



X SALÃO DE PESQUISA SETREM

SAPE

PESQUISA PROMOVENDO DESENVOLVIMENTO

14º SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

12ª MOSTRA ESTADUAL DE TRABALHOS DE PESQUISA DA EDUCAÇÃO BÁSICA

12ª MOSTRA ESTADUAL DE PESQUISA DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

11ª JORNADA DE PESQUISA

9ª FÓRUM DE INVENTOS E INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS



Número do ISSN: 1981-2892

MÓDULO MOBILE PARA UM SISTEMA GERENCIADOR DE NOTAS FISCAIS ELETRÔNICAS

Trabalho de: EDUARDO MARCEL SIGNORI (signori8@gmail.com).

Orientado por: TIAGO LUIS CESA SEIBEL (seibeltiago@gmail.com),

CRISTIANO SCHWENING (cristiano@engsoft.com.br).

Sociedade Educacional de Três de Maio - SETREM

Resumo

A computação móvel chegou para ficar, e vem provocando mudanças criando necessidades e se inserindo cada vez mais na vida das pessoas. As empresas devem acompanhar essa mudança, inserindo-se nesse mercado e dispondo soluções que atendam suas características devido às oportunidades que se abrem. Este trabalho teve como objetivo o desenvolvimento de um projeto piloto, elaborando um aplicativo móvel focado na usabilidade e integrado com um software emissor de notas fiscais eletrônicas da empresa Migrate, o GNF-e, buscando inseri-la no mercado mobile. Utilizou-se as técnicas de observação, para acompanhar alguns aplicativos existentes no mercado; técnica de entrevista, utilizada no levantamento de requisitos da aplicação; técnica de testes, com o objetivo de validar as funcionalidades do sistema; e técnica de questionário para medir o nível de usabilidade do aplicativo. De acordo com Lee et. al. (2005), na computação, mobilidade refere-se ao uso de dispositivos móveis funcionalmente poderosos que ofereçam a capacidade de realizar facilmente um conjunto de funções conectando-se com outros dispositivos e usuários. Segundo Jones, Marsden (2006), o sucesso da maioria dos aplicativos móveis depende de uma boa experiência de usuário, se o aplicativo não prover alto valor de funcionalidade alinhado com usabilidade, ele não será utilizado. O aplicativo foi desenvolvido com a ferramenta GeneXus Evolution 2 para as plataformas Android e iOS, seguindo critérios de boas práticas de projetos de software e usabilidade. Testes foram realizados em dispositivos móveis de ambos os sistemas operacionais. Recursos avançados dos aparelhos também foram utilizados, como geração de gráficos, integração com a câmera e recursos de leiaute. O sistema desenvolvido contemplou os requisitos levantados, possuindo uma integração total com o GNF-e. O mesmo possibilita o acompanhamento da emissão através relatórios e gráficos para clientes Migrate, e a verificação da autenticidade das notas fiscais eletrônicas para os demais usuários.

Palavras chaves: Sistemas de Informação, Mobilidade, Software, Usabilidade

Referências

AHONEN, Tomi. Tecnologias móveis para mudar o mundo e fazer dinheiro. HSM Expo Management, novembro 2011.

B'FAR, Reza. Principles Designing and Developing Mobile Applications with UML and XML. 1 ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2005.

FLING, Brian. Mobile Design and Development. Sebastopol: O'Reilly, 2009.

GARGENTA, Marko. Learning Android.1 ed. Sebastopol: O'Reilly, 2011

GIL, Antonio Carlos. Como Elaborar Projetos de Pesquisa. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.

JONES, Matt; MARSDEN, Gary. Mobile Interaction Design. London: Wiley, 2006.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Técnicas de Pesquisa. São Paulo: Atlas, 2006.

LEE, Valentino; SCHNEIDER, Heather; SHELL, Robie. Aplicações Móveis: Arquitetura, projeto e desenvolvimento. São Paulo: Pearson, 2005.

LISBOA, Daniel Márquez. GeneXus: Desarrollo Baseado en el Conocimiento. Montevideo: Magró, 2006.

MARCUS, A. Graphic Design for Electronic Documents and User Interfaces. Reading, MA, Addison Wesley, 1992.

MARK, Dave; NUTTING, Jack; LAMARCHE, Jeff. Beginning iPhone 4 Development: Exploring the iOS SDK. New York: Apress, 2011.

NBR 9241-11. Requisitos Ergonômicos para Trabalho de Escritórios com Computadores. Parte 11 – Orientações sobre Usabilidade. ABNT - Associação Brasileira de Normas Técnicas. Rio de Janeiro, 2000.

NIELSEN, Jacob. Usability engineering. San Francisco: Morgan Kaufmann, 1993.

OLIVEIRA, L. S. Tratado de Metodologia Científica: Projetos de pesquisas, TGI, TCC, monografias, dissertações e teses. 2 ed. São Paulo: Pioneira, 2002.

PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Engenharia de Software: fundamentos, métodos e padrões. Rio de Janeiro: LTC, 2009.

PRESSMAN, Roger S. Engenharia de Software, 6 ed. São Paulo: McGraw-Hill, 2006.

RICHARDSON, Leonard; RUBY, Sam. RESTful Web Services. Sebastopol: O'Reilly, 2007.

SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. São Paulo: Addison Wesley, 2003.

TURBAN, Efraim. Tecnologia de Informação para a Gestão. 6 ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de pesquisa para ciência da computação. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.