especialmente na estruturação e estilização das interfaces da aplicação. Também foram reutilizados conhecimentos adquiridos em projetos anteriores para implementação do sistema de rotas internas da plataforma e desenvolvimento das funcionalidades relacionadas ao gerenciamento de créditos e troca de produtos na loja virtual.

O sistema foi estruturado visando boa experiência de navegação, organização visual e facilidade de utilização pelos usuários da plataforma.

Para o desenvolvimento da solução foram utilizadas tecnologias como Node.js, JavaScript, React, React Bootstrap e MySQL, além de ferramentas auxiliares como Git, GitHub, Canva, Slack e pacote Microsoft Office para organização, comunicação e versionamento do projeto. A arquitetura da aplicação foi planejada visando escalabilidade, organização estrutural e facilidade de manutenção do sistema.

Os resultados obtidos demonstraram que a plataforma desenvolvida conseguiu atender aos objetivos propostos pela empresa parceira, oferecendo uma solução capaz de incentivar a reciclagem de óleo vegetal por meio de mecanismos de recompensa e economia circular. O projeto também contribuiu significativamente para o aprimoramento técnico do autor em desenvolvimento front-end, organização estrutural de aplicações web e implementação de regras de negócio mais complexas.

Segundo Pressman e Maxim (2021), o desenvolvimento de sistemas computacionais exige não apenas implementação técnica, mas também compreensão das regras de negócio e das necessidades dos usuários, visando criar soluções eficientes, sustentáveis e alinhadas aos objetivos organizacionais. Esses conceitos foram aplicados durante o desenvolvimento da plataforma, principalmente na construção das funcionalidades relacionadas ao gerenciamento de créditos e fluxo de reciclagem proposto pela empresa parceira.

2.5 2024 – 5º semestre – Oracle, um aplicativo mobile para a gestão de parceiros.

O projeto foi desenvolvido durante o quinto semestre do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas da FATEC São José dos Campos – Prof. Jessen Vidal, tendo como Parceiro Acadêmico a empresa ORACLE, organização multinacional norte-americana amplamente reconhecida pelo desenvolvimento de soluções voltadas ao gerenciamento de bancos de dados e serviços de tecnologia da informação para grandes empresas.

A proposta do projeto consistiu no desenvolvimento de uma aplicação mobile destinada ao gerenciamento de parceiros comerciais da empresa, permitindo o cadastro, atualização e acompanhamento do desenvolvimento profissional dos parceiros vinculados à organização. O sistema também deveria possibilitar a parametrização gradual do nível de conhecimento dos parceiros em diferentes áreas específicas de atuação conforme apresentado em Oracle (NASCIMENTO, 2026e).

A problemática apresentada estava relacionada à deficiência no gerenciamento das informações dos parceiros de negócio da empresa, principalmente nos processos de cadastro, atualização de dados, acompanhamento da evolução profissional, definição dos níveis de conhecimento e geração de relatórios gerenciais. Essas limitações dificultavam o controle das informações estratégicas relacionadas aos parceiros e comprometiam a eficiência do acompanhamento realizado pela organização.

Como solução, desenvolveu-se uma aplicação mobile voltada ao gerenciamento dos parceiros da ORACLE, permitindo o cadastro e gerenciamento das informações profissionais dos usuários da plataforma. O sistema foi projetado para classificar os parceiros de acordo com seus níveis de conhecimento em áreas específicas, oferecendo recursos de acompanhamento profissional e geração de relatórios gerenciais. Também foram implementadas funcionalidades para exportação de relatórios em formato PDF, permitindo maior praticidade no compartilhamento e análise das informações cadastradas.

O autor atuou novamente na função de desenvolvedor, participando das atividades de front-end e integração entre as camadas da aplicação. Entre as responsabilidades desempenhadas estiveram análise de requisitos, implementação de interfaces, participação em reuniões de brainstorming, testes, correção de falhas e otimização de desempenho do sistema ao longo das sprints de desenvolvimento.

Durante o desenvolvimento prático, houve aprofundamento nos conceitos relacionados ao desenvolvimento mobile, tecnologia até então inédita para o autor. Foram realizados estudos complementares sobre aplicações mobile, utilização de emuladores e integração entre front-end e back-end. O autor participou diretamente da implementação das funcionalidades responsáveis pela geração de relatórios e acompanhamento da evolução profissional dos parceiros, incluindo parametrização dos níveis de conhecimento e disponibilização de arquivos em PDF para download. Também contribuiu na estilização e organização visual das páginas da aplicação.

Para o desenvolvimento da solução foram utilizadas tecnologias como React Native, JavaScript, MongoDB, Expo e Android Studio, além de ferramentas auxiliares como Git, GitHub, Figma, Canva, Slack e pacote Microsoft Office para organização, prototipação, comunicação e versionamento do projeto. A aplicação foi estruturada visando responsividade, organização visual, facilidade de utilização e compatibilidade com dispositivos móveis.

Os resultados obtidos demonstraram que a aplicação desenvolvida conseguiu atender às necessidades apresentadas pela empresa parceira, oferecendo maior controle sobre as informações dos parceiros comerciais e facilitando o acompanhamento do desenvolvimento

profissional dos usuários cadastrados. O projeto também contribuiu significativamente para o aprimoramento técnico do autor em desenvolvimento mobile, integração de sistemas e geração automatizada de relatórios.

Segundo Pressman e Maxim (2021), aplicações modernas devem priorizar usabilidade, integração entre sistemas e adaptação às necessidades dos usuários, principalmente em ambientes corporativos que demandam gerenciamento eficiente de informações. Esses conceitos foram aplicados durante o desenvolvimento da aplicação mobile, especialmente na implementação das funcionalidades de gerenciamento, relatórios e acompanhamento dos parceiros da plataforma.

2.6 2024 – 6º semestre – DomRock, Liv, a sua assistente na hora da compra.

O projeto foi desenvolvido durante o sexto semestre do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas da FATEC São José dos Campos – Prof. Jessen Vidal, tendo como Parceiro Acadêmico a empresa DomRock, organização voltada ao desenvolvimento de soluções tecnológicas baseadas em inteligência artificial, com foco em produtividade e apoio à tomada de decisões estratégicas nas organizações.

De acordo com o que foi apresentado em DomRock (NASCIMENTO, 2026f) a proposta do projeto consistiu no desenvolvimento de um chatbot baseado em Inteligência Artificial Generativa capaz de interpretar dados provenientes de uma base contendo avaliações, comentários e feedbacks de consumidores sobre produtos. O principal objetivo da solução era facilitar a análise e interpretação dessas informações por meio de uma interação conversacional intuitiva, dispensando a necessidade de utilização de dashboards complexos e relatórios técnicos tradicionais.

A problemática apresentada estava relacionada à dificuldade enfrentada pelos consumidores durante o processo de pesquisa e decisão de compra de produtos, principalmente devido ao grande volume de informações disponíveis em plataformas digitais. Muitos usuários apresentavam insegurança na escolha dos produtos por não conseguirem interpretar avaliações, opiniões e características técnicas de forma prática e acessível. Dentro desse contexto surgiu a LIV, uma assistente virtual baseada em Inteligência Artificial Generativa capaz de interagir com os usuários por meio de linguagem natural desenvolvida para auxiliar os consumidores na hora da compra.

O sistema permitia consultar avaliações positivas e negativas, comparar produtos, solicitar recomendações de compra, filtrar resultados com base em critérios específicos e obter

sugestões alinhadas às necessidades do usuário. A plataforma foi estruturada para funcionar como uma assistente virtual de compras, fornecendo respostas inteligentes e contextualizadas a partir da análise dos dados disponíveis na base de informações.

O autor atuou no projeto exercendo a função de Product Owner, sendo responsável pela organização e planejamento das atividades relacionadas ao desenvolvimento da solução. Entre as principais responsabilidades desempenhadas estiveram a comunicação entre cliente e equipe de desenvolvimento, definição de prioridades, elaboração e organização do backlog, criação de user stories, definição de critérios de aceitação, planejamento das tarefas utilizando Planning Poker e acompanhamento contínuo das atividades realizadas durante as sprints.

Durante o desenvolvimento prático, houve aprofundamento nos conceitos relacionados à atuação do Product Owner em projetos envolvendo Inteligência Artificial Generativa e metodologias ágeis. O autor foi responsável pela definição dos requisitos funcionais e não funcionais do sistema, elaboração de Definition of Ready (DoR) e Definition of Done (DoD), acompanhamento das atividades no Jira e condução das apresentações realizadas ao longo das sprints. Também participou dos testes relacionados ao comportamento da LLM, realizando ajustes de temperatura e avaliando a variabilidade das respostas geradas pelo modelo, visando melhor controle sobre possíveis inconsistências e alucinações da inteligência artificial.

Para o desenvolvimento da solução foram utilizadas tecnologias como Python, Pandas, Jupyter Notebook, Vue.js, LangChain e modelos de linguagem baseados em Inteligência Artificial Generativa, além do modelo Gemini IA para processamento de linguagem natural e automação das respostas inteligentes. Também foram utilizadas ferramentas como Git, GitHub e Jira para versionamento, organização e gerenciamento ágil do projeto. A arquitetura da aplicação foi planejada visando escalabilidade, organização estrutural e eficiência no processamento das informações.

Os resultados obtidos demonstraram que a solução desenvolvida conseguiu atender às necessidades apresentadas pelo parceiro acadêmico, oferecendo aos usuários uma forma mais prática e intuitiva de analisar avaliações e opiniões sobre produtos. O projeto também contribuiu significativamente para o aprimoramento técnico do autor em áreas relacionadas à Inteligência Artificial Generativa, gerenciamento ágil de projetos, engenharia de prompts e integração de modelos de linguagem natural em aplicações computacionais.

Segundo Russell e Norvig (2021), sistemas de inteligência artificial modernos devem ser capazes de interpretar informações, aprender padrões e auxiliar usuários na tomada de decisões por meio de interações inteligentes e contextualizadas. Esses conceitos foram

aplicados durante o desenvolvimento da plataforma LIV, principalmente na utilização de modelos de linguagem natural para interpretação de dados e geração automatizada de respostas ao usuário.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os projetos desenvolvidos ao longo da graduação em Análise e Desenvolvimento de Sistemas proporcionaram uma experiência prática fundamental para a consolidação dos conhecimentos teóricos adquiridos durante o curso. A aplicação da metodologia de Aprendizagem por Projetos Integrados (API) possibilitou contato direto com problemas reais apresentados por diferentes parceiros acadêmicos, permitindo o desenvolvimento de soluções tecnológicas alinhadas às necessidades do mercado e às exigências atuais da área de tecnologia da informação.

Ao longo dos semestres, observou-se uma evolução significativa nas competências técnicas, acadêmicas e profissionais desenvolvidas. Os projetos possibilitaram a ampliação dos conhecimentos relacionados ao desenvolvimento web, desenvolvimento mobile, banco de dados, arquitetura de software, inteligência artificial generativa, integração de sistemas, autenticação de usuários, modelagem de dados e utilização de metodologias ágeis. Além disso, a diversidade de tecnologias utilizadas durante os projetos permitiu maior contato com ferramentas modernas amplamente utilizadas no mercado de trabalho.

As atividades integradoras também contribuíram para o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao trabalho em equipe, comunicação, organização de tarefas, levantamento de requisitos, resolução de problemas e adaptação a diferentes cenários e desafios técnicos. A atuação em diferentes papéis dentro das equipes, como Product Owner e Desenvolvedor, possibilitou compreender tanto aspectos relacionados à gestão e organização dos projetos quanto questões técnicas voltadas ao desenvolvimento e implementação das soluções propostas.

Durante o desenvolvimento dos projetos foram enfrentados desafios relacionados à complexidade das regras de negócio, aprendizado de novas tecnologias, organização das equipes, integração entre sistemas e adaptação às necessidades dos parceiros acadêmicos. Entretanto, tais dificuldades contribuíram diretamente para o amadurecimento profissional e acadêmico do autor, estimulando a busca constante por aprendizado, aprimoramento técnico e desenvolvimento de soluções cada vez mais eficientes e organizadas.

Outro aspecto relevante foi a aproximação proporcionada entre ambiente acadêmico e mercado de trabalho. O contato com empresas reais permitiu compreender melhor as demandas profissionais da área de tecnologia, além de evidenciar a importância da utilização de metodologias ágeis, boas práticas de programação e organização estrutural no desenvolvimento de software. As experiências adquiridas durante os projetos demonstraram como a prática

integrada ao ensino contribui significativamente para a formação de profissionais mais preparados para atuar em diferentes segmentos da tecnologia da informação.

Dessa forma, conclui-se que os projetos integradores desempenharam papel essencial na formação técnica, acadêmica e pessoal do autor, permitindo não apenas a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos durante o curso, mas também o desenvolvimento de competências fundamentais para o mercado de trabalho. As experiências vivenciadas ao longo da graduação reforçaram a importância da aprendizagem contínua, da adaptação às novas tecnologias e da prática colaborativa no desenvolvimento de sistemas computacionais modernos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADRIANO, Thiago da Silva. Guia prático de TypeScript: melhore suas aplicações JavaScript. São Paulo: Casa do Código, 2021.

DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. Java: como programar. 10. ed. São Paulo: Pearson, 2017.
GAMMA, Erich et al. Design patterns: Abstraction and reuse of object-oriented design. In: European Conference on Object-Oriented Programming. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 1993. p. 406-431.

HUGGING FACE. Sentence Transformers. Disponível em:
<https://huggingface.co/sentence-transformers>. Acesso em: 01 mar. 2026.

LANGCHAIN. LangChain Documentation. 2026. Disponível em:
<https://www.langchain.com/>. Acesso em: 26 maio 2026.

NASCIMENTO, Ítalo. DispVag. GitHub, 2026a. Disponível em:
<https://github.com/TechForce-ADS/DispVag>. Acesso em: 26 maio 2026.

NASCIMENTO, Ítalo. TrackCash. GitHub, 2026b. Disponível em:
<https://github.com/TechForce-ADS/TrackCash>. Acesso em: 26 maio 2026.

NASCIMENTO, Ítalo. Visiona. GitHub, 2026c. Disponível em:
<https://github.com/TechForce-ADS/Visiona>. Acesso em: 26 maio 2026.

NASCIMENTO, Ítalo. Greenneat. GitHub, 2026d. Disponível em:
<https://github.com/TechForce-ADS/Greenneat>. Acesso em: 26 maio 2026.

NASCIMENTO, Ítalo. Oracle. GitHub, 2026e. Disponível em: <https://github.com/TechForce-ADS/Oracle>. Acesso em: 26 maio 2026.

NASCIMENTO, Ítalo. DomRock. GitHub, 2026f. Disponível em:
<https://github.com/TechForce-ADS/DomRock>. Acesso em: 26 maio 2026.

NASCIMENTO JR., O. S. Introdução à Orientação a Objetos com C++ e Python: uma abordagem prática. São Paulo: Novatec, 2017.

PAUL, Akshat; NALWAYA, Abhishek. React Native for Mobile Development. [S.l.]: Apress, 2019.

PRESSMAN, Roger S.; MAXIM, Bruce R. Engenharia de Software: uma abordagem profissional. 9. ed. Porto Alegre: AMGH, 2021.

RUSSELL, Stuart; NORVIG, Peter. Inteligência Artificial: uma abordagem moderna. 4. ed. Rio de Janeiro: GEN LTC, 2021.

SCHWABER, Ken; SUTHERLAND, Jeff. The Scrum Guide: The Definitive Guide to Scrum: The Rules of the Game. [S.l.]: Scrum.org & Scrum Inc., 2020.

SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. 10. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2019.

SUTHERLAND, Jeff. Scrum: A arte de fazer o dobro de trabalho na metade do tempo. Rio de Janeiro: Leya Brasil, 2014.

4. APÊNDICE A – PORTFÓLIO

Ítalo Bonilha Nascimento



Contatos:

LINKEDIN

GITHUB

Introdução

Olá! Me chamo Ítalo Bonilha, tenho 22 anos, sou estudante do 6º Semestre de Análise e Desenvolvimento de Sistemas na FATEC São José dos Campos - Prof. Jessen Vidal e formado técnico em Desenvolvimento de sistemas pela ETEC - Prof. Ilza Nascimento Pintus e especialista em TI pelo grupo Ânima, sendo o responsável pelo sistema na Anhembi Morumbi.

Meu interesse por tecnologia despertou desde pequeno, sempre tive dentro de mim o interesse e a curiosidade para explorar, mesmo que de forma simples em um computador antigo que meu pai usava para trabalho. Meu interesse pela área foi se desenvolvendo conforme o desenrolar do curso técnico, onde eu tive um contato não somente como usuário mas também a oportunidade de enxergar a tecnologia como uma ferramenta, conhecendo o HTML, CSS, Banco de Dados, e o Design Digital que fizeram eu me interessar ainda mais pelo curso e pela área que estava entrando. Posteriormente escolhi a faculdade porque vi nela a oportunidade de seguir aprofundando meus conhecimentos em uma área crescente no mercado atual, que gera diversas oportunidades e pode entregar uma boa qualidade de vida tanto no âmbito profissional, quanto no pessoal. Sempre tive interesse em computadores, redes, internet etc, a tecnologia sempre me atraiu e ao longo dos anos pude entender como tudo funciona e me aperfeiçoar em como fazer tudo funcionar, e ver quão interessante é como as coisas se completam e como há sempre o que aprender, onde tudo se torna possível a quem sabe como realizar.

Minha primeira experiência na área foi em um estágio na empresa Valltech, fazendo manutenção preventiva nos equipamentos, tanto em hardware fazendo formatações, limpezas, e upgrades quando necessário (como adicionar uma nova memória RAM ou trocar o SSD por exemplo) quanto em preparação de backup e principalmente prestando suporte aos nossos clientes, era uma empresa focada em controle de acesso e cftv. Nela além de ter meu primeiro contato profissional com hardware pude aprender mais sobre protocolo http, funcionamento de servidor e cliente, mexer ativamente com o banco de dados (MongoDB) buscando alternativas a problemas que apareciam sendo desafiado a ir além da resolução simples do problema, e instigado a ir em busca da origem, do porque aquele problema vinha a existir e como resolvê-lo de forma eficiente resultando em uma solução definitiva e não temporária. Este portfólio acadêmico visa atender os requisitos do Trabalho de Graduação e mostrar um pouco mais não só sobre mim mas também sobre meus projetos que foram desenvolvidos ao longo desse período universitário.

Neste portfólio encontram-se projetos realizados na iniciativa "Aprendizado por Projeto Integrador (API)", um projeto proposto pela faculdade onde nós, alunos, nos conectamos a empresas reais e fornecemos a elas soluções para problemas que enfrentam.

Visando o nosso aprendizado de forma interativa e prática, o projeto também nos insere em conceitos do mercado de trabalho, como:

- Metodologia Ágil;
- Divisão em sprints;
- Divisão de funções sendo elas Scrum Master (SM), Product Owner (PO) e grupo DEV;
- Reuniões com os representantes das empresas;
- Reuniões entre o grupo de desenvolvimento formado em sala para a conclusão satisfatória do desafio proposto.

2022 - 1

Parceiro Acadêmico

- FATEC SÃO JOSÉ DOS CAMPOS - PROF. JASSEN VIDAL. (Professor Antônio Egydio)

A Faculdade de Tecnologia Prof. Jessen Vidal (FATEC SJC) de São José dos Campos faz parte de um seleto e importante grupo de instituições brasileiras de ensino superior de tecnologia do estado de São Paulo, pertencentes ao Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza (CEETEPS), a instituição que possui excelência em seus cursos de graduação tem como objetivo formar profissionais nas áreas de atuação escolhida de forma mais específica.

No primeiro semestre a FATEC Prof. Jessen Vidal se responsabilizou por introduzir aos novos alunos o modelo de avaliação e aprendizado denominado API, onde eles seriam a empresa parceira a fornecer o desafio a ser cumprido ao decorrer do semestre para que fôssemos familiarizados e pudéssemos trabalhar com empresas reais ao decorrer dos semestres que viriam.

Este projeto pioneiro e idealizado pela própria instituição visa a finalidade de avaliar seus alunos por meio de um trabalho semestral, que aborda problemas e soluções do mercado atual na área de especialização.

Problema:

O problema proposto era um sistema web para facilitar a busca por vagas e cursos na área de TI, com o objetivo de segmentar o conteúdo de acordo com a área respectiva endereçando e facilitando a busca por vagas específicas dentro das diversas ramificações da área de TI. O projeto visava a facilidade do usuário em achar a vaga de seu interesse. Configurando métricas em pontos como de conhecimentos, habilidades e competências, visualmente o sistema deveria ter informações estratégicas sendo postas em gráficos, com maior foco na facilidade de usabilidade do cliente e seus usuários, que neste projeto em sua maioria seriam pessoas de qualquer idade e qualquer tipo de formação em busca de um emprego.

O projeto conta com toda uma documentação de desenvolvimento inserida no GitHub apresentando todos os processos necessários para a fidelização do pedido do cliente.

Os requisitos impostos pelo o cliente para a aplicação eram:

- Linguagem Python;
- Linguagem HTML e CSS;
- Uso do framework Bootstrap;
- Apresentação via GitHub;
- Ter no mínimo 5 páginas (Página principal do projeto, Vagas de Empregos, Cursos e Certificações, Métricas (conhecimentos necessários, habilidades e requisitos) e Localização das vagas e cursos); Apresentação presencial do projeto.

Solução:

- [Acesse o Projeto:](#)

O objetivo do projeto era a criação de um site que fosse capaz de fornecer e segmentar cursos e vagas TI específicas de cada área. Este projeto foi batizado como DISPVAG (acróstico de VAGA

DISPONÍVEL invertendo as palavras e usando as primeiras letras, "DISPONível VAGa") e foi apresentado como uma solução simples porém eficaz e de fácil usabilidade para os usuários.

DISPVAG foi projetado para atender às necessidades crescentes do mercado de trabalho, proporcionando aos candidatos uma experiência de busca de emprego mais fácil, personalizada e eficiente, para atingir seu objetivo foram fornecidos recursos de filtragem avançados, onde os usuários podem facilmente encontrar as vagas que correspondem às suas habilidades e interesses com um sistema que foi desenvolvido com uma interface intuitiva e amigável, pensando na melhor experiência pro usuário.

No seu lançamento, DISPVAG recebeu um feedback positivo tanto de empresas que vieram a feira tecnológica prestigiar e conhecer os projetos desenvolvidos pelos alunos do primeiro semestre quanto por colegas de sala e professores, findando seu objetivo e sendo classificado como um site com ótima curva de aprendizado por seu fácil entendimento e navegabilidade que realmente facilita e entrega o proposto podendo ser implementado de forma eficaz como uma solução viável no cenário de fornecimento de vagas de emprego na região do Vale do Paraíba.

Tecnologias Utilizadas:

Para a realização deste projeto foram usadas as seguintes tecnologias:

- HTML e CSS: Utilizados para a estruturação e estilização do site visando uma experiência visualmente agradável e de fácil entendimento;
- Canvas: Para a criação de elementos gráficos interativos, enriquecendo a experiência do usuário;
- Pacote Office: Utilizado para a organização da equipe, documentação e apresentação do projeto; GitHub: Plataforma para a entrega, acompanhamento do professor (cliente) e colaboração no código-fonte;
- Python e JavaScript: Linguagens de programação essenciais para o desenvolvimento do back-end, front-end e das funcionalidades do sistema;

- SQL: Linguagem para a manipulação e consulta ao banco de dados;

Contribuição Pessoal:

Neste projeto eu pude ter o primeiro contato com a função de Product Owner (PO) tendo como principais funções:

- Entender a necessidade do cliente sendo o que ele queria e entendia como essencial ao seu sistema;
- Fazer reuniões para apresentar o progresso do projeto e entender as necessidades do mesmo; Criação do backlog;
- Mostrar ao grupo qual era o caminho a ser seguido através de estratégias montadas;
- A pesquisa de vagas reais para serem inseridas no sistema junto com cursos e métricas; Auxílio no front-end;
- Apresentação final do projeto para o cliente e turma.

Desenvolvimento Prático

Hard Skills:

- HTML e CSS - realizo com autonomia;
- Pacote Office - realizo com autonomia;
- Gestão de Código e Colaboração - realizo com autonomia;
- GitHub - realizo com auxílio;
- Python - realizo com auxílio;
- JavaScript - realizo com auxílio;
- Manipulação, Criação e Consulta de Dados - realizo com autonomia;

Soft Skills:

Compromisso e Proatividade: Como era o primeiro semestre, nenhum de nós tinha um conhecimento avançado se fazendo necessária o compromisso e a proatividade para aprender e desenvolver novas habilidades o que incluiu estudos fora do horário de aula, como participação em cursos online, leitura de documentação técnica, realização de testes práticos e experimentação ativa com as ferramentas necessárias.

Comunicação: A habilidade de comunicação foi essencial para garantir a colaboração e o relacionamento tanto com a equipe quanto com o cliente, para que de forma eficaz conseguíssemos compartilhar entre nós as informações, ideias e feedbacks. Para isso realizei diversas reuniões presenciais e online para garantir que todos estivessem alinhados para resolvermos quaisquer dúvidas ou problemas.

- Trabalho em equipe: O relacionamento interpessoal é importantíssimo e por isso visei um ambiente de trabalho cooperativo e aberto a sugestões, a todo momento expressando minhas ideias mas também abrindo a discussão e escutando ativamente a minha equipe.
- Gestão de tempo: As estratégias montadas por mim visavam não só o desenvolvimento do projeto definindo prioridades mas também a garantia de que o projeto andasse e se cumprisse no prazo, de forma que não era aceitável entregas atrasadas. Mantendo essa postura disciplinada e organizada pude maximizar a produtividade e eficiência das entregas.

2022-2

Parceiro Acadêmico

- TRACKCASH.

A TrackCash é uma empresa focada na gestão financeira, projetada para ajudar empresas de diferentes tamanhos e setores a organizar suas finanças.

Projeto:

A ideia do projeto a ser realizado no segundo semestre era oferecer uma solução de negócios B2B com intuito de conciliar em um lugar só as vendas e pagamentos de diversas plataformas de comércio como ecommerce, marketplace e lojas físicas, oferecendo aos seus clientes um painel para que eles possam visualizar e gerenciar transações financeiras das suas respectivas plataformas de vendas, realizando um processo de conciliação financeira. Também englobava o escopo do projeto a funcionalidade de criação e gerenciamento de contas para usuários e operadores.

Problema:

A problemática apresentada era a dificuldade das empresas em controlar e conciliar transações financeiras de múltiplas plataformas de vendas em um único lugar. Muitas informações ficavam descentralizadas, dificultando o acompanhamento de pagamentos, vendas e divergências

financeiras. Assim, o sistema deveria permitir a centralização dessas informações em um painel integrado, facilitando o gerenciamento financeiro e o controle de acessos de usuários e operadores através de diferentes permissões.

Solução:

- [Acesse o Projeto:](#)

Como solução, criamos uma aplicação intuitiva de fácil entendimento para que os clientes dessem a autorização por meio de email, senha ou token para que os sistemas da TrackCash pudessem ter acesso a API'S e planilhas automatizadas e assim o sistema salvaria as informações de usuários, senhas e tokens fornecidos.

Tecnologias Utilizadas

Como principal tecnologia usamos HTML e JAVA. Tecnologias Utilizadas:

- JAVA - Linguagem de programação principal do projeto;
- Java Swing - Conjunto de biblioteca e ferramentas;
- NetBeans - Ambiente de desenvolvimento integrado;
- MySQL - Banco de dados;
- Canva - Usado para prototipação;
- Pacote Office - Gestão da equipe;
- Git - Versionamento do código;
- GitHub - Armazenamento do projeto e registro de documentação;
- Discord - Ferramenta de comunicação da equipe;
- Slack - Ferramenta de comunicação entre Product Owner e cliente.

Contribuições Pessoais:

Neste projeto pude dar continuidade e me aprofundar na função de Product Owner (PO) tendo como principais funções:

- Entender o que o cliente queria e via como essencial ao seu sistema, e agora não um professor da faculdade mas sim um representante legal de uma empresa não fictícia;
- Reuniões semanais para apresentar ao cliente o progresso do projeto e ouvir suas especificações;
- Mostrar ao grupo qual era o caminho a ser seguido, sendo a conexão DEV'S - cliente;
- Compreender mais sobre o sistema da TrackCash e sobre seus métodos de negócio principalmente de validação de informações;
- Auxílio no Front-End;
- Auxílio no Back-End;
- Apresentação final.

Desenvolvimento Prático

Hard Skills:

- HTML e CSS, realizo com autonomia;
- Pacote Office, realizo com autonomia;
- Gestão de Código e Colaboração, realizo com autonomia;
- NetBeans, realizo com auxílio;
- GitHub, realizo com autonomia;
- Desenvolvimento Java Back-End, realizo com auxílio;
- Java Swing, realizo com auxílio;
- Manipulação de Dados, realizo com autonomia;
- MYSQL, realizo com autonomia;
- Análise de requisitos, realizo com autonomia;
- Slack, realizo com autonomia.

-
-
-
-
-
-

Soft Skills:

Autonomia: Essencial para a antecipação de problemas de forma que nos adiantássemos e sanássemos alguns antes deles crescerem e se tornarem grandes impecilios.

Liderança: Se fez necessária mais do que nunca pois a equipe necessitou de um líder, agora tratandose de uma empresa real era minha responsabilidade mostrar a equipe o caminho a seguir.

Resolução de Problemas: Essencial para desenvolver soluções eficientes aos desafios técnicos apresentados ao longo das sprints, como a criação de sistemas de validação seguros aos clientes e a constante evolução como PO de forma a entender os desafios técnicos enfrentados pela equipe. A habilidade de resolver problemas foi importante para identificar, analisar e solucionar problemas que surgem durante o desenvolvimento garantindo que as funcionalidades atendam aos requisitos estipulados

Comunicação Eficaz: A comunicação foi essencial pois sendo a conexão da equipe de desenvolvimento com o cliente diversas vezes foi necessário falar "duas linguas", a lingua técnica com a equipe traduzindo a uma forma mais simples para o cliente e vice versa, entendendo a linguagem simples do cliente e transformando em termos técnicos a passar para a equipe dando o direcionamento a ser seguida. Se fez fundamental para discutir melhorias, alterações e ideias onde a comunicação aprimorou a colaboração da equipe sendo importantissima para alinhar o projeto com as expectativas do cliente as necessidades do usuário e a capacidade da equipe.

Em 2023-1

Parceiro Acadêmico

- VISIONA

A empresa foi fundada em 2012 e surgiu como uma parceria estratégica entre a Embraer Defesa & Segurança e a Telebras tendo foco na integração de sistemas espaciais e na oferta de serviços via satélite.

-

Projeto:

No terceiro semestre desenvolvemos um sistema de gerenciamento de usuários com autenticação e autorização para acesso de serviços, assim havendo divisão entre as contas de usuários com diferentes permissões e dashboards com dados gerais do sistema.

Problema:

A problemática apresentada era a falta de um sistema de gerenciamento de usuários com autenticação e autorização das permissões necessárias para o uso de seus serviços, assim o sistema teria que permitir a adição, edição, exclusão e visualização dos usuários e gerar dashboards de determinados dados e separar quem podia ver o dashboard, quem podia excluir alguma informação e quem não poderia.

Solução:

- [Acesse o projeto:](#)

Como solução criamos um sistema com uma interface de gerenciamento intuitivo seguindo os parâmetros dados pelo cliente. Houve a separação de perfis onde teria o usuário comum e o perfil administrativo podendo listar, adicionar, deletar, editar e atribuir permissões para os usuários.

Tecnologias Utilizadas

Como principal tecnologia usamos Postgres, JavaScript e TypeScript. Tecnologias Utilizadas:

- NodeJS - Ambiente de execução;
- JavaScript - Principal linguagem de programação;
- React - Biblioteca utilizada para o Front-End;
- TypeScript - Linguagem de programação auxiliar;
- Postgres - Banco de dados;
- Figma - Usado para prototipação;
- Pacote Office - Gestão da equipe;
- Git - Versionamento do código;
- GitHub - Armazenamento do projeto e registro de documentação;
- Discord - Ferramenta de comunicação da equipe;
- Slack - Ferramenta de comunicação entre Product Owner e cliente.

Contribuições Pessoais:

Neste projeto eu tive o primeiro contato com a função de Desenvolvedor tendo como principais funções:

- Desenvolvimento Front-End;
- Desenvolvimento Back-End;
- Participação em reuniões de brainstorming;
- Análise de requisitos com a equipe;
- Colaboração para implementar layouts e designs;
- Teste e debugs;
- Otimização de desempenho do código e da interface de usuário;
- Manutenção contínua do software até sua entrega.

► Desenvolvimento

Prático **Hard Skills:**

- Gestão de Código, realizo com autonomia;
- NodeJs, realizo com auxílio;
- GitHub, realizo com auxílio;
- Desenvolvimento Front-end, realizo com autonomia;
- Desenvolvimento de Back-End, realizo com autonomia;
- JavaScript, realizo com autonomia;
- Manipulação, Criação e Consulta de Dados, realizo com autonomia;
- MYSQL, realizo com autonomia;
- Análise de requisitos, realizo com autonomia; Slack, realizo com autonomia;

Soft Skills:

Senso Critico: Foi necessário que eu aprimorasse meu senso critico para que eu entregasse uma solução completa e satisfatória, com o senso critico apurado pude realizar melhor as tarefas como dev entregando qualidade e também na parte de debug onde estar com o olhar atento fez toda diferença;

Colaboração: Foi muito importante esse fator dentro da equipe pois ter uma equipe é rede de apoio mutua, sempre aprendendo e ensinando, onde muitas vezes a equipe me ajudou a solucionar um

- problema de uma forma que eu não havia imaginado, da mesma forma pude também mostrar outros

pontos de vista fazendo com que os meus colegas também expandissem a visão construindo assim um projeto muito melhor e completo, com diferentes óticas porém um mesmo objetivo;

Empatia: Pude ver como algumas dificuldades não representam o mesmo tamanho para todos, entender isso e me colocar no lugar do próximo fez com que eu encontrasse desafios que pareceram gigantes para mim mas para meus colegas não eram e eles me mostram como supera-los e através dessa empatia para comigo eu pude ter empatia para com eles, e mostrar que alguns desafios dos quais eles acharam gigantes não eram para mim, e não seriam para nós. Nenhum problema é maior que uma equipe que se une e isso foi um dos maiores aprendizados que levei deste projeto;

Em 2023-2# Parceiro Acadêmico

- GREENNEAT.

A Greenneat é uma empresa focada na criação de produtos de limpeza sustentável com o foco na sustentabilidade e na economia circular dos produtos e comercialização. A proposta era desenvolver uma plataforma focada na gestão eficiente do processo de reciclagem de óleo de fritura usado.

Projeto:

No quarto semestre desenvolvemos um sistema web com regras de negócio complexas, com foco na economia circular, com objetivo de gerenciar a reciclagem de óleo vegetal. O sistema requereu a criação de um gestor de crédito que cabia a ele permitir a troca de créditos por produtos de limpeza fornecidos na loja virtual Grenneat.

Problema:

O problema se dava por que apenas 2% do óleo vegetal é reciclado no Brasil, e a maioria é descartado de forma irregular gerando impactos ambientais negativos. Apesar de existirem iniciativas que coletam o óleo descartado, não havia um sistema eficaz para incentivar e gerenciar essa reciclagem de forma abrangente e eficiente.

Solução:

- [Acesse o projeto:](#)

Desenvolvemos um projeto que tinha o intuito de criar uma plataforma que incentivava a reciclagem por meio de um sistema de créditos que podiam ser trocados em produtos Grenneat. Os estabelecimentos cadastrados poderiam acumular créditos ao descartar o óleo vegetal usado e trocar por produtos do seu interesse na loja virtual Grenneat. Isso criava um ciclo de economia circular, onde o óleo descartado era reciclado para produzir os produtos Grenneat que por sua

vez eram adquiridos pelos próprios participantes do sistema, promovendo assim a sustentabilidade e fechando o ciclo de produção e consumo e diminuindo o impacto negativo ambiental.

Tecnologias Utilizadas:

Como principal tecnologia usamos JavaScript, NodeJS e React Bootstrap. Tecnologias Utilizadas:

NodeJS - Ambiente de execução;

-
-
-
- JavaScript - Linguagem de programação usada no Front-end e Back-end;
- React - Biblioteca utilizada para o Front-End;
- MySQL - Banco de dados usado para armazenar as informações;
- Canva - Usado para prototipação;
- Pacote Office - Gestão da equipe;
- Git - Versionamento do código;
- GitHub - Armazenamento do projeto e registro de documentação;
- Discord - Ferramenta de comunicação da equipe;
- Slack - Ferramenta de comunicação entre Product Owner e cliente.

Contribuições Pessoais:

Nesse projeto atuei novamente como desenvolvedor com as principais funções:

- - Desenvolvimento Front-End;
 - Desenvolvimento Back-End;
 - Participação em reuniões de brainstorming;
 - Análise de requisitos com a equipe;
 - Colaboração com designers para implementar layouts e designs;
 - Teste e debugs;
 - Otimização de desempenho do código e da interface de usuário;
 - Manutenção contínua do software até sua entrega.
- Desenvolvimento

Prático **Hard Skills:**

- HTML e CSS, realizo com autonomia;
- NodeJs, realizo com autonomia;
- Gestão de Código e Colaboração, realizo com autonomia;
- GitHub, realizo com autonomia;
- JavaScript, realizo com autonomia;
- MYSQL, realizo com autonomia;
- Análise de requisitos, realizo com autonomia;

Soft Skills:

Proatividade: Percebi que quanto mais avançávamos no projeto mais se fazia necessária a proatividade principalmente como dev, sendo ideal o adiantamento para resolver os problemas e não esperar ordens para começar a desenvolver;

Comunicação: Acredito sempre ser importante aprimorar aquilo que nos eleva, comunicação é uma skill que eu acredito ser essencial para trabalho em equipe devendo sempre ser

zelada e melhorada, principalmente como dev, pois não adianta nada ter um sistema que ninguém sabe como funciona por falta de comunicação;

Trabalho em equipe: "Quem ajuda 1 ajuda 2" foi uma frase comumente usada em nosso grupo, se tornando quase uma máxima para nos lembrar que a colaboração mútua e o trabalho em equipe é útil a todos;

Em 2024-1# Parceiro Acadêmico

- ORACLE.

A Oracle é uma empresa fundada nos Estados Unidos que trás consigo a missão de sempre melhorar o gerenciamento de banco de dados e de entregar produtos e serviços na área de tecnologia da informação para ambientes de grandes empresas.

Projeto:

O projeto tinha como objetivo desenvolver um app mobile que consistisse em um sistema de gestão dos parceiros da Oracle, trazendo consigo as funções de cadastrar novos parceiros, gerenciar suas informações e definir a escala gradual de seus conhecimentos.

Problema:

O desafio se dava pela atual gestão insatisfatória de seus parceiros de negócio, onde o sistema pecava com relação ao cadastro de parceiros, atualização de informações, acompanhamento de seu desenvolvimento profissional, parametrização do nível de conhecimento e também na dificuldade na geração de relatórios.

Solução:

- [Acesse o projeto:](#)

Desenvolvemos um projeto que teve o intuito de definir e mostrar a Oracle em que nível estão seus parceiros em questão de conhecimento em dada área específica.

Tecnologias Utilizadas:

Como principal tecnologia usamos MongoDB, React-Native e JavaScript. Tecnologias Utilizadas:

-
-
-
- MongoDB – Banco de dados usado para armazenar as informações;
- Android Studio - para emulação do aplicativo de forma interna;
- JavaScript - Linguagem de programação usada no Front-end e Back-end;
- React - Biblioteca utilizada para o Front-End;
- Expo – Ferramenta usada na emulação do aplicativo de forma externa;
- Canva - Usado para prototipação;
- Pacote Office - Gestão da equipe;
- Figma – Ferramenta usada para a prototipação
- Git - Versionamento do código;
- GitHub - Armazenamento do projeto e registro de documentação;
- Discord - Ferramenta de comunicação da equipe;
- Slack - Ferramenta de comunicação entre Product Owner e cliente.

Contribuições Pessoais:

Nesse projeto atuei novamente como desenvolvedor com as principais funções:

- Desenvolvimento Front-End;
-
-
-
- Desenvolvimento Back-End;

-
-
-

Participação em reuniões de brainstorming;

Análise de requisitos;

Colaboração com designers para implementar layouts e designs;

- Teste e debugs;
- Otimização de desempenho do código e da interface de usuário;
- Manutenção contínua do software até sua entrega.



Desenvolvimento

Prático **Hard Skills:**

- Expo, realizei com auxílio;
- Android Studio, realizei com auxílio;
- Desenvolvimento Front-end, realizei com autonomia;
- Integração Back-End - Front-End, realizei com autonomia;
- MongoDB, realizei com autonomia;
- Análise de requisitos, realizei com autonomia;

Soft Skills:

Autonomia: Tive um desafio muito grande nesse projeto por ser o primeiro contato com desenvolvimento mobile e para isso tive que de forma autônoma ir atrás de ajuda, fazendo estudos por fora com cursos, vídeo aulas e conversando com outros colegas para que eu pudesse fazer uma entrega viável e funcional;

Resolução de problemas: Por ser algo totalmente novo para mim, encontrei muitos problemas e dificuldades, porém isso me instigou ainda mais a superar aqueles desafios e utilizando a autonomia pude aprimorar meus conhecimentos e me tornar eficiente na resolução dos problemas que foram aparecendo ao longo do desenvolvimento.

Em 2024-2# Parceiro Acadêmico

- DomRock.

A DomRock é uma empresa focada na alta produtividade e agilidade nas decisões operacionais e estratégicas das organizações através da inteligência artificial.

Projeto:

O projeto tinha como objetivo desenvolver um chatbot baseado em Inteligência Artificial generativa voltado para a análise de dados disponíveis em uma database específica contendo feedbacks e avaliações de produtos por parte de clientes. O principal objetivo era facilitar a interpretação dos dados (comentários, nota de avaliação do produto e o depoimento dos

-
-
-

consumidores) sem a necessidade de utilizar dashboards complexos ou gráficos apenas uma conversa interativa com o chat.

Problema:

O problema se dava por que muitas pessoas na hora de comprar algo não sabem por onde começar suas pesquisas a respeito do produto da qual tem vontade muitas vezes ficando inseguras com a compra. Dentro dessa necessidade nasceu a LIV.

Solução:

- [Acesse o projeto:](#)

A LIV nasceu da necessidade dos usuários em ter informações de forma facilitada, o seu objetivo era auxiliar de forma prática e intuitiva através de um chat onde o consumidor poderia tirar todas as suas dúvidas referente ao produto desejado, poderia ver avaliações dos clientes, feedbacks positivos e negativos, pedir sugestões de compra, fazer separações baseadas nos critérios avaliativos incluindo comparações de diferentes produtos de um mesmo nicho. A LIV também era capaz de fazer recomendações de produtos com base na necessidade ou interesse do usuário, realmente uma assistente de compras ao dispor.

Tecnologias Utilizadas:

Como principal tecnologia usamos Python, Jupyter e Pandas. Tecnologias Utilizadas:

- Python — Desenvolvimento e manipulação de dados com autonomia;
- Pandas — Tratamento e análise de dados estruturados;
- Jupyter Notebook — Execução e análise de dados com autonomia;
- Git e GitHub — Versionamento e gerenciamento de código;
- Jira — Gestão ágil de projetos e acompanhamento de sprints;
- LangChain — Integração e orquestração de aplicações com LLMs;
- Prompt Engineering — Estruturação de prompts para modelos de IA generativa;
- LLMs — Utilização de modelos de IA generativa para processamento de linguagem natural; Gemini IA: Modelo escolhido de LLM para processamento da linguagem natural, geração de texto e automação das respostas inteligentes;
- Vue.js — Desenvolvimento de interfaces front-end.

Contribuições Pessoais:

Neste projeto atuei como Product Owner sendo responsável pelo planejamento e garantia do desenvolvimento do projeto. Meu papel principal foi garantir a comunicação e o alinhamento entre o cliente e a equipe dev durante todas as etapas do projeto garantindo que tudo saísse como planejado. Organizei e conduzi reuniões para a definição, distribuição de tarefas e suas prioridades e a apresentação das funcionalidades conforme as necessidades do cliente.

-
-
-

► Desenvolvimento Prático

Hard Skills:

- Python — Realizo com autonomia;
- Pandas — Realizo com autonomia;
- Jupyter Notebook — Realizo com autonomia;
- Git e GitHub — Realizo com autonomia;
- Jira — Realizo com autonomia;
- LangChain — Realizo com autonomia;
- Prompt Engineering — Realizo com autonomia;
- LLMs — Realizo com autonomia;
- Vue.js — Realizo com autonomia;
- Metodologias Ágeis — Realizo com autonomia; Product Ownership — Realizo com autonomia.

Soft Skills:

Gestão de equipe: Percebi que no começo a equipe estava meio perdida em relação ao projeto, com um assunto totalmente novo e desafiador estruturar o projeto e tirar o trabalho do 0 trazendo as percepções e o direcionamento foi algo que fez total diferença pois a partir disso a equipe soube o que fazer pra onde ir e mais importante por onde começar, após toda a estruturação, organização e direcionamento a equipe finalmente conseguiu compreender e colocar o projeto pra frente;

Criticidade: Pude desenvolver ainda mais o meu senso crítico pois eu precisava olhar o nosso produto pela ótica do cliente para garantir que atendesse a suas expectativas;

Visão de dono: Fundamental ao papel de PO pois precisei me aprofundar na gestão empresarial e nas responsabilidades que uma empresa tem para com seu cliente precisando entender não só os negócios do meu cliente mas também como ele enxergava o mundo.

-