

CENTRO PAULO SOUZA  
ETEC PHILADELPHO GOUVÊA NETTO  
Técnico em Informática para Internet

## **APLICATIVO DE AGENDA ACADÊMICA: Você no Controle**

Antônio Papini Neto<sup>1</sup>  
Felipe Caetano Santana<sup>2</sup>  
Hugo Gonçalves Magri<sup>3</sup>  
Profa. Ma. Aline Priscila Schmidt<sup>4</sup>

### **RESUMO**

O trabalho de conclusão de curso aborda a criação de uma plataforma web, na qual auxilie de maneira rápida e eficiente os alunos de qualquer grade escolar a se organizar e monitorar seu desempenho individual em cada disciplina escolar de maneira fácil e acessível. O foco de nossa pesquisa foi em analisar e identificar a dificuldade dos estudantes em se organizar e traçar metas, onde muitos enfrentam muita dificuldade em se organizar e monitorar seu desempenho em cada matéria. O objetivo central do nosso estudo foi identificar elementos necessários para uma plataforma na qual os alunos se sintam confiantes e tenham segurança em suas anotações, assim aumentando a produtividade e conseqüentemente seu desempenho nos estudos. A nossa metodologia foi baseada em nossa pesquisa realizada com alunos da ETEC e de outras instituições de ensino. A estrutura do site foi pensada em um design diferente e intuitivo, integração de anotações rápidas e acompanhamento de matérias. Nossos resultados demonstram que a criação de uma plataforma voltada para estudantes aonde eles se sintam confiantes, melhora seu desempenho e diminui a chance de atrasos em trabalhos ou falta de comprometimento em datas de provas e prazos finais de atividades. As considerações finais apontam a importância da criação de uma plataforma na qual o aluno consiga se organizar e se sentir confiante em seus resultados sendo de grande importância em seu desempenho final.

**Palavras-chaves:** Plataforma web; Desempenho; Estudantes; Organizar.

### **ABSTRACT**

The course conclusion paper addresses the creation of a web platform that helps the students quickly and efficiently organize and monitor their individual performance in each subject, in an easy and accessible way. The focus of our research was to analyze and identify the student's difficulties in organizing themselves and setting goals, where

---

<sup>1</sup> Antônio Papini Neto aluno do curso de Técnico em Informática para Internet da Etec Philadelpho Gouvêa Netto. E-mail: antonio.papini@etec.sp.gov.br

<sup>2</sup> Felipe Caetano Santana aluno do curso de Técnico em Informática para Internet da Etec Philadelpho Gouvêa Netto. E-mail: felipe.santana102@etec.sp.gov.br

<sup>3</sup> Hugo Gonçalves Magri aluno do curso de Técnico em Informática para Internet da Etec Philadelpho Gouvêa Netto. E-mail: hugo.magri@etec.sp.gov.br

<sup>4</sup> Profa. Ma. Aline Priscila Schmidt professora e orientadora do curso de Técnico em Informática para Internet Da Etec Philadelpho Gouvêa Netto. E-mail: aline.schimidt01@etec.sp.gov.br

many find it difficult to keep up and organize themselves in each subject. The main objective of our study was to identify the necessary elements for a platform where students feel confident and secure in their notes, increasing productivity and therefore their study performance. Our methodology was based on research with students from ETEC and other educational institutions. The structure of the site has been thought out with a different and intuitive design, fast note integration and monitoring of subjects. Our results show that creating a platform in which students feel confident improves their performance and reduces the chance of late work or lack of commitment to exam dates and activity final deadlines. The final considerations point to the importance of creating a platform in which students can organize themselves and feel confident in their results, which is of great importance to their final performance.

**Keywords:** Web platform; Performance; Students; Organizing.

## 1 INTRODUÇÃO

Nós, alunos do 3º módulo do curso de Informática para Internet da Etec Philadelpho Gouvêa Netto, escrevemos a seguir uma proposta de trabalho de conclusão de curso com a finalidade de agregar aprendizado e preencher lacunas para indivíduos com dificuldades escolares. A proposta deste trabalho é a criação de uma agenda acadêmica que atenda às necessidades e requisitos de estudantes de forma organizada e intuitiva. Não é incomum casos em que alunos fiquem inseguros quanto à atribuição e prazos de trabalhos escolares, dias letivos e não letivos, informações sobre a situação atual deles em determinadas matérias e informações sobre o que estudaram em determinados dias de aula; para isso, resolvemos criar um site que consiga fornecer todas as informações necessárias para auxiliá-los até uma melhor performance na sua rotina como estudante.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 FUNCIONAMENTO DA ESCOLA COMO ORGANIZAÇÃO

A palavra “escola” tem origem do grego da palavra *scholé*, que tem o significado de “lugar do ócio”, na Grécia antiga onde se surgiram as primeiras escolas que são algo completamente diferente do que é conhecido nos dias atuais, pelo fato delas serem usadas como espaços destinados para que as pessoas refletissem e pensassem em questões da vida em seu tempo livre.

Já as escolas que possuíam um esquema de aprendizagem semelhante à dos dias atuais tiveram se início na idade média em mosteiros da Europa, essas escolas promoviam o ensinamento de conceitos do catolicismo.

Já no Brasil também não foi muito diferente do que na Europa, as primeiras escolas eram pertencentes a igreja católica e tinha a mesma função de ensinar os conceitos do catolicismo.

“A primeira escola do País foi fundada em 1549, em Salvador, pelos primeiros jesuítas que chegaram à Bahia. O nome da instituição era Colégio de Salvador da Bahia, e sua intenção era clara: catequizar índios e convertê-los ao cristianismo.

Já a segunda escola do Brasil foi fundada em 1554 e era outro colégio jesuíta, dessa vez na Vila Piratininga, onde hoje fica a cidade de São Paulo.”

A educação brasileira a princípio pode ser dividida em 4 etapas sendo 3 essências, tendo até a obrigatoriedade por lei dos menores de 18 anos a frequentarem instituição de ensino que são listados como pré-escola e ensinos fundamental e médio que duram juntos um total de 14 anos, nesses anos é tratado e apreendido diversos assuntos que são considerados importante para uma pessoa saber e se desenvolver. Já a última etapa seria a profissionalização ou especialização em alguma área para poder exercer um certo emprego no mercado de trabalho, podendo ser cursos de nível superior que varia de 2 a 6 anos de tempo de duração e cursos técnicos que tem sua duração de 6 meses no mínimo a 2 anos no máximo.

“Lei 9.394 de 1996

Art. 4º O dever do Estado com educação escolar pública será efetivado mediante a garantia de:

I - educação básica obrigatória e gratuita dos 4 (quatro) aos 17 (dezessete) anos de idade, organizada da seguinte forma: (Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013)

a) pré-escola; (Incluído pela Lei nº 12.796, de 2013)

b) ensino fundamental; (Incluído pela Lei nº 12.796, de 2013)

c) ensino médio; (Incluído pela Lei nº 12.796, de 2013)

(LEI Nº 9.394, DE 20 DE DEZEMBRO DE 1996)”

As escolas e professores podem lecionar os alunos com vários tipos de metodologia de ensino nesses anos podendo assim conseguir que os alunos tenham um melhor desempenho, sendo que aqui no Brasil tem 6 métodos mais presentes de ensino segundo o site Melhor Escola, que são eles:

- Tradicional;
- Construtivista;
- Montessori;
- Abordagem *PiKler*;
- Waldorf;
- Paulo Freire.

Falando um pouco do que se trata o método tradicional é possível dizer que é o mais utilizado no país pelas instituições e educadores, consiste em o professor passar o conhecimento para o aluno utilizando normalmente da fala ou da escrita e para fixar o conteúdo o aluno realiza exercícios sobre o tema.

A metodologia construtivista muito utilizada em universidades foi criada por um psicólogo chamado Jean Piaget e diferente da tradicional, consiste em que o aluno busque o conhecimento e que não o professor o transmita, mas apenas guie, oriente e supervisione apenas quando precise, para ter a certeza que está buscando e construindo o conhecimento de forma correta.

A metodologia Montessori foi criada por uma médica italiana chamada Maria Montessori, o método é usado em crianças para que possam aprender a ter autonomia e ordem junto com outras crianças dentro de um mesmo espaço, normalmente funciona com um ambiente cheio de objetos que ficam ao alcance de todas as crianças sem a interferência de adultos.

A abordagem Pikler é uma metodologia criada pela pediatra Emmi Pikler para crianças em seus primeiros anos de idade, semelhante um pouco a metodologia montessoriana que busca desenvolver a autonomia e liberdade da criança, além de criar também um jeito de a criança pensar em relação a preferência.

A metodologia Waldorffoi criada pelo filósofo Rudolf Steiner que é muito semelhante a ideia da metodologia construtivista que consiste em o aluno buscar o conhecimento, mas nessa abordagem o aluno teria um tutor que acompanhará por um grande período para facilitar a busca.

O método freiriano ou Paulo Freire foi criado pelo educador brasileiro Paulo Freire, semelhante com o método tradicional, mas com uma diferença que ajuda os alunos absorverem mais fácil o conteúdo, essa diferença é a utilização de fatos do cotidiano usado para que o aluno possa compreender melhor o conteúdo.

### **2.1.1 POR QUÊ A NECESSIDADE DE UM RECURSO PARA AUXILIO PEDAGÓGICO**

Atualmente é comum ter-se rotinas exaustivas e cheias, com isso os jovens de hoje em dia vêm enfrentando problemas para se organizar e manter as demandas escolares em dia.

Com isso cada vez mais se vê a necessidade de algo que auxilie estes jovens a se organizarem e ser sempre “pontual” com seus deveres escolares, sendo eles: Apps, Diários, Agendas entre outros.

Segundo a Rocha(2020) através de publicação pela referência postado na data 03 de janeiro de 2019 “É comum a dificuldade em se organizar na juventude e justifico com três bons motivos: A pouca experiência de vida. Os altos estímulos e as novas responsabilidades que o jovem recebe. Estar na fase de transição para a vida adulta.”

Cada vez mais o jovem tem que lidar com responsabilidades maiores enquanto estuda, com isso ficando mais sujeito a “esquecer” alguns trabalhos e atividades assim necessitando de alguma fonte de organização externa, assim não perdendo datas de entrega de trabalhos, provas, palestras entre outros.

### **2.1.2 DIFICULDADE DOS ALUNOS COM RELAÇÃO AOS SEUS DEVERES**

Esse tópico irá tratar de problemas que levaram a escolha desse tema que compromete em fazer um site em que auxilie o estudante, durante a vida acadêmica.

Segundo a postagem SENADO(2024) através da publicação no portal G1, existem cerca de 8 milhões de jovens e adultos de 15 a 25 anos que possuem rotina acadêmica e profissional, rotina essa que tende a ser estressante e facilitar o esquecimento de algumas atividades devido a correria do cotidiano.

Reportagem publicada pelo portal de notícia “agência senado” diz que cerca de 5% a 15% das crianças em idade escolar possuem alguma neuro diversidade que dificulta no aprendizado, exemplos de neuro diversidades:

- Autismo;

- Dislexia (dificuldade na leitura);
- Disgrafia (dificuldade de escrita e de algumas atividades motoras);
- TDAH (transtorno de déficit de atenção com hiperatividade);
- Dislalia (dificuldade na fala);
- Discalculia (dificuldade em identificar e entender números);
- Disortografia (dificuldade da fixação das regras ortográficas);

Estudo feito pelo DataFolha a pedido do C6 Bank aponta que 46% das crianças e adolescentes de 6 a 18 anos possui alguma dificuldade de estudo e aprendizado devido a pandemia e o afastamento das escolas, 70% dessas crianças e jovens estão mais dependentes da ajuda dos pais para realizar as atividades.

Pesquisa feita pelo Instituto Viae mostra que jovens tem uma dificuldade em criar uma rotina de estudos devido à falta de autoconhecimento, procurando sempre alguma estratégia no google ao invés de fazer e desenvolver um planejamento de estudos próprio.

Como vimos anteriormente devido ao aumento de responsabilidades e transição para a vida adulta leva muitos jovens a ter dificuldades para se organizar e manter as atividades em dia. Com isso também temos os jovens que trabalham metade do dia e na outra metade estudam, necessitando assim de algum meio externo para ajudar a “anotar” as demandas escolares e criar uma rotina de estudos mais “regrada”, assim não perdendo prazos de provas e trabalhos e aumentando o rendimento do aluno e gerando disciplina e comprometimento para atingir “as metas” de estudo gerando também maior satisfação em estudar cada vez mais.

Na pesquisa realizada pelo Instituto Vivae como dito anteriormente a dois parágrafos atrás, é ressaltado que é completamente normal que alunos tenham uma dificuldade em alguma matéria, podendo ser causado por defasagem escolar ou aversão a própria disciplina, isso pode fazer que o mesmo acredite que não é capaz de lidar com aquelas atividades, criando-se assim um medo e insegurança a disciplina e fazendo o aluno questionar a própria inteligência, prejudicando assim a própria saúde mental e desempenho escolar, fazendo-se assim necessário a identificação do obstáculo principal naquele conteúdo, por exemplo em matemática que a dificuldade pode ser tanto o raciocínio lógico quando a dificuldade de modernização de fórmulas,

após a identificação começa o processo de dar uma atenção especial para aquela dificuldade, com fins de desenvolver e melhorar o aprendizado do aluno.

### 3.0 DESENVOLVIMENTO

#### 3.1 FERRAMENTAS/TECNOLOGIAS

*VS CODE*: editor de texto utilizado para codificar e programar nosso sistema, foi utilizado como ferramenta na codificação de todo o sistema.

*CANVA*: plataforma de design gráfico e edição, utilizada na parte estética do sistema.

*XAMPP*: é um pacote com os principais servidores de código aberto do mercado, incluindo FTP, banco de dados MySQL e *Apache* com suporte as linguagens PHP e Perl, utilizado em nosso sistema para a funcionalidade e fluidez da interação banco de dados -> sistema.

*BOOTSTRAP*: *Bootstrap* é um *framework web* com código-fonte aberto para desenvolvimento de componentes de interface e front-end para sites e aplicações web, usando HTML, CSS e *JavaScript*, baseado em modelos de *design*, utilizado em nosso sistema para melhorar a experiência de usuário tanto no campo visual quanto no campo de usabilidade.

*CODEPEN*: comunidade de programadores onde pode-se encontrar ideias e até mesmo dicas para melhorar ainda mais seu sistema, utilizado no refinamento do sistema.

*MYSQL*: é o gerenciador de banco de dados mais utilizado da atualidade, utilizado em nosso sistema na criação e gerenciamento do banco de dados.

*HTML*: é uma linguagem de marcação utilizada na construção de páginas na *Web*, utilizado principalmente na construção do “corpo” (*backend*) de nosso sistema.

*CSS*: é um mecanismo para adicionar estilos a uma página web, aplicado diretamente nas tags *HTML*, utilizado no campo estético e funcional de nosso sistema.

**JAVASCRIPT:** *JavaScript* é uma linguagem de programação interpretada estruturada, de script em alto nível com tipagem dinâmica fraca e multiparadigma, utilizada principalmente na funcionalidade e responsividade de nosso sistema.

**PHP:** é uma linguagem de programação voltada para o desenvolvimento de aplicações para a web e para criar *sites*, favorecendo a conexão entre os servidores e a interface do usuário, utilizado principalmente na conexão usuário e servidor.

## **3.2 ANÁLISE DE REQUISITOS**

A análise de requisitos é uma fase essencial no desenvolvimento do sistema, onde são identificadas, documentadas e gerenciadas as necessidades e expectativas dos usuários em relação ao sistema a ser desenvolvido. Essa etapa garante que o produto-final atenda às expectativas dos e funcione conforme o desejado.

### **3.2.1 CONCEITO DE ANÁLISE DE REQUISITOS**

A análise de requisitos envolve a coleta e a documentação das funções e características que o sistema deve possuir para resolver os problemas dos usuários. É um processo iterativo que inclui atividades como:

**Levantamento de Requisitos:** Entrevistas, questionários, observações e reuniões com as partes interessadas para entender as necessidades do sistema.  
**Análise e Refinamento:** Avaliação dos requisitos coletados para garantir clareza, consistência, viabilidade técnica e alinhamento com os objetivos do projeto.

**Documentação:** Formalização dos requisitos em documentos estruturados como Especificação de Requisitos de *Software* (ERS).

**Validação:** Revisão e aprovação dos requisitos pelas partes interessadas, garantindo que eles refletem as necessidades reais.

A análise de requisitos é essencial para prevenir erros e omissões que podem levar a custos elevados de correção em fases posteriores do desenvolvimento.

### 3.2.2 CONCEITO DE DIAGRAMA DE CASO DE USO

O Diagrama de Caso de Uso é uma ferramenta da *Unified Modeling Language* (UML) utilizada na análise de requisitos para representar as interações entre os usuários (atores) e o sistema. Ele ilustra as funcionalidades que o sistema deve oferecer, expressas como "casos de uso", e as entidades que interagem com essas funcionalidades.

- Atores: Representam os usuários ou outros sistemas que interagem com o sistema em desenvolvimento.

- Casos de Uso: São as ações ou serviços que o sistema deve realizar em resposta às interações dos atores.

- Relacionamentos: Representam as associações entre atores e casos de uso, ou entre casos de uso, como generalizações, inclusões e extensões.

O Diagrama de Caso de Uso é útil para comunicar a funcionalidade do sistema de forma clara e concisa para as partes interessadas, servindo como uma base para o desenvolvimento de requisitos detalhados e para o design do sistema.

### 3.2.3 DIAGRAMA DE CASO DE USO

A imagem abaixo representa o Diagrama de Caso de Uso da plataforma de agenda de estudos, a imagem ilustra as principais funcionalidades e operações do sistema realizadas através de interações do usuário com o sistema.

Figura 1 Diagrama De Caso de Uso



Fonte: Dos autores, 2024.

### 3.3 BANCO DE DADOS

#### 3.3.1 DEFINIÇÃO DE BANCO DE DADOS

Um banco de dados é uma coleção organizada de dados estruturados, armazenados eletronicamente em um sistema de computador. A gestão de bancos de dados é feita por Sistemas de Gerenciamento de Banco de Dados (SGBDs), que permitem a criação, manutenção e uso eficiente dos dados.

**Bancos de Dados Relacionais:** Utilizam tabelas para armazenar dados e permitem relações entre diferentes conjuntos de dados. Exemplos: MySQL e PostgreSQL.

**Bancos de Dados Não-Relacionais:** Projetados para armazenar dados não estruturados ou semi-estruturados. Exemplos: MongoDB e Cassandra.

Bancos de Dados em Nuvem: Serviços de banco de dados oferecidos por provedores de nuvem, como Amazon RDS e Google Cloud SQL.

Bancos de Dados Orientados a Objetos: Integram conceitos de orientação a objetos com bancos de dados, armazenando dados na forma de objetos. Exemplos: DB4O e ObjectDB.

Bancos de Dados Distribuídos: Distribuem dados em vários locais físicos. Exemplos: Apache Cassandra e Amazon DynamoDB.

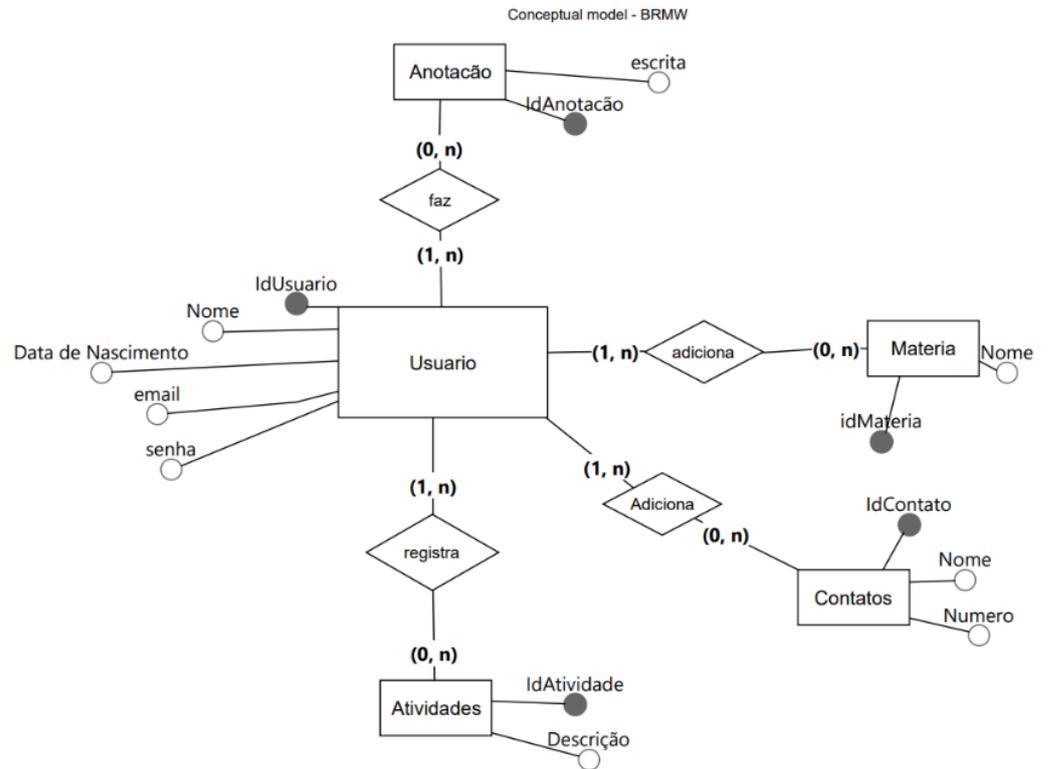
### **3.3.2 MODELO DE BANCO DE DADOS UTILIZADO**

Para o desenvolvimento do banco de dados de nossa plataforma utilizamos o SGDB MySQL devida ao seu suporte a consultas, alterações e integridade das informações.

### **3.3.3 MODELO CONCEITUAL**

O modelo conceitual nos auxilia a ter uma perspectiva mais centrada e clara de como funciona nosso banco de dados como por exemplo uma “planta baixa” de uma casa, assim facilitando o entendimento e execução.

Figura 2 Modelo Conceitual

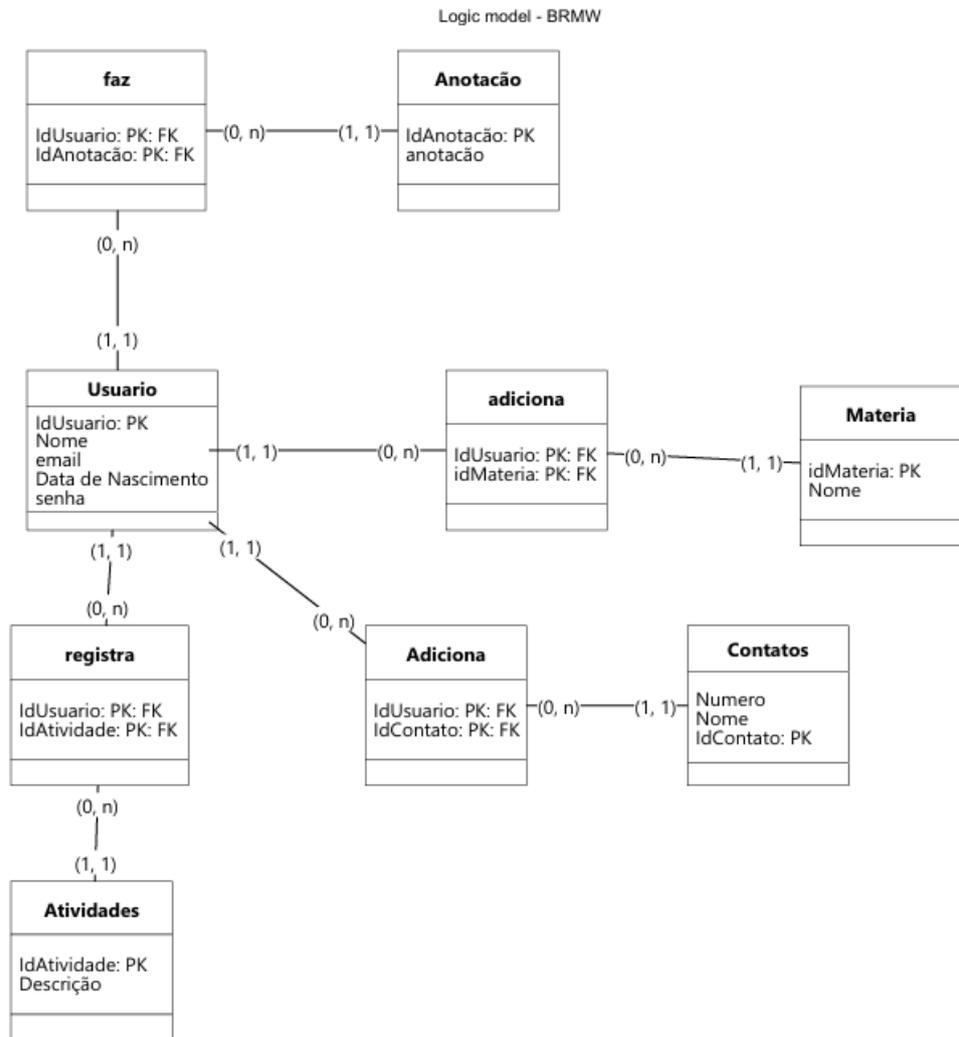


Fonte: Dos autores, 2024.

### 3.3.4 MODELO LÓGICO

O modelo lógico segue com o mesmo objetivo do modelo conceitual, porém mais detalhado e específico referente aos: atributos, relacionamentos e tabelas. Sendo possível a partir dele a execução e planejamento mais apurados do banco de dados.

Figura 3 Modelo Lógico



Fonte: Dos Autores, 2024

### 3.3.5 DIAGRAMA FISICO

O modelo físico é a última etapa antes da implementação real do banco de dados no SGBD. Ele detalha a forma como o modelo lógico será armazenado fisicamente no sistema, considerando aspectos como desempenho, segurança e armazenamento.

- Objetivo: Tem como objetivo otimizar o desempenho e a eficiência do banco de dados, garantindo que ele atenda às necessidades operacionais do sistema.

- Componentes:

- Estruturas de Armazenamento: Específica como os dados serão fisicamente armazenados, incluindo detalhes sobre índices, partições, e espaço em disco.
- Índices: Criados para acelerar consultas específicas, reduzindo o tempo de acesso aos dados.
- Segurança e Permissões: Define quem tem acesso a quais partes do banco de dados, garantindo a integridade e confidencialidade dos dados.
- *Backup* e Recuperação: Planejamento de estratégias para garantir a recuperação de dados em caso de falhas.

Abaixo Segue o modelo físico realizado para que seja possível o armazenamento e gestão no SGBD.

Figura04 – Modelo Físico01

```
1 create database Tcc;
2 use Tcc;
3
4 CREATE TABLE Usuario (
5     id INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
6     nome VARCHAR(255) NOT NULL,
7     email VARCHAR(255) UNIQUE NOT NULL,
8     nascimento DATE NOT NULL,
9     senha VARCHAR(255) NOT NULL
10 );
11
12 CREATE TABLE Anotacao (
13     id INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
14     usuario_id INT,
15     texto TEXT NOT NULL,
16     FOREIGN KEY (usuario_id) REFERENCES usuario(id) ON DELETE CASCADE
17 );
18
19 CREATE TABLE Materia (
20     id INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
21     usuario_id INT,
22     nome VARCHAR(255) NOT NULL,
23     FOREIGN KEY (usuario_id) REFERENCES usuario(id) ON DELETE CASCADE
```

Fonte: Dos autores, 2024.

Figura05 – Modelo Físico02

```
25
26 CREATE TABLE Contato (
27     id INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
28     usuario_id INT,
29     nome VARCHAR(255) NOT NULL,
30     numero INT(50) NOT NULL,
31     FOREIGN KEY (usuario_id) REFERENCES usuario(id) ON DELETE CASCADE
32 );
33
34 CREATE TABLE Atividade (
35     id INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
36     usuario_id INT,
37     materia VARCHAR(255),
38     descricao VARCHAR(255),
39     FOREIGN KEY (usuario_id) REFERENCES usuario(id) ON DELETE CASCADE
40 );
```

Fonte: Dos autores, 2024.

### 3.4 DESIGN DA SOLUÇÃO

Para desenvolvimento da plataforma de agenda acadêmica foi criada uma identidade visual que visa transmitir uma experiência confortável e moderna. Abaixo estão detalhes sobre a identidade visual, logomarca e paleta de cores.

#### 3.4.1 LOGOMARCA

A logo foi criada com o objetivo de pré-apresentar o projeto ao cliente. A imagem possui uma moldura circular em degradê de verde em vários tons, ao centro da logo temos uma imagem de chapéu de formatura e um diploma que demonstra ao estudante a confiança no uso da plataforma do início ao fim dos seus estudos.

Figura06 – logomarca



Fonte: Dos autores, 2024.

### **3.4.2 PALETA DE CORES**

A nossa paleta de cores foi escolhida com base principalmente no conforto de nossos usuários. As cores em tom de verde do degradê transmitem modernidade, confiança e esperança, o tom em amarelo simboliza criatividade, juventude e alegria.

### **3.5 PROTOTIPAÇÃO**

Na fase prototipação foram desenvolvidas as telas principais do projeto, visando uma melhor experiência de uso e praticidade para o usuário, permitindo uma navegação intuitiva e simples. Segue abaixo um “guia para o usuário” com explicações sobre a plataforma.

### 3.5.1 TELA DE CADASTRO E LOGIN

A tela de login exibe de maneira simplificada duas opções. Uma para novos usuários aonde eles realizarão o seu cadastro na plataforma e outra para usuários que já tem cadastro. Novos usuários devem preencher as informações solicitadas como: nome, e-mail, senha e data de nascimento. Para login de usuário já cadastrado basta preencher corretamente o e-mail e senha que o login vai ser realizado com sucesso.

Figura07 – Tela Inicial



Fonte: Dos autores, 2024.

### 3.5.2 TELA INICIAL

Logo após o login nosso usuário é direcionado a tela inicial que contém informações rápidas sobre suas matérias de estudo e atividades pendentes podendo realizar rápidas alterações.

Figura08 – Tela Inicial

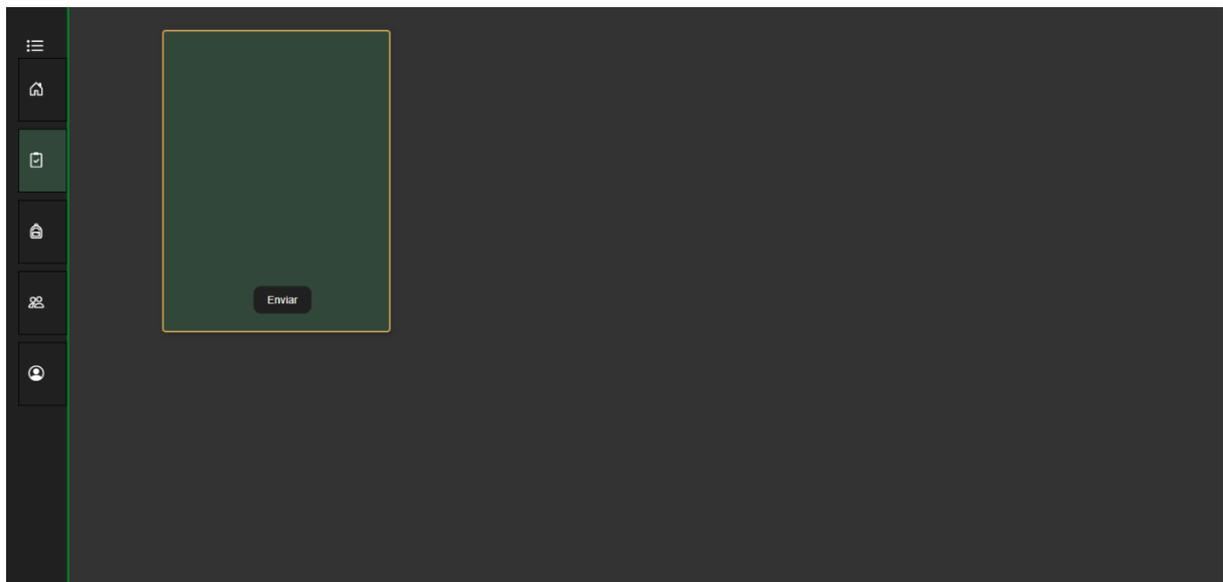


Fonte: Dos autores, 2024.

### 3.5.3 ANOTAÇÕES

Nesta tela o usuário pode realizar anotações em estilo post-it diretamente da plataforma que ficam registradas até que o mesmo as apague, assim possibilitando o usuário a realizar anotações essenciais sobre seu plano de estudos, provas e trabalhos.

Figura09– Tela Anotações

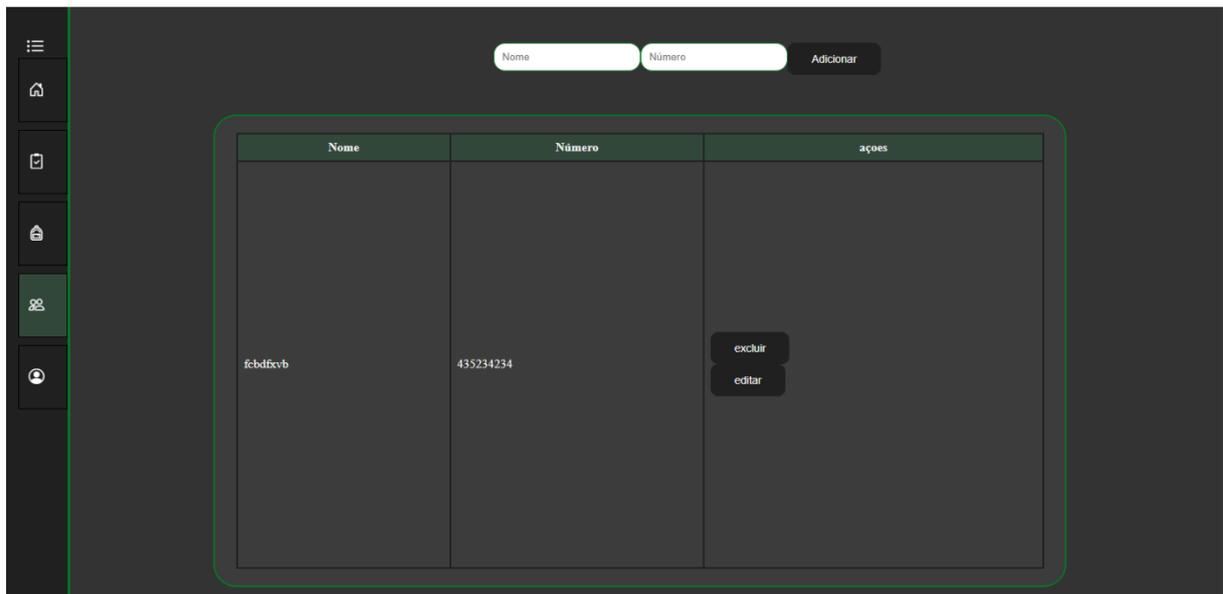


Fonte: Dos autores, 2024.

### 3.5.4 TELA DE CONTATOS

Nesta tela o usuário pode cadastrar o contato de seus amigos e professores, assim mantendo registrado contatos importantes para fácil acesso em alguma possível eventualidade.

Figura10 – Tela de Contatos

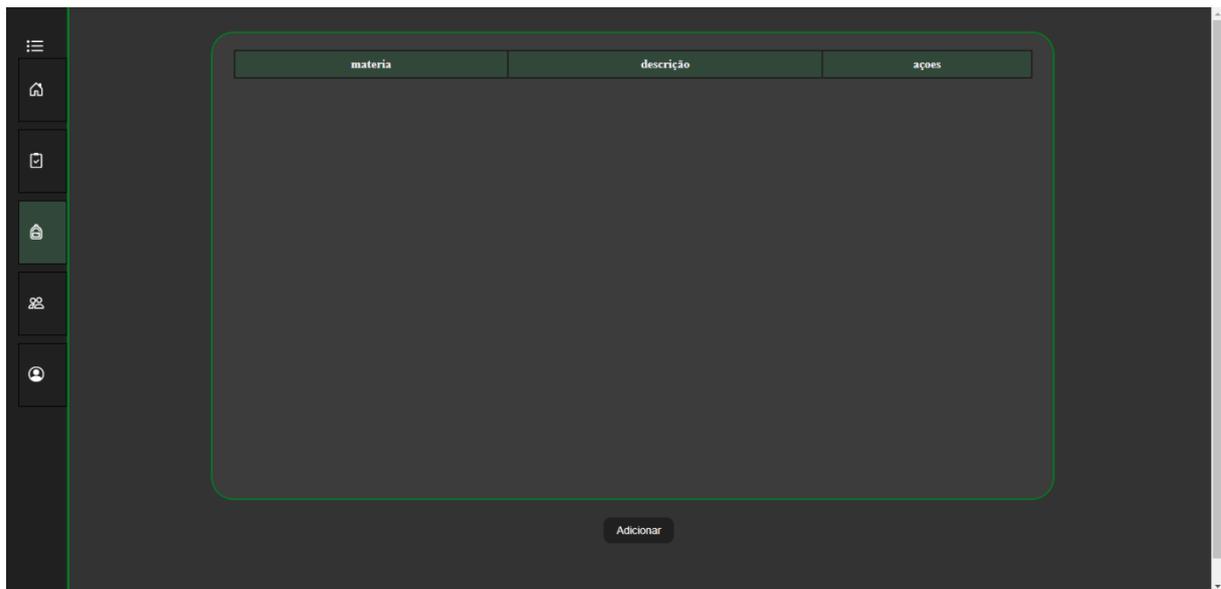


Fonte: Dos autores, 2024.

### 3.5.5 TELA DE MATÉRIAS

Ao abrir esta tela o usuário pode registrar suas matérias e realizar alterações conforme a necessidade, permitindo uma ampla personalização e uma vasta gama de possibilidades para se adaptar para qualquer estudante.

Figura11– Tela de Matérias

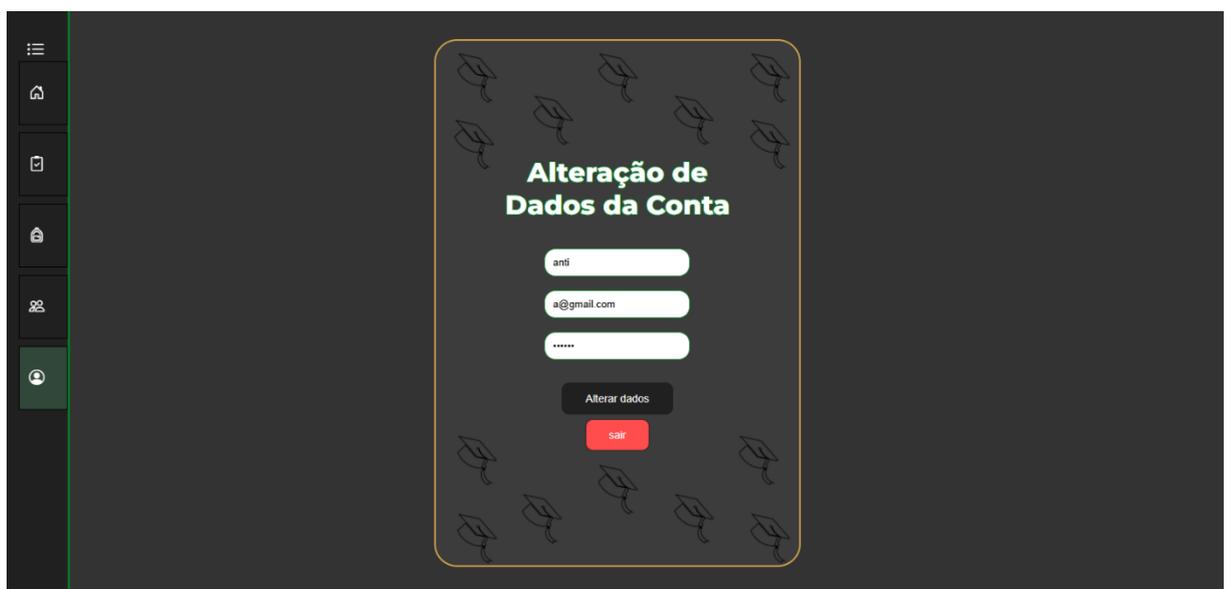


Fonte: Dos autores, 2024.

### 3.5.6 ALTERAÇÃO DE ALTERAÇÃO DE SENHA/PERFIL

Ao acessar esta tela o usuário pode alterar as informações de cadastro e login.

Figura12 – Tela de Alteração de Cadastro



Fonte: Dos autores, 2024.

#### 4.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada para a criação da plataforma levantou evidências da necessidade da criação de uma plataforma voltada para os estudantes. O estudo concluiu seu objetivo de identificar e analisar os requisitos necessários para o desenvolvimento de uma plataforma eficaz e intuitiva, que atenda as expectativas de seus usuários e os auxilie no seu objetivo de ter uma rotina de estudos organizada e precisa. O sistema desenvolvido se mostrou uma ferramenta útil e intuitiva para seus usuários.

O problema abordado na pesquisa foi a dificuldade dos estudantes em se organizarem nos estudos, cumprirem metas e se sentirem confiantes em seus estudos, foi resolvido com o desenvolvimento da plataforma, permitindo aos estudantes uma alternativa intuitiva e eficaz para seu auxílio nos estudos. No entanto existe a possibilidade de adição de novos recursos para maior integração de informações do estudante como resultados das provas e média geral de notas.

Por fim, em versões futuras sugere-se o desenvolvimento de novas funcionalidades voltadas à experiência do usuário, possibilidade de integração de aplicativo mobile, implementação de alternar usuários em caso de o estudante realizar mais de um curso em diferentes instituições de ensino.

#### REFERÊNCIAS

Aprovada assistência integral a alunos com transtornos de aprendizagem. **Senado**, 30 de setembro de 2021. Disponível em : <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2021/09/30/aprovada-assistencia-integral-a-alunos-com-transtornos-de-aprendizagem#:~:text=Estimativas%20da%20Associa%C3%A7%C3%A3o%20Americana%20de,de%20aprendizagem%20%E2%80%94%20destacou%20o%20relator> Acesso em: 04 de junho de 2024.

ALVIM, Érica. 46% dos estudantes estão com dificuldades de aprendizagem. **Erica Alvim**, 14 de junho 2023. Disponível em: <<https://www.ericavalvim.com.br/blog/46-estudantes-dificuldades-aprendizagem>> Acesso em: 05 de junho de 2024.

**BRASIL**, Lei 9.394 de 20 de dezembro de 1996. Acessado em: Disponível em: <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9394.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm)>. 03 de junho de 2024.

CORNELIO, Giovanna. Metodologia de ensino: veja quais são as mais utilizadas no Brasil. **Melhor Escola**, 04 de maio de 2020. Acessado em: Disponível em: <<https://www.melhorescola.com.br/blog/metodos-de-ensino-mais-utilizados-no-brasil/>>. 03 de junho de 2024.

GAMA, Ananda. Dificuldades mais comuns de estudo e dicas práticas. **Instituto Viae**, 01 de maio de 2020. Acessado em: Disponível em: <<https://www.institutoviae.com.br/dificuldades-mais-comuns-de-estudo-e-dicas-praticas>>. 05 de junho de 2024.

PINUSA, Samuel. Jovens que estudam e trabalham falam sobre a rotina para conciliar a escola e o emprego: 'A gente precisa fazer esse sacrifício'. **G1**, 17 de novembro de 2023. Acesso em: Disponível em: <<https://g1.globo.com/ce/ceara/educacao/noticia/2023/11/17/jovens-que-estudam-e-trabalham-falam-sobre-a-rotina-para-conciliar-a-escola-e-o-emprego-a-gente-precisa-fazer-esse-sacrificio.ghtml>>. 04 de junho de 2024.

SALES, Antonia. A ESCOLA ATRAVÉS DOS TEMPOS. **Brasil Escola**, data de publicação desconhecida. Acessado em: Disponível em: <<https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-escola-atraves-dos-tempos.htm>>. 02 de junho de 2024.

SANT, Leonard. Dia da escola: como surgiu, dados e tendências para o futuro. **Estratégia**, 15 de março de 2023. Acessado em: Disponível em: <<https://vestibulares.estrategia.com/portal/atualidades-e-dicas/dia-da-escola-como-surgiu-dados-e-tendencias-para-o-futuro/>>. 02 de junho de 2024.

ROCHA, Bruna. Como organizar sua vida desde a juventude. **Assinvéxis**, 04 de abril de 2020. Acessado em: Disponível em: <<https://assinvexis.org/artigos/organizar-vida-desde-a-juventude/>>. 03 de junho de 2024.

## ANEXOS

Figura13 – Gráfico de Pesquisa

1. Qual a sua idade?

Inferior ou até 14 anos	0
De 15 a 18 anos	14
De 19 a 25 anos	6
De 26 a 40 anos	1
Acima de 40 anos	0



2. Em qual nível de ensino você estuda?

Ensino Fundamental I e II	1
Ensino Médio	13
Ensino Superior	7

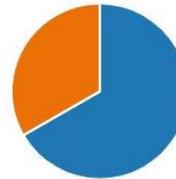


Fonte: Dos autores, 2024.

Figura14 – Gráfico de Pesquisa

3. A escola que você estuda é de ensino:

Público	14
Privado	7



4. Você se considera uma pessoa organizada em relação as suas atribuições acadêmicas?

Sim, completamente	2
Sim, pelo menos na maior par...	13
Mais ou menos	3
Não	3



Fonte: Dos autores, 2024.

Figura15 – Gráfico de Pesquisa

5. Com qual frequência você acaba se esquecendo de realizar a entrega de alguma atividade da escola?



6. Você conversa com os seus professores fora do horário de aula para a retirada de dúvidas?



Fonte: Dos autores, 2024.

Figura16 – Gráfico de Pesquisa

7. Sua escola possui sala ambiente (por exemplo, sala de artes - em vez do professor ir até a sala, o aluno que deve ir)?



8. Sua escola possui aplicativo para realizar a entrega das atividades/agenda?



Fonte: Dos autores, 2024.

**Figura17 – Gráfico de Pesquisa**

9. Você esquece de entregar as atividades pelo aplicativo?



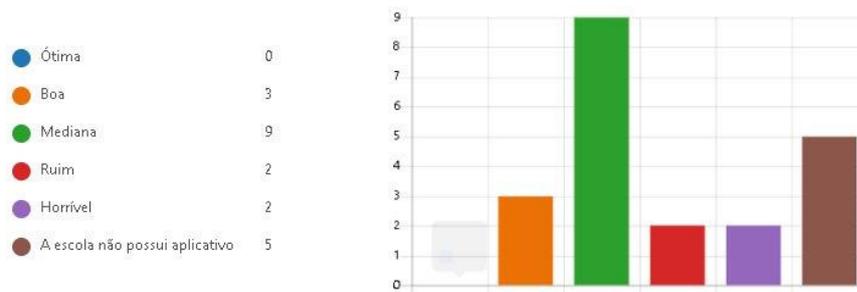
10. Sua escola possui aplicativo para que você possa entrar em contato com o professor, fora do horário de aula, caso seja necessário?



Fonte: Dos autores, 2024.

**Figura18 – Gráfico de Pesquisa**

11. Qual o seu nível de satisfação com o aplicativo auxiliar utilizado por sua escola?



12. Você costuma usar o aplicativo auxiliar da sua Instituição de ensino frequentemente?

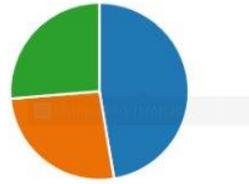


Fonte: Dos autores, 2024.

Figura19 – Gráfico de Pesquisa

13. Caso o lugar onde você estuda tenha um aplicativo auxiliar para o estudante qual a melhoria você gostaria que fizessem nele.

Melhoria na Interface	9
Melhoria no Desempenho	5
Minha Instituição não possui ...	5
Outra	0



14. O que você acha que deve constar em um aplicativo que auxilie o aluno em relação aos horários de aulas e entregas de atividades? Nos deixe uma sugestão.

21  
Respostas

Respostas Mais Recentes

"Ótimo "

"Não sei 😊"

"Menos informações desnecessárias, e um fácil acesso nas informações necessárias "

Fonte: Dos autores, 2024.