

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA  
SOUZA  
ETEC CEL. FERNANDO FEBELIANO DA COSTA  
Ensino Técnico em Administração Integrado ao Médio**

**João Gabriel Faélis  
Karen Roberta Trindade Silva  
Maria Luiza dos Santos Nascimento  
Sophia Herzl Barbosa Cardoso**

**ADMINATEC: FERRAMENTA TECNOLÓGICA PARA APOIO À  
ADMINISTRAÇÃO**

**Piracicaba  
2024**

**João Gabriel Faélis  
Karen Roberta Trindade Silva  
Maria Luiza dos Santos Nascimento  
Sophia Herzl Barbosa Cardoso**

**ADMINATEC: FERRAMENTA TECNOLÓGICA PARA APOIO À  
ADMINISTRAÇÃO**

Trabalho de conclusão de curso apresentada ao Curso Técnico em administração na Etec Cel. Fernando Febeliano da Costa, orientado pela professora Rosângela do Carmo L S Pereira, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em administração.

**Piracicaba  
2024**

## RESUMO

Com o crescimento das tecnologias e dos desafios para os estudos, se faz necessário uma proposta de um aplicativo que entregue informações essenciais e pertinentes com o curso de administração. Nesse sentido, o aplicativo AdminaTec facilitará o aprendizado dos alunos, uma vez que se nota uma deficiência para a procura de materiais relacionados a esta formação, com isso o projeto tem como objetivo juntar todas essas informações em apenas um lugar, utilizando de diversas funções e ferramentas para aumentar a praticidade da busca por conteúdo. Além disso, serão incrementados jogos para auxiliar na fixação daquilo que foi aprendido, concedendo um dinamismo para os momentos de aprendizagem, ampliando o conhecimento dos alunos de maneira divertida e fácil. Também é de grande importância notar as funcionalidades do aplicativo que permitem que os professores organizem melhor seu material de aula, oferecendo seu conteúdo de maneira simples e usual. Por fim, esse projeto irá estimular a procura pela compreensão e entendimento dos aprendizados dos jovens, proporcionando o conhecimento de forma mais acessível para todos os estudantes de administração, possibilitando um aumento na qualidade da educação atual.

**Palavras-Chave:** AdminaTec, administração, aplicativo, ferramentas.

## **ABSTRACT**

With the growth of technologies and challenges for studies, it is necessary to propose an application that delivers essential and pertinent information to the administration course. In this way, the AdminaTec application will facilitate students' learning, since there is a deficiency in searching for materials related to this training, so the project aims to bring together all this information in just one place, using different functions and tools to increase the practicality of searching for content. In addition, games will be added to help retain what has been learned, providing dynamism to learning moments, applying students' knowledge in a fun and easy way. It is also of great importance to note the application's features that allow teachers to better organize their class material, offering their content in a simple and usual way. Finally, this project will stimulate the search for understanding and understanding of young people's learning, providing knowledge in a more accessible way for all administration students, enabling an increase in the quality of current education.

**Keywords:** AdminaTec, administration, application, tools.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Análise SWOT; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....	30
Figura 2: 5W2H; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....	31
Figura 3: Mapa de Empatia; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....	32
Figura 4: 5 Forças de Porter; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....	33
Figura 5: Matriz BCG; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....	35
Figura 6: Página Inicial; Fonte: Elaborado pelos autores (2024).....	38
Figura 7: Criação de Conta; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....	39
Figura 8: Login do Aluno; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....	40
Figura 9: Criação de Conta do aluno; Fonte: Elaborado pelos autores (2024).....	41
Figura 10: Criação de Conta do Professor; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) ....	42
Figura 11:Login do Professor; Fonte: Elaborado pelos autores (2024).....	43
Figura 12:Criação de Conta do Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....	44
Figura 13: Login do Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....	45
Figura 14:Interface de Menu do Aluno; Fonte: Elaborado pelos autores (2024).....	46
Figura 15: Página do Último Acesso; Fonte: Elaborado pelos autores (2024).....	47
Figura 16: Página de Ultimo Acesso 2; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....	48
Figura 17:Página de Anotações; Fonte: Elaborado pelos autores (2024).....	49
Figura 18: Exemplo de Anotações; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....	50
Figura 19: Interface de Menu dos Professores; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....	51
Figura 20: Interface de Menu dos Professores 2; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....	52
Figura 21: Interface de Menu dos Usuários; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)...	53
Figura 22: Página de Materiais; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....	54
Figura 23: Página de Material Financeiro; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....	55
Figura 24: Página de Material Financeiro 2; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) ...	55
Figura 25: Página sobre Ponto de Equilíbrio; Fonte: Elaborado pelos autores (2024).	56
Figura 26: Página Demonstrativa da Anotação de Ponto de Equilíbrio; Fonte: Elaborado pelos autores (2024).....	57
Figura 27: Página Final de Ponto de Equilíbrio; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....	58
Figura 28: Página de Quiz de Ponto de Equilíbrio; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....	59
Figura 29:Resultados do Quiz; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....	60

<b>Figura 30: Página de Materiais para Professores; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)</b> .....	<b>61</b>
<b>Figura 31: Página de Material Financeiro para Professores; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)</b> .....	<b>61</b>
<b>Figura 32: Página de Material Financeiro 2 para Professores; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)</b> .....	<b>62</b>
<b>Figura 33: Página sobre Ponto de Equilíbrio para Professores; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)</b> .....	<b>63</b>
<b>Figura 34: Página Demonstrativa da Anotação de Ponto de Equilíbrio para Professores; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)</b> .....	<b>64</b>
<b>Figura 35: Página Final de Ponto de Equilíbrio para Professores; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)</b> .....	<b>65</b>
<b>Figura 36: Página de Materiais para Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)</b> .....	<b>66</b>
<b>Figura 37: Página de Material Financeiro para Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)</b> .....	<b>66</b>
<b>Figura 38: Página sobre Ponto de Equilíbrio para Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)</b> .....	<b>67</b>
<b>Figura 39: Página Final de Ponto de Equilíbrio para Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)</b> .....	<b>68</b>
<b>Figura 40: Página de Quiz de ponto de Equilíbrio para Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)</b> .....	<b>69</b>
<b>Figura 41: Resultados do Quiz para Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)</b> .....	<b>69</b>
<b>Figura 42: Página de Jogos para Alunos; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)</b> .....	<b>71</b>
<b>Figura 43: Página de Jogos para Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)</b> .....	<b>72</b>
<b>Figura 44: Página de Conteúdo do Professores; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)</b> .....	<b>73</b>
<b>Figura 45: Página de Conteúdo para Alunos; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)</b> .	<b>74</b>
<b>Figura 46: Página de Últimas Postagens para Alunos; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)</b> .....	<b>75</b>
<b>Figura 47: Página Exemplo de Última Postagem para Aluno; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)</b> .....	<b>76</b>
<b>Figura 48: Página de Conteúdo Escolar do Aluno; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)</b> .....	<b>77</b>
<b>Figura 49: Página das Salas do Professor; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)</b> .....	<b>78</b>

<b>Figura 50: Página de Configurações de Usuário do Aluno; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....</b>	<b>80</b>
<b>Figura 51: Página de Personalizações do Aluno; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....</b>	<b>81</b>
<b>Figura 52: Página sobre Configuração da Conta do Aluno; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....</b>	<b>82</b>
<b>Figura 53: Página de Configurações de Contato para o Aluno; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....</b>	<b>82</b>
<b>Figura 54: Página de Configurações de Usuário para o Professor; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....</b>	<b>83</b>
<b>Figura 55: Página de Personalizações do Professor; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....</b>	<b>84</b>
<b>Figura 56: Página de Configurações da Conta do Professor; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....</b>	<b>84</b>
<b>Figura 57: Página de Configurações de Contato para o Professor; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....</b>	<b>85</b>
<b>Figura 58: Página de Configurações de Conta do Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....</b>	<b>86</b>
<b>Figura 59: Página de Personalizações do Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....</b>	<b>86</b>
<b>Figura 60: Página de Configurações da Conta de Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....</b>	<b>87</b>
<b>Figura 61: Página de Configurações de Contato do Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024) .....</b>	<b>87</b>

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1; Fonte: Elaborado pelos autores (2024).....	24
Gráfico 2; Fonte: Elaborado pelos autores (2024).....	25
Gráfico 3; Fonte: Elaborado pelos autores (2024).....	25
Gráfico 4; Fonte: Elaborado pelos autores (2024).....	26
Gráfico 5; Fonte: Elaborado pelos autores (2024).....	26
Gráfico 6; Fonte: Elaborado pelos autores (2024).....	27
Gráfico 7; Fonte: Elaborado pelos autores (2024).....	27
Gráfico 8; Fonte: Elaborado pelos autores (2024).....	28
Gráfico 9; Fonte: Elaborado pelos autores (2024).....	28

# SUMÁRIO

<b>1- FERRAMENTA TECNOLÓGICA PARA APOIO À ADMINISTRAÇÃO: UMA SOLUÇÃO DIGITAL INTEGRADA</b> .....	<b>11</b>
1.1- Objetivo geral.....	12
1.2 - Objetivos específicos .....	12
1.3 Situação Problema.....	12
1.4 - Justificativa.....	13
1.5 - Metodologia .....	13
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	<b>14</b>
2.1 Gestão .....	14
2.1.1 Gestão de Conhecimento .....	14
2.1.2 Gestão de Pessoas .....	15
2.2 Pirâmide de Maslow.....	16
2.2.1 Pedagogia Empresarial .....	17
2.3 Estratégia Organizacional .....	18
2.3.1 Ferramentas Administrativas.....	19
2.4 Tecnologia.....	20
2.4.1 Tecnologia na Educação. ....	21
2.4.2 Educação a Distância – EAD.....	22
<b>3 - ANÁLISE DA PROPOSTA</b> .....	<b>24</b>
3.1- Pesquisa e Análise .....	24
Perguntas de perfil .....	24
3. Gráfico: Grau de Escolaridade.....	25
3.1.1 – Análise Geral da Pesquisa .....	29
3.2- SWOT.....	30
3.3- 5W2H .....	31
3.4- Mapa de Empatia .....	32
3.5- 5 Forças de Porter .....	33
3.6- Matriz BCG .....	35
<b>4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO</b> .....	<b>37</b>
4.1 Aplicação da Plataforma nas Instituições Escolares .....	37
4.2 Demonstração do aplicativo .....	38
4.2.1 Página Inicial.....	38
4.2.2 Acesso e Criação de Conta.....	39

4.2.2.1	Página do aluno .....	39
4.2.2.2	Página do Professor .....	42
4.2.2.3	Página do Usuário Padrão.....	44
4.2.3	Interface do Menu .....	45
4.2.3.1	Menu do Aluno .....	45
4.2.3.1	Menu do Professor.....	50
4.2.3.2	Menu do Usuário Padrão .....	53
4.2.4	Menu de Materiais .....	54
4.2.4.1	Página de Materiais do Aluno .....	54
4.2.4.2	Página de Materiais do Professor.....	60
4.2.3.2	Menu do Usuário Padrão .....	65
4.2.5	Menu de Jogos.....	70
4.2.5.1	Página de Jogos para Alunos .....	70
4.2.5.2	Página de Jogos para Usuário Comum.....	71
4.2.6	Menu de Materiais e Conteúdos.....	72
4.2.6.1	Página de Conteúdo do Professor.....	73
4.2.6.2	Página de Materiais Escolares para Alunos.....	74
4.2.7	Salas do Professor .....	78
4.2.8	Menu de configuração .....	78
4.2.8.1	Configurações do Aluno.....	79
4.2.8.2	Configurações do Professor .....	83
4.2.8.3	Configurações do Usuário Comum .....	85
5.	RESULTADOS ESPERADOS .....	89
6.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	90
	REFERÊNCIAS .....	91

## **1- FERRAMENTA TECNOLÓGICA PARA APOIO À ADMINISTRAÇÃO: UMA SOLUÇÃO DIGITAL INTEGRADA**

Com a constante evolução nos desafios dos estudos, trabalhos e ensino administrativo, tornou-se necessário desenvolver uma nova ferramenta que facilite esses processos. Nesse contexto, será apresentado um projeto de aplicativo destinado a auxiliar aqueles envolvidos na administração, fornecendo informações cruciais de maneira simples e prática, visando facilitar no dia a dia dos usuários.

Em primeira análise, percebe-se os desafios enfrentados pelos estudantes, professores e profissionais da área administrativa, num cenário em que a realidade do ensino está frágil. Nos momentos de aplicar conhecimento, há a perda do raciocínio lógico, com informações não concluídas adequadamente, há nesse caso a falta de praticidade, organização e material de qualidade, esses problemas acabam afetando o rendimento nos estudos e a gestão de negócios, no caso dos professores, por exemplo, a falta de conteúdos dinâmicos podem gerar uma baixa interação com os alunos.

Mediante as análises feitas neste cenário de constante transformação, observou-se a necessidade de propor melhores soluções como por exemplo a inserção de um aplicativo para ambientes escolares e profissionais, visando disponibilizar os materiais de forma acessível e didática, com a ajuda de possíveis patrocinadores. Um dos agravantes também diagnosticado é a falta de interesse do público jovem e para tanto a inclusão de jogos educativos é uma boa opção para cativar a atenção desses usuários e voltar a sua atenção a esta ferramenta inovadora.

Ao realizar-se uma pesquisa para entender as necessidades e desejos do público-alvo em relação a proposta do projeto, os dados revelaram um forte interesse por parte dos indivíduos que trabalham e estudam na área administrativa, tanto aqueles que ainda estão ingressando no mercado de trabalho quanto os que já estão atuando nesse setor, que demonstraram um entusiasmo pela possibilidade de contar com este recurso para auxiliar nas atividades das áreas específicas.

### **1.1- Objetivo geral**

Apresentar uma proposta em inovação e tecnologia para o desenvolvimento de atividades e mentoria aos administradores em geral.

### **1.2 - Objetivos específicos**

- Apresentar os conceitos da inovação;
- Identificar as necessidades de estudantes e profissionais na área administrativa;
- Compreender situações por meio das ferramentas;
- Elaborar protótipo do aplicativo "AdminaTec".

### **1.3 Situação Problema**

Após uma análise detalhada, identificou-se a falta de acesso ao conteúdo administrativo, que afeta negativamente tanto os estudantes quanto os professores e funcionários de áreas administrativas. Essa carência compromete a execução das atividades e serviços de forma dinâmica e organizada.

A ausência de informações atualizadas prejudica a qualidade do ensino e aprendizagem, limitando a capacidade de adaptação e compreensão dos conceitos da administração no contexto real. Além disso, a falta de oportunidades para aplicar o conhecimento na prática dificulta a relevância do conteúdo para os alunos e representa um desafio para os professores. A escassez de habilidades tecnológicas adequadas também é uma preocupação, pois pode afetar negativamente o trabalho e a análise de dados, comprometendo a qualidade das decisões tomadas pelos profissionais dessa área.

#### **1.4 - Justificativa**

Um das principais demandas para um administrador é a obtenção do conhecimento adequado, no qual a falta de uma boa estrutura de entendimento pode dificultar a realização de seus projetos. Portanto o objetivo da organização é inovar o mercado de treinamento com uma estrutura adequada de estudos para aqueles que seguem a área.

Dessa forma a entidade desempenha um papel fundamental nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável 4 e 9, ambos sendo objetivos elaborados pela ONU, em que a ODS 4 visualiza uma educação de qualidade e eficiente, de face com uma das propostas do aplicativo que seria um alto contribuidor para a educação de todos aqueles que estão inseridos na administração. E a ODS 9 que busca estruturas resilientes e a fomentação da inovação, indo de encontro com a estrutura da plataforma que inova na área tecnológica juntamente com a área da educação.

#### **1.5 - Metodologia**

Para se ter um estudo mais completo da situação-problema, foram realizadas algumas pesquisas bibliográficas, pesquisas em sites e aplicativos que poderiam ter a mesma proposta do projeto em questão.

Logo após foi efetuado uma pesquisa em campo, no modelo de questionário, para se obter mais dados diretamente do público-alvo estudado, de modo a entender o que as pessoas gostariam de ver em um aplicativo como esse.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo serão abordados os conceitos que foram utilizados como base para a criação deste projeto. Temas como, Pirâmide de Maslow, Gestão, Pedagogia Empresarial e Tecnologia foram de grande importância para o desenvolvimento do aplicativo e utilizados como base para o entendimento do projeto.

### 2.1 Gestão

Afinal, o que é gestão? Uma pergunta que pode parecer tão simples para aqueles que já atuam como gestores, mas referindo-se a um conceito muito mais amplo do que se imagina, sendo um tema crucial a ser aprendido, seja você o proprietário de um pequeno negócio, o colaborador de uma grande empresa, ou simplesmente alguém interessado em empreender.

“Gestão é um conjunto de princípios relacionados às funções de planejar, organizar, dirigir e controlar uma companhia. ela consiste em trabalhar com os recursos disponíveis da maneira mais eficiente possível para atingir os objetivos esperados com o mínimo de despesas”. (g4educacao.[www.com.br](http://www.com.br))

Estar buscando a formação em gestão é um diferencial para a administração de uma empresa ou de uma carreira, porém a insegurança pode ser um fator determinante na tomada de decisão, para tanto um aplicativo com esta funcionalidade pode colaborar no treinamento e desenvolvimento profissional, considerando também que a gestão do conhecimento auxilia neste processo.

#### 2.1.1 Gestão de Conhecimento

Para pessoas interessadas na área de gestão, como estudantes, acadêmicos e profissionais, a construção de conhecimento e definições de ergonomia e fatores humanos é necessário. Gerir esses fatores é um aspecto de suma importância, como cita Drucker (1999) e Nonaka e Takeuchi (2008, 174).

Para Drucker (1999, p.174) “A Gestão do Conhecimento pode ser definida como a capacidade de gerenciar, descobrir, mapear, classificar, captar, distribuir, criar, multiplicar e reter uma compreensão com eficiência, eficácia e efetividade, para

que uma organização se coloque em posição de vantagem competitiva em relação às concorrentes”.

Já Nonaka e Takeuchi (2008, 174) citam que “A Gestão do Conhecimento é um processo dinâmico e interativo que envolve a criação, conversão e utilização do conhecimento dentro de uma organização.”

Para uma ideia de concretizar seu planejamento estratégico, é inevitável. Criar é importante, mas saber gerir o projeto também é, para assim, haver uma realização dos planos de forma efetiva e de qualidade. As ideias, planos, projetos e pensamentos não devem ficar deslocadas e parados, mas devem ser passados para frente.

A administração de Recursos humanos tem um papel fundamental na gestão de conhecimentos, afinal para um bom desempenho da empresa, é preciso uma visão ampla de sua organização para a aplicação de suas técnicas e também bons funcionários que saibam gerir seus pensamentos.

Conforme citado por Gil (2009) “A capacidade de gerar novos conhecimentos e agregá-los ao processo produtivo é que se torna a grande vantagem competitiva” e o RH consegue ter um grande papel nessa parte.

Dessa forma, gerir pensamentos e informações é essencial para o processo criativo e produtivo, uma boa organização e um bom planejamento de ideias, é o que irá trazer sucesso tanto na vida pessoal, quanto na vida profissional, por isso é tão importante falar sobre gestão, afinal ela é o início de todo projeto, seja ele grande ou pequeno. Sem uma boa organização não há ação.

### **2.1.2 Gestão de Pessoas**

Como mencionado acima, a Administração de Recursos Humanos apresenta as principais técnicas de gestão de pessoas, colocando ênfase nos papéis desempenhados pelos profissionais da área, tratando inclusive da função de coach.

“Sob esse novo paradigma a ação de RH deve ser vista não da perspectiva do profissional dessa área, mas das perspectivas dos empregados e dos clientes: do que os empregados necessitam para ajudá-los a se tornar ativos organizacionais mais produtivos e valiosos? Do que os clientes frequentemente necessitam para ajudá-los a liderar e utilizar esses importantes ativos humanos com mais eficácia?” (Gil, 2009, p.27)

O autor ainda cita: "O gerente de recursos humanos passou a ser considerado em muitas empresas o gerente da garantia da qualidade".

Gerir pessoas é uma responsabilidade importante dentro de uma empresa, é necessário compreender as necessidades e dificuldades, dos colaboradores ou clientes, para haver um bom direcionamento na solução dos conflitos. É preciso assim, um estudo, uma organização e um planejamento estratégico, para atender os requisitos, assim como compreender os princípios da Pirâmide de Maslow neste processo.

## **2.2 Pirâmide de Maslow**

A pirâmide de Maslow é o estudo aprofundado das necessidades do ser humano, na qual busca focar na observação das prioridades, que vão desde condições fisiológicas até a procura da auto-realização.

Dessa forma se pode analisar como essas variáveis influenciam no comportamento do mesmo, sendo algo de suma importância para o setor de Recursos Humanos que aprofunda esse tipo de relação.

Em relação a esta afirmativa, Chiavenato (2009,102) cita que "Maslow concebeu essa hierarquia pelo fato de o homem ser uma criatura que expande suas necessidades no decorrer de sua vida."

O autor também cita que à medida que o indivíduo passa a satisfazer e a controlar suas necessidades fisiológicas e de segurança, surgem de forma lenta e gradativa as necessidades secundárias: sociais, de estima e de auto realização.

Por fim, com base neste tema, Chiavenato (2009,104) alega que "As necessidades mais elevadas não somente surgem à medida que as mais baixas vão sendo satisfeitas, mas predominam as mais baixas de acordo com a hierarquia das necessidades traçada por Maslow".

Esse assunto se prova de grande importância para a compreensão do entendimento da mente humana, tal como funciona e explora suas próprias necessidades em busca de seus desejos, sejam estes fisiológicos ou mesmo a procura pela auto-realização.

Nesse contexto, surgem cada vez mais novos conteúdos que se mostram importantes para o desenvolvimento humano. Com isso pode-se afirmar a procura por conhecimento administrativo e empresarial, destacando da demanda pelo mesmo, que se mostra em forma de pedagogia que consegue, e deve, cada vez mais ser explorada e utilizada no dia a dia das organizações.

### **2.2.1 Pedagogia Empresarial**

A Pedagogia Empresarial é uma especialização voltada diretamente ao ambiente corporativo, desenvolvendo o reconhecimento, objetivos, importância e as atividades do profissional dentro de sua empresa, evoluindo o mesmo dentro de seu ambiente de trabalho.

Com isso pode-se reconhecer e valorizar mais o profissional que se forma e atua fora das escolas nesta área, focando na necessidade do pedagogo dentro das empresas e como ele influencia de maneira positiva o local em que exerce.

Conforme Almeida e Costa (2017,2) “A pedagogia empresarial é uma inovação na área da educação e formação de novos profissionais que gostariam de atuar fora das escolas assim como surge também a psicopedagogia empresarial, duas novas formas de atuação do Pedagogo especializado na área de Recursos Humanos, ou seja, preparado para trabalhar com a parte humana da empresa. “

Também pode-se observar que nos dias atuais há uma ação pedagógica ampliada na sociedade, em que o pedagógico ultrapassa todas as barreiras e começa a agir em todo o contexto social, extrapolando o ambiente escolar formal, abrangendo com mais amplitude a educação informal e não formal. “

Segundo Almeida e Costa (2017,3), “O Pedagogo para atuar em um âmbito empresarial deve ter uma base teórica que reúne investigação e prática, dando foco para conhecimentos específicos do campo educacional nas organizações, necessita identificar os problemas profissionais e socioculturais visando à participação de todos, despertando uma visão da nova realidade do mercado de trabalho.”

É possível observar, com a alegação das autoras de que as empresas precisam desses profissionais desenvolvendo esses trabalhos com seus funcionários para que eles possam se sentir bem em seu ambiente de trabalho e acima de tudo saber que

são valorizados, assim sua autoestima cresce, a vontade de trabalhar é ainda maior e ambos trabalhador e empresa irão se beneficiar. Com isso, abre-se a oportunidade da criação de um projeto que visa ajudar profissionais e até outros grupos a atingir a auto satisfação.

Desta forma, conclui-se que a pedagogia empresarial é uma inovação na educação e formação de profissionais, sendo de grande importância para empresas que procuram indivíduos com o conhecimento necessário para lidar com a parte humana de seu ambiente e aqueles que vão atrás de mais entendimento da área, suprimindo a busca por trabalhadores no mercado e a procura por auto realização. Porém, para se formar um profissional completo, é preciso de um bom conhecimento sobre estratégias organizacionais para definir suas tarefas, esforços e recursos dentro do ambiente de trabalho, dando assim, um caminho para as ações de uma empresa.

Com isso, se faz necessário uma ferramenta que ofereça esse conteúdo, possibilitando e abrindo portas para diversas pessoas adquirirem o discernimento do ensino empresarial, também concedendo um entendimento de estratégias organizacionais, algo excepcionalmente importante para uma boa gestão.

### **2.3 Estratégia Organizacional**

O estudo da estratégia organizacional compreende entender o núcleo essencial da gestão estratégica, permitindo que a organização se posicione de forma proativa em direção ao futuro. Essa abordagem é consciente e metódica, fundamentando-se em avaliações realistas das condições internas e das oportunidades externas no ambiente em que a organização opera.

Segundo Chiavenato (2009, 69) “A estratégia está mergulhada em uma multiplicidade de fatores e de componentes internos e externos, muitos deles situados completamente fora do controle e da previsão da organização. Ao lidar ao mesmo tempo com fatores organizacionais e com fatores ambientais – atuando como verdadeira ponte de ligação entre eles, a estratégia organizacional procura o melhor endereçamento dos esforços e recursos da organização em direção a resultados capazes de assegurar o alcance dos objetivos organizacionais.”

A estratégia organizacional deve lidar com diversos fatores internos e externos, muitos fora do controle da organização, atuando como uma ponte entre esses fatores, buscando direcionar recursos e esforços de forma eficaz para alcançar os objetivos.

Chiavenato (2009, 70) cita também que “A administração estratégica fórmula e implementa a estratégia organizacional, como um conjunto de decisões unificado, compreensivo e integrado que visa assegurar o alcance dos objetivos da organização.”

A estratégia não apenas guia a organização na navegação da complexidade organizacional, mas também representa um meio poderoso para adaptar-se às mudanças e desafios externos.

Ao integrar uma abordagem flexível e adaptativa, a estratégia permite que a organização utilize eficazmente seus recursos e esforços para alcançar objetivos de longo prazo, mantendo-se alinhada com as dinâmicas do mercado. A administração estratégica, desempenhando um papel essencial nesse processo, não só unifica decisões para a implementação eficiente da estratégia, mas também capacita a organização a competir de maneira sustentável e inovadora em seu setor. Assim, a estratégia organizacional não é apenas um plano estático, mas um processo contínuo de adaptação e evolução que promove a resiliência e o crescimento organizacional.

Essa tática organizacional pode ser facilmente integrada ao aplicativo que auxilia os estudantes de administração. Em suma, a estratégia organizacional define o direcionamento e os objetivos de longo prazo de uma empresa, e sua eficácia depende da aplicação adequada de ferramentas administrativas.

### **2.3.1 Ferramentas Administrativas**

Uma análise das ferramentas administrativas identifica as técnicas mais eficazes para alcançar objetivos, otimizar processos e melhorar decisões, destacando contribuições por meio de estudos de casos reais. Essa observação também revela áreas de melhoria, permite ajustes estratégicos e alinha as ações da empresa com sua estratégia.

De acordo com Guedes, et al (2014, 4) “A importância de saber utilizar a ferramenta correta, no momento certo e de maneira adequada é o que define as chances de sucesso de sua utilização.”

Ressalta-se que o sucesso na utilização de ferramentas administrativas depende de escolher a certa e aplicar de maneira adequada e no momento certo.

Guedes, et al (2014, 4) também citam que “Se tempo significa dinheiro e todos querem ganhar mais dinheiro, vale a pena conhecer todas as ferramentas administrativas e saber utilizá-las no momento correto em sua organização.”

A estratégia organizacional define o direcionamento e os objetivos de longo prazo de uma empresa, e sua eficácia depende da aplicação adequada de ferramentas administrativas. Essas que, como o planejamento estratégico, a gestão de projetos e a análise de desempenho, são essenciais para desdobrar a estratégia em planos operacionais, alocando recursos de maneira eficiente e monitorando os resultados.

Elas facilitam a execução da estratégia ao fornecer dados, métricas e processos que garantem a coerência entre as ações diárias e os objetivos estratégicos, por esta razão ter um mecanismo que proporciona o uso eminente das desse artifício no momento certo se faz necessário para o futuro administrador.

As ferramentas administrativas, integradas com a tecnologia, têm transformado a gestão organizacional, tornando-a mais eficiente e precisa. Tecnologias como softwares de gestão, estudo de dados e automação facilitam a aplicação de métodos administrativos, melhorando a coordenação de processos e a tomada de decisões.

## **2.4 Tecnologia**

A tecnologia é um conjunto de ferramentas, conhecimento, técnicas e inovações que tentam suprir os diferentes desejos e desafios da humanidade, buscando impulsionar a melhoria contínua da qualidade de vida da sociedade.

Segundo Chiavenato (2004, 452), "A tecnologia guarda, recupera, processa, divulga e dissemina a informação. É a informação que leva ao conhecimento", estando no cotidiano, é notória sua importância na comunicação, economia, saúde, segurança, entretenimento e na educação. Oferecendo diversas possibilidades de aprendizado,

tendo uma variação de recursos online para os diversos públicos assim facilitando o ensino e contribuindo com a acessibilidade dos conteúdos.

*“As organizações utilizam alguma tecnologia para executar suas operações e realizar suas tarefas. (Chiavenato, Idalberto, 2004)”*

Portanto, o mesmo autor também fala sobre, em específico, da tecnologia da informação (TI). Essa, é “o principal produto da Cibernética” pois, se tornou a fiel amiga do homem, invadindo a vida de diversas pessoas e organizações, bastando ter apenas um aparelho eletrônico para que o usuário esteja sujeito a qualquer tipo de informação.

#### **2.4.1 Tecnologia na Educação.**

Um dos setores que a tecnologia se encontra, cada vez de forma mais constante, é a educação na qual pode se destacar várias vantagens com essa fusão, entre elas, a flexibilidade de ensino.

“(…) A incorporação das tecnologias digitais na educação é um processo em constante evolução, e seu impacto transcende a mera disponibilidade de informações. Estamos testemunhando uma transformação profunda na maneira como os alunos aprendem, interagem e se engajam com o mundo ao seu redor.

Em um mundo cada vez mais marcado pela revolução tecnológica, a interseção entre educação, tecnologia e cidadania assume um papel de destaque. As tecnologias não apenas facilitam o acesso a vastos repositórios de conhecimento, mas também empoderam os estudantes a se tornarem participantes ativos em seu processo de aprendizado. Isso ocorre por meio de recursos interativos, ambientes virtuais de aprendizagem e ferramentas de colaboração que estimulam a criatividade e o pensamento crítico, culminando na formação de habilidades digitais essenciais para o século XXI. (Praxes, Germano Fonseca, 2023).”

A tecnologia é a base da evolução do mundo, tendo em vista de que segundo Valente (2005, 23) “As facilidades técnicas oferecidas pelos computadores possibilitam a exploração de um leque ilimitado de ações pedagógicas, permitindo uma ampla diversidade de atividades que professores e alunos podem realizar.”

Porém, mais tarde na mesma obra, ele afirma que esse grande leque pode afetar uma parte crítica logo que, “O produto pode ser sofisticado, mas não ser efetivo na construção de novos conhecimentos. Por exemplo, o aluno pode estar buscando informações na rede Internet, na forma de texto, vídeo ou gráficos, colocando-as na

elaboração de uma multimídia, porém sem ter criticado ou refletido sobre os diferentes conteúdos utilizados.”

Já, Preti (2005, 276), cita que “Temos de lutar por uma educação diferente, atualizada, contemporânea, que encante a sociedade e por uma profissional da educação com uma "nova cara", com práticas inovadoras, criativas e humanas. Surgirá daí uma diversidade de "modalidades" que deixaram no esquecimento esta divisão improdutiva entre presencialidade e a distância, entre professora e orientadora.”

Em suma, a tecnologia é a base da evolução do mundo, principalmente da educação. A sua importância está diretamente ligada à disponibilidade de informações possibilitando que as pessoas, alunos, sejam incentivados a busca do conhecimento de diversas áreas logo que, a globalização, possibilita uma coleta de dados mais ampla, tendo também a possibilidade de indivíduos, de diversos lugares do mundo, aprenderem de forma simultânea, utilizando as ferramentas da atualidade, proporcionando assim, um ensino mais dinâmico para o aprendizado à distância.

#### **2.4.2 Educação a Distância – EAD**

A educação é a base do ser humano, com ela é possível adquirir conhecimento e ampliar saberes. Com a pandemia, que foi consequência do grande alastro da COVID-19, foi possível perceber a importância do ensino, no qual diversas escolas tiveram que se adaptar ao novo modelo para continuarem a transmitir ensinamentos.

“A EAD é um método de ensino que permite a aprendizagem fora da estrutura tradicional de uma sala de aula, geralmente através do uso de tecnologias de informação e comunicação (TICs). Com raízes que remontam ao ensino por correspondência no século XIX, a EAD evoluiu substancialmente com o avanço tecnológico, abrangendo agora o ensino online o uso de várias plataformas digitais para facilitar o aprendizado (Moore; Kearsley, 2011).”

Já para B. Holmberg (2005), o modelo de ensino a distância, tem sua importância quando é falado sobre barreiras geográficas pois, com ele, é possível superá-las principalmente em razão da sua maior vantagem, a flexibilidade. Com ela, os alunos podem acessar em qualquer hora e lugar, estudar em seu próprio ritmo.

“As plataformas de aprendizagem online, também conhecidas como Sistemas de Gerenciamento de Aprendizagem (LMS), desempenham um papel crucial na educação a distância.

Estes sistemas fornecem um ambiente estruturado e fácil de usar para a entrega de conteúdo educacional. (Bates, 2015)”

Assim, para a pedagogia, a sua utilização permite uma grande variedade para a montagem de um plano de aula. Porém, é importante lembrar que há uma diferença entre a busca de conteúdo de um professor para o aluno visto que, aquele, possui uma formação mais concreta ao ser comparado a este, tendo assim uma facilidade em visualizar e selecionar conteúdos que são ou aproximam da veracidade.

A escola deve estar aberta para a tecnologia visto que está presente no cotidiano. Utilizá-la não é sinônimo de ensino presencial extinto e sim, fortalecido. Sua importância é notória para aqueles que possuem dificuldades de deslocamento, sendo por complexidade na disponibilidade de horário, automóvel ou até mesmo regiões mais afastadas necessitando de uma educação mais flexível.

A partir disso, uma pesquisa elaborada com base nas necessidades de alunos e professores será essencial para o desenvolvimento de projetos de aplicativos que reuniram determinados assuntos visto que nele, as informações passariam por uma peneira de autenticidade facilitando assim, a busca confiável para os usuários.

### 3 - ANÁLISE DA PROPOSTA

Para dar continuidade ao estudo, foram realizadas análises utilizando diferentes abordagens metodológicas. Um questionário foi aplicado a alunos do curso de administração da ETEC Coronel Fernando Febeliano da Costa para coletar dados relevantes, fornecendo uma visão clara das percepções dos estudantes. Além disso, ferramentas de administração e gestão foram empregadas para aprofundar a análise, identificando padrões e áreas de melhoria. Esses dados serão essenciais para as próximas etapas do estudo e para o desenvolvimento de estratégias eficazes. Com essas abordagens, obtivemos as seguintes informações.

#### 3.1- Pesquisa e Análise

Para o entendimento das necessidades do público alvo da plataforma foi realizada uma pesquisa com 100 pessoas em forma de questionário, em que foi possível obter uma análise das funções que o aplicativo poderia obter para uma melhor performance.

#### Perguntas de perfil

Primeiramente foram feitas perguntas como: qual seu gênero, faixa etária e escolaridade para assim, conhecer o público alvo.

##### 1. Gráfico: Gênero

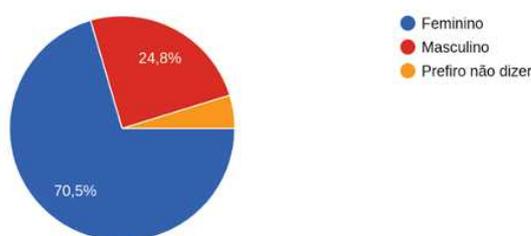


Gráfico 1; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Nesse gráfico, é observado que do total de entrevistados (100), 70,5% representam o gênero feminino e 24,8% representam o gênero masculino, enquanto 4,8% preferem não dizer seu gênero.

## 2. Gráfico: Faixa Etária

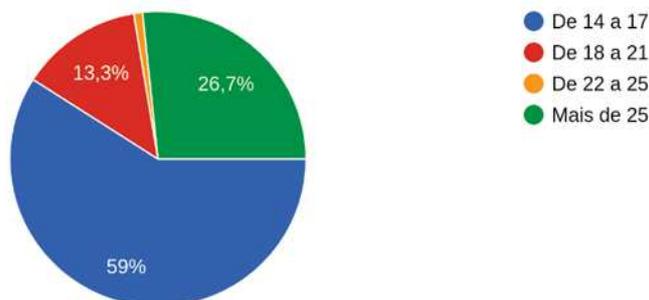


Gráfico 2; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Com base na análise desse gráfico, é constatado que a maioria das pessoas que responderam está na faixa de 14 a 17 anos, representando 59% das respostas, seguidas pelas pessoas com mais de 25 anos, que compõem 26,7%. Já pessoas com idade entre 18 e 21 anos representam 13,3%, e as com idade entre 22 e 25 anos, apenas 1%.

Com um público pejorativamente jovem, percebe-se que a tecnologia presente no projeto irá atrair uma comunidade mais apta a essa realidade, do que uma audiência mais madura, vê-se também a necessidade de conter um conteúdo dinâmico para capturar esse grupo juvenil.

## 3. Gráfico: Grau de Escolaridade

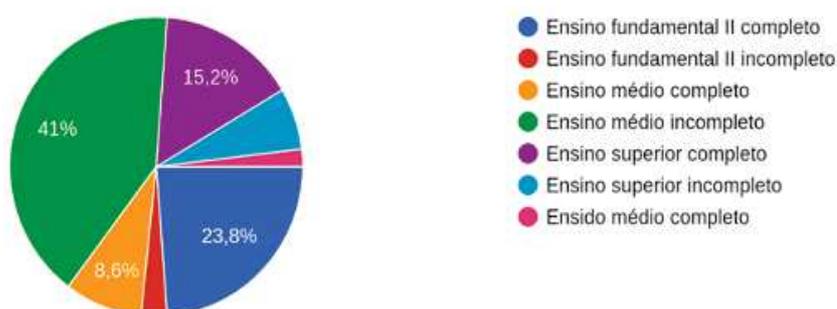


Gráfico 3; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Ao analisar-se este gráfico, é percebido que a maioria das pessoas que responderam, respectivamente, não terminaram o ensino médio, representando 41% das respostas. Em seguida, temos aqueles que terminaram o ensino fundamental II, com 23% das respostas, e aqueles que completaram o ensino superior, com 15,2% das respostas.

#### 4. Gráfico: Você pretende continuar atuando na área administrativa?

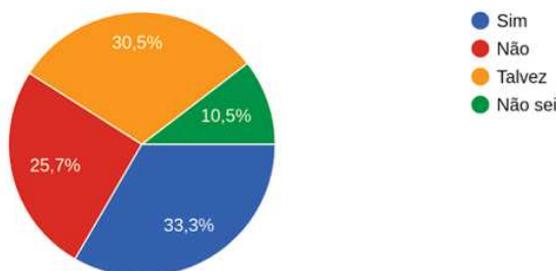


Gráfico 4; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Com base na análise desse gráfico, pode-se observar que a maior parte das pessoas pretendem continuar na área administrativa, representando 33,3% de todas as respostas, seguido por aqueles que talvez continuem, com 30,5% das respostas.

Logo depois, as pessoas que não pretendem continuar somam 25,7%, e, por fim, aqueles que não sabem correspondem a 10,5% das respostas.

#### 5. Gráfico: Você trabalha na área administrativa?

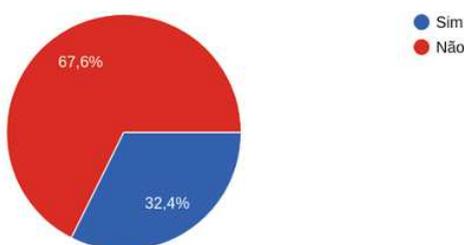


Gráfico 5; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Ao observar-se o gráfico, é visto que a maior parte das pessoas não trabalham na área administrativa, com 67,6% das respostas, enquanto 32,4% trabalham nessa área.

Entretanto, apesar de que a maioria não trabalhe, a porcentagem daqueles que atuam no mercado ainda é significativa, assim é possível ainda desenvolver em cima dessa parte do público

## 6. Gráfico: Você se interessaria por um aplicativo que auxiliaria nas atividades da área administrativa?



Gráfico 6; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

É notado neste gráfico que a maioria das pessoas, representando 96,2%, se interessam por um aplicativo com essas propostas, enquanto apenas 3,8% não se interessam por esse aplicativo.

## 7. Gráfico: O quão útil seria esse aplicativo para você?

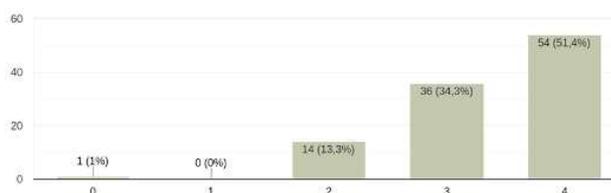


Gráfico 7; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Com base na análise desse gráfico de escala em que, 0 corresponde a totalmente inútil e 4 totalmente útil, é observado que 51,4% das pessoas responderam que esse aplicativo seria de escala 4, seguido por 34,3% que o classificaram como 3, e 13,3% que o classificaram como 2. A ideia central da plataforma se mostrou assertiva para o grupo alvo do questionário, portanto espera-se uma boa demonstração de resultado após seu lançamento oficial.

**8. Gráfico: Você concorda ou discorda com a seguinte afirmação: “O acesso que temos ao conteúdo da área administrativa é limitado”**

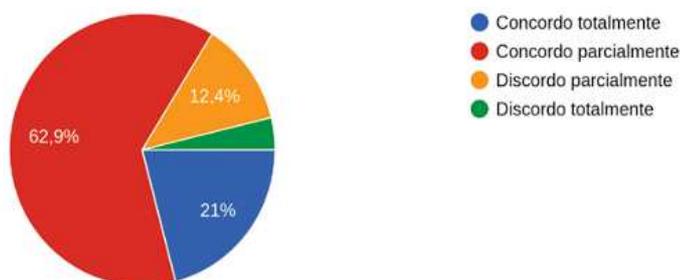


Gráfico 8; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Com base no gráfico é notado que 62,9% das pessoas concordam parcialmente com essa afirmação, 21% concordam totalmente e 12,4% discordam parcialmente, restando apenas 3,8% que discordam totalmente dessa afirmação. Dessa forma é visualizada a necessidade de mudança de projeção de conteúdo na área administrativa, o aplicativo vem com o objetivo de fazer essa mudança, ao ajudar os administradores a terem seus materiais reunidos de forma prática.

**9. Gráfico: “Muitas vezes recebemos atividade com as ferramentas da administração. Um aplicativo que auxiliasse a usá-las seria de grande importância”. Você concorda ou discorda com esta afirmação?**

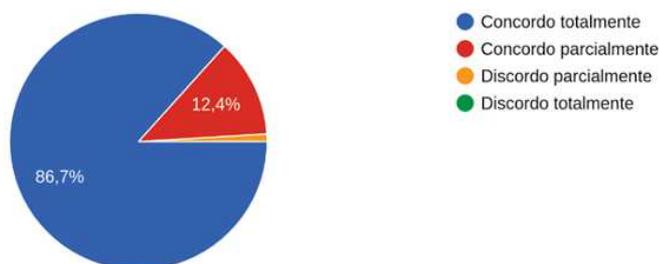


Gráfico 9; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

E por fim, com base na análise desse gráfico, é possível observar que 86,7% das pessoas concordam totalmente com essa afirmação e 12,4% concordam parcialmente, não havendo nenhuma resposta que discorde parcialmente ou totalmente dessa afirmação.

### 3.1.1 – Análise Geral da Pesquisa

Ao observar os dados fornecidos por todos os gráficos, respostas e sugestões, percebe-se que a maioria daqueles que responderam é do gênero feminino, principalmente na faixa etária dos 14 a 17 anos e com um grau de escolaridade que varia desde o ensino fundamental II até o ensino superior. Apesar da grande quantidade de mulheres, a diversidade de faixas etárias e escolaridade é algo significativo.

Quanto à atuação dentro da área administrativa, por mais que uma parcela considere continuar nesse campo, a maioria das pessoas que responderam não trabalham na área.

Porém, tem um grande interesse em um aplicativo que auxilie nas atividades desse âmbito, sendo elas do dia a dia ou com coisas mais específicas, concordando plenamente com essa possibilidade e considerando-a bastante útil.

Os dados também sugerem que a maioria concorda parcialmente ou totalmente que o acesso ao conteúdo e as informações são limitadas, indicando uma demanda por esses recursos. Além disso, a ideia desse aplicativo que procura usar ferramentas para auxiliar as pessoas é bem recebida pela grande maioria.

Por fim, as sugestões dadas para esse projeto abrangem uma grande variedade de necessidades e interesses das pessoas que atuam no campo da administração, sendo eles alunos ou professores. Tendo desde ferramentas básicas de organização, como agendas e listas de tarefas, até recursos avançados, como análise SWOT e planilhas financeiras. Há também uma clara demanda por ferramentas que facilitem a gestão de tarefas e o controle financeiro, bem como por recursos para análise e planejamento estratégico. Além disso, é importante destacar a comunicação interna e colaboração entre equipes

### 3.2- SWOT

Uma análise SWOT ajuda a identificar pontos fortes e fracos, oportunidades e ameaças de dado projeto ou de um plano de negócios geral. Trata-se de uma ferramenta que pode ajudar equipes a planejar de modo estratégico e ficar à frente das tendências de mercado.

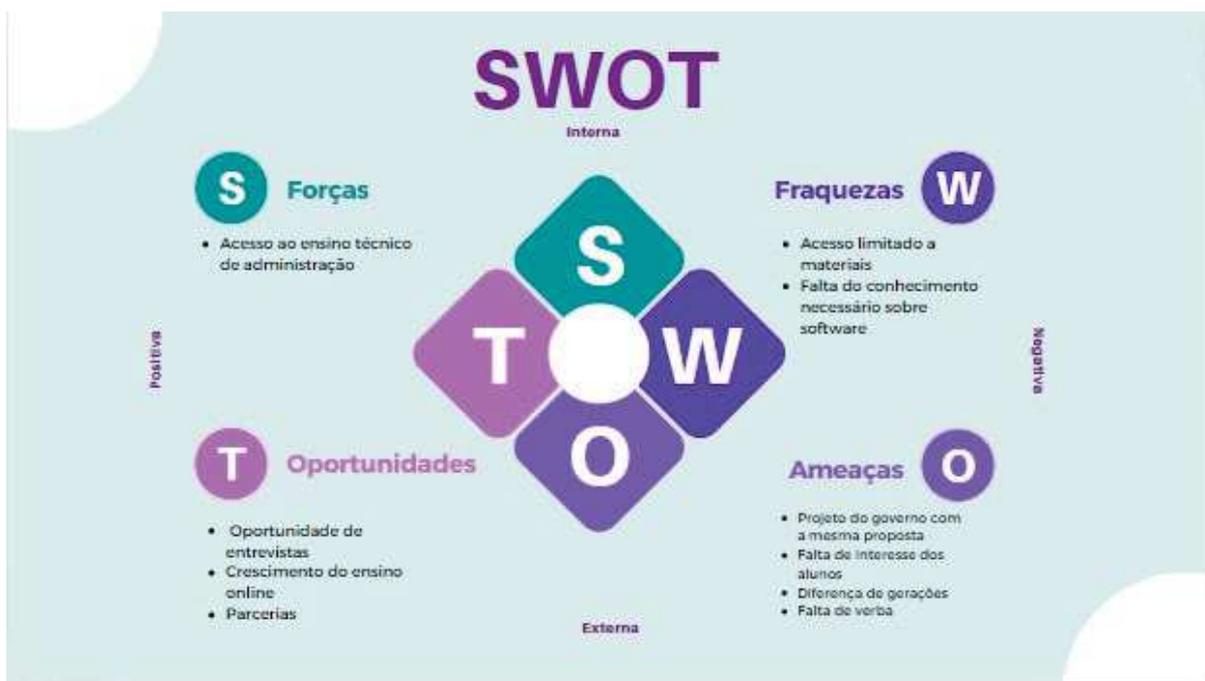


Figura 1: Análise SWOT; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Com base nesta ferramenta observa-se que a empresa tem oportunidades e forças que vem da convivência com esse conteúdo, das possibilidades de entrevistar profissionais e possíveis futuras parcerias com escolas técnicas ou faculdades que lecionam o curso de administração. Dessa forma, se torna capaz de suprir a falta de conhecimento para desenvolvimento de softwares e também a carência de verba para a realização do projeto. Além disso, o ensino online que está crescendo cada vez mais atrai alunos e até mesmo professores que poderiam se desinteressar pela proposta.

### 3.3- 5W2H

A ferramenta 5W2H é um checklist administrativo de atividades, prazos e responsabilidades que devem ser desenvolvidas com clareza e eficiência por todos os envolvidos em um projeto. Tem como função definir o que será feito, porque, onde, quem irá fazer, quando será feito, como e quanto custará.



Figura 2: 5W2H; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

O projeto se mostra como um aplicativo que ajuda quem estuda, ensina e trabalha com administração. A proposta está sendo desenvolvida dentro da ETEC - Cel. Fernando Febeliano da Costa e sendo ilustrado através do Canva e WebFlow, sendo desenvolvido por estudantes da área. O projeto estima 25 mil reais para a contratação de um profissional para a criação e auxílio do aplicativo, porém não estão sendo contados os gastos com escritório. Em seguida, planeja-se terminar o aplicativo até o fim do ano de 2024, no qual será feito com base em pesquisas online. Por fim, esta empresa foi pensada pois foi encontrado dificuldades na coleta de informações dentro do ensino administrativo cursado pelos integrantes, assim o produto irá entregar mais facilidade e praticidade para o ensino dos jovens e dia a dia de um trabalhador.

### 3.4- Mapa de Empatia

O mapa da empatia é uma ilustração que traz as necessidades e as dores dos clientes e, assim, oferece a visão necessária para que as empresas se coloquem no lugar do indivíduo em questão, para um melhor planejamento da proposta.

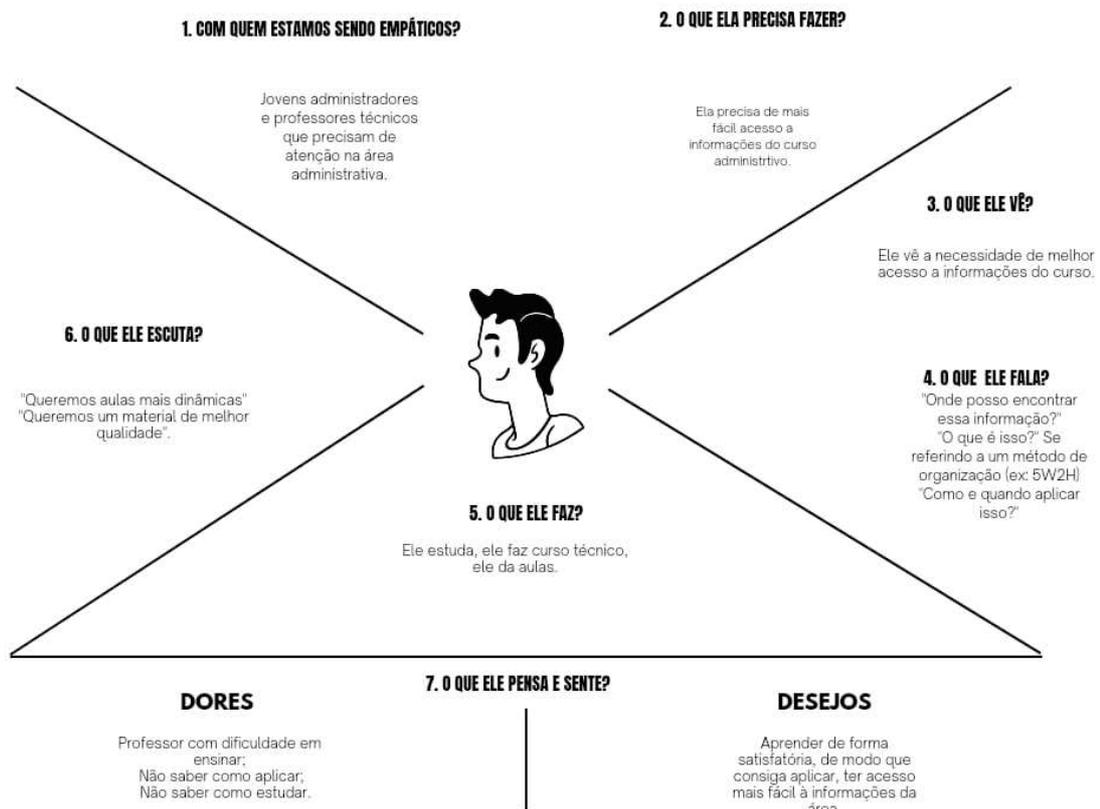


Figura 3: Mapa de Empatia; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

A empresa procura a empatia com os jovens que estão cursando administração e os profissionais técnicos dessa área que procuram um acesso às informações facilitadas, observando assim, uma necessidade de aprimoramento nesse quesito.

Além disso, o público expressa seus desejos através de reclamações e buscam aulas mais dinâmicas e um material de qualidade superior, pois eles querem satisfazer suas vontades por uma aprendizagem melhor, e sanar suas dores tanto como professor, quanto como aluno.

### 3.5- 5 Forças de Porter

As 5 Forças de Porter são um *framework* (*estrutura*) de análise setorial que permite entender o nível de competitividade de um mercado, permitindo que a empresa analise seu poder de negociação para um planejamento eficaz.



Figura 4: 5 Forças de Porter; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Para combater a entrada de novos concorrentes no mercado, é oferecido um aplicativo com informações organizadas para que seja atrativo e mais conveniente seu uso para o público alvo. Além de também conter uma curva de experiência que visa ser dinâmica e elevada, assim como ferramentas internas que tornarão o aplicativo mais fácil de se usar, seja na hora de procurar alguma informação ou para seu simples uso, sendo dessa forma o diferencial comparado a outros semelhantes.

Com a finalidade de manter os clientes e deixar o produto mais atrativo, será entregue benefícios que se ganham com o tempo de uso do aplicativo que irão motivar o público a continuar usando o produto. Também se apresenta com promoções dos pacotes premium anuais que virão com parcelas a menos e, por fim, com jogos semelhantes ao da plataforma MOOC, que melhoraram o ensino e aprendizado do nosso produto.

Procurando atender a ameaça de produtos substitutos, a empresa entregará um produto com informações de alta qualidade, visando servir o cliente da melhor

forma possível. Dessa maneira, com um bom e diferenciado conteúdo já estabelecido, iremos disponibilizar esses materiais de uma forma mais organizada e de fácil acesso para nosso público, desse jeito melhorando sua experiência.

Para se negociar com os futuros fornecedores, será oferecida divulgação do mesmo, melhorando sua imagem caso o produto se torne reconhecido, e também, devido a necessidade de informações e recursos para se fazer e manter o aplicativo, se faz necessário uma grande quantidade vinda do(s) fornecedor(es), tendo uma grande demanda que será suprida pelo(s) mesmo(s).

Semelhante ao combate a novos concorrentes, para rivalizar com os já existentes, a empresa apresentará um produto diferente do comum, com ferramentas que ajudarão a facilitar e dinamizar a experiência do público. Contudo, será entregue também uma curva de aprendizado que melhorará o ensino do aplicativo, concluindo com uma maior acessibilidade, pois conterà promoções e benefícios que buscam um melhor aproveitamento do produto.

### 3.6- Matriz BCG

A Matriz BCG é uma ferramenta de análise estratégica que avalia produtos ou serviços com base em participação de mercado e taxa de crescimento. Ela divide o portfólio em quatro quadrantes: Estrelas, Vacas Leiteiras, Questionamentos e Abacaxis, ajudando as empresas a identificar oportunidades de crescimento, alocar recursos e tomar decisões informadas sobre investimentos e estratégia de negócios.

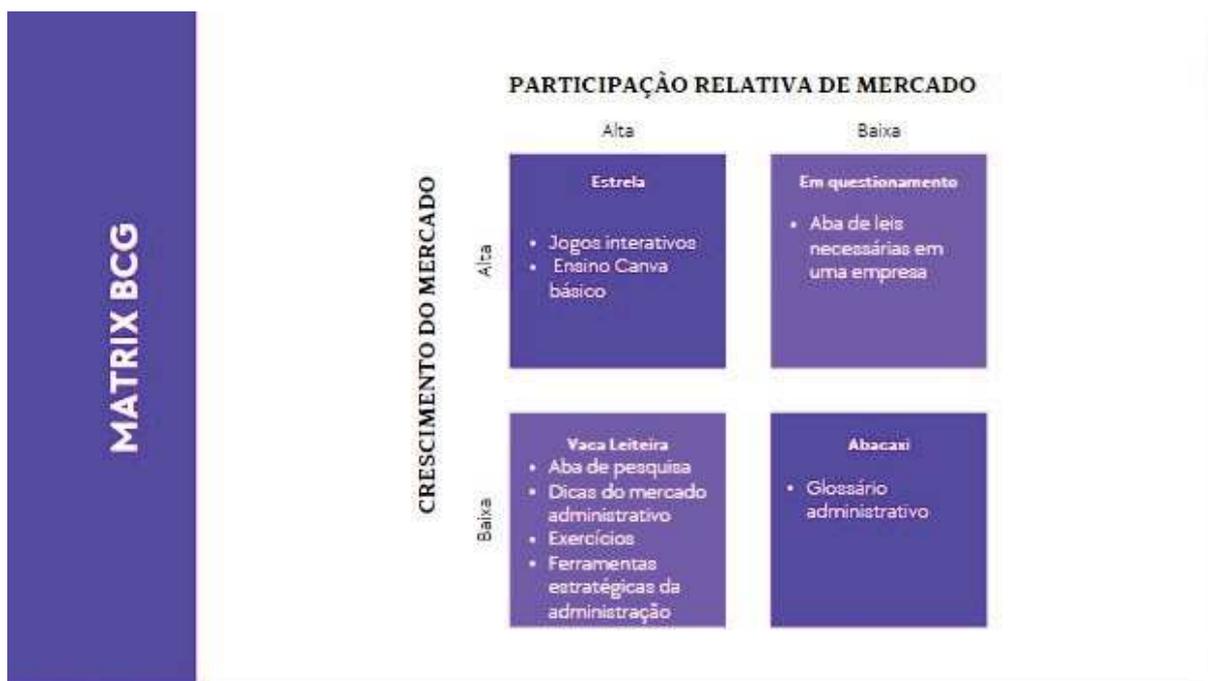


Figura 5: Matriz BCG; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Como produtos estrelas do aplicativo, os jogos interativos serão os mais acessados no aplicativo por serem uma forma diferente de praticar o conteúdo consumido de forma lúdica. Assim, exercitar o que foi acessado é importante para fixar o conhecimento, melhorar a capacidade de compreender o que foi visualizado e para adquirir experiência e facilitar ao ingressar no mercado de trabalho. Além disso, o Canva básico irá ajudar àqueles que não tem muito conhecimento com o Power Point, para que possam utilizar da plataforma de forma mais facilitada seus trabalhos e apresentações sem dificuldades, já que é uma nova ferramenta com ótimos exemplos e modelos.

Como vacas leiteiras da empresa, a aba de pesquisa sempre será utilizada no aplicativo para procurar uma aula, dica ou exercícios, facilitando o administrador a encontrar mais rápido as informações desejadas sem precisar descer o feed até achar

o que deseja ver. Fora que, as dicas de mercado serão bastante utilizadas pelos professores ou funcionários da administração para ficarem por dentro de como ter uma boa gestão na empresa, e os exercícios serão utilizados para reforçar o aprendizado visto pelos alunos da área, mas também poderá ser utilizado pelos profissionais da área. E ferramentas estratégicas como, matriz BCG, a análise SWOT, 5 forças de Porter e 5w2h, que serão utilizadas para o desenvolvimento dos projetos em aula ou em serviço de empresas.

As abas estão em questionamento, pois não é de muita certeza que vão ser utilizadas pelos usuários, e caso não usem, ele será removido do produto final.

E por fim, o glossário está em abacaxi, pois não seria do interesse de muitos que irão utilizar o aplicativo, então irá ser removido se não for muito acessado pelos administradores que irão utilizá-lo. Na sequência será apresentado o protótipo deste aplicativo e suas funcionalidades.

## **4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO**

O aplicativo digital AdminaTec é uma ferramenta criada a partir de um projeto de TCC que ainda está em desenvolvimento e possui o principal objetivo de auxiliar e melhorar o ensino para jovens estudantes de administração. Dessa forma, ao criar uma ferramenta de pesquisa e coleta de informações, tem o intuito de melhorar a qualidade educacional e reduzir as dificuldades que afetam os alunos e que limitam suas necessidades, trazendo assim, um ambiente para aprendizado confortável, agradável e produtivo. Em consequência disto, ajudará na procura de conteúdo, no compartilhamento de materiais e na fixação de conhecimento através de jogos que buscam facilitar a compreensão da matéria.

Além do mais, ele aumenta o rendimento escolar, juntando os dados do curso, gerando praticidade e simplicidade aos usuários, entregando diversos benefícios para o público alvo. Os jogos interativos, um recurso que procura fixar o aquilo aprendido na aula, vai aumentar a eficiência do estudo e reduzir a deficiência presente no aprendizado atual, onde vários alunos têm dificuldade para localizar um material que os auxilie durante seu percurso de desenvolvimento pessoal, suprimindo suas necessidades.

Continuando com o aplicativo, o mesmo conta com numerosos instrumentos que tem como propósito aumentar a eficácia da busca por informações e a forma como as organiza, como por exemplo, funções que permitem o usuário realizar anotações sobre o que foi aprendido, opção de download do arquivo e um meio para que o aluno volte exatamente para seu último acesso dentro do aplicativo, otimizando sua utilização e melhorando sua experiência.

### **4.1 Aplicação da Plataforma nas Instituições Escolares**

O projeto será implementado em redes de escolas com o ensino técnico, com o intuito de ser aplicado para o sucesso educacional dos respectivos alunos do curso de administração, e auxiliar os professores em seu processo de planejamento de aula. O projeto ocorrerá através de uma parceria da plataforma com as instituições.

A parceria será de forma prática, em que ao adentrar no processo escolar os alunos e professores, ganharão automaticamente, um login para ter acesso gratuito

total ao aplicativo, até seu último ano de trajetória no ambiente educacional ou até o final da parceria, para que assim eles possam emergir 100% na experiência dinâmica que programa digital proporciona. Dessa maneira a plataforma contribuirá para os estudos aplicados dentro das matérias do curso em questão, com um reduzido para as escolas.

## 4.2 Demonstração do aplicativo

Para demonstrar uma noção da funcionalidade e do layout do aplicativo, foram criadas imagens que mostram as ferramentas oferecidas e que serão utilizadas pelos usuários, dessa forma é possível se ter um conhecimento de como será seu produto final.

### 4.2.1 Página Inicial

Ilustração para apresentação geral do aplicativo, com a logo mascote da empresa e oferecendo boas-vindas para os usuários.



Figura 6: Página Inicial; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

## 4.2.2 Acesso e Criação de Conta

Em sequência se mostra a página de criação de conta, caso seja a primeira vez no aplicativo, onde é possível selecionar entre professor, aluno ou usuário padrão, tendo diferenças para o acesso e os recursos dentro do produto. Na hipótese de que alguém já possua uma conta, ela pode a acessar através da opção de login.



Figura 7: Criação de Conta; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

### 4.2.2.1 Página do aluno

O aplicativo vai funcionar de formas diferentes para os alunos e para os professores.

No início do app, terá a opção de escolher se a pessoa que irá logar será um professor ou aluno;

Caso for aluno, irá selecionar que é um aluno e irá fazer o login com o e-mail cadastrado ou o RM, para identificar que o estudante está logado e a senha que criou para a segurança do aluno.

Se o aluno não lembra a senha, ele irá clicar na opção "esqueci minha senha" e o aluno será obrigado a colocar seus dados como Email, RA, nome e escola para conseguir realizar a troca a partir de uma confirmação feita pelo e-mail.

Se o aluno não tiver uma conta, ele irá clicar em "criar conta", irá por seu nome completo, e-mail institucional, RA (independentemente de ser ETEC ou qualquer outro instituto técnico, o aluno deve colocar seu RA para que não haja erro no número de caracteres e facilite no cadastro do banco de dados, para comprovar ser um estudante ativo.) o código da escola para que o mesmo seja inserido no servidor certo e senha para a segurança da conta.

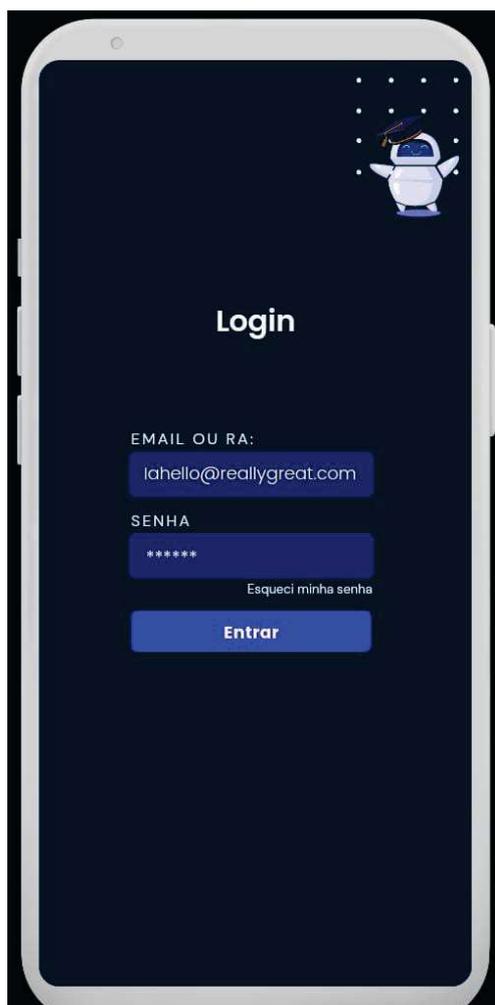


Figura 8: Login do Aluno; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)



The image shows a smartphone screen with a dark blue background. At the top left, the word "Aluno" is written in a light blue font. At the top right, there is a cartoon robot wearing a graduation cap. Below this, the text "Crie sua conta" is centered in white. The form consists of several input fields, each with a label above it: "NOME" with the value "lara martins", "EMAIL:" with the value "lahello@reallygreat.com", "RA:" with the value "1526852300", "ESCOLA:" with the value "Cel. Fernando Febeliano da Costa", and "SENHA" with the value "\*\*\*\*\*". At the bottom of the form is a blue button with the text "Entrar" in white.

Figura 9: Criação de Conta do aluno; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

#### 4.2.2.2 Página do Professor

Semelhante a criação de conta de uma conta de estudante, o professor utiliza, basicamente, as mesmas informações do aluno, com exceção do RA.



The image shows a mobile application interface for creating a teacher account. The screen has a dark blue background with a white robot character wearing a graduation cap in the top right corner. The word "Professor" is displayed in white text at the top left. Below it, the title "Crie sua conta" is centered in white. The form consists of several input fields with blue backgrounds and white text: "NOME" with the value "Lucia Mathias Santos", "EMAIL:" with the value "LuluMa@reallygreat.com", "ESCOLA:" with the value "Cel. Fernando Febeliano da Costa", and "SENHA" with the value "\*\*\*\*\*". At the bottom, there is a blue button with the white text "Entrar".

Figura 10: Criação de Conta do Professor; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

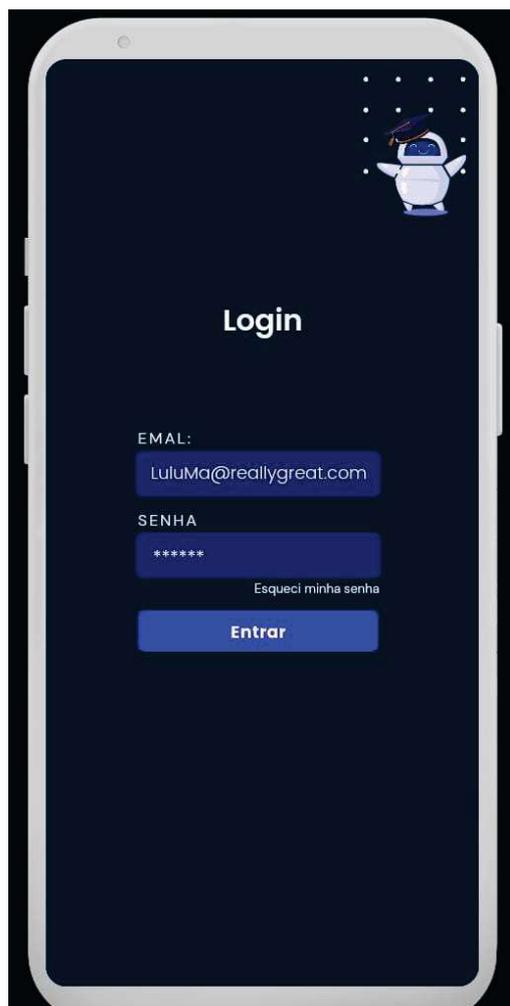


Figura 11: Login do Professor; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

### 4.2.2.3 Página do Usuário Padrão

Para um usuário que não seja nem professor ou estudante, é preciso apenas registrar um nome, e-mail e criar uma senha, a qual pode ser recuperada da mesma forma que as outras já mencionadas.



Usuário

**Crie sua conta**

NOME  
Thiago Roberto Costa

EMAIL:  
lago@reallygreat.com

SENHA  
\*\*\*\*\*

Entrar

Figura 12: Criação de Conta do Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

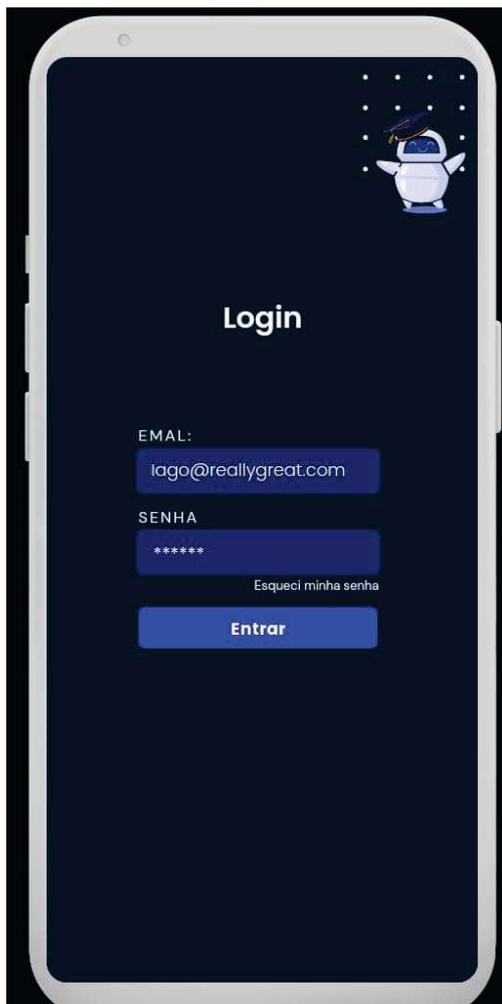


Figura 13: Login do Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

### 4.2.3 Interface do Menu

Nesta página observa-se a interface dos menus de todos os tipos de usuários e suas ferramentas que estão disponíveis para seu livre uso, aumentando a qualidade da navegação.

#### 4.2.3.1 Menu do Aluno

Após fazer o login, o app irá direcionar o aluno até o menu inicial do aplicativo, em que os alunos terão uma experiência personalizada que irá facilitar a continuidade do aprendizado. A interface principal irá conter a frase “Bem-vindo” com o nome do aluno e ao lado foto de interesse terá destacado a barra “Busca rápida” para os estudantes procurar por algum assunto sem precisar caminhar obrigatoriamente pelas abas.

Terá um destaque para a matéria que o aluno estava estudando anteriormente, como “último tema” permitindo que ele retome exatamente de onde parou com um simples toque e terá a opção de favoritar, e acessar no final da página links externos (vídeos, mapa mental, etc.)

Abaixo da matéria em andamento, a página inicial também oferecerá uma seção de anotações, onde o aluno acessará suas notas durante as aulas ou adicionais feitas diretamente nessa página. Essas anotações serão sincronizadas e salvas automaticamente com o progresso das disciplinas, facilitando a revisão e a organização do conteúdo.

No canto superior direito terá os favoritos, onde terá as matérias favoritadas pelo aluno, que contará com no máximo 10 favoritos, independentemente do tipo. Caso o aluno queira dobrar para 20, ele pode recorrer a um plano que cubra essa função.



Figura 14: Interface de Menu do Aluno; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

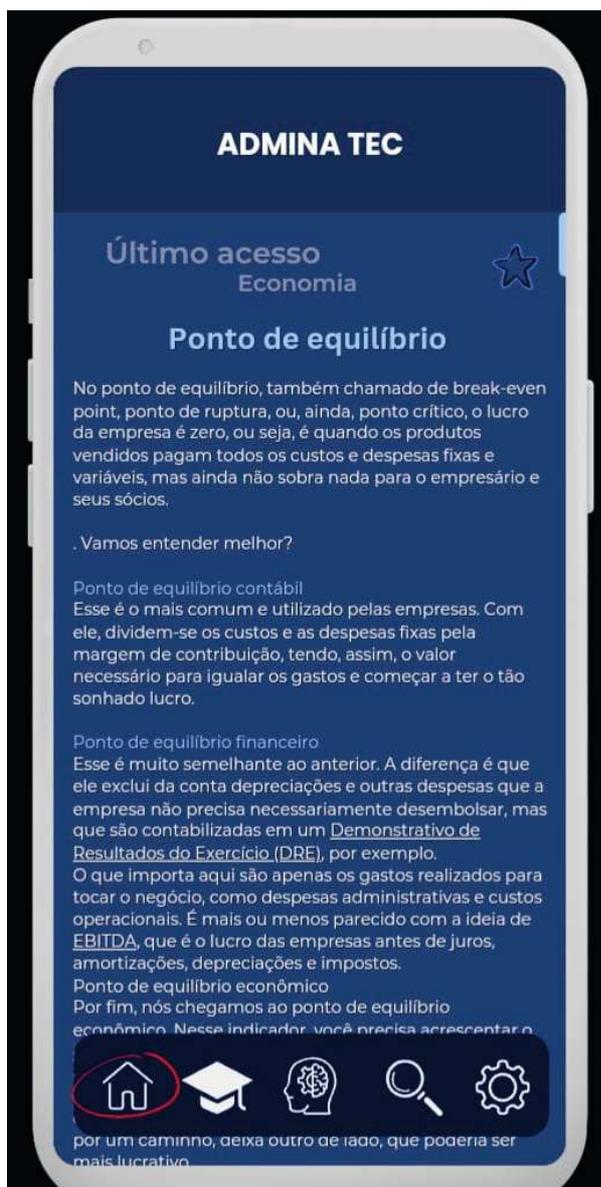


Figura 15: Página do Último Acesso; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)



Figura 16: Página de Último Acesso 2; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

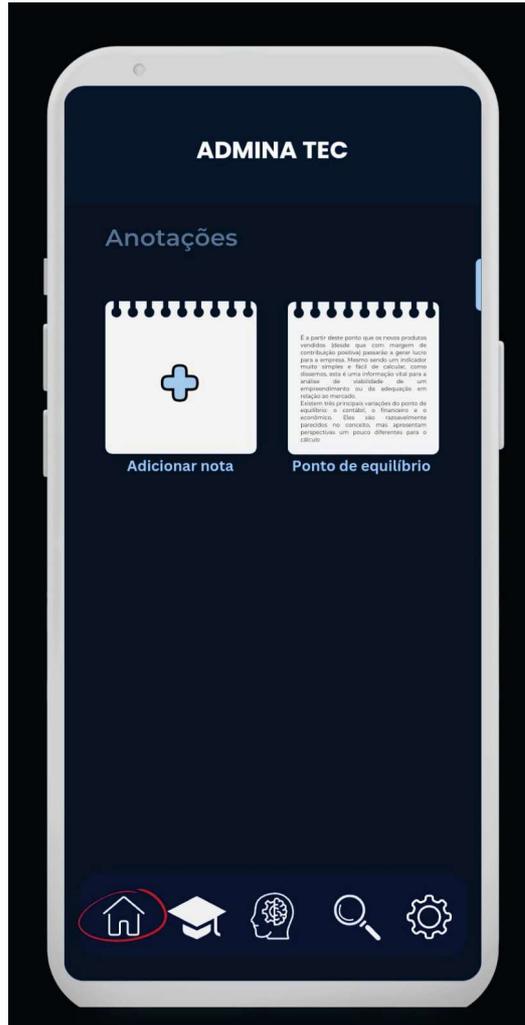


Figura 17: Página de Anotações; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

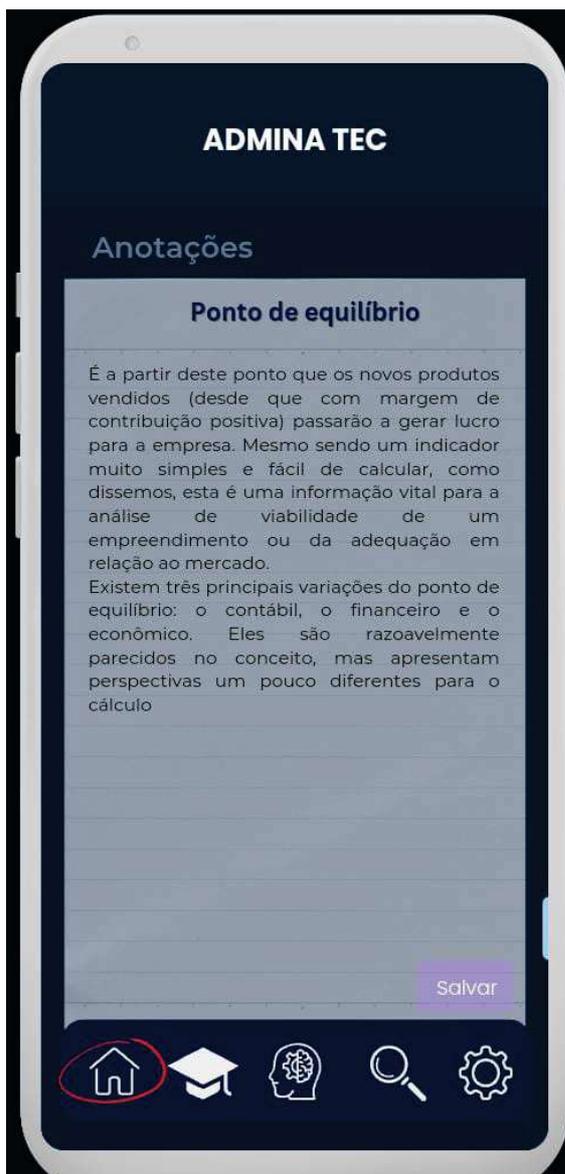


Figura 18: Exemplo de Anotações; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

#### 4.2.3.1 Menu do Professor

Após o acesso a sua conta o professor é redirecionado para o menu inicial do aplicativo, onde ele vai receber uma mensagem de entrada com seu nome e foto de interesse.

Dentro desse menu será possível utilizar diversas ferramentas como a busca rápida que acelera as pesquisas dentro do aplicativo. Além disso, a interface destaca a última publicação do profissional para caso seja necessária alguma edição, e também é mostrado seu último material acessado, possibilitando, caso necessário, retornar a página a qual estava anteriormente.

Ademais, é importante evidenciar a área de anotações do professor, cuja tem como objetivo juntar as informações que são consideradas importantes para o mesmo, tal qual a opção de favoritismo dos conteúdos, sendo possível favoritar os próprios materiais para facilitar a sua procura e utilização, porém com o máximo de 20 materiais favoritados, podendo aumentar esse limite para 40 caso o professor recorra a um plano que aumente essa quantidade.



Figura 19: Interface de Menu dos Professores; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)



Figura 20: Interface de Menu dos Professores 2; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

### 4.2.3.2 Menu do Usuário Padrão

Semelhante aos demais menus, observa-se as ferramentas para pesquisa rápida, acesso ao último tema, sendo possível também favoritar algum assunto o deixando facilmente visível, porém com limite máximo para 5 conteúdos, tendo de pagar para aumentar essa quantidade. Outra área comum aos outros tipos de conta, são as anotações feitas pelo usuário.



Figura 21: Interface de Menu dos Usuários; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

#### 4.2.4 Menu de Materiais

Nesta seção os usuários terão em suas mãos todos os temas e conteúdos que o aplicativo pode oferecer. Dessa forma podem administrar melhor suas aulas e estudos.

##### 4.2.4.1 Página de Materiais do Aluno

Na aba do material, será mostrado todos os temas que o aplicativo cobre. Ao escolher uma matéria, haverá a opção de busca rápida com pequenas abas para dividir de forma exata o assunto abordado no determinado resumo, terá matérias e assuntos descritos no topo da tela, lições que combinam, vídeos explicativos, textos resumidos e atividades práticas, como quizzes (Adquizz), que será uma forma de revisão daquele determinado conteúdo com no máximo 5 perguntas. Ao final o estudante pode quantificar acertos e erros, seu conhecimento geral sobre o tema em porcentagem e opção de "Visualizar meu aprendizado". Nessa opção, terá todos os Adquizzes realizados por aquele aluno podendo ter uma visão geral sobre seus acertos em números e também rever as questões. Ao final poderá clicar em refazer, permitindo que o aluno aplique o conhecimento em situações reais do ambiente corporativo.



Figura 22: Página de Materiais; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

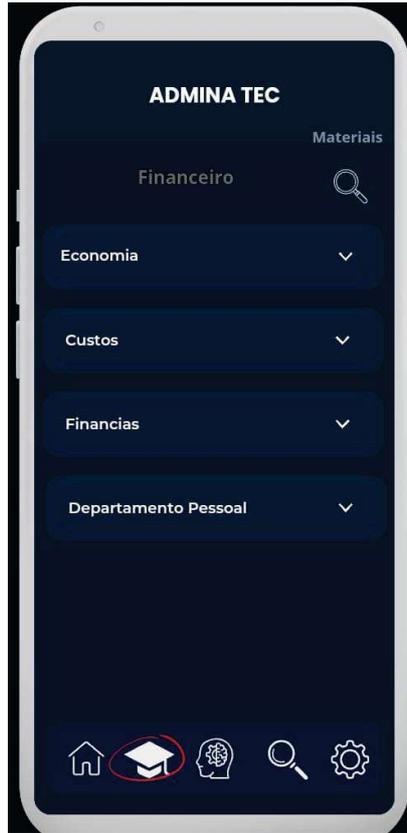


Figura 23: Página de Material Financeiro; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

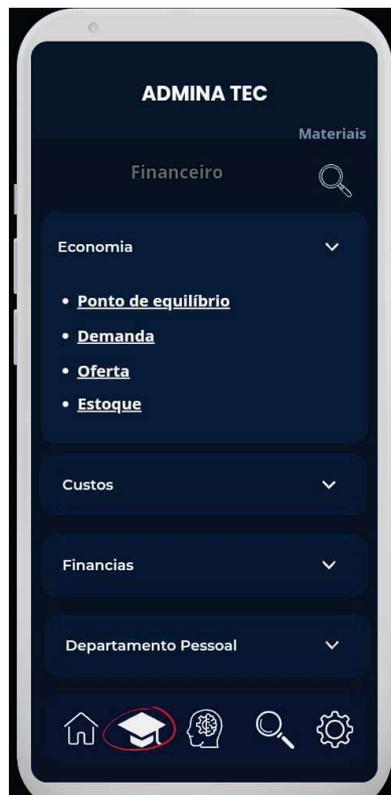


Figura 24: Página de Material Financeiro 2; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

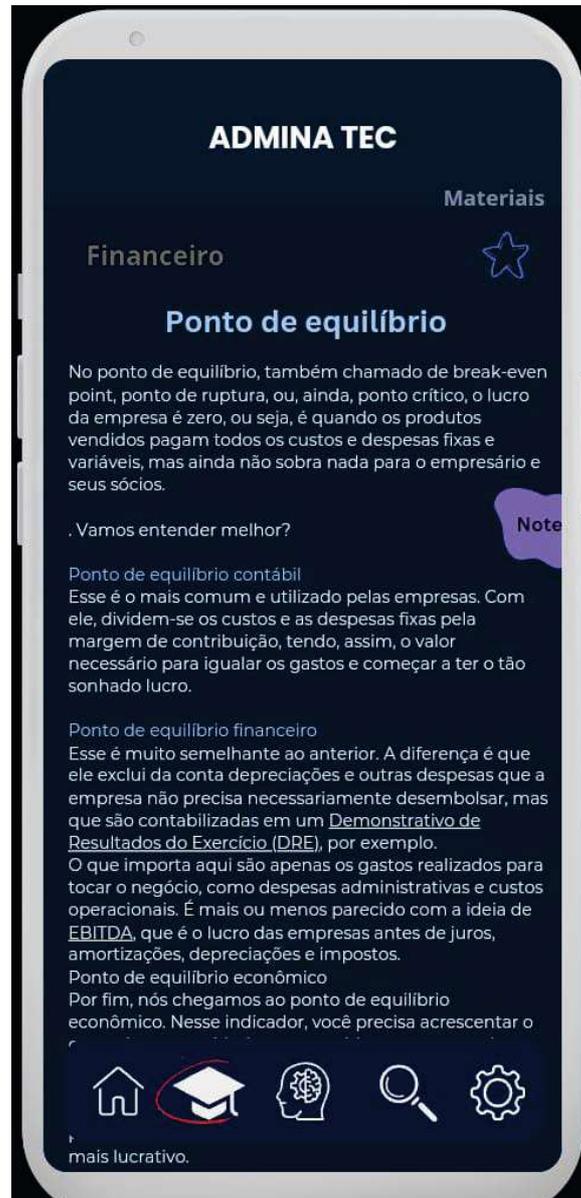


Figura 25: Página sobre Ponto de Equilíbrio; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

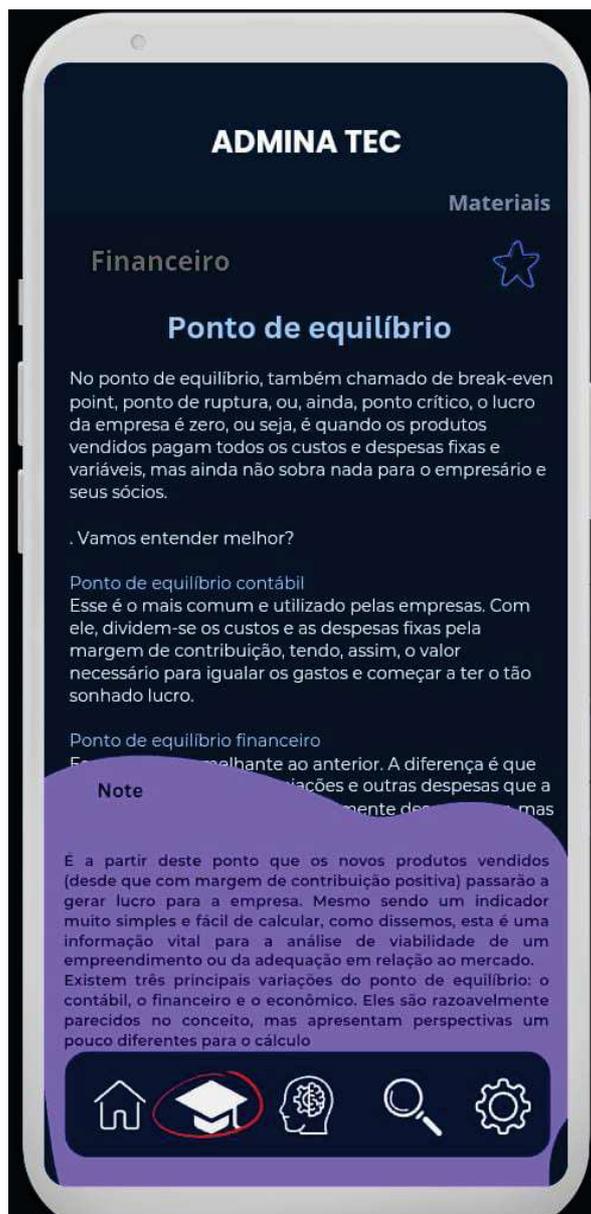


Figura 26: Página Demonstrativa da Anotação de Ponto de Equilíbrio; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)



Figura 27: Página Final de Ponto de Equilíbrio; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)



Figura 28: Página de Quiz de Ponto de Equilíbrio; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

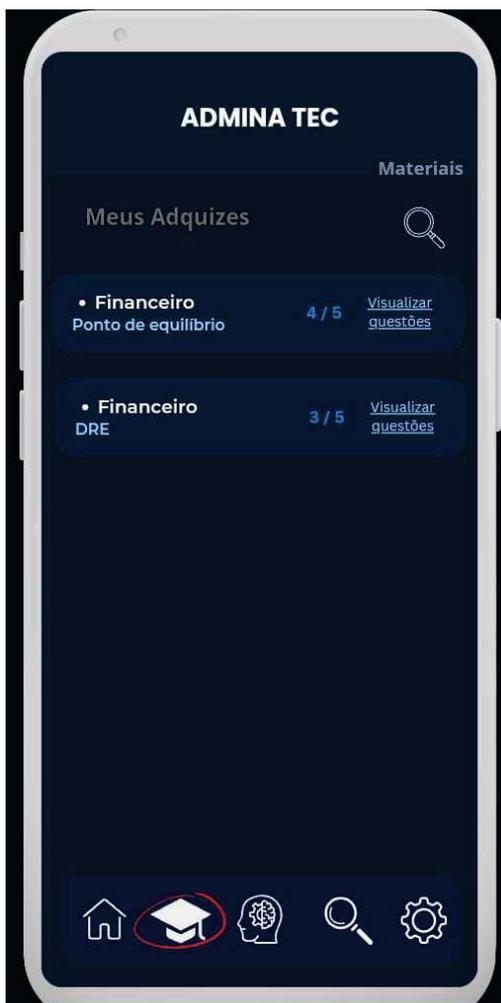


Figura 29: Resultados do Quiz; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

#### 4.2.4.2 Página de Materiais do Professor

Esta parte conta com todos os temas que o aplicativo possui, servindo a possibilidade de apoio para a realização de aulas. Ao selecionar um dos materiais será possível observar a opção de busca rápida, além de pequenas abas dividindo o assunto abordado no resumo que está sendo apresentado, também podendo adicionar anotações durante a leitura, ainda conseguindo favoritar essa aula e acessar os links externos disponibilizados no final da página.



Figura 30: Página de Materiais para Professores; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

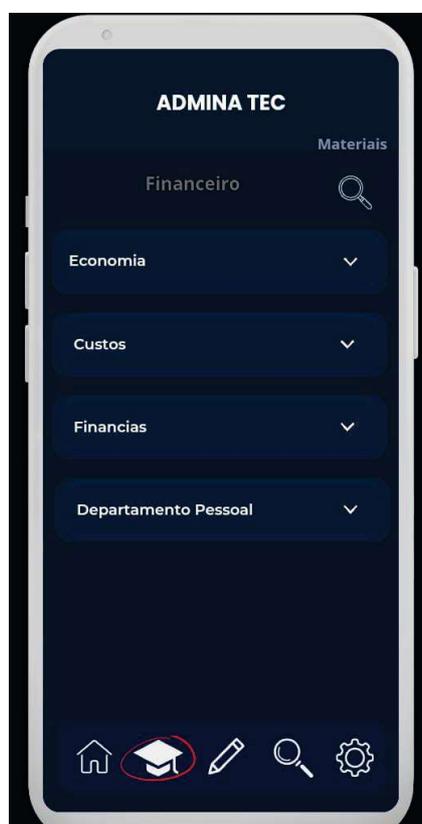


Figura 31: Página de Material Financeiro para Professores; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

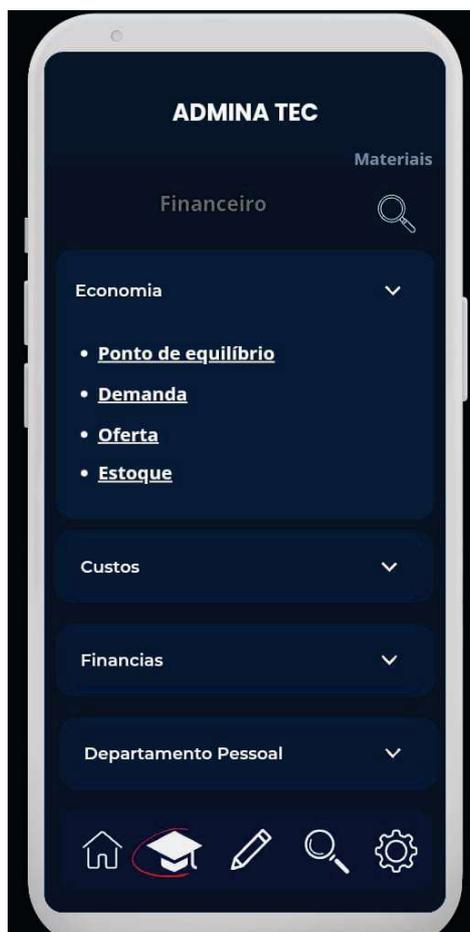


Figura 32: Página de Material Financeiro 2 para Professores; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

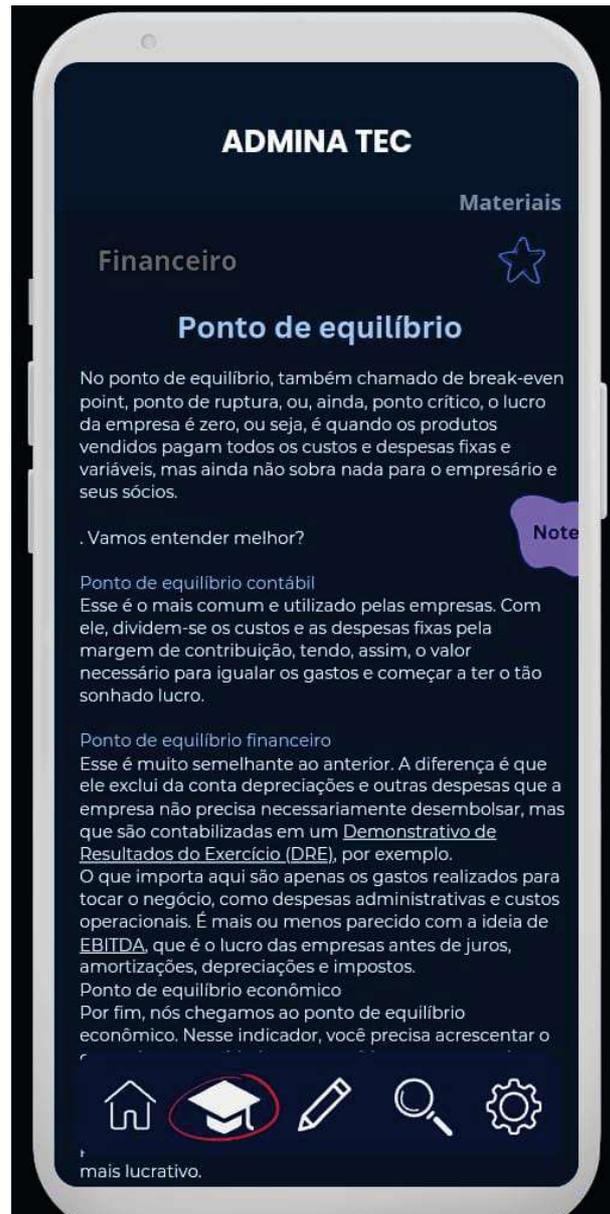


Figura 33: Página sobre Ponto de Equilíbrio para Professores; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

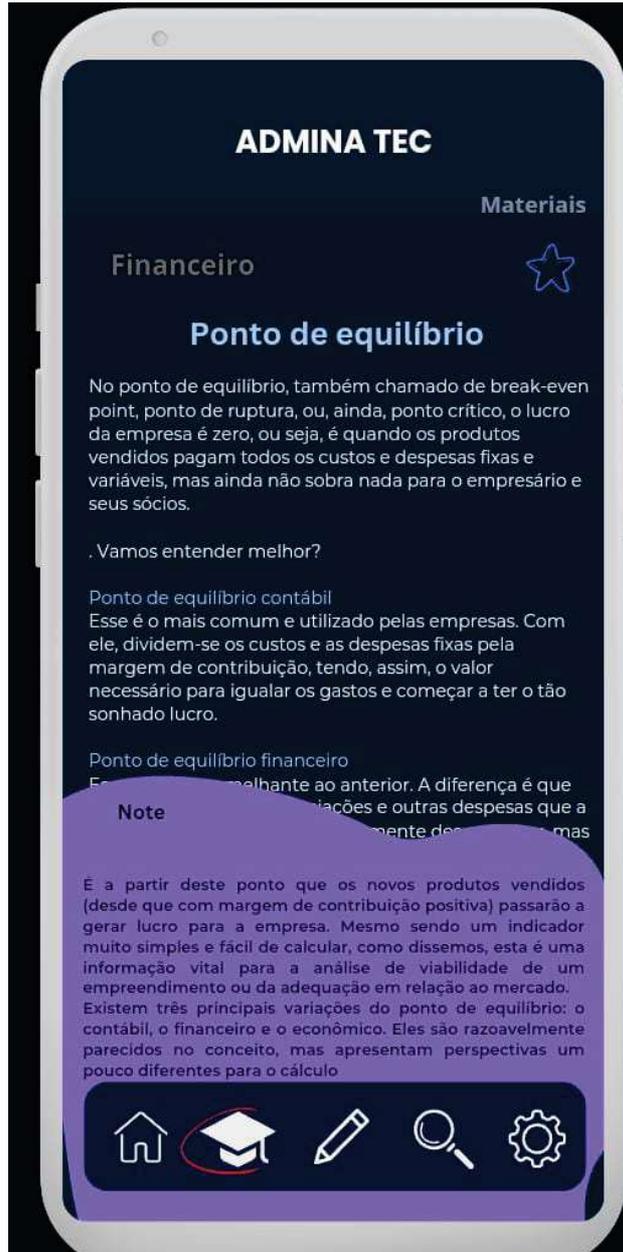


Figura 34: Página Demonstrativa da Anotação de Ponto de Equilíbrio para Professores; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)



Figura 35: Página Final de Ponto de Equilíbrio para Professores; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

#### 4.2.3.2 Menu do Usuário Padrão

Após a apresentação de todos os assuntos e das ferramentas de facilitação, no final será possível não apenas acessar os links para mais conteúdos, mas também realizar Quizzes que tem como objetivo ser uma forma de revisão, com apenas 5 perguntas no máximo o usuário consegue utilizar desse Quiz apenas uma vez, contabilizando seus erros e acertos que no final poderão ser analisados na opção de visualização de aprendizado.



Figura 36: Página de Materiais para Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

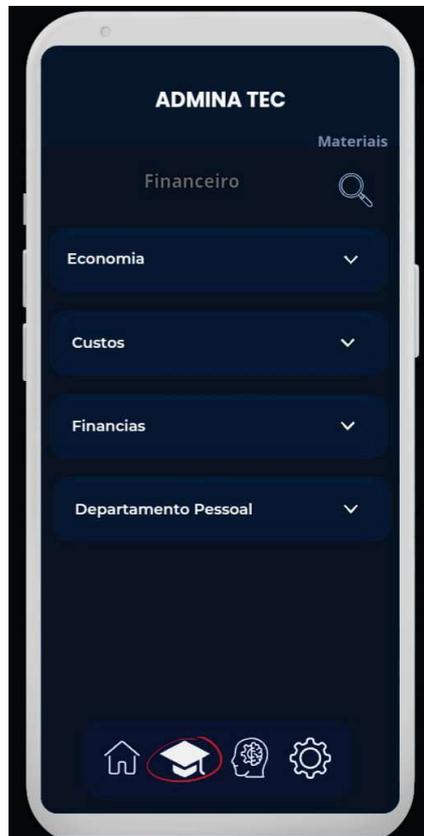


Figura 37: Página de Material Financeiro para Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

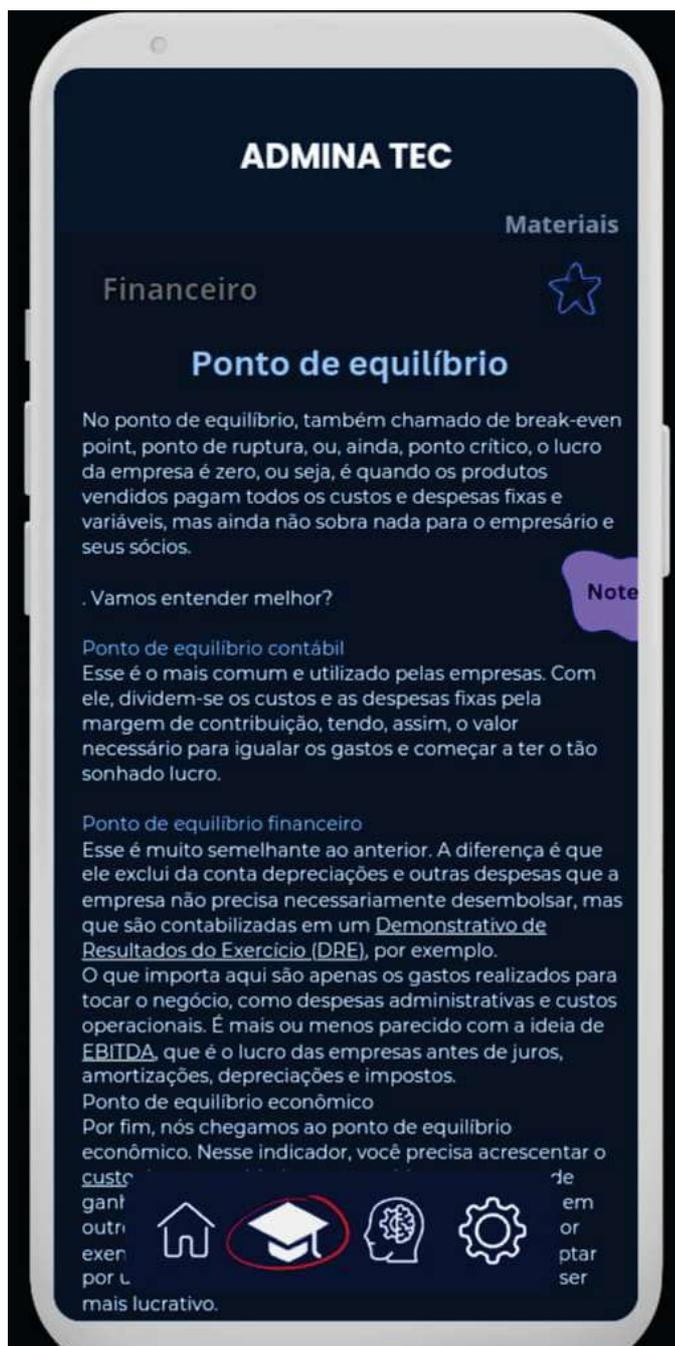


Figura 38: Página sobre Ponto de Equilíbrio para Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)



Figura 39: Página Final de Ponto de Equilíbrio para Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)



Figura 40: Página de Quiz de ponto de Equilíbrio para Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)



Figura 41: Resultados do Quiz para Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

#### **4.2.5 Menu de Jogos**

Esta parte conta com a inclusão de jogos para os alunos e outros usuários, os quais irão ser diversificados para ajudar com o entendimento da aula, assim os estudantes conseguirão fixar melhor o conteúdo utilizando.

##### **4.2.5.1 Página de Jogos para Alunos**

Na aba de Jogos Interativos do aplicativo proporcionará uma experiência prática e imersiva no aprendizado. Através dessa seção, o usuário pode aplicar os conceitos teóricos das matérias de administração em cenários reais simulados, tornando o aprendizado mais dinâmico e divertido. Será mostrado todos os temas que o aplicativo cobre sobre jogos e ao escolher um jogo, haverá a opção de busca rápida caso queira um assunto específico e uma fila de jogos com variação de tema com uma pequena sinopse e descrição de como jogar.

Conforme o estudante joga, o app fornecerá feedback imediato sobre suas decisões, mostrando o que funcionou, o que poderia ser melhorado, e quais são as melhores práticas para cada situação. Isso ajuda a reforçar o aprendizado e a melhorar sua capacidade de tomada de decisões.



Figura 42: Página de Jogos para Alunos; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

#### 4.2.5.2 Página de Jogos para Usuário Comum

Apresenta-se de forma livre todos os jogos que abriga. Com a ferramenta de pesquisa rápida, o usuário poderá filtrar os assuntos facilitando sua escolha. Após a seleção, diversos jogos com variações de seus temas contarão com pequenas

sinopses para auxiliar e descrever como se deve jogar. Porém, nem todas as opções estarão disponíveis, precisando de assinaturas do pacote premium para caso queira adequar ao seu desejo.

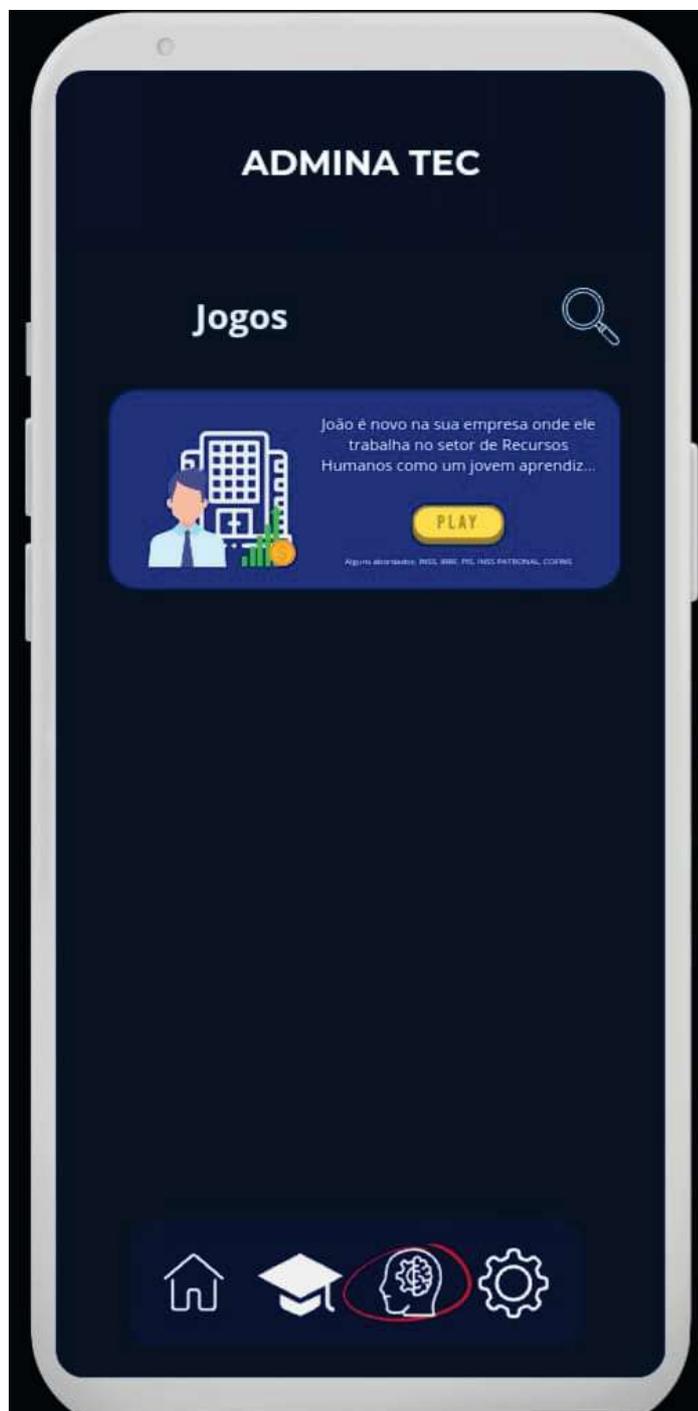


Figura 43: Página de Jogos para Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

#### 4.2.6 Menu de Materiais e Conteúdos

Tem como objetivo armazenar o conteúdo dos professores e os materiais escolares dos estudantes, oferecendo um espaço seguro para a alocação dos

arquivos dos usuários, também aumentando a praticidade do uso do aplicativo, pois o mesmo entrega com mais rapidez a matéria guardada.

#### 4.2.6.1 Página de Conteúdo do Professor

Nessa página conterà todas as escritas e conteúdos do professor, sendo oferecido a opção de organizá-los com no máximo 1000 pastas diferentes, de maneira como o profissional desejar, entregando um método livre para a criação e preparação de suas aulas.



Figura 44: Página de Conteúdo do Professores; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

#### 4.2.6.2 Página de Materiais Escolares para Alunos

Essa página será um canal direto com sua escola, onde no campo de últimas postagens, ficarão disponíveis, no máximo 10 dos últimos uploads de documentos feitos por qualquer professor que leciona para o aluno, facilitando e agilizando a procura do assunto. Já em conteúdos escolares, o aluno poderá visualizar os nomes dos seus educadores, pois ao selecionar, terá acesso a todas as suas postagens.



Figura 45: Página de Conteúdo para Alunos; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)



Figura 46: Página de Últimas Postagens para Alunos; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

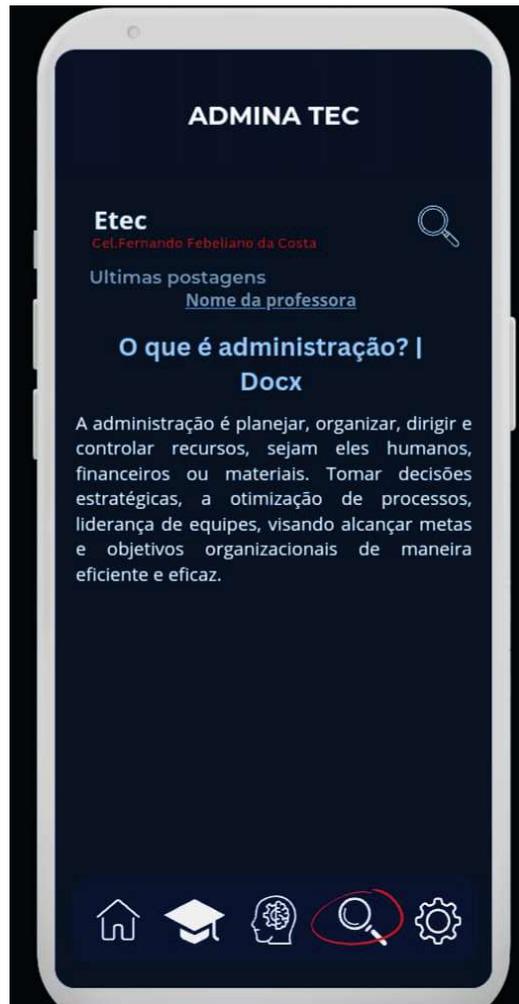


Figura 47: Página Exemplo de Última Postagem para Aluno; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)



Figura 48: Página de Conteúdo Escolar do Aluno; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

### 4.2.7 Salas do Professor

Nesta página observa-se todas as salas quais o professor atua, onde, se por acaso esse educador lecionar em mais de uma escola, ele poderá encontrá-la de forma rápida ainda na mesma página. Portanto, será possível acompanhar, postar documentos e realizar interações com a sala desejada, não tendo a opção de atualizar arquivos já publicados

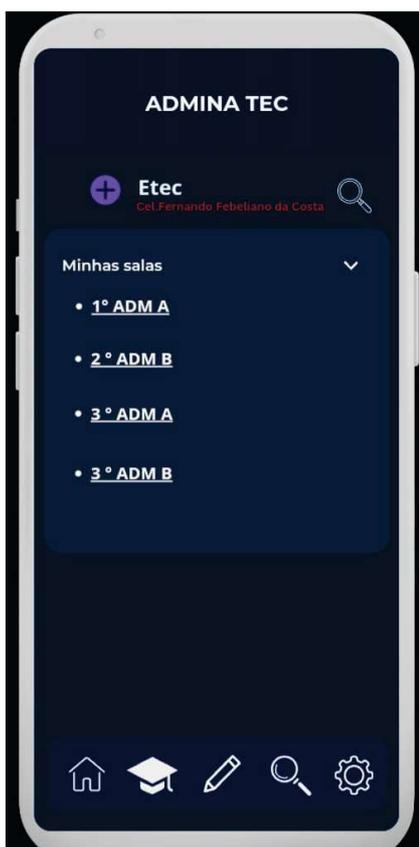


Figura 49: Página das Salas do Professor; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

### 4.2.8 Menu de configuração

O menu de configurações do aplicativo oferece uma variedade de opções para personalizar sua experiência. O usuário pode ajustar as configurações de conta, como alterar senha e informações de perfil. Além disso, é possível gerenciar as preferências para melhorar a experiência de uso do produto, com apenas algumas diferenciações de cada versão.

#### 4.2.8.1 Configurações do Aluno

A aba de configurações do aplicativo será um espaço dedicado para que os alunos possam personalizar a experiência de uso, ajustar preferências e garantir um aprendizado mais eficiente e adaptado às suas necessidades. Simples e organizada, essa aba inclui diversas opções que permitem ao usuário configurar o app de acordo com seu estilo de estudo e rotina.

Essa aba irá permitir que o aluno edite informações pessoais, como nome, foto de perfil e dados de contato; ajuste o modo de leitura (claro ou escuro), facilitando a visualização conforme as preferências de luminosidade do usuário; ajustes a acessibilidade, como tamanho da fonte, contraste e ativação de leitura em voz alta para alunos com dificuldades visuais ou auditivas; tenha controle sobre a sincronização dos dados, permitindo ao aluno fazer backup automático de suas anotações, progresso e configurações em uma nuvem segura. Ele poderá escolher a frequência do backup, em que terá a opção de escolher de quanto em quanto tempo o backup deverá ser feito, podendo fazer de 3 em 3 meses, 6 em 6 meses e 1 ano.

O estudante também terá nas configurações a “Recuperação de planos” em que o aluno poderá visualizar os planos que o app oferece para melhorar ainda mais sua experiência. Sendo aluno das ETEC’s, ele terá os melhores descontos; a opção “Excluir conta” que após informar todos os dados como: nome, e-mail, RA, e senha, o aluno poderá excluir a conta. Caso queira recuperar terá o tempo de 2 semanas. O estudante irá ter uma aba chamada “Fale conosco” para a aproximação entre a empresa e o aluno Central de ajuda, havendo perguntas e respostas prontas para dúvidas que possam surgir durante o uso.

Configurações de segurança, como habilitação de autenticação em duas etapas para proteger a conta.

Controle sobre o armazenamento de dados no dispositivo, com opção de limpar o cache e gerenciar o espaço utilizado pelo app.

Acesso direto a canais de suporte técnico que terá uma caixa de texto, algumas alternativas para melhor organização e possibilidade de anexo de imagem para facilitar a identificação de algum erro que o app venha a ter sendo uma forma direta de comunicação.

No “Feedback ou sugestões”, o aluno terá acesso a uma caixa de texto para escrever um feedback ou sugestão de melhoria na qual acha pertinente, ajudando os desenvolvedores a melhorar a experiência com base nas necessidades dos usuários.

Com essa aba de configurações, o aplicativo se tornara altamente personalizável e centrado no usuário, oferecendo flexibilidade para que cada aluno adapte o app ao seu ritmo e preferências, promovendo uma experiência de estudo mais confortável e eficaz.



Figura 50: Página de Configurações de Usuário do Aluno; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)



Figura 51: Página de Personalizações do Aluno; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

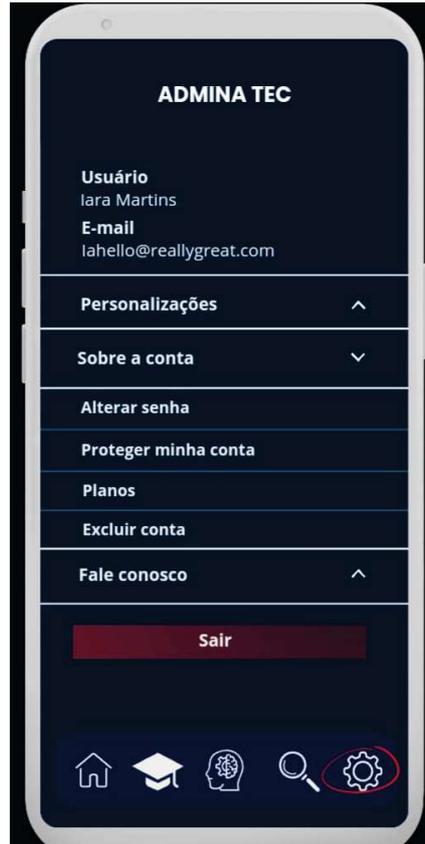


Figura 52: Página sobre Configuração da Conta do Aluno; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)



Figura 53: Página de Configurações de Contato para o Aluno; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

#### 4.2.8.2 Configurações do Professor

Dentro do menu de configurações, o professor poderá alterar sua imagem de perfil e aplicar personalizações conforme seu gosto no aplicativo para deixar sua experiência mais confortável, como troca de tema, tamanho da fonte, sensibilidade e a frequência que os backups serão realizados.

Além disso, é possível ver dados sobre sua conta, como realizar a troca de senha, aumento de segurança utilizando verificações de 2 etapas, acessar informações sobre suas escolas e sobre seus planos, onde se obterá desconto aquele professor que educar em alguma ETEC.

Por fim, essa parte conta com uma aba para conectar esse profissional a empresa, onde ele pode acessar a central de ajuda que busca responder qualquer dúvida. Também se conta com um suporte técnico para facilitar a identificação de algum erro, e serão feitos feedbacks ou sugestões com base no uso desse público dentro do aplicativo, assim é possível melhorar o produto final futuramente.



Figura 54: Página de Configurações de Usuário para o Professor; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)



Figura 55: Página de Personalizações do Professor; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)



Figura 56: Página de Configurações da Conta do Professor; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)



Figura 57: Página de Configurações de Contato para o Professor; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

#### 4.2.8.3 Configurações do Usuário Comum

Em suma, as opções para configurar ambos os tipos de usuários são semelhantes, porém uma das diferenças é a possibilidade do usuário comum poder se tornar um ProAdmin, um assinante mensal cujo acesso foi ampliado para todas as ferramentas que foram oferecidas.



Figura 58: Página de Configurações de Conta do Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)



Figura 59: Página de Personalizações do Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)



Figura 60: Página de Configurações da Conta de Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)



Figura 61: Página de Configurações de Contato do Usuário Comum; Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Com a fundamentação apresentada neste capítulo, a empresa está preparada para avaliar os resultados esperados da implementação do projeto. No próximo capítulo, será explorado os resultados e benefícios esperados.

## 5. RESULTADOS ESPERADOS

Através de pesquisas e análises objetivas e levando em consideração o futuro lançamento do aplicativo, os resultados esperados baseados nas observações trazem uma necessidade pela busca facilitada de informações do curso administrativo e os desafios enfrentados pelos alunos na aprendizagem.

É pretendido uma oportunidade para futuras apresentações e participações em eventos de divulgação de projetos de TCC, onde será possível buscar investimento para o desenvolvimento do projeto para assim, dar um andamento concreto. Com isso, será possível alcançar o objetivo de implementação do aplicativo dentro das escolas, visando um impacto positivo no aprendizado dos alunos.

Por fim, como dito anteriormente, é esperado o lançamento do aplicativo, trazendo consigo todas as ferramentas, funcionalidades e dinamismo desenvolvido no projeto que tem a finalidade de incrementar mais qualidade de ensino para o curso de administração, sendo um recurso adicional na formação do estudante para o futuro.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto foi desenvolvido com o objetivo de melhorar o aprendizado e a organização de informações para estudantes de administração. Sua proposta central é oferecer uma plataforma digital de fácil acesso que integra ferramentas administrativas que proporciona uma experiência de aprendizado mais confortável e produtiva para os usuários.

O AdminaTec incluirá a implementação de funcionalidades-chave, como uma aba de materiais, jogos interativos e ferramentas que facilitam a organização e o compartilhamento de informações entre alunos, professores e usuários padrão. Esses recursos irão gerar impactos significativos no ambiente escolar, ampliando a gama de recursos disponíveis para os consumidores. Assim, será facilitado um maior poder de organização no que diz respeito à divisão de informações, baseada tanto na relevância para o público-alvo quanto em um melhor planejamento da rotina de estudos, promovendo um aumento no rendimento escolar.

Porém, o sistema enfrentará limitações, como a falta de infraestrutura tecnológica, que exige um acesso constante à internet, dificuldade financeira a fim de ampliar a equipe e expandir para um local de trabalho, com o início de suas atividades por meio de trabalho home office. Além disso, o preconceito de certos profissionais que se recusariam a usar o aplicativo devido à sua visão antiga dos métodos tradicionais do ensino atrasaria um melhor desenvolvimento dos estudantes, menosprezando as funções que tem como objetivo facilitar o processo de aprendizado

Sob total prospectiva, o AdminaTec será capaz de expandir a empresa, conseguindo abrir um espaço físico para novos funcionários que irão trabalhar para o avanço, melhoria e manutenção do aplicativo, bem como expandir para outras instituições de estudo da administração, além das ETEC's, para que outros estudantes possam ter a facilidade e organização para aprimorar seu conhecimento através da utilização do mesmo.

Por fim, a prática do AdminaTec estabelece um avanço tecnológico no ambiente estudantil, beneficiando os alunos no seu aprendizado. Este projeto surge como resposta à demanda por inovação no campo educacional contribuindo para o aprimoramento constante e fortalecimento da qualidade da educação, de forma mais moderna e eficaz.

## REFERÊNCIAS

BIANCONCINI DE ALMEIDA, Maria Elizabeth; MORAN, José Manuel; **Integração das tecnologias na educação**; O salto para o futuro; Brasília; Ministro da educação; SEED; 2005 – 204, P.; il.

CHIAVENATO, Idalberto. **Recursos humanos na Empresa**. São Paulo: Santuário, 1989. 102-104 p. v. 1. ISBN 85-224-0426-7

CHIVENATO, Idalberto; **Introdução à teoria geral da administração**, Edição Compacta; 3.ed. rev. E atualizada; Rio de Janeiro: Elsevier, 2004; 7° reimpressão.

Dicionário de ergonomia e fatores humanos: **O contexto brasileiro em 110 verbetes** - 1. ed. - Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Ergonomia - ABERGO, 2023. - Vários autores

GIL, Antônio - **Gestão de Pessoas** - 1° ed. – 9. Reimpr. – São Paulo: Atlas, 2009

GUEDES, et al. Utilização e importância das ferramentas administrativas. GUEDES, et al, **Ferramentas administrativas**. Goiás: PUC-GO. 4-4 p.

MESSINA, João. **O que é gestão? Conheça os principais tipos e metodologias**. G4EDUCAÇÃO. 29 set. 2021. Disponível em: <https://g4educacao.com/portal/o-que-e-gestao>. Acesso em: 24 jun. 2024

PEREIRA, Jeferson Antunes; **O uso da tecnologia na educação a distância**; RECIMA 21; Revista Científica Multidisciplinar; V.4; 08 de 2023 Site Gov.br, área CAPES- Revista científica multidisciplinar; RECIMA21

PRAVES, Germano Fonseca; **Desafios éticos e oportunidades na educação digital e cidadania**; Revista Amor Mundi; Santo Ângelo; V.4; N.7; P.83-94; 2023.

SEEHABER Almeida, Luciana Inez; TONIN DA COSTA, Gisele Maria. Pedagogia Empresarial: A importância da valorização humana na empresa. 15. ed. Online: REI (Revista de educação da IDEAU), 2012. 1-4 p.v. 7 ISBN 1809-6220.