

**CENTRO PAULA SOUZA
ETEC PHILADELPHO GOUVÊA NETTO
Técnico em Desenvolvimento de Sistemas Integrado ao Ensino
Médio**

**Beatriz Ferreira de Castro
Danily dos Santos Baroni
Jeremias Ribeiro de Melo Nogueira**

PLAN&DO: organizador de tarefas

**São José do Rio Preto
2023**

**Beatriz Ferreira de Castro
Danily dos Santos Baroni
Jeremias Ribeiro de Melo Nogueira**

PLAN&DO: organizador de tarefas

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso Técnico em
Desenvolvimento de Sistemas Integrado
ao Ensino Médio da Etec Philadelpho
Gouvêa Netto, orientado pela Profª. M.Sc.
Camila Brandão Fantozzi, como requisito
parcial para obtenção do título de Técnico
em Desenvolvimento de Sistemas.

**São José do Rio Preto
2023**

RESUMO

A integração da tecnologia na educação cresceu em importância e impacto potencial. Um ensino mais dinâmico e individualizado é possível graças ao uso de tecnologia, *software* e plataformas digitais em sala de aula, o que aumenta o acesso e o envolvimento dos alunos com o material. Além disso, o ensino à distância e a educação *online* têm crescido, oferecendo opções de aprendizagem mais flexíveis, especialmente em situações relacionadas com a educação continuada. A tecnologia facilita a globalização do conhecimento, facilitando as ligações mundiais entre educadores e estudantes, bem como o acesso a uma vasta gama de materiais educativos. Deste modo, o objetivo deste estudo foi criar um *site* comum que permitisse aos alunos organizar suas aulas, compartilhar planos de aula, coordenar datas de exames e enviar tarefas, anúncios e mensagens uns aos outros. Este *site* pode ser utilizado por estudantes em qualquer fase de sua educação, do ensino fundamental ao ensino médio e da universidade à pós-graduação. Isso fornecerá aos alunos uma plataforma para interagir com seus colegas de classe, manter-se atualizado sobre as atividades que acontecem na sala de aula e compartilhar informações importantes. O *site* também pode ajudar os alunos a serem mais organizados e produtivos. Os resultados obtidos corroboram o sucesso na concretização dos objetivos propostos, fornecendo uma ferramenta eficiente que permite aos estudantes e universitários manterem suas atividades devidamente organizadas e atualizadas.

Palavras-chave: Educação. Organização. Tarefa. Ensino.

ABSTRACT

The integration of technology in education has grown in importance and potential impact. More dynamic and individualized teaching is possible thanks to the use of technology, software and digital platforms in the classroom, which increases student access and engagement with the material. Additionally, distance learning and online education have grown, offering more flexible learning options, especially in situations related to continuing education. Technology facilitates the globalization of knowledge, facilitating worldwide connections between educators and students, as well as access to a wide range of educational materials. Therefore, the aim of this study was to create a common website that would allow students to organize their classes, share lesson plans, coordinate exam dates and send assignments, announcements and messages to each other. This site can be used by students at any stage of their education, from elementary school to high school and university to graduate school. This will provide students with a platform to interact with their classmates, stay updated about activities happening in the classroom, and share important information. The site can also help students be more organized and productive. The results obtained corroborate the success in achieving the proposed objectives, providing an efficient tool that allows students and university students to keep their activities properly organized and updated.

Keywords: Education. Organization. Task. Teaching.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
1.1 Fundamentação Teórica.....	7
2. CENÁRIO	9
3. DESENVOLVIMENTO	12
3.1. Conceito de Site	12
3.2 O que é	13
3.2.1 Site estático	13
3.3 Banco de Dados	14
3.3.1 Sistemas de banco de dados	14
3.4 Banco de Dados Relacionais.....	14
3.5 Modelo Lógico do Banco de Dados	14
3.6 Ambientes, ferramentas e linguagem	15
3.6.1 Ambiente	15
3.6.1.1 Visual Studio Code	15
3.6.1.2 XAMPP	16
3.6.2 Ferramenta	17
3.6.2.1 brModelo	17
3.6.2.2 Word	18
3.6.2.3 PowerPoint.....	18
3.6.2.4 YouTube	19
3.6.2.5 PhotoPea	20
3.6.2.6 Bootstrap	20
3.6.2.7 Astah Community	20
3.6.3 Linguagem	21
3.6.3.1 HTML	21
3.6.3.2 CSS	21
3.6.3.3 JavaScript	22
3.6.3.4 PHP	22
3.6.3.5 AJAX	23
4. USABILIDADE DE SOFTWARE.....	23
5. O SITE.....	25
5.1. Caso de Uso.....	25

5.2. Logo.....	25
5.3. Paleta de Cores.....	26
5.4. Interfaces.....	26
5.4.1 Tela de Login.....	26
5.4.2 Tela de Cadastro.....	27
5.4.3 Tela Principal.....	27
8. CONCLUSÃO	28
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	29

1 INTRODUÇÃO

O gerenciamento eficaz do tempo das obrigações e obrigações acadêmicas tornou-se essencial para o desempenho dos alunos nos dias modernos. A diversidade de disciplinas, a abundância de trabalho e a complexidade dos horários das aulas exigem o desenvolvimento de tecnologias de ponta que promovam a organização e aumentem o sucesso académico. Diante disso, a sugestão de criação de um site para a agenda coletiva dos estudantes parece uma forma moderna e eficaz de atender às exigentes exigências da vida acadêmica.

Sendo assim, este trabalho tem como tema: A criação de um site de agenda estudantil coletiva. Nesse sentido, queremos enfatizar que este pode ser uma ferramenta valiosa para os alunos gerenciarem suas vidas acadêmicas de forma mais eficiente.

Sabendo que gerenciar as tarefas e trabalhos da vida estudantil pode ser um serviço desafiador e administrar a rotina e conseguir organizar as ações que devem ser feitas com detalhes ajuda na otimização de tempo, além de controlar seus afazeres e ter um maior foco, chegamos a seguinte problemática: A falta de eficiência na gestão do tempo e na organização de tarefas compromete significativamente o desempenho acadêmico dos estudantes. Qual seria o impacto da implementação de um organizador de tarefas personalizado e intuitivo na melhoria da gestão do tempo e, consequentemente, no desempenho acadêmico dos estudantes?

Este problema de pesquisa visa explorar os desafios enfrentados pelos estudantes na organização de suas atividades acadêmicas diárias e identificar como a implementação de um organizador de tarefas pode ser uma solução eficiente para melhorar a eficácia da gestão do tempo e, por conseguinte, influenciar positivamente o rendimento acadêmico.

O objetivo geral desse estudo é oferecer aos alunos uma plataforma intuitiva e interativa, projetada para simplificar a gestão do tempo, tarefas e estudos. Os objetivos específicos são: criar um site coletivo que permita aos estudantes e universitários organizar horários de aulas, publicar conteúdos abordados em aula, compartilhar datas de provas e enviar tarefas, trabalhos, comunicados e mensagens podendo ser aplicadas em todas as fases de seus estudos, desde a escola primária até a secundária e da universidade até o ensino superior. Com isso, os estudantes poderão ter uma plataforma para se comunicar com seus colegas, compartilhar informações importantes e manter-se atualizados sobre as atividades acadêmicas.

Além disso, o site pode ajudar a melhorar a organização dos estudantes e aumentar sua produtividade. O site possui um temporizador que utiliza o método pomodoro.

Para alcançarmos esses objetivos, a metodologia empregada foi a de abordagem qualitativa e de objetivo exploratório, com pesquisa bibliográfica de materiais publicados em livros, artigos, dissertações e teses, além de materiais especializados encontrados na internet que nortearam o objeto da pesquisa e o direcionamento do estudo.

1.1 Fundamentação Teórica

Como o nosso mundo está sempre mudando e evoluindo, a educação teve que mudar para acompanhar os tempos. Surgiram novos recursos que apoiam e incentivam o ensino e a aprendizagem, e essas mudanças afetaram as atividades e os cursos do currículo.

A globalização exige a disseminação rápida e contemporânea do conhecimento, razão pela qual a tecnologia da informação e comunicação, ou TIC, foi incluída na educação em grande escala. Nesse sentido, o computador torna-se um instrumento vital de integração e engajamento produtivo com o processo global. A utilização desse recurso tecnológico destaca-se como um auxílio didático que promove o desenvolvimento do conhecimento dos alunos.

Os aplicativos de organização escolar para estudantes são ferramentas que podem auxiliar na gestão do tempo, na produtividade e na aprendizagem. Eles permitem criar agendas, anotações, lembretes, listas de tarefas e outros recursos que facilitam a rotina de estudos.

A tecnologia permite que a educação seja ministrada fora do local e do tempo físico, além de permitir que instrutores e alunos se comuniquem de forma síncrona e assíncrona, formando uma rede de comunicação e aprendizagem colaborativa, possibilitando uma educação que se estende além dos limites da sala de aula.

Temos assim, os aplicativos tecnológicos (apps) que utilizam as Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC) e oferecem uma ampla gama de funções. Esses programas podem incentivar o aprendizado de maneira simples e envolvente. Uma das melhores características dos aplicativos é a portabilidade, que permite estudar em qualquer horário e local e dá mais liberdade ao aluno, uma vez que a aprendizagem adota um formato móvel e pode ocorrer fora da sala de aula.

Conseguir organizar o tempo para fazer o que é necessário, é um desafio para as pessoas e, com os benefícios de ter um aplicativo ou site que ajuda na gestão de afazeres, tem feito com que mais pessoas procurem por esses serviços de agenda. E de acordo com a matéria “Dicas de aplicativos que vão te ajudar no trabalho” do site Publi, os aplicativos de organização ficaram em alta por causa da pandemia.

Existem muitos sites e aplicativos para realizar o gerenciamento das tarefas escolares atualmente. Pode se citar o *Evernote* que funciona como um bloco de notas, aqueles que antigamente tínhamos em papel, ou mesmo quando usamos o do celular.

De acordo com a matéria escrita pela Marcela Franco postado no site TechTudo:

O Google Keep permite criar notas no formato de post-its digitais, com listas e anotações das tarefas diárias. Também tem como importar fotos e gravações para o aplicativo, marcar um item da lista como concluída.

O Notion possibilita criar notas e listas de tarefas personalizadas e anexar documentos. Também possui integração com o Google Drive, o que facilita o acesso aos arquivos que estão armazenados no app do Google. Ele também possui uma função que emite notificações no celular para lembrar das tarefas que precisam ser concluídas.

Todoist é um aplicativo que permite o compartilhamento de notas e tarefas entre as pessoas que estudam melhor com amigos e, também pode criar compromissos a serem compridos ao longo do dia ou da semana, de acordo com a Julia Di Spagna.

De acordo com a Barbara Gonçalves, no Trello usa-se da premissa de quadros para organizar as tarefas e projetos. É possível criar checklists, anexar arquivos, indicar pessoas, editar as tarefas pelo computador e conseguir acessá-las pelo celular depois. E de acordo com a Marcela Franco, o Trello permite adicionar cartões com títulos e descrições personalizadas e movê-los de uma coluna para outra, inserir data de entrega nos cartões para acompanhar o fluxo dos estudos. Existe um recurso chamado “Etiquetas” que permite criar marcações usando diferentes cores nos cards, o que facilita na organização da matéria.

O diferencial do site proposto por Beatriz Castro, Danily Baroni e Jeremias Nogueira é que ele terá foco em ter uma área onde as tarefas estarão disponíveis para um grupo de pessoas específicas (da mesma sala, curso etc.), podendo anexar tarefas com título e, se o(s) administrador(es) quiser(em) colocar descrição nas tarefas, adicionar data de entrega, e editar a tarefa se necessário. E o usuário poderá criar uma nota pessoal fora desse chat de compartilhamento de tarefas.

O site possui um temporizador que utiliza o método pomodoro, que é uma técnica de gerenciamento de tempo que envolve intensas sessões de trabalho ou estudo de 25 minutos, ou “pomodoros”, intercaladas com intervalos de 5 minutos. Pausas mais longas – que podem durar de 15 a 30 minutos – geralmente são feitas após quatro intervalos consecutivos de estudo. O termo “pomodoro”, que se traduz do italiano para “tomate”, refere-se a cada bloco de estudo.

Sendo assim, as aplicações serão semelhantes aos apps:

- *Trello*;
- *Evernote*.

E o diferencial do app proposto será:

- Compartilhar tarefas e compromissos entre os usuários;
- Organizar a rotina diária individual e coletivamente das pessoas possibilitando um acesso rápido às tarefas e ao bloco de anotações.

2. CENÁRIO

Nos últimos anos, o uso das tecnologias tem se tornado uma parte intrínseca e essencial de nossas vidas. A rápida evolução tecnológica tem impactado quase todos os aspectos da sociedade, desde a forma como nos comunicamos e consumimos informações até como produzimos bens e serviços. A ascensão de dispositivos móveis, a expansão da conectividade à Internet e o desenvolvimento de inovações em áreas como inteligência artificial, aprendizado de máquina e realidade virtual têm redefinido os limites do que é possível realizar. À medida que a tecnologia continua a moldar nosso mundo, é fundamental entender seu impacto e suas implicações para aproveitar ao máximo suas vantagens e abordar seus desafios.

Garcia (2013, p. 28), destaca que:

A base da tecnologia encontra-se no conhecimento, técnica e experiência. É por meio deste conjunto que novas tecnologias são criadas e que aos poucos são transformados os indivíduos e a sociedade, independente da utilização que se faça dessa tecnologia.

A evolução tecnológica é um fenômeno contínuo e acelerado que tem transformado radicalmente a maneira como vivemos, trabalhamos e nos relacionamos. Nas últimas décadas, testemunhamos avanços surpreendentes em

uma ampla gama de campos, desde a computação e a eletrônica até a biotecnologia e a inteligência artificial. Novas descobertas e inovações estão ocorrendo a uma velocidade impressionante, tornando dispositivos e sistemas mais eficientes, acessíveis e integrados em nossa vida cotidiana. A evolução tecnológica não apenas impulsiona o progresso científico, mas também abre novas possibilidades para resolver desafios globais, impulsionar a economia e melhorar a qualidade de vida das pessoas em todo o mundo. No entanto, também levanta questões éticas, sociais e de segurança que exigem atenção cuidadosa à medida que avançamos para um futuro cada vez mais tecnológico.

A evolução tecnológica não se restringe apenas aos novos usos de determinados equipamentos e produtos. Ela altera comportamentos. A ampliação e a banalização do uso de determinada tecnologia impõem-se à cultura existente e transformam não apenas o comportamento individual, mas o de todo o grupo social. (...) As tecnologias transformam suas maneiras de pensar, sentir e agir. Mudam também suas formas de se comunicar e de adquirir conhecimentos (KENSKI, 2010, p. 21 apud GARCIA, 2013, p. 29).

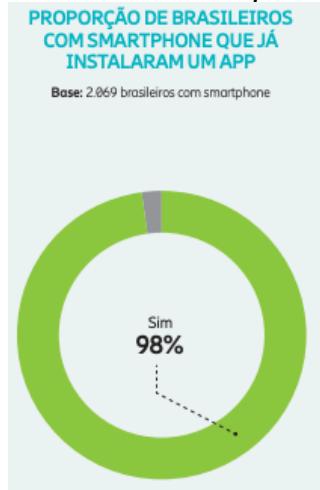
No Brasil, o aumento do uso da tecnologia da informação tem sido notável nas últimas décadas. O país experimentou um rápido crescimento na penetração da Internet, impulsionando o acesso à informação e a comunicação digital. Além disso, a expansão dos dispositivos móveis, como smartphones, tem desempenhado um papel fundamental na democratização do acesso à tecnologia. Setores como o comércio eletrônico, a educação online e a telemedicina têm se destacado, proporcionando benefícios tanto para a economia quanto para a qualidade de vida dos brasileiros.

Apenas a China, a Índia e os Estados Unidos baixam mais aplicativos móveis do que o Brasil, que ocupa o quarto lugar no mundo. De acordo com pesquisa da startup de inteligência de mercado *RocketLab*, os brasileiros baixaram mais de 10 bilhões de aplicativos em 2022 (TEIXEIRA, 2023).

A Panorama *Mobile Time/Opinion Box* – Uso de apps no Brasil realizou uma pesquisa independente realizada por uma parceria entre o site de notícias *Mobile Time* e a empresa de soluções em pesquisas *Opinion Box*. O questionário foi elaborado por *Mobile Time* e aplicado *on-line* entre 12 e 24 de abril de 2023 por *Opinion Box* junto a 2.069 brasileiros com 16 anos ou mais que acessam a *Internet* e possuem smartphone, respeitando as proporções de gênero, idade, faixa de renda e distribuição geográfica desse grupo.

A pesquisa indicou que cerca de 98% dos participantes já baixaram pelo menos uma vez na vida algum tipo de *app*, conforme Figura 1.

Figura 1. Proporção de brasileiros com *smartphones* que já instalaram um app



Fonte: Salgado, 2023.

O setor da educação móvel, que foi acompanhado nesta investigação, foi o que registou o maior progresso num único ano. O percentual de brasileiros com *smartphones* que já concluíram um curso com aulas em aplicativo subiu de 47% para 54% nesse período, figura 2. 25% dos brasileiros que estudaram pelo smartphone escolheram o *Hotmart* como o melhor aplicativo para esse tipo de serviço. A *Hotmart* estava no topo com menor proporção, 19%, há um ano. Em resposta, o *YouTube* avançou significativamente e ultrapassou o *Duolingo*, que atualmente é vice-campeão, por 18%, conforme Figura 3.

Figura 2. Proporção de brasileiros com smartphone que já fizeram algum curso remoto com aulas através de apps



Fonte: Salgado, 2023.

Figura 3. Apps de educação mais usados no Brasil



Fonte: Salgado, 2023.

Desta forma, observa-se que os avanços da tecnologia estão se tornando cada vez mais notórios e poderosos (IBGE, 2021).

Segundo Azevedo (2017, p. 19):

A utilização da tecnologia na educação amplia o campo de conhecimento. Nesse ínterim, a praticidade de acesso se torna disponível a qualquer hora e lugar. Ampliando a forma de estudar, assim como, no instante de conduzir os conhecimentos e também no momento de aprender.

Devido a tais adaptações nos processos de aprendizagem e trabalho, é necessário adequar os procedimentos, que eram feitos, em sua maioria, de forma manual, para otimizar o tempo e os recursos de cada tarefa. Exemplos incluem a rotina de estudo geralmente manual, anotações em papel, dificuldades em encontrar e manter à mão fórmulas de organização de materiais quando necessário e a complexa tarefa de administrar o tempo de estudo.

3. DESENVOLVIMENTO

3.1. Conceito de Site

Site é um agrupamento de páginas, nas quais pessoas e empresas podem inserir conteúdos e recursos diversos, com a finalidade de serem exibidos na *internet*. Os *sites* são acessados pelos internautas por meio do seu endereço eletrônico, que é um local específico reservado para ele dentro da *web*, chamado domínio.

Tecnicamente, o *site* é um ambiente que reúne um conjunto de páginas interligadas, divididas em diferentes sessões. É como se fosse o prédio de uma empresa, em que cada página funciona como um setor. Na prática, é possível dizer que o *site* é o local de uma companhia ou um profissional na *internet*.

Um *website* pode tratar de diversos assuntos e disponibilizam as informações em forma de conteúdo de texto e mídia.

3.2 O que é

Website é o nome dado a um *site* (sítio ou local) que é encontrado na *web*. Na prática, *site* e *website* são a mesma coisa. A diferença é que o primeiro nome é utilizado em países que possuem o idioma inglês, para se referir ao que chamamos aqui no Brasil de site. Ou seja, é só uma questão de preferência linguística mesmo.

Os sites são separados em dois tipos diferentes: estático e dinâmico.

3.2.1 Site estático

Sites estáticos geralmente contêm um certo número de páginas e um design pré-determinado. O material é essencialmente estático quando visualizado em um navegador e não se altera em resposta à entrada do usuário. Em editores de texto básicos como o Notepad++, HTML e CSS são normalmente usados para construir sites estáticos.

Um site estático é a melhor opção se você deseja um site com menos de três páginas. Não requer tanto tempo ou trabalho para construir como os sites dinâmicos.

É simples repetir o código HTML em cada um desses sites e fazer os ajustes necessários caso as páginas do seu site precisem ter uma aparência diferente.

Os sites estáticos nem sempre precisam mostrar apenas texto simples, mesmo que o site forneça as mesmas informações sem nenhum recurso de navegação claramente identificado. É possível usar uma variedade de componentes multimídia e filmes.

Apesar de um site HTML poder ter um design impressionante e ser responsivo, o código-fonte da página permanecerá estático.

3.3 Banco de Dados

O banco de dados é qualquer coleção de informações. Um banco de dados é um sistema que consegue coletar dados e, ao mesmo tempo, armazená-los e prover informações quando alguém precisar.

3.3.1 Sistemas de banco de dados

Os bancos de dados são fundamentais para os sites dinâmicos, onde estão todas as informações administrativas e o conteúdo do site.

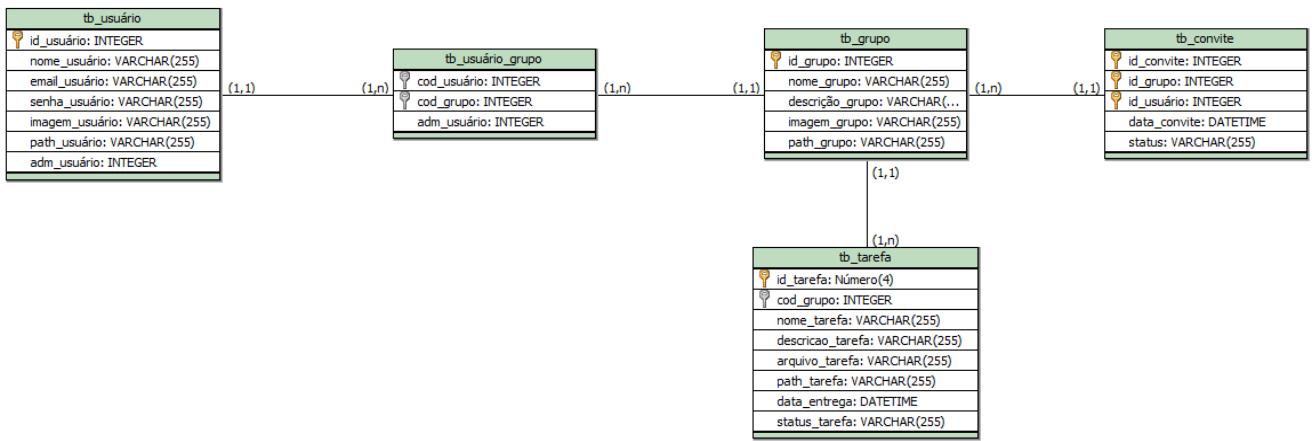
Ele deve conter informações administrativas como usuários, permissões e senhas, informações textuais, que é o conteúdo do site e outras informações que fazem parte do projeto.

3.4 Banco de Dados Relacionais

Nesse tipo de banco de dados, os dados são armazenados em formatos tubulares, ou seja, o dado fica na coluna, enquanto a descrição fica em linhas e atributos. A importância dos bancos de dados relacionais é constituída a partir dos pilares ACID, que é a sigla referente a atomicidade, consistência, isolamento e durabilidade.

3.5 Modelo Lógico do Banco de Dados

Figura 4. Modelo Lógico do Banco de Dados



Fonte: Desenvolvida pelos Autores.

O Banco de Dados é composto de cinco tabelas entidades, sendo a tabela usuário responsável por armazenar os dados do usuário, a tabela grupo armazena as informações do grupo, a tabela tarefa armazena os dados que foram atribuídos nas tarefas e o código da tabela grupo, a tabela convite armazena além de seus dados os ids das tabelas usuário e grupo, e a tabela usuário grupo fica com a função de tabela intermediaria e armazenando os códigos das tabelas usuário e grupo além de possuir o usuário administrador.

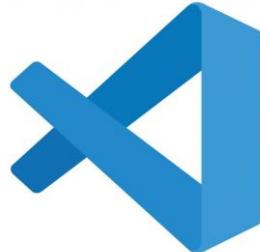
3.6 Ambientes, ferramentas e linguagem

3.6.1 Ambiente

3.6.1.1 Visual Studio Code

O Visual Studio Code (abreviado como VS Code) é um editor de texto desenvolvido pela Microsoft e lançado em 2015, figura 4. Gratuito e open-source, o VS Code possui seu código fonte é aberto e é uma ferramenta multiplataforma, disponível para Windows, Linux e Mac.

Figura 5. Visual Studio Code



Fonte: LogoWik, 2023.

Possui suporte nativo ao HTML, JSON, CSS, Java Script, Type Script, Python, entre outras linguagens, bem como um rico ecossistema de extensibilidade para outras linguagens e tempos de execução, como *C++, C#, Java, Python, PHP, Go e .NET*.

Também permite a instalação de plugins para aprimorar o suporte para outras linguagens.

O VS Code é customizável, é possível fazer a alteração da aparência manualmente ou baixando temas na loja de extensões. As funcionalidades do VS Code assim como as extensões, podem ter seu comportamento alterado de acordo com a preferência do usuário nas configurações.

Também permite que o usuário fazer *login*, possibilitando manter as configurações salvas na nuvem e, ter acesso a elas em um computador diferente quando logar nessa mesma conta.

Também há vários atalhos disponíveis que podem ser customizados conforme a necessidade do usuário.

3.6.1.2 XAMPP

O XAMPP é formado por um pacote com os principais serviços de código aberto existentes. Isso inclui banco de dados MySQL, FTP e Apache com suporte as linguagens PHP e Perl.

Figura 6. XAMPP ControlPanel



Fonte: Wikimedia Commons, 2023.

Com ele é possível rodar os CMS, como: WordPress e Drupal no próprio computador, o que simplifica e acelera o processo de desenvolvimento.

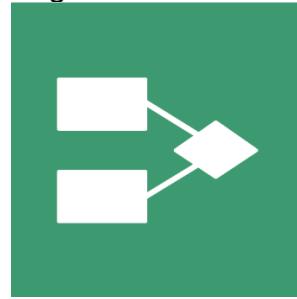
Hoje em dia é possível utilizá-lo em quatro sistemas operacionais: Linux, Windows, Mac OS X e Solaris.

3.6.2 Ferramenta

3.6.2.1 brModelo

O BrModelo é uma aplicação *desktop* que tem como objetivo desenvolver projetos de banco de dados relacionais, abrangendo as etapas física, lógica e conceitual.

Figura 7. BrModelo



Fonte: BRMW, 2023.

A nova ferramenta desenvolvida, inicialmente chamada de brModelo Web, que se destaca das demais disponíveis no mercado de software, pois possui uma interface web, tornando-a acessível em qualquer dispositivo com navegador. Além disso, é

capaz de converter diferentes modelagens, armazenar projetos, fornecer tutoriais, interagir com o usuário sempre que necessário durante a realização de um projeto e apresentar uma interface gráfica intuitiva.

3.6.2.2 Word

O Microsoft Word é um dos mais proeminentes programas utilizados para a criação de arquivos. Ele faz parte da Microsoft Office, um conjunto de programas da Microsoft Corporation, e foi concebido com a finalidade de produzir documentos de qualidade profissional.

Figura 8. Word



Fonte: Logo Marcas, 2023.

O Word apresenta diversas funcionalidades que permitem ao usuário criar, editar, modificar e personalizar seus documentos de forma ampla e diversificada. Ele possui várias ferramentas de implementação e formatação de elementos em um documento, o que o torna uma ferramenta bastante completa e versátil.

3.6.2.3 PowerPoint

O PowerPoint foi é um software desenvolvido pela Microsoft, muito utilizado para a criação de apresentações sem formato de slides, dispondo de diversas funcionalidades e ferramentas. Ele possibilita a projeção dessas apresentações em monitores de computador, Datashow e até mesmo no celular.

Figura 9. PowerPoint



Fonte: Logo Download, 2023.

Ele suporta a objetos do tipo *Object Linking and Embedding* (OLE), tecnologia desenvolvida pela própria Microsoft, que permite que um editor disponibilize o conteúdo para outro editor. O PowerPoint pode ser lido em softwares como o *Impress*.

3.6.2.4 YouTube

O YouTube é uma plataforma online que proporciona a criação, o compartilhamento e consumo de conteúdos em vídeo por meio do streaming.

A ideia do YouTube é de permitir o usuário produzir um conteúdo, além de apenas consumi-los.

O software pode ser utilizado em diversos dispositivos. Além de permitir que os usuários assistam aos vídeos em qualquer lugar que estiverem.

Figura 10. Youtube



Fonte: Youtube, 2023.

A dinâmica da plataforma pode variar de acordo com o objetivo do usuário. Por exemplo, os criadores de conteúdos acessam a plataforma para editar, publicar e divulgar o conteúdo, enquanto os espectadores: acessam a plataforma para assistir vídeos via smartphone, desktop, smart TV entre outros dispositivos.

3.6.2.5 PhotoPea

PhotoPea ou Photoshop Online, também conhecido como editor de fotos online, oferece aos usuários uma interface semelhante ao programa de edição de fotos mais popular do mundo (*Photoshop*).

Figura 11. Photopea



Fonte: Wikimedia Commons, 2023.

3.6.2.6 Bootstrap

Bootstrap é uma estrutura front-end que fornece uma estrutura CSS para criar sites e aplicativos responsivos de forma rápida e fácil. Além disso, ele pode lidar com sites para desktop e páginas móveis.

Figura 12. Bootstrap



Fonte: Freebie Supply, 2023.

3.6.2.7 Astah Community

Astah Community é um software de modelagem Unified Modeling Language (UML) que permite o desenvolvimento de diagramas de classes, casos de uso, sequências, comunicações, máquinas de estado, operações, componentes, aplicativos e diagramas estruturais complexos.

Figura 13. Astah Community



Fonte: Mac Dowload, 2023.

3.6.3 Linguagem

3.6.3.1 HTML

O HTML (Linguagem de Marcação de Hipertexto) é uma linguagem utilizada para a criação de páginas web, por meio de atributos e tags (marcadores), definindo assim como o conteúdo precisa ser apresentado. Por meio de hipertextos, é possível referenciar outros textos, incluindo caminhos que apontam para outros hipertextos, hiper ligação, hiperlinks ou links. Enquanto a linguagem de marcação é formada por uma série de marcações para que os servidores da web os interpretar corretamente qual é o estilo e a estrutura de um documento.

Figura 14. HTML



Fonte: Wikipédia, 2023.

Embora essa linguagem não seja considerada uma linguagem de programação, os usuários conseguem criar e estruturar parágrafos, seções e links, utilizando tags, atributos e elementos. Mas não é possível criar funcionalidades dinâmicas com ele.

3.6.3.2 CSS

O CSS sigla para *Cascading Style Sheet*, é utilizado para definir a aparência dos elementos presentes em linguagens de marcação como o XML, XHTML e HTML. Através dessa linguagem, é possível determinar como cada elemento de um código será exibido em uma página da internet. Além disso, o CSS possibilita executar a separação entre o conteúdo e formato de um documento, o que permite uma organização mais eficiente e uma manutenção mais fácil do código. Em outras palavras, essa linguagem é uma tecnologia fundamental para o desenvolver páginas web esteticamente agradáveis e funcionais.

Figura 15. CSS



Fonte: 1000 logos, 2023.

3.6.3.3 JavaScript

O Java Script, ou JS, é uma linguagem de programação amplamente empregada na criação de elementos em sites, aplicativos e sistemas online. Por meio dessa linguagem, são definidas as ações, características operacionais de sistemas, funcionalidades, sites em WordPress e software. Essa linguagem é geralmente utilizada em documentos HTML.

Figura 16. JavaScript



Fonte: Logos-Word, 2023.

3.6.3.4 PHP

O PHP é uma linguagem usada no HTML, é utilizada para o desenvolvimento de sites dinâmicos, aplicações web, agilizar no desenvolvimento de um sistema e extensões de integração de aplicações. O código PHP é executado no servidor, o qual lê os comandos e ativa todos os elementos funcionais e de interface visual do site. Essa linguagem é considerada uma linguagem de script desenvolvida para comunicações do lado do servidor.

Figura 17. PHP



Fonte: Wikipédia, 2023.

3.6.3.5 AJAX

Asynchronous JavaScript and XML, é um conjunto de técnicas de desenvolvimento web que permitem que os aplicativos operem de forma assíncrona, tratando todas as solicitações ao servidor em segundo plano.

Figura 18. AJAX



Fonte: Wikipédia, 2023.

4. USABILIDADE DE SOFTWARE

A usabilidade é um termo usado para dizer o nível de facilidade com que os usuários conseguem utilizar a ferramenta, assim como a qualidade dessa interação. É uma forma no qual uma funcionalidade tecnológica ou dispositivo é aplicado para que uma meta estabelecida seja concluída, ou seja, quanto maior for a usabilidade, mais simples é utilizá-lo.

Considerando a engenharia de *software*, a usabilidade é englobada dentro da qualidade e busca salvaguardar uma parte da eficácia de um sistema que se refere a uma interação promissora entre o usuário e a ferramenta, fazendo com que a realização de atividades com menor esforço seja uma experiência produtiva (MXM Sistemas, 2021).

Para que a usabilidade do sistema seja boa, são necessários os seguintes requisitos:

- Eficiência de uso – Deve ser eficiente de tal modo que o usuário, após aprender interagir com ele, consiga altos níveis de produtividade ao realizar suas tarefas.
- Baixa taxa de erros – O usuário tem que ser capaz de realizar tarefas sem muitos transtornos com baixa taxa de erro, podendo recuperar erros, caso houver.
- Facilidade de aprendizado – O sistema deve ser de fácil aprendizado, para que o usuário possa realizar suas tarefas e explorá-lo.
- Facilidade de memorização – A possibilidade de o usuário utilizar o sistema após um tempo sem interagir com ele sem necessidade de reaprender a usá-lo.
- Satisfação – O sistema deve ser capaz de satisfazer os usuários com sua interação.

Geralmente a usabilidade está relacionada ao campo técnico de desenvolvimento de *software*. A palavra usabilidade refere-se às diversas interações que ocorrem no processo de implementação do usuário em um determinado sistema (NIELSEN; LORANGER, 2007). A qualidade da interação entre o sistema e seus usuários pode ser determinada com base na facilidade de uso do sistema de aprendizado, na eficiência do trabalho requerido e na satisfação do usuário durante o uso.

- Simplicidade;
- A relevância do conteúdo;
- Manter a consistência;
- Tempo suportável;
- Foco nos usuários.

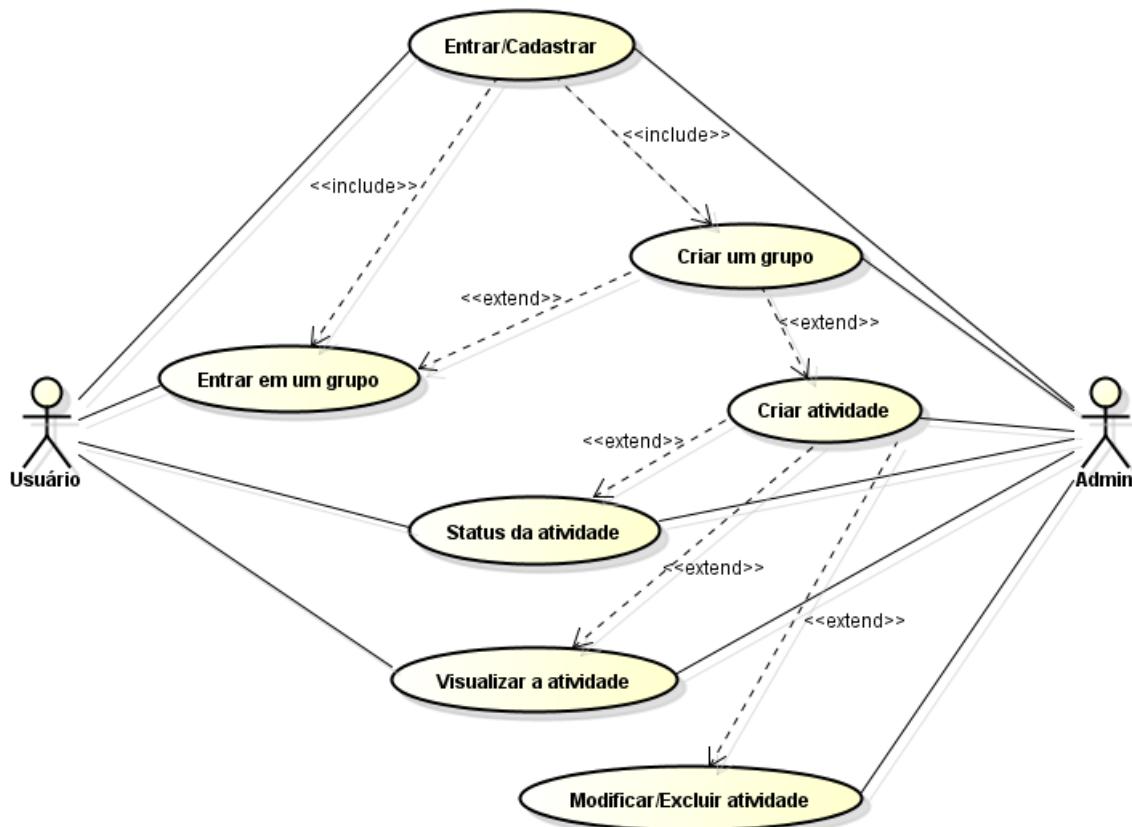
Pensando nisso, buscamos adotar um sistema organizacional em formato *web* (*website*) que desempenhe suas funções de forma prática e clara, com o máximo de eficiência e eficácia, sempre visando experiência e bem-estar do usuário, através do

UX Design, onde o *design* de um site é baseado na experiência do usuário, utilizando técnicas para otimizar a navegação por meio de interações nas páginas como botões, listas e ilustrações que entregam uma melhor experiência ao usuário.

5. O SITE

5.1. Caso de Uso

Figura 19. Caso de Uso



Fonte: Desenvolvida pelos Autores.

5.2. Logo

Figura 20. Logo PLAN&DO



Fonte: Desenvolvida pelos Autores.

A logo é composta de uma agenda sendo foleada e uma nuvem com um *check* representando o gesto que os professores fazem ao verificar se as lições propostas para serem realizadas foram realmente realizadas.

5.3. Paleta de Cores

Figura 21. Paleta Principal PLAN&DO

4FC492 Mint	53CF64 Malachite	76B853 Mantis	BFCF53 Pear	F8E865 Maize
----------------	---------------------	------------------	----------------	-----------------

Fonte: Desenvolvida pelos Autores.

Composto de tons de amarelo e verde isso por conta da cor amarela representar o sol e ativa o intelecto, a comunicação e a harmonia do e a cor verde traz paz, segurança, esperança em abundância, confiança e inteligência, é a cor do movimento e da ação os motivando o aluno num todo para realizar as atividades propostas.

Figura 22. Paleta Complementar PLAN&DO

F1EB67 Maize	051611 Night	6D9773 Asparagus	F18537 Safety orange	B7F8BA Celadon
-----------------	-----------------	---------------------	-------------------------	-------------------

Fonte: Desenvolvida pelos Autores.

Foi implementado as cores laranja e preta pela cor laranja representar a cor da criatividade, diversão e alegria. Estando ligada a comunicação, da confiança sendo a cor das pessoas que crêem que tudo é possível e a cor preta por ser associado a formalidade e com o conservadorismo.

5.4. Interfaces

5.4.1 Tela de Login

Na tela de login contém os campos de e-mail e senha, ao qual o usuário deve colocar os dados que foi cadastrado anteriormente.

Figura 23. Tela de Login



Fonte: Desenvolvida pelos Autores.

5.4.2 Tela de Cadastro

Na tela de cadastro contém os campos de usuário, e-mail, senha e confirmar senha, o usuário deverá preencher esses dados para ter acesso ao restante do site.

Figura 24. Tela de Cadastro



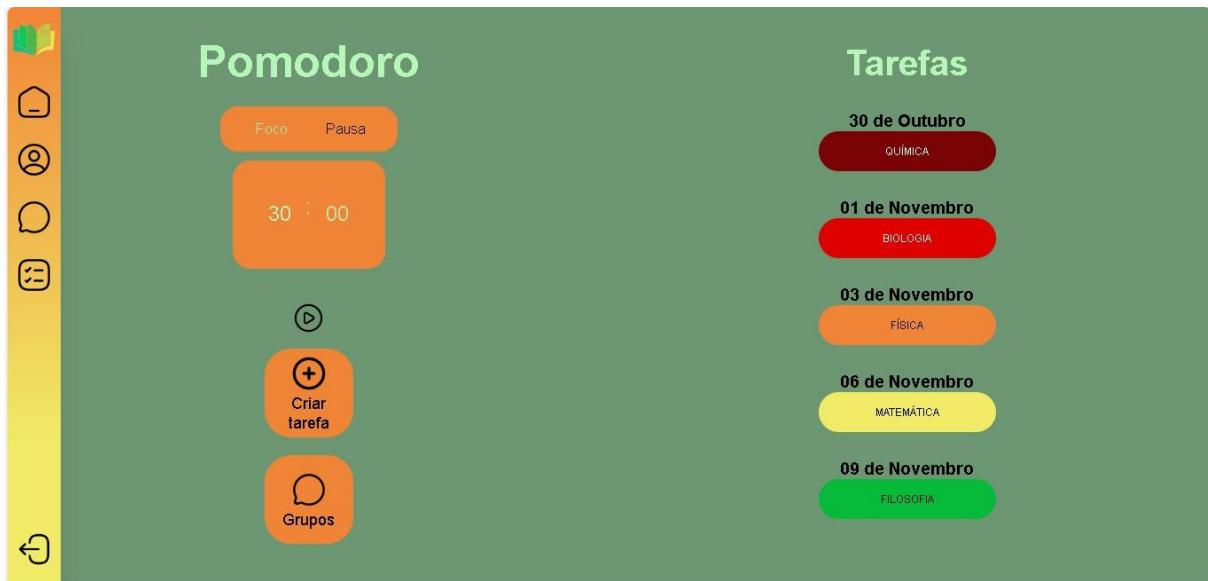
Fonte: Desenvolvida pelos Autores.

5.4.3 Tela Principal

Após fazer login o usuário terá acesso a tela principal, onde terá um temporizador utilizando o método Pomodoro, um lembrete das tarefas ao qual ele precisa realizar e

dois atalhos para criar uma tarefa e criar um grupo além de um menu no lado esquerdo.

Figura 25. Tela Principal



Fonte: Desenvolvida pelos Autores.

8. CONCLUSÃO

Através de meticulosas pesquisas bibliográficas, foi possível identificar a demanda premente por uma agenda estudantil coletiva que auxiliasse os estudantes em suas atividades acadêmicas. Os resultados obtidos corroboram o sucesso na concretização dos objetivos propostos, fornecendo uma ferramenta eficiente que permite aos estudantes e universitários manterem suas atividades devidamente organizadas e atualizadas.

Em relação a futuras melhorias, temos a aspiração de implementar um Calendário Integrado. Esta funcionalidade irá consolidar todas as tarefas e trabalhos adicionados até o momento, proporcionando uma visualização mais nítida e abrangente das obrigações dos estudantes. Estamos confiantes de que esta adição irá incrementar ainda mais a utilidade e eficácia da nossa agenda estudantil coletiva.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5 TÁTICAS de design para sites que ajudam a envolver o consumidor. **Weethub**, [s.d]. Disponível em: <<https://weethub.com/blog/5-taticas-de-design-para-sites-que-ajudam-a-envolver-o-consumidor/>>. Acesso em 17 abr. 2023.

1000 LOGOS. **CSS LOGO**. Disponível em: <https://1000logos.net/css-logo/>. Acesso em: 15 ago. 2023.

ADAMI, Anna. **InfoEscola**, © 2006-2023. Introdução ao PowerPoint. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/informatica/introducao-ao-powerpoint/>>. Acesso em: 23 abr. 2023.

ALMEIDA, Aline. **Compara Plano**, 2020. Aplicativo de organização: 6 opções para trabalho e vida pessoal. Disponível em: <<https://comparaplano.com.br/blog/aplicativo-de-organizacao/>>. Acesso em: 20 mar. 2023.

ANDRADE, Ana Paula. **TreinaWeb**, © 2004 - 2023. Principais IDEs para desenvolvimento C#. Disponível em: <<https://www.treinaweb.com.br/blog/principais-ides-para-desenvolvimento-c/>>. Acesso em: 17 abr. 2023.

AZEVEDO, Ályson Lopes de. **Uso da tecnologia e sua relação com o ensino na modernidade – diagnóstico**. 2017. 46p. (Licenciatura em Computação à Distância) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2017.

ARIGA, Atsunori; LLERAS, Alejandro. Brief and rare mental “breaks” keep you focused: Deactivation and reactivation of task goals preempt vigilance decrements. **Cognition**, v. 118, n. 3, p. 439-443, 2011.

ASTAH Comunty. **mac.informer**, [s.d]. Disponível em: <<https://macdownload.informer.com/astah-community/>>. Acesso em: 21 nov. 2023.

BERNARDO, Fernanda. **Trybe**, 2021. VS Code: guia completo para instalar, usar e customizar. Disponível em: <<https://blog.betrybe.com/ferramentas/vs-code-guia-completo/>>. Acesso em: 17 abr. 2023.

BOOTSTRAP LOGO. **Freebie Supply**. Disponível em: <<https://freebiesupply.com/logos/bootstrap-logo/>>. Acesso em 30 out. 2023.

BRMW. Br Modelo logo. Disponível em: <https://app.brmodeloweb.com/#/>. Acesso em: 13 ago. 2023.

CAMPIONI, Vanessa Cristina Dias Silva. Aplicativo para organização e gerenciamento de tarefas. **RIC-CPS**, [s.d]. Disponível em: <http://ric.cps.sp.gov.br/bitstream/123456789/10461/1/ADS_2022_1_vanessacristinadiassilvacampioni_torgask%20%281%29.pdf>. Acesso em: 19 mar. 2023.

CARVALHO, Thiago. Usabilidade para Web Sites Institucionais: Estudo de caso do web site Estúdio 8bits. **UFPE**, [s.d]. Disponível em: <<https://attena.ufpe.br/bitstream/>>

123456789/31636/1/CARVALHO%20Thiago%20Bezerra%20Regis%20de.pdf
>Acesso em 17 abr. 2023.

CERCAL, João. **Jpcercal**, 2010. O que é o XAMPP e para que serve? Disponível em: <<https://jpcercal.com/o-que-e-o-xampp-e-para-que-serve/>>. Acesso em 23 abr. 2023.

CHECKBITS. **Checkbits**, © 2023. 8 motivos para usar aplicativos para eliminar o papel nas empresas. Disponível em: <<https://checkbits.com.br/8-motivos-para-usar-aplicativos-para-eliminar-o-papel-nas-empresas/#:~:text=O%20uso%20de%20aplicativos%20para%20eliminar%20o%20papel,de%20custo%20e%20at%C3%A9%20me smo%20aumento%20da%20produtividade.>>. Acesso em: 20 mar. 2023.

CLEMENTE, Matheus. Sites — O guia definitivo da Rock Content. **Rock Content**, ©2013-2021. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/sites-o-guia-definitivo-da-rock-content/>>. Acesso em: 26 mar. 2023.

CONEXÃO PUC MINAS. Método Pomodoro de estudos. Disponível em: <https://conexao.pucminas.br/blog/dicas/metodo-pomodoro-de-estudo/>. Acesso em: 27 nov. 2023.

DICAS de aplicativos que vão te ajudar no trabalho. **Publi**, 2022. Disponível em: <<https://www.publi.com.br/dicas-de-aplicativos-que-vao-te-ajudar-no-trabalho/#:~:text=Os%20aplicativos%20de%20organiza%C3%A7%C3%A3o.>>. Acesso em: 02 abr. 2023.

É assim que você faz um Software. **Microsoft**, [s.d]. Disponível em: <<https://visualstudio.microsoft.com/pt-br/#:~:text=O%20Visual%20Studio%20para%20Mac%20um%20ambiente%20de%20desenvolvimento,em%20seguir%20publicar%20um%20aplicativo.>>. Acesso em 03 abr. 2023.

EQUIPE EDUCAMUNDO. **EducaMundo**, 2021. Para que serve e quais as funções do PowerPoint. Disponível em: <<https://www.educamundo.com.br/blog/pra-que-serve-power-point/#:~:text=O%20que%20é%20para,utilização%2C%20até%20mesmo%20por%20principiantes.>>. Acesso em: 23 abr. 2023.

FELIPE, Carlos. **Hostinger**, 2023. O que é JavaScript. Disponível em: <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-javascript>>. Acesso em: 23 abr. 2023.

FELIPE, Carlos. **Hostinger**, 2023. O Que é PHP? Guia Básico de Programação PHP. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-php-guia-basico?ppc_campaign=google_search_generic_hosting_all&bidkw=defaultkeyword&lo=9100663&gclid=CjwKCAjwrpOiBhBVEiwA_473dDCNoh7uo390fAmBKbS8tQkwPYCNgL8ALtSfEjeBYGxtah_m9otsNRoCWowQAvD_BwE>. Acesso em: 23 abr. 2023.

FERREIRA, Kellison. O que é PHP e porque precisa conhecer essa linguagem de programação web. **Rockcontent**, 14 ago. 2019. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/o-que-e-php/#:~:text=PHP%20%C3%A9%20uma%20linguagem%20de%20programa%C3%A7%C3%A3o%20voltada%20para%20o%20desenvolvimento,de%20ser%20em%20c%C3%A3o%20aberto.>> Acesso em 10 abr. 2023.

FERREIRA, Kellison. **Rock Content**, 2019. O que é PHP e por que você precisa conhecer essa linguagem de programação web. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/o-que-e-php/>>. Acesso em: 23 abr. 2023.

FERREIRA, Livia. **Nuvemshop**, ©2011 - 2023. O que é YouTube e para que serve? Disponível em: <<https://www.nuvemshop.com.br/blog/o-que-e-youtube/>>. Acesso em: 23 abr. 2023.

FERREIRA, Livia. O que é Youtube e para que serve?. **Nuvemshop**, [s.d]. Disponível em: <<https://www.nuvemshop.com.br/blog/o-que-e-youtube/#:~:text=YouTube%20%C3%A9%20uma%20plataforma%20online,basta%20estar%20conectado%20%C3%A0%20internet.>>. Acesso em 03 abr. 2023.

FRANCO, Marcela. Aplicativo para organizar estudos: 5 opções para arrumar a sua rotina. **TechTudo**, © 1996 - 2023. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2022/2/aplicativo-para-organizar-estudos-5-opcoes-para-arrumar-a-sua-rotina.html>>. Acesso em: 02 abr. 2023.

FRANCO, Marcela. **TechTudo**, © 1996 - 2023. Aplicativo para organizar estudos: 5 opções para arrumar a sua rotina. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2022/02/aplicativo-para-organizar-estudos-5-opcoes-para-arrumar-a-sua-rotina.html>>. Acesso em: 20 mar. 2023.

GARCIA, Fernanda Wolf. A importância do uso das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem. **Revista Educação a Distância, Batatais**, v. 3, n. 1, p. 25-48, 2013.

G. Ariane. O Que é Site, Que Tipos Existem e Como ter o seu Próprio. **Hostinger**, © 2004-2023. Disponível em: <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-site>>. Acesso em: 26 mar. 2023.\

GERENCIADOR de tarefas: 7 melhores ferramentas gratuitas. **Its CONSULTING**, 21 mai. 2020. Disponível em: <<https://itsconsulting.com.br/gerenciador-de-tarefas-7-melhores-ferramentas-gratuitas>>. Acesso em: 20 mar. 2023.

GONÇALVES, Ariane. **Hostinger**, 2022. O que é CSS? Guia Básico para Iniciantes. Disponível em: <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-css-guia-basico-de-css>>. Acesso em: 23 abr. 2023.

GONÇALVES, Barbara. Top 10 Melhores Organizadores de Tarefas em 2023 (Apps). **My Best**, 2023. Disponível em: <<https://mybest-brazil.com.br/20678>>. Acesso em: 02 abr. 2023.

HANASHIRO, Akira. **Code -O que é e por que você deve usar?** TreinaWeb, 2004 - 2023. Disponível em: <<https://www.treinaweb.com.br/blog/vs-code-o-que-e-e-por-que-voce-deve-usar>>. Acesso em: 17 abr. 2023.

HIGA, Paulo. O que é XAMPP e para que serve. **Techtudo**, 27 fev. 2012. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/02/o-que-e-xampp-e-para-que-serve.ghtml>>. Acesso em 03 abr. 2023.

HIGA, Paulo. **TechTudo**, © 1996 – 2023. O que é XAMPP e para que serve. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/02/o-que-e-xampp-e-para-que-serve.ghtml>>. Acesso em: 23 abr. 2023.

INFOPEDIA. **Infopédia**, © 2003-2023. Word. Disponível em: <[https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/\\$word](https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/$word)>. Acesso em: 23 abr. 2023.

LIMA, Guilherme. Bootstrap: O que é, Documentação, como e quando usar. **Alura**, 18 set. 2023. Disponível em: <<https://www.alura.com.br/artigos/bootstrap>> Acesso em 30 out. 2023.

LOGOWIK. **Visual Studio Code Logo**. Disponível em: <https://logowik.com/visual-studio-code-vector-logo-1-5273.html>. Acesso em: 15 ago. 2023.

LOGOS-WORD. **JavaScript logo**. Disponível em: <https://logos-world.net/javascript-logo/>. Acesso em: 15 ago. 2023.

LONGEN, Andrei. **Hostinger**, 2023. O Que é HTML? Guia Básico Para Iniciantes. Disponível em: <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-html-conceitos-basicos>>. Acesso em: 23 abr. 2023.

LOGO DOWNLOAD. **Microsoft PowerPoint logo**. Disponível em: <https://logodownload.org/microsoft-powerpoint-logo/>. Acesso em: 15 ago. 2023.

LOGOMARCAS. **Microsoft word logo**. Disponível em: <https://logosmarcas.net/microsoft-word-logo/>. Acesso em: 13 ago. 2023.

MARQUES, Simone. Usabilidade de software: gasto ou investimento? **UDS**, 21 mar. 2023. Disponível em: <<https://uds.com.br/blog/o-que-e-usabilidade-de-software/>>. Acesso em: 07 mai. 2023.

MELO, Diego. O que é HTML?. **Tecnoblog**, [s.d]. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-html-guia-para-iniciantes/>> Acesso em 10 abr. 2023.

MELO, Diego. O que é JavaScript?. **Tecnoblog**, [s.d]. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-javascript-guia-para-iniciantes/>> Acesso em 10 abr. 2023.

MODELOS de site: 35 tipos de sites explicados e com exemplos práticos. **High Sales**, © 2023. Disponível em: <<https://highsales.digital/blog/tipos-de-sites>>. Acesso em: 26 mar. 2023.

MODELE softwares com Astah Community. **TechTudo**, [s.d]. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/astah-community/>> Acesso em: 21 nov. 2023.

NACIONAL, Link. **Link Nacional**, 2004. Guia completo com 28 tipos de sites que você deve conhecer. Disponível em: <<https://www.linknacional.com.br/blog/tipos-de-sites/>>. Acesso em: 26 mar. 2023.

NETO, Milton Bittencourt de Souza. Ferramenta Web para ensino e Modelagem de Banco de Dados. **Ufsc**, 13 dez. 2016. Disponível em: <<https://core.ac.uk/download/pdf/78552545.pdf>>. Acesso em 03 abr. 2023.

NETO, Milton. **Repositório Institucional da USF**, 2016. brModeloWeb: Ferramenta Web para Ensino e Modelagem de Banco de Dados. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/mer-e-der-modelagem-de-bancos-de-dados/14332>>. Acesso em: 23 abr. 2023.

NITAHARA, Akemi. **AgênciaBrasil**, ©2023. Estudo mostra que pandemia intensificou uso das tecnologias digitais. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2021-11/estudo-mostra-que-pandemia-intensificou-uso-das-tecnologias-digitais>>. Acesso em: 20 mar. 2023.

NOGUEIRA, Caio. **Quais tipos de site que existem e qual o ideal para o seu negócio**. **Up Sites**, © 2023. Disponível em: <<https://upsites.digital/marketing/tipos-de-site/#:~:text=1%20%C3%89%20necess%C3%A1rio%20saber%20quais%20s%C3%A3o%20os%20tipos,Page.%201.4%204-%20Blogs.%201.5%205-%20Site%20din%C3%A2mico.>>. Acesso em: 26 mar. 2023.

NOLETO, Cairo. Banco de dados: Tipos o que é e suas diferenças!. **Betrybe**, 15 mai. 2023. Disponível em: <<https://blog.betrybe.com/tecnologia/bancos-de-dados/>>. Acesso em 27 mar. 2023.

O que é o PowerPoint. **Microsoft**, [s.d]. Disponível em: <<https://support.microsoft.com/pt-br/office/o-que-%C3%A9-o-powerpoint-5f9cc860-d199-4d85-ad1b-4b74018acf5b#:~:text=Com%20PowerPoint%20computador%2C%20Mac%20ou,com%20o%20Designer%20do%20PowerPoint.>>. Acesso em 03 abr. 2023.

O QUE é site? **Cia Web Sites**, © 2022. Disponível em: <<https://www.ciawebsites.com.br/sites/o-que-e-site/>>. Acesso em: 27 mar. 2023.

OLIVEIRA, João de. Aplicativo android para o gerenciamento de tarefas e compromissos pessoais. **RIUT**, [s.d]. Disponível em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/27167/1/PB_COADS_2020_1_06.pdf> Acesso em: 20 mar. 2023.

PAULA. Usabilidade na web. **Devmedia**, 2012. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/usabilidade-na-web/24737>> Acesso em 17 abr. 2023.

PENA, Bruna. **Voitto**, 2021. Quais são as principais funções do Word? Confira agora! Disponível em: <<https://www.voitto.com.br/blog/artigo/microsoft-word>>. Acesso em: 23 abr. 2023.

PERREIRA, Ana Paula. O que é CSS. **Tecmundo**, 09 set. 2009. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/programacao/2705-o-que-e-css-.htm>> Acesso em 10 abr. 2023.

PHOTOSHOP Online. **Photoshop Online**, [s.d]. Disponível em: <<https://www.photoshoponline.net.br/#:~:text=O%20PhotoPea%20ou%20Photoshop%20Online,imagens%20mais%20popular%20do%20mundo.>> Acesso em 10 abr. 2023.

PUBLI. **Publi**, 2022. Dicas de aplicativos que vão te ajudar no trabalho. Disponível em: <<https://www.publi.com.br/dicas-de-aplicativos-que-vao-te-ajudar-no-trabalho/#:~:text=Os%20aplicativos%20de%20organiza%C3%A7%C3%A3o%20pesoal%20est%C3%A3o%20passando%20por,adaptar%20ao%20home%20office%2C%20um%20formato%20surpreendentemente%20desafiador.>>. Acesso em: 20 mar. 2023.

QUAL a importância da usabilidade de software em sua empresa? **MXM Sistemas**, 14 jan. 2021. Disponível em: <<https://www.mxm.com.br/blog/qual-a-importancia-da-usabilidade-de-software-em-sua-empresa/#:~:text=Trata-se%20de%20um%20termo,uma%20determinada%20meta%20seja%20cumprida.>>. Acesso em: 07 mai. 2023.

REDACAO XP EDUCAÇÃO. Organizador de tarefas:selecionamos os 15 melhores para você gerenciar seus projetos em 2023!. **Blog XP Educação**, 05 jan. 2023. Disponível em: <<https://blog.xpeducacao.com.br/organizador-de-tarefas/>> Acesso em: 20 mar. 2023.

ROCHA, Katia. A importância da usabilidade em software. **Neomind**, 30 jan. 2020. Disponível em: <<https://www.neomind.com.br/blog/a-importancia-da-usabilidade-em-software/>>. Acesso em: 07 mai. 2023.

SALGADO, Daniele. Pesquisa sobre aplicativos no Brasil: apps mais populares, hábitos e preferências dos brasileiros. **Opinion Box Blog**, 2023. Disponível em: <<https://blog.opinionbox.com/pesquisa-sobre-aplicativos-no-brasil/#:~:text=O%20Panorama%20Mobile%20Time%2FOpinion%20Box%20%E2%80%93%20Uso%20de%20apps%20no,21%20de%20novembro%20de%202022..>>. Acesso em: 15 ago. 2023.

SILVEIRA, Paulo. O que é SQL e para que serve?. **Alura**, 07 out. 2022. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/o-que-e-sql?gclid=EA1aIQobChMlilqep5yf_gIVoxXUAR3qQQ-vEAAYASAAEgLK3PD_BwE> Acesso em 10 abr. 2023.

SOUZA, Ivan. **Rock Content**, 2019. JavaScript: o que é, como funciona e por que usá-lo no seu site. Disponível em: <<https://rockcontent.com.br/blog/javascript/>>. Acesso em: 23 abr. 2023.

SOUZA, Miguel. **BrasilEscola,© 2023**. YouTube. Disponível em: <<https://brasilescola.uol.com.br/informatica/youtube.htm>>. Acesso em: 23 abr. 2023.

SPAGNA, Julia. 7 aplicativos para organizar seus estudos. **Guia do Estudante**, 2020. Disponível em: <<https://guiadoestudante.abril.com.br/estudo/7-aplicativos-para-organizar-seus-estudos/>>. Acesso em: 02 abr. 2023.

SÁ, Jean. Tipografia: Estudo das Cores. **Passei Direto**, 09 jun. 2021. Disponível em: <<https://www.passeidireto.com/arquivo/93478772/tipografia-estudo-de-cores>>. Acesso em 06 nov. 2023.

TAREFAS básicas do Word. **Microsoft**, [s.d]. Disponível em: <<https://support.microsoft.com/pt-br/office/tarefas-b%C3%A1sicas-no-word-87b3243c-b0bf-4a29-82aa-09a681999fdc#:~:text=O%20que%20%C3%A9%20o%20Word,os%20documentos%20com%20mais%20efici%C3%A7%C3%A1ncia>>. Acesso em 03 abr. 2023.

XAVIER, Thiago. **Rock Content**, 2019. O que é HTML e qual sua funcionalidade? Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/html/>>. Acesso em: 23 abr. 2023.

YOUTUBE. **Logo**. Disponível em: <https://www.youtube.com/howyoutubeworks/resources/brand-resources/>. Acesso em: 15 ago. 2023.

WIKIMEDIA COMMONS. **File: Photopea logo**. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Photopea_logo.svg. Acesso em: 13 ago. 2023.

WIKIMEDIA COMMONS. **File: Xampp logo**. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:XAMPP_Logo.png. Acesso em: 13 ago. 2023.

WIKIPÉDIA. **Ficheiro: Html5 logo andwordmark**. Disponível em: https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:HTML5_logo_and_wordmark.svg. Acesso em: 13 ago. 2023.

WIKIPÉDIA. **Ficheiro: Php logo**. Disponível em: <https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:PHP-logo.svg>. Acesso em: 13 ago. 2023.