

**CENTRO PAULA SOUZA  
ETEC DE MAUÁ  
TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

GABRIEL BATISTA SILVA

GIAN LUCCA PALMA  
TEIXEIRA

**SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE ESPAÇOS E PATRIMÔNIOS  
ESCOLARES**

MAUÁ 2025

M  
A  
U

Á

2  
0  
2  
5

GABRIEL BATISTA SILVA

GIAN LUCCA PALMA  
TEIXEIRA

**SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE ESPAÇOS E PATRIMÔNIOS  
ESCOLARES**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da ETEC de Mauá orientado pelo Profº Antônio Rogério de Mesquita, como requisitos parcial para obtenção do título de Técnico de Desenvolvimento de Sistemas.

M

A

U

Á

2

0

2

5

## **DEDICATÓRIA**

Dedicamos esse projeto à escola Etec de Mauá e aos alunos pela ajuda no desenvolvimento do nosso projeto e pelo incentivo e colaboração a nos ajudar a criar um sistema de gerenciamento de eventos escolares.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos todos aqueles que contribuíram, de alguma forma, para a realização deste projeto. A todos que participaram, direta ou indiretamente do desenvolvimento deste trabalho, enriquecendo os nossos processos de aprendizado. Aos professores, pelas correções e ensinamentos que nos permitiram apresentar um melhor desempenho no nosso processo de formação profissional ao longo do curso.

## **EPÍGRAFE**

“Se a educação sozinha não transforma a sociedade, sem ela tampouco a sociedade muda.”

Paulo Freire.

## RESUMO

Poruka Orgs é um sistema de reserva de espaços e equipamentos feito para alunos e professores para atender suas necessidades durante seu tempo nas instituições de ensino. Esse sistema possui a capacidade de exibir os espaços que estão em uso, seja por aula ou que foram reservados, e que estão disponíveis para serem solicitados ou reservados. Os alunos podem solicitar o uso de espaços para usarem em estudos, ensaio de apresentações, treino de eventos esportivos, entre outros. Já os professores podem reservar espaços para preparar uma aula, fazer uma pesquisa para resolver uma atividade ou para organizar uma apresentação de trabalhos que envolvam a melhora na oratória do aluno (ex: seminário). Enquanto isso, a própria escola gerencia as solicitações feitas pelos alunos, que podem ser aprovadas para o uso ou negadas, e as reservas dos professores dentro da instituição. Além de monitorar os danos que podem acontecer a cada uso dos espaços, também ela pode adicionar ou remover espaços e editar o seu conteúdo. Por fim, tanto os alunos quanto os professores podem incluir equipamentos para auxiliar o uso do espaço quando estiverem solicitando/reservando espaços que contém os mesmos.

**Palavras-chave:** Organização; Espaços; Equipamentos; Controle.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1:</b> Logo HTML .....	
<b>Figura 2:</b> Logo PHP .....	
<b>Figura 3:</b> Logo JAVASCRIPT .....	
<b>Figura 4</b> Logo CSS .....	
<b>Figura 5:</b> Logo Flutter .....	
<b>Figura 6:</b> Logo MySQL .....	
<b>Figura 7:</b> Logo Figma .....	
<b>Figura 8:</b> Logo laragon .....	
<b>Figura 9:</b> Logo FlutLab .....	
<b>Figura 10:</b> Logo Visual Studio Code .....	
<b>Figura 11:</b> Tela Inicial .....	
<b>Figura 12:</b> Tela Aluno .....	
<b>Figura 13:</b> Tela de Cadastro .....	
<b>Figura 14:</b> Tela de Login como aluno .....	
<b>Figura 15:</b> Tela de Login como professor .....	
<b>Figura 16:</b> Tela de Gerenciamento de eventos .....	
<b>Figura 17:</b> Tela de Criação de eventos .....	
<b>Figura 18:</b> Tela de Adição de eventos .....	
<b>Figura 19:</b> Principais qualidades .....	
<b>Figura 20:</b> Botão de cadastro e informações de suporte .....	
<b>Figura 21:</b> Nossa tecnologia .....	

<b>Figura 22:</b> Nossa equipe .....	
<b>Figura 23:</b> Logo.....	39
<b>Figura 24:</b> Tela Principal da empresa .....	
<b>Figura 25:</b> Tela Principal da empresa .....	
<b>Figura 26:</b> Tela Principal da empresa .....	
<b>Figura 27:</b> Tela Principal da empresa .....	
<b>Figura 28:</b> Tela Principal da empresa .....	
<b>Figura 29:</b> Tela Principal da empresa .....	
<b>Figura 30:</b> Tela Principal da empresa .....	
<b>Figura 31:</b> Tela Principal da empresa .....	
<b>Figura 32:</b> Tela Principal da empresa .....	
<b>Figura 33:</b> Tela Principal da empresa .....	
<b>Figura 34:</b> Tela Principal da empresa .....	
<b>Figura 35:</b> Tela Principal da empresa .....	
<b>Figura 36:</b> Tela Principal da empresa .....	
<b>Figura 37:</b> Tela Principal da empresa .....	
<b>Figura 38:</b> Tela Principal da empresa .....	
<b>Figura 39:</b> Tela Principal da empresa .....	

**Figura 40:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 41:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 42:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 43:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 44:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 45:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 46:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 47:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 48:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 49:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 50:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 51:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 52:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 53:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 54:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 55:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 56:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 57:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 58:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 59:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 60:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 61:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 62:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 63:** Tela Principal da empresa .....

**Figura 64:** Tela Principal da empresa .....

## LISTA DE TABELAS

**Tabela 1:** Dicionário de Dados Alunos .....

**Tabela 2:** Dicionário de Dados das Etecs.....

**Tabela 3:** Dicionário de Dados Eventos .....

**Tabela 4:** Dicionário de Dados Avaliações .....

**Tabela 5:** Dicionário de Dados Inscrições dos eventos.....

**Tabela 6:** Dicionário de Dados do Log de Acessos.....

**Tabela 7:** Dicionário de Dados do Log de Acessos .....

**Tabela 8:** Dicionário de Dados do Log de Acessos .....

**Tabela 9:** Dicionário de Dados do Log de Acessos .....

**Tabela 10:** Dicionário de Dados do Log de Acessos .....

**Tabela 11:** Dicionário de Dados do Log de Acessos .....

**Tabela 12:** Dicionário de Dados do Log de Acessos .....

**Tabela 13:** Dicionário de Dados do Log de Acessos .....

**Tabela 14:** Dicionário de Dados do Log de Acessos .....

**Tabela 15:** Dicionário de Dados do Log de Acessos .....

**Tabela 16:** Dicionário de Dados do Log de Acessos .....

**Tabela 17:** Dicionário de Dados do Log de Acessos .....

**Tabela 18:** Dicionário de Dados do Log de Acessos .....

- **INTRODUÇÃO**

A gestão eficiente de espaços físicos e equipamentos é um desafio recorrente em instituições da área da educação, especialmente em escolas técnicas, onde a demanda por ambientes especializados, como laboratórios, auditórios e bibliotecas, é constante. Em muitas dessas instituições, o controle de uso desses recursos ainda é feito de forma manual, o que acarreta conflitos de agendamento, falta de previsibilidade e má utilização das dependências escolares. Diante desse cenário, este projeto propõe o desenvolvimento do sistema Poruka Orgs, uma plataforma digital destinada à organização e controle de reservas de ambientes e equipamentos nas escolas. O sistema visa otimizar o processo de requisição e alocação desses espaços, promovendo maior transparência, autonomia dos usuários e eficiência no setor administrativo. A proposta contempla diferentes níveis de acesso para alunos, professores e coordenadores, respeitando as funções específicas de cada grupo dentro da instituição. Ao integrar tecnologia ao cotidiano escolar, o Poruka Orgs contribui para a modernização da gestão educacional, promovendo melhores práticas de organização, reduzindo o uso de papel e fortalecendo a autonomia dos estudantes e o planejamento do corpo docente. Este trabalho apresenta o processo de desenvolvimento, implementação, resultados e perspectivas futuras do sistema, demonstrando sua forma aplicável e impacto positivo no ambiente escolar.

- **Análise de Mercado**

O principal parceiro e ambiente de aplicação do projeto é a Etec de Mauá, instituição pública de ensino técnico que oferece cursos de nível médio e profissionalizante. A escolha da Etec se deve à sua relevância como modelo de escola técnica estadual e à ausência de um sistema eficiente de gerenciamento de recursos físicos.

O Poruka Orgs busca atender não apenas essa unidade, mas também outras escolas que enfrentam desafios semelhantes, oferecendo uma ferramenta escalável e acessível.

- **Problema**

Como facilitar e otimizar o processo de reserva de salas e equipamentos escolares, promovendo organização, transparência e eficiência para professores e alunos por meio de uma plataforma digital integrada?

- **Justificativa**

A implantação de um sistema informatizado de reservas é fundamental para modernizar os processos administrativos escolares e garantir o uso racional dos recursos disponíveis. Atualmente, a falta de uma ferramenta centralizada compromete a organização das atividades e gera dificuldades na comunicação entre usuários e administração.

O Poruka Orgs surge como uma solução para automatizar e simplificar esse processo, eliminando falhas comuns em métodos manuais e reduzindo o tempo gasto com tarefas repetitivas. A plataforma visa contribuir para uma experiência mais fluida, organizada e colaborativa entre os membros da comunidade escolar.

Essa iniciativa não apenas aprimora a gestão interna da escola, mas também promove melhor aproveitamento dos espaços e equipamentos, evitando desperdícios e aumentando a eficiência das atividades pedagógicas.

- **Objetivos Gerais**

Desenvolver uma plataforma digital voltada para o gerenciamento e controle de reservas de espaços e equipamentos escolares, garantindo organização, acessibilidade e praticidade para alunos, professores e gestores.

- **Objetivos Específicos**

- Permitir que alunos e professores realizem reservas de forma rápida e transparente;
- Gerenciar a disponibilidade de salas, espaços e equipamentos em tempo real;
- Facilitar o acompanhamento e aprovação de reservas pela administração escolar;
- Reduzir erros e conflitos de agendamento;
- Oferecer uma interface amigável e acessível em dispositivos móveis.

- **Hipótese**

A utilização do Poruka Orgs melhorará significativamente a organização das reservas escolares, diminuindo conflitos de horários e aumentando a eficiência no uso dos recursos. Espera-se também que o sistema aumente o engajamento e a satisfação de alunos e professores, por oferecer uma solução moderna, prática e centralizada.

- **DESENVOLVIMENTO**

Para o desenvolvimento do projeto, foram utilizadas as seguintes linguagens e ferramentas:

- **Linguagens utilizadas**



**Figura 1:** Logo HTML

**Fonte:** <https://pixabay.com/illustrations/logo-html-html5-icon-2582748/>

O HTML é uma linguagem de marcação, sendo utilizada na construção de páginas Web. Os documentos HTML podem ser interpretados por navegadores. Essa tecnologia é fruto da junção entre os padrões HyTime (Um padrão independente para a representação estruturada de hipermídia e conteúdo baseado em tempo.) e SGML (Um padrão de formatação de textos, tornou-se conveniente para transformar documentos em hiper-objetos e para descrever as ligações).

O HTML foi utilizado para o desenvolvimento do sistema no ambiente de desenvolvimento Visual Studio Code.



**Figura 2:** Logo PHP

**Fonte:** <https://pngimg.com/image/60282>

O PHP é uma linguagem interpretada livre, usada originalmente apenas para o desenvolvimento de aplicações presentes e atuantes no lado do servidor, é capaz de gerar conteúdo dinâmico na World Wide Web. Figura entre as primeiras linguagens passíveis de inserção em documentos HTML, dispensando o uso de arquivos externos para eventuais processamentos de dados.

O PHP foi utilizado para o desenvolvimento do sistema no ambiente de desenvolvimento Visual Studio Code.





[HYPERLINK "https://marcas-logos.net/mysql-logo/"](https://marcas-logos.net/mysql-logo/) [HYPERLINK "https://marcas-logos.net/mysql-logo/"](https://marcas-logos.net/mysql-logo/)  
[HYPERLINK "https://marcas-logos.net/mysql-logo/"](https://marcas-logos.net/mysql-logo/) [HYPERLINK "https://marcas-logos.net/mysql-logo/"](https://marcas-logos.net/mysql-logo/)  
[HYPERLINK "https://marcas-logos.net/mysql-logo/"](https://marcas-logos.net/mysql-logo/) [HYPERLINK "https://marcas-logos.net/mysql-logo/"](https://marcas-logos.net/mysql-logo/)  
[HYPERLINK "https://marcas-logos.net/mysql-logo/"](https://marcas-logos.net/mysql-logo/) [HYPERLINK "https://marcas-logos.net/mysql-](https://marcas-logos.net/mysql-logo/)  
[logo/"logo/](https://marcas-logos.net/mysql-logo/)

O MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados, que utiliza a linguagem SQL como interface, atualmente é um dos sistemas de gerenciamento de banco de dados mais populares da Oracle Corporation, seu sucesso deve-se em grande medida a fácil integração com o PHP incluído, nos pacotes de hospedagens de sites da Internet oferecidos atualmente.

O MySQL foi utilizado para o desenvolvimento do sistema no ambiente de desenvolvimento MySQL Workbench.

- **Ferramentas Gráficas**



**Figura 7:** Logo Figma

**Fonte:** [https://static.vecteezy.com/system/resources/thumbnails/065/386/863/small\\_2x/figma-logo-square-outline-icon-figma-app-editable-transparent-background-premium-social-media-design-for-digital-download-free-png.png](https://static.vecteezy.com/system/resources/thumbnails/065/386/863/small_2x/figma-logo-square-outline-icon-figma-app-editable-transparent-background-premium-social-media-design-for-digital-download-free-png.png)

Figma é uma plataforma de design baseada na web, colaborativa e gratuita, utilizada por designers, gestores de produto e desenvolvedores para criar e prototipar designs de interfaces digitais. A ferramenta permite a colaboração em tempo real, facilita a criação de sistemas de design, a geração de protótipos interativos e a coleta de feedback diretamente na plataforma.

- **Ferramentas de Apoio**



**Figura 8:** Logo Visual Studio Code

**Fonte:** <https://warlord0blog.wordpress.com/contact/>

O Laragon é um ambiente de desenvolvimento local para Windows, que agrupa ferramentas como PHP, Apache, MySQL, Node.js e Git, permitindo a criação e gestão de aplicações web de forma rápida e eficiente. Ele se destaca pela sua leveza, portabilidade e isolamento do sistema operacional, além de oferecer recursos como a gestão automática de virtualhosts, integração com frameworks como Laravel e a possibilidade de adicionar facilmente novas versões de PHP e outras ferramentas.

O Laragon foi utilizado para a hospedagem do sistema no ambiente de desenvolvimento portátil do Laragon.



**Figura 9:** Logo FlutLab

**Fonte:** <https://flutlab.io/assets/logo.png>

O FlutLab é um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) online e gratuito que permite aos programadores criar e personalizar aplicativos Flutter a partir de qualquer navegador web, sem a necessidade de instalar software localmente. A plataforma oferece uma interface semelhante à do Android Studio, com recursos para colaborar em projetos, fazer upload e download de códigos, adicionar dependências e testar aplicativos através de um simulador web ou download de APK para Android.



**Figura 10:** Logo Visual Studio Code

**Fonte:** [https://www.vectorlogo.zone/logos/visualstudio\\_code/index.html](https://www.vectorlogo.zone/logos/visualstudio_code/index.html)

O Visual Studio Code é um editor de código-fonte desenvolvido pela Microsoft para Windows, Linux e MacOS. Usado para desenvolver aplicativos Node.js para o desktop rodando no motor de layout Blink. O Visual Studio Code suporta um número de linguagens de programação e um conjunto de recursos que podem ou não estar disponíveis para dada linguagem.

O Visual Studio Code foi utilizado para o desenvolvimento do sistema no ambiente de desenvolvimento Visual Studio.

- **ANÁLISE DE SISTEMAS**

A análise de sistemas é uma atividade cujo objetivo é realizar um estudo de processo a fim de encontrar a melhor maneira racional de processar a informação, os analistas de sistemas estudam vários sistemas existentes entre hardware, software e usuários finais, seu comportamento e aplicações são desenvolvidos a partir de soluções que serão padronizadas e transcritas de forma que os computadores possam rodar.

- **Banco de Dados**

Bancos de dados ou também bases de dados são conjuntos de arquivos relacionados entre si com registros sobre pessoas, lugares ou coisas, no caso, são os chamados de informações, o banco de dados são coleções organizadas de dados que se relacionam de forma para criar algum sentido e dar mais

eficiência durante uma pesquisa ou no estudo, geralmente controlado por um gerenciamento de Banco de Dados (DBMS).

Em outras palavras o Banco de Dados pode ser também um conjunto lógico e ordenado de dados que possuem algum significado, povoado e construído com dados que têm um determinado objetivo, com usuários e aplicações desenvolvidas para manipulá-los, é usado para armazenar informações estruturadas e organizadas de forma a permitir sua recuperação rápida e eficiente.

- **Dicionário de Dados**

Um dicionário de dados é uma coleção de nomes, atributos e definições sobre os elementos de dados que estão sendo usados em seu estudo, trabalho, ao incluir um dicionário de dados, você garante um uso padrão de variáveis em uma coorte de pesquisadores.

### ALUNOS

<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
id_al	int	11	Não	Identificador único do aluno (PK)
nome_al	varchar	50	Não	Nome completo do aluno
cod_al	smallint	5	Não	Código ou matrícula do aluno
esc_al	int	11	Não	Referência à escola (FK)
turma_al	int	11	Não	Referência à turma (FK)
per_al	int	11	Não	Referência ao período (FK)
senha_al	varchar	20	Não	Senha de acesso do aluno
foto_al	varchar	100	Não	Caminho da

				foto do aluno
--	--	--	--	---------------

**Tabela 1:** Dicionário de Dados Alunos

### APR\_SOL

Campo	Tipo	Tamanho	Nulo	Descrição
id_apr	int	11	Não	Identificador do status de aprovação (PK)
tipo_apr	varchar	15	Não	Tipo de aprovação (aprovado, pendente, recusado)

**Tabela 2:** Dicionário de Dados Apr\_Sol

### CATEGORIAS

Campo	Tipo	Tamanho	Nulo	Descrição
id_cat	int	11	Não	Identificador da categoria (PK)
tipo_cat	varchar	10	Não	Tipo de categoria (salas, espaços, laboratórios)

**Tabela 3:** Dicionário de Dados Categorias

### CAT\_EQUIP

Campo	Tipo	Tamanho	Nulo	Descrição
id_ce	int	11	Não	Identificador da categoria de equipamento (PK)
tipo_ce	varchar	10	Não	Tipo de categoria de equipamento

**Tabela 4:** Dicionário de Dados Cat\_Equip

### CONDICOES

<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
id_con	int	11	Não	Identificador da condição (PK)
tipo_con	varchar	10	Não	Descrição da condição

**Tabela 5:** Dicionário de Dados Condicoes

### EQUIPAMENTOS

<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
id equip	int	11	Não	Identificador do equipamento (PK)
nome equip	varchar	20	Não	Nome do equipamento
c equip	int	11	Sim	Categoria do equipamento (FK)
esc pert	int	11	Não	Escola proprietária do equipamento (FK)
quant equip	smallint	2	Não	Quantidade disponível
esp equip	int	11	Não	Espaço onde o equipamento está alocado (FK)
comp1 equip	varchar	20	Sim	Componente adicional 1
comp2 equip	varchar	20	Sim	Componente adicional 2

**Tabela 6:** Dicionário de Dados Equipamentos

## ESCOLAS

<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
id_esc	int	11	Não	Identificador único da escola (PK)
nome_esc	varchar	100	Não	Nome da escola
cod_esc	smallint	3	Não	Código da escola
email_esc	varchar	50	Não	E-mail institucional da escola
senha_esc	varchar	20	Não	Senha de acesso da escola

*Tabela 7: Dicionário de Dados Escolas*

## ESPACOS

<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
id_esp	int	11	Não	Identificador do espaço (PK)
nome_esp	varchar	20	Não	Nome do espaço
cat_esp	int	11	Não	Categoria do espaço (FK)
esc_esp	int	11	Não	Escola proprietária (FK)

*Tabela 8: Dicionário de Dados Espacos*

## HOR\_ALUNO

<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
id_ha	int	11	Não	Identificador do horário do aluno (PK)
tipo_ha	varchar	20	Não	Tipo ou período do horário do aluno

**Tabela 9:** Dicionário de Dados Hor\_Aluno

### HOR\_PROF

<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
id_hp	int	11	Não	Identificador do horário do professor (PK)
tipo_hp	varchar	10	Não	Tipo ou período do horário do professor

**Tabela 10:** Dicionário de Dados Hor\_Prof

### MOTIVOS

<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
id_mot	int	11	Não	Identificador do motivo (PK)
tipo_mot	varchar	30	Não	Descrição do motivo
cat_mt	int	11	Não	Categoria do motivo (FK)

**Tabela 11:** Dicionário de Dados Motivos

### MOT\_TIP

<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
id_mt	int	11	Não	Identificador do tipo de motivo (PK)
tipo_mt	varchar	10	Não	Tipo de motivo

**Tabela 12:** Dicionário de Dados Mot\_Tip

### PERIODOS

<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
--------------	-------------	----------------	-------------	------------------

id_per	int	11	Não	Identificador do período (PK)
nome_per	varchar	10	Não	Nome do período (manhã, tarde, noite)

**Tabela 13:** Dicionário de Dados Períodos

### PROFESSORES

<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
id_prof	int	11	Não	Identificador único do professor (PK)
nome_prof	varchar	50	Não	Nome completo do professor
esc_prof	int	11	Não	Referência à escola (FK)
email_prof	varchar	50	Não	E-mail do professor
senha_prof	varchar	20	Não	Senha de acesso
foto_prof	varchar	100	Não	Caminho da foto do professor

**Tabela 14:** Dicionário de Dados Professores

### RESERVAS

<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
id_res	int	11	Não	Identificador da reserva (PK)
dados_prof	int	11	Não	Professor que realizou a reserva (FK)
dados_esp	int	11	Não	Espaço reservado

				(FK)
data_r	date	-	Não	Data da reserva
hor_cr	int	11	Não	Horário de início (FK)
hor_tr	int	11	Não	Horário de término (FK)
mot_ur	int	11	Não	Motivo da reserva (FK)

**Tabela 14:** Dicionário de Dados Reservas

### RES\_EQUIP

<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
id_re	int	11	Não	Identificador da reserva de equipamento (PK)
id_reserva	int	11	Não	Reserva vinculada (FK)
id equipres	int	11	Não	Equipamento reservado (FK)
quant_res	int	11	Não	Quantidade reservada
comp1_res	int	11	Sim	Componente adicional 1
comp2_res	int	11	Sim	Componente adicional 2

**Tabela 15:** Dicionário de Dados Res\_Equip

### SOLICITACOES

<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
id_sol	int	11	Não	Identificador da solicitação (PK)
dados_al	int	11	Não	Aluno solicitante (FK)
dados_esp	int	11	Não	Espaço solicitado

				(FK)
data_s	date	-	Não	Data da solicitação
hor_cs	int	11	Não	Horário de início (FK)
hor_ts	int	11	Não	Horário de término (FK)
mot_us	int	11	Não	Motivo da solicitação (FK)
est_apr	int	11	Não	Estado de aprovação (FK)

**Tabela 16:** Dicionário de Dados Solicitacoes

### SOL\_EQUIP

<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
id_se	int	11	Não	Identificador do item solicitado (PK)
id_solicitacao	int	11	Não	Solicitação vinculada (FK)
id Equipamento	int	11	Não	Equipamento solicitado (FK)
quant_sol	int	11	Não	Quantidade solicitada
comp1_sol	int	11	Sim	Componente adicional 1
comp2_sol	int	11	Sim	Componente adicional 2

**Tabela 17:** Dicionário de Dados Sol\_Equip

### TURMAS

<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
id_tur	int	11	Não	Identificador da turma (PK)
nome_tur	varchar	10	Não	Nome da turma

**Tabela 18:** Dicionário de Dados Turmas

- **PROJETO**

Um sistema de gerenciamento de eventos escolares chamado Nox Company, onde será realizado o cadastro dos alunos, professores e administradores, podendo agendar eventos, alterar e excluir informações, esse projeto tem como objetivo gerenciar e criar as festividades escolares de uma forma mais rápida, o sistema estará trabalhando perfeitamente, fazendo a escola se organizar e incentivar a participação escolar para atividades informais, tendo um ótimo desempenho com uma plataforma simples de se operacionalizar .

Esse projeto foi realizado para facilitar, aprimorar e otimizar os eventos da escola antigamente feito manualmente pelos professores e organizadores da escola, auxiliando e também disponibilizando um cronograma detalhado dos eventos, impedindo a confusão dos alunos diante de um evento mal administrado, aumentando participação dos alunos, responsáveis e professores e também facilitando o processo do engajamento escolar de maneira prática e rápida.

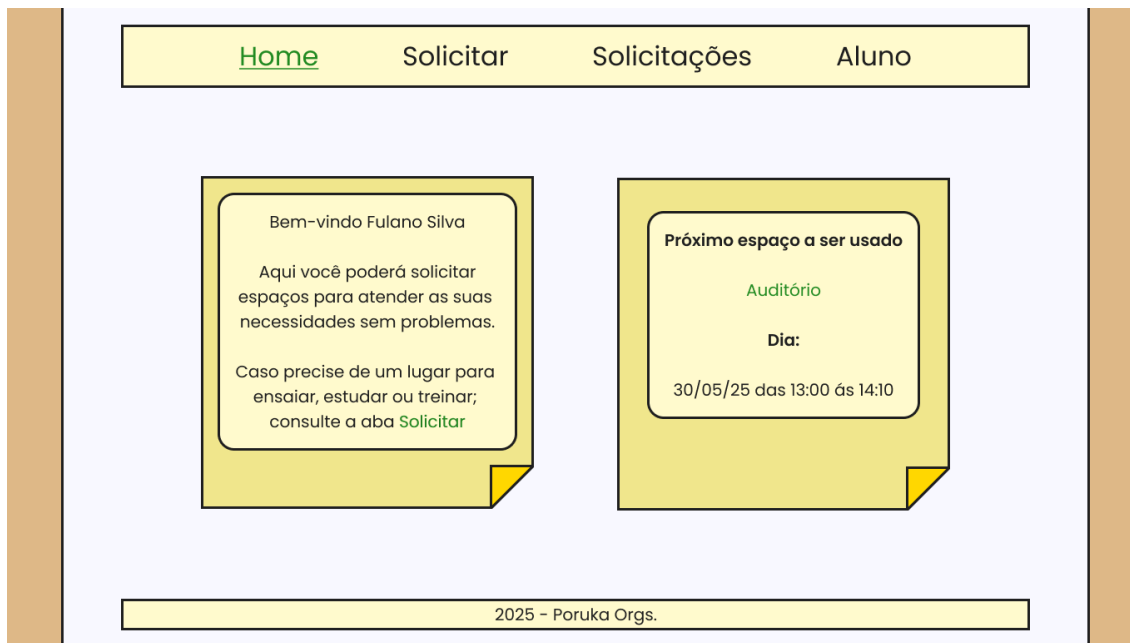
- **Telas e Funcionalidades Web**

A primeira página do sistema web apresenta a tela de entrada que o usuário precisará inserir os seus dados de login (*RM/RA, Senha e Código da Instituição de Ensino*) para acessar a sua conta de acordo com a sua classificação: Aluno, Professor ou Escola.



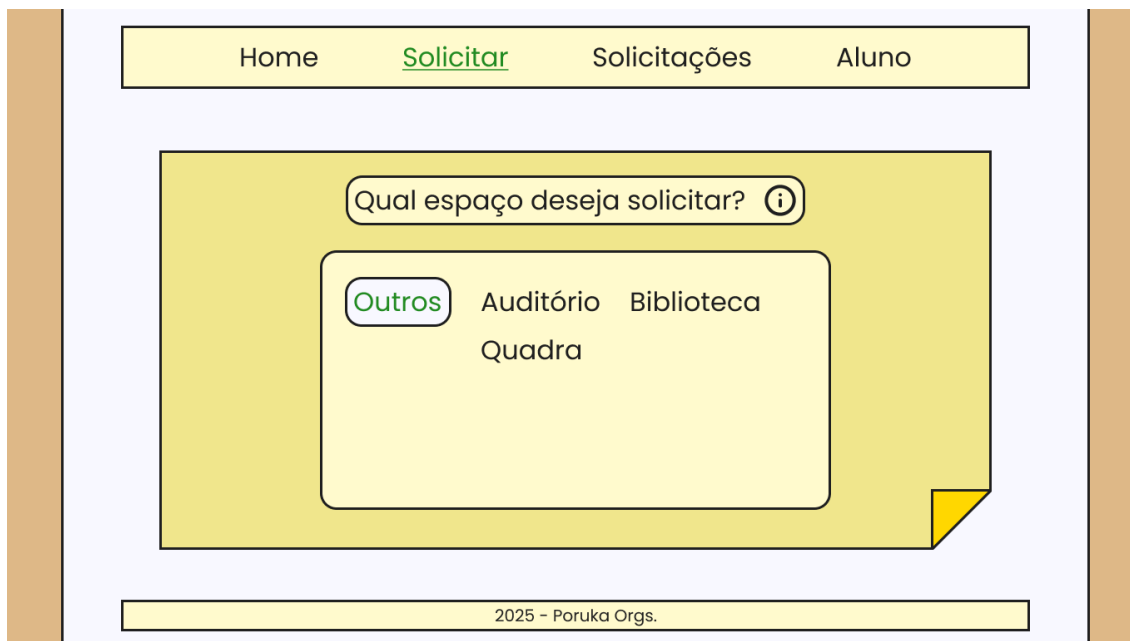
**Figura 11:** Tela de Entrada

A página Home é onde se encontra exibições das reservas ativas com nome do espaço, data e horário da utilização.



**Figura 12:** Tela Home

A página de Solicitar é onde se encontra o processo completo que o sistema atende: o de realizar a solicitação de um espaço. Inicia-se pela seleção do espaço desejado, mostrada na imagem abaixo.



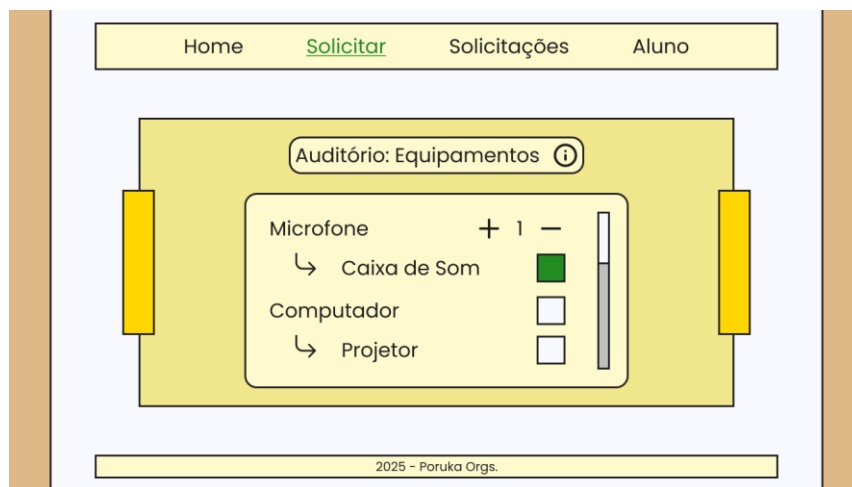
**Figura 13:** Tela Solicitar - Espaços

A tela Solicitar mostrará os horários na etapa seguinte ao selecionar o espaço.



**Figura 14:** Tela de Solicitar - Horários

A página seguirá para a seção de Equipamentos, caso o espaço solicitado os possua.



**Figura 15:** Tela Solicitar - Equipamentos

Em seguida, serão mostrados os motivos para a solicitação do aluno.



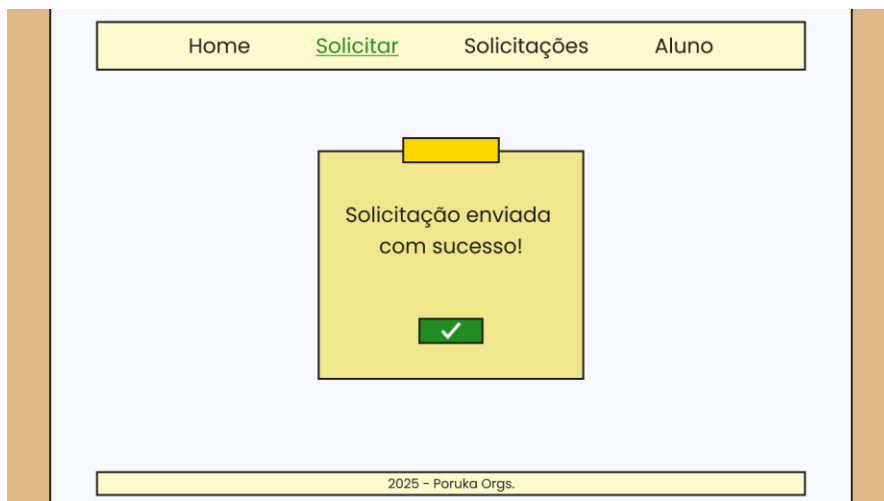
**Figura 16:** Tela Solicitar – Motivos

Após essa etapa, surgirá o resumo geral da solicitação do usuário, contendo cada elemento selecionado por ele e as opções de *Confirmar*, *Cancelar* e *Voltar*.



**Figura 17:** Tela Solicitar – Resumo.

Como tela de finalização e confirmação da Solicitação, aparecerá este pop-up em formato de postit:



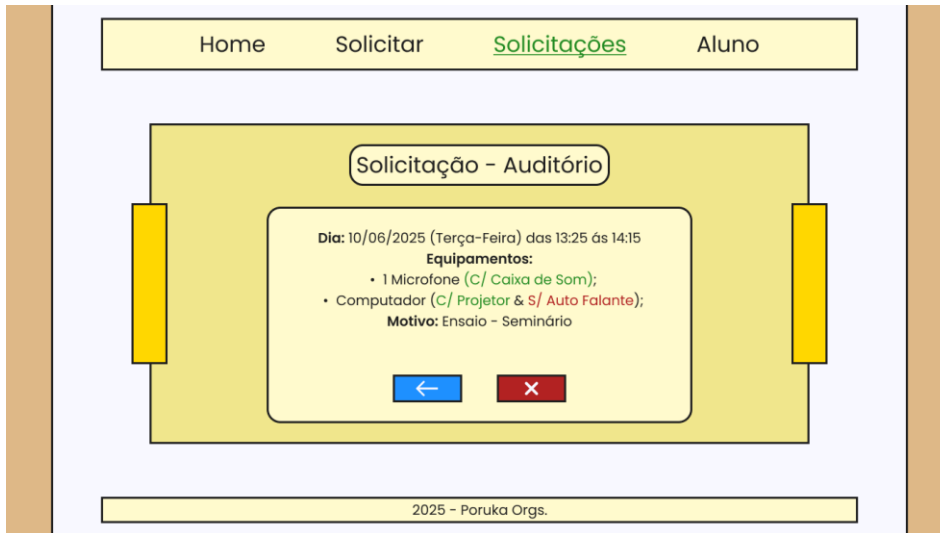
**Figura 18:** Tela Solicitar - Confirmação.

Nessa tela é onde estão as solicitações do aluno com três colorações distintas: *Azul* – representa o espaço solicitado sendo utilizado no momento, *Verde* – representa a solicitação que foi aceita e *Vermelho* – a solicitação recusada.



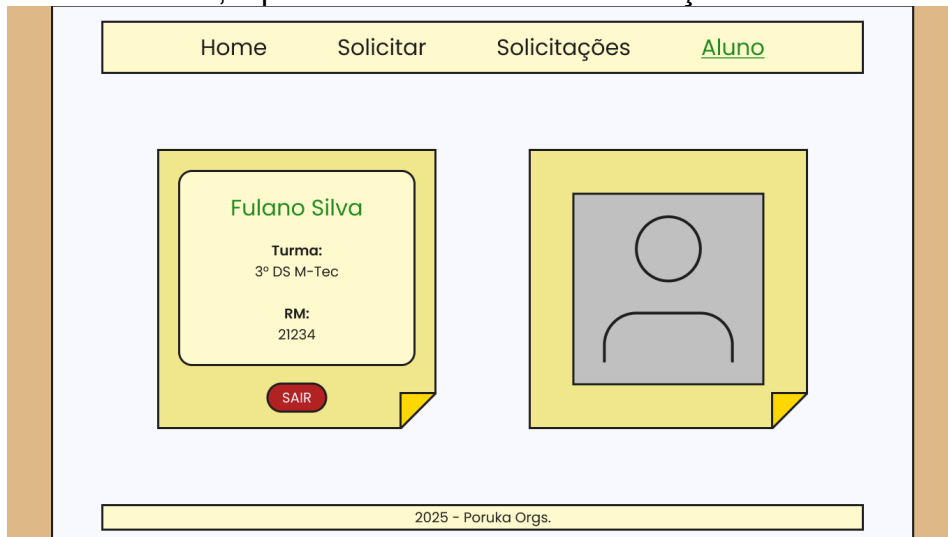
**Figura 19:** Tela Solicitações - Suas Solicitações.

Ao clicar em uma das opções apresentadas, abrirá um pequeno resumo do que o aluno acabou selecionando na etapa de Solicitar.



**Figura 20:** Tela Solicitações - Informações.

Na aba Aluno, é possível encontrar as informações básicas do usuário.



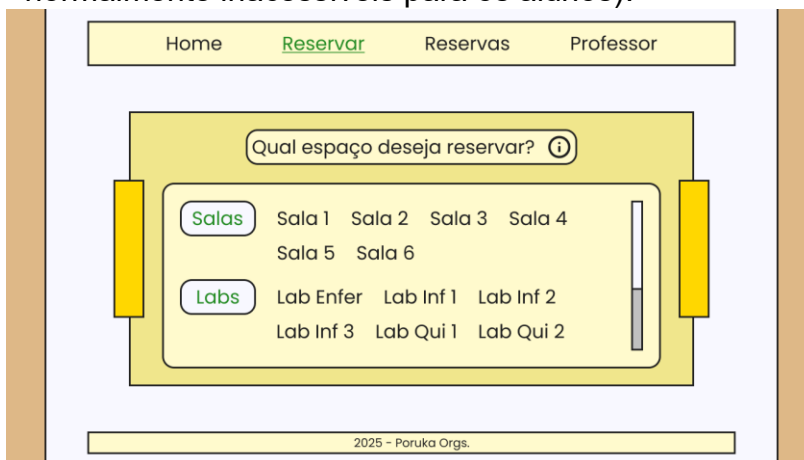
**Figura 21:** Tela Aluno.

Aqui o fluxo de telas se repetirá, porém na conta de Professor.



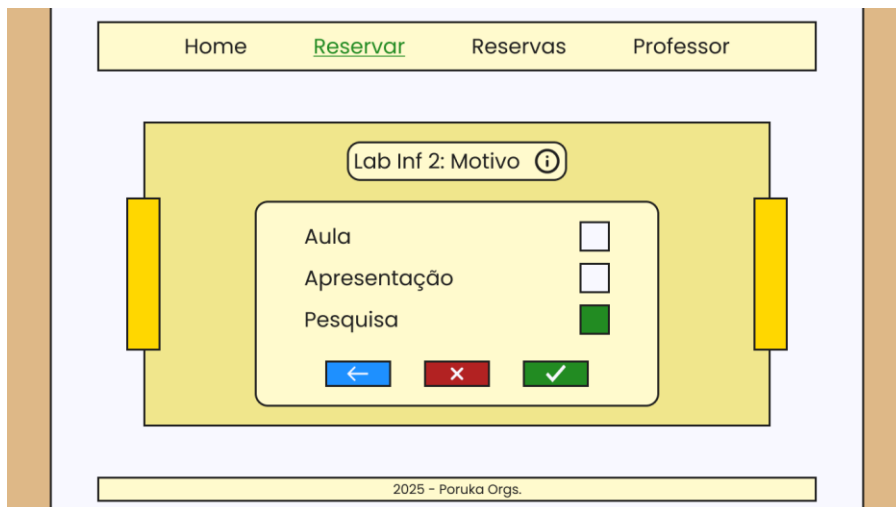
**Figura 22:** Tela Inicial – Professor.

Na aba Reservar, aparecerão novas opções, como Salas e Laboratórios (espaços normalmente inacessíveis para os alunos).



**Figura 23:** Tela Reservar - Espaços.

Nessa mesma aba, ao prosseguir com a seleção do espaço, aparecerão os motivos da reserva.



**Figura 24:** Tela Reservar – Motivos.

Ao prosseguir, o usuário encontrará a seleção de horários referente ao período de utilização do espaço.



**Figura 25:** Tela Reservar - Horários.

Ao final desse processo, as escolhas aparecerão de forma resumida em formato de janela.

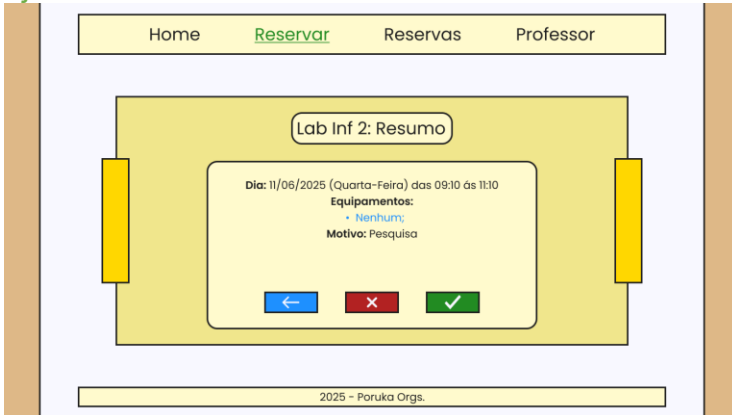


Figura 27: Tela Reservar – Resumo.

Ao concluir a reserva, ela será movida para a aba seguinte: *Reservas*.



Figura 28: Tela Reservar - Comunicação.

Na aba Reservas, aparecerão todas as reservas feitas pelo usuário.

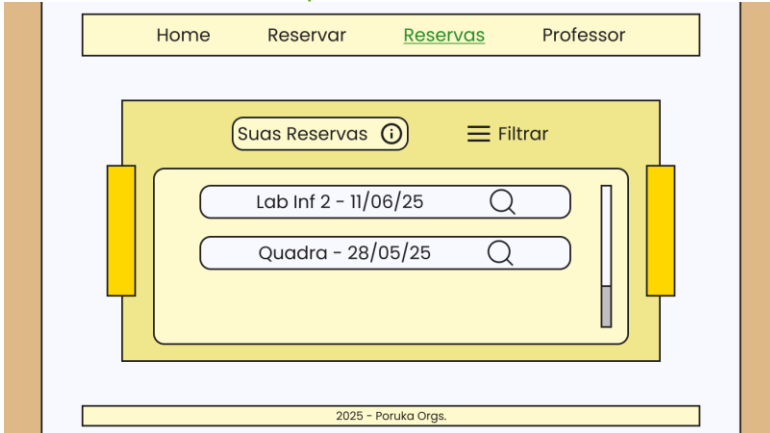


Figura 29: Tela Reservas – Suas Reservas.

A seguir, o fluxo das telas do usuário Escola.



Figura 30: Tela Inicial – Escola.

Na aba Solicitações, será possível ter uma visão geral das requisições feitas pelos alunos que utilizam o sistema. O usuário administrador poderá aprová-las ou recusá-las.



Figura 31: Tela Solicitações - Geral.

Ao clicar em alguma solicitação, o administrador terá os seguintes botões que sintetizam o que foi anteriormente dito:



Figura 32: Tela Solicitações - Resumo do Aluno.

Na aba Reservas, o usuário administrador terá uma visão geral das reservas feitas pelos professores, sem a necessidade de ter que aprová-las previamente.



Figura 33: Tela Reservas – Geral.

Ao prosseguir com a interação em uma das reservas realizadas, abrirá um pop-up com um resumo da requisição.

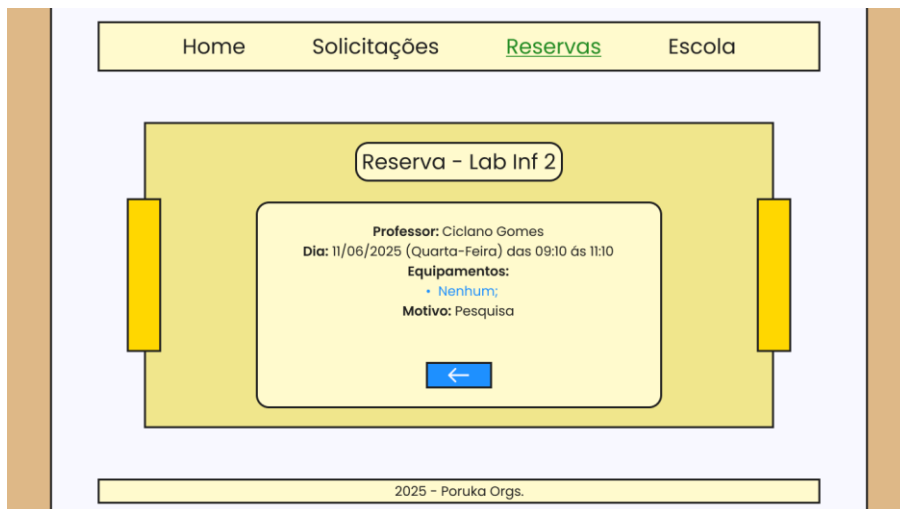


Figura 34: Tela Reservas – Resumo do Professor.

Na aba Escola, terão as opções centrais que definem o gerenciamento de espaços e patrimônios da instituição.

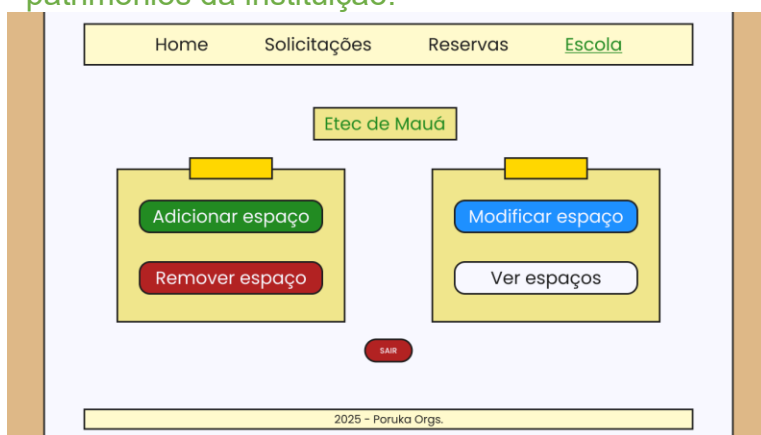
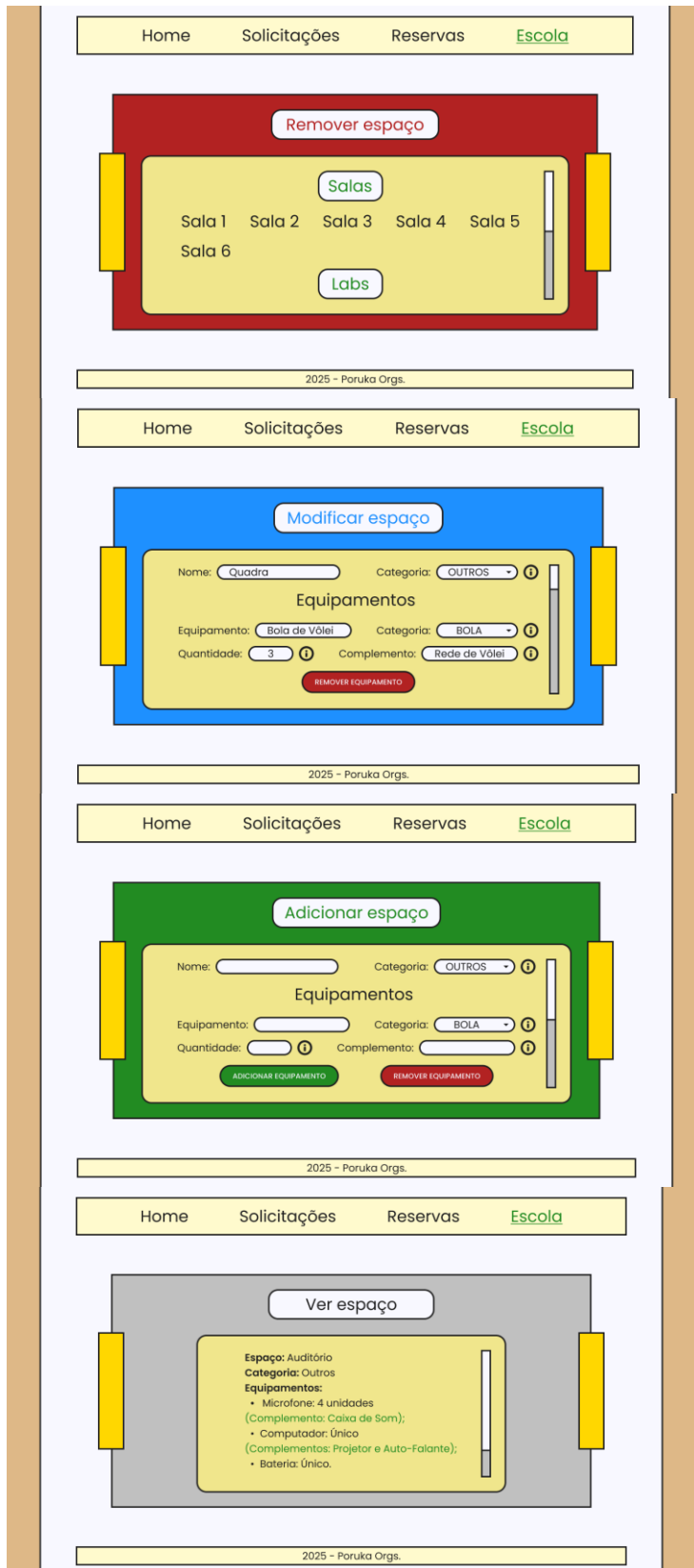


Figura 35: Tela Escola - Opções.

Adentrando nas quatro opções, temos as seguintes telas com suas funcionalidades já definidas:



Figuras 36, 37, 38 e 39: Tela Escola – Funcionalidades.

## APÊNDICE

- **Identidade da Empresa**

O Poruka Orgs foi desenvolvido com foco na praticidade, autonomia e conectividade, oferecendo uma experiência intuitiva e moderna para todos os tipos de usuários, seja para o aluno que precisa reservar uma sala, o professor que deseja agendar um laboratório, ou a gestão escolar que busca controlar e supervisionar as solicitações de maneira centralizada.

- **Nome da Empresa**

O nome Poruka Orgs une originalidade e propósito.

“Poruka” é uma palavra de sonoridade forte e simbólica, escolhida por remeter à ideia de mensagem e conexão, representando a ponto de comunicação entre os membros da comunidade escolar.

Já “Orgs”, abreviação de *organizações*, destaca o foco do sistema em organizar, facilitar e otimizar os processos internos da escola. Assim, o nome Poruka Orgs traduz de forma simples a missão da marca: organizar, conectar e transformar a rotina escolar.

- **Logotipo**



*Figura 22: Logo*

O logotipo da Poruka Orgs foi desenvolvido com base em uma estética minimalista e moderna, refletindo a identidade de um sistema sólido, confiável e inovador.

O design limpo e simétrico transmite profissionalismo, estabilidade e clareza, valores essenciais para a proposta do sistema.

- **Cores do Logotipo.**

A combinação entre o preto e o branco expressa o equilíbrio entre tecnologia e usabilidade, destacando o propósito do Poruka Orgs de unir funcionalidade e design de forma harmoniosa e profissional.

- Preto: representa força, seriedade e sofisticação, transmitindo a solidez e a confiabilidade do sistema.
- Branco: simboliza clareza, transparência e acessibilidade, reforçando o compromisso da marca em oferecer uma experiência limpa e intuitiva ao usuário.

- **Slogan**

Sobre o nosso SLOGAN, "Poruka Orgs: Agende com facilidade e use com liberdade!", ele apresenta de forma sucinta a solução para o cliente organizar de maneira simples as suas necessidades envolvendo as reservas nas instituições de ensino.

- **Missão, Visão e Valores**

**Missão:** Ser o mais flexível possível, para fornecer o melhor e o mais adequado software de acordo com o perfil de cada um de nossos clientes, assim cumprindo com suas necessidades e exigências.

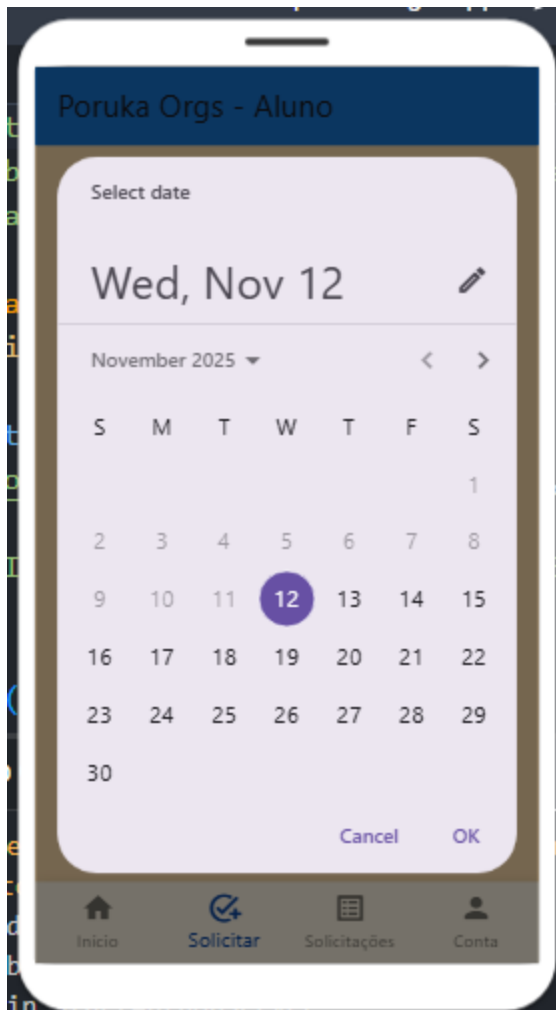
**Visão:** Ficar entre as melhores desenvolvedoras de software, trazendo e espalhando os mais diversos programas com uma cara única para todo o mundo.

**Valores:** Foco no cliente, ética, credibilidade, confiança, inovação, compreensão, responsabilidade, integridade e colaboração.

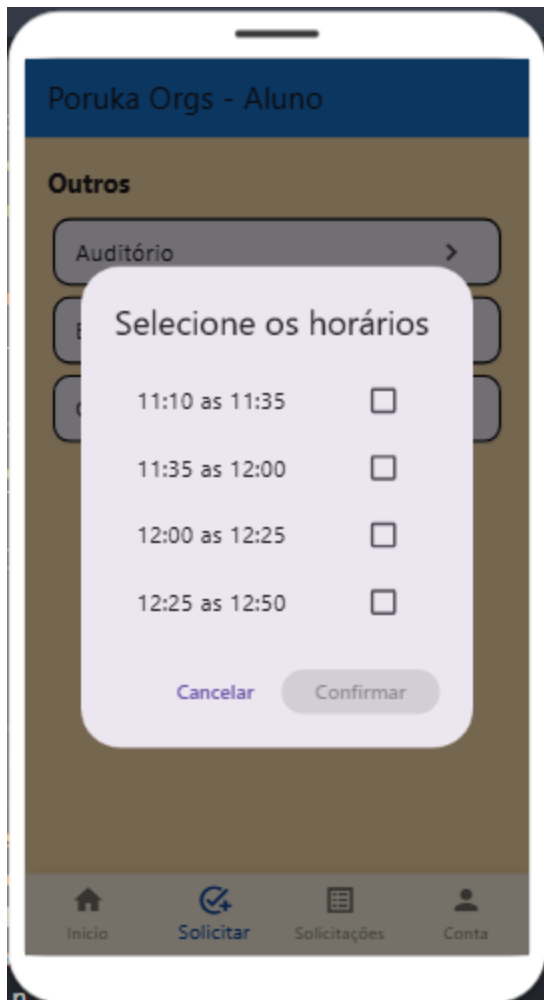
- **Telas Principais - Versão em Aplicativo Mobile**



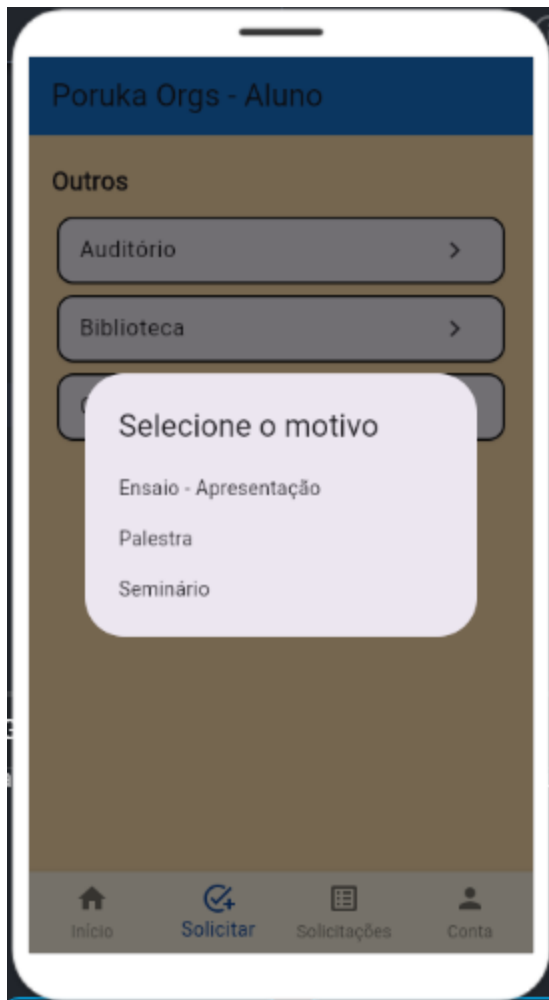
*Figura 40: Tela Principal da Empresa*



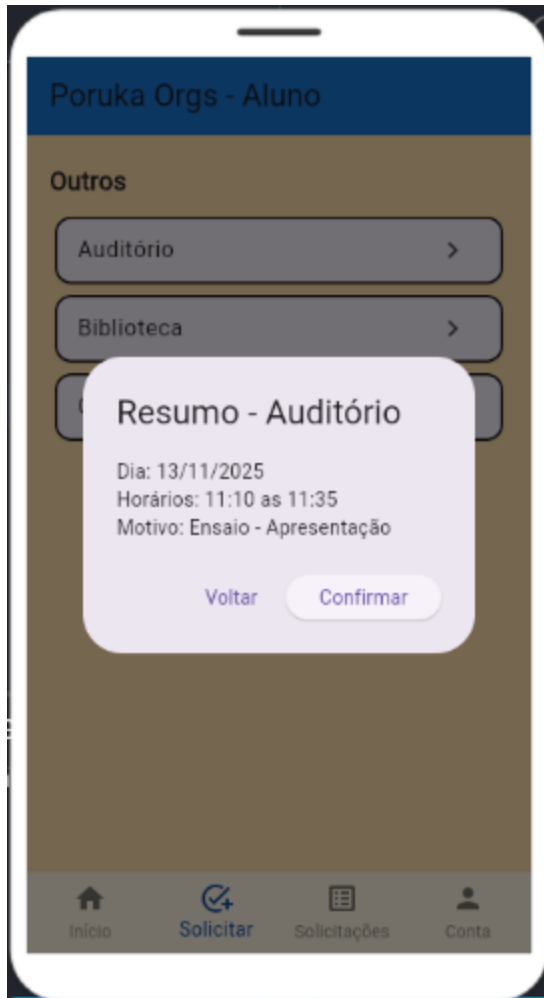
*Figura 41: Tela Principal da Empresa*



*Figura 42: Tela Principal da Empresa*



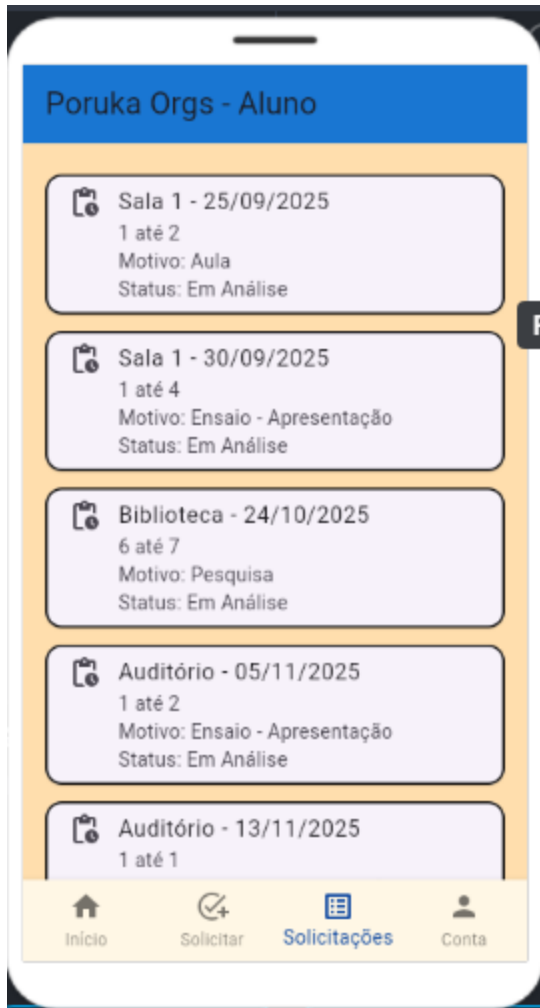
*Figura 43: Tela Principal da Empresa*



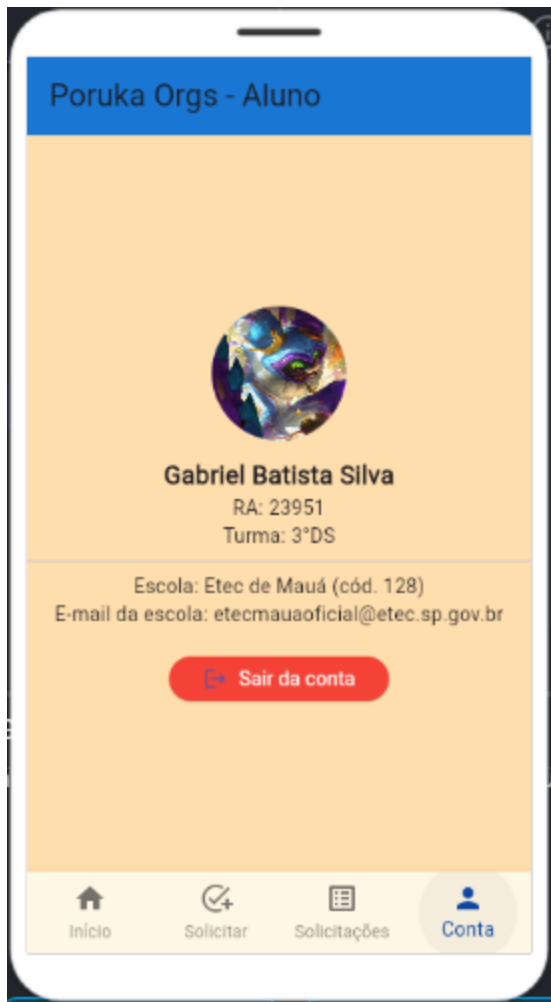
*Figura 44: Tela Principal da Empresa*



*Figura 45: Tela Principal da Empresa*



*Figura 46: Tela Principal da Empresa*



*Figura 47: Tela Principal da Empresa*

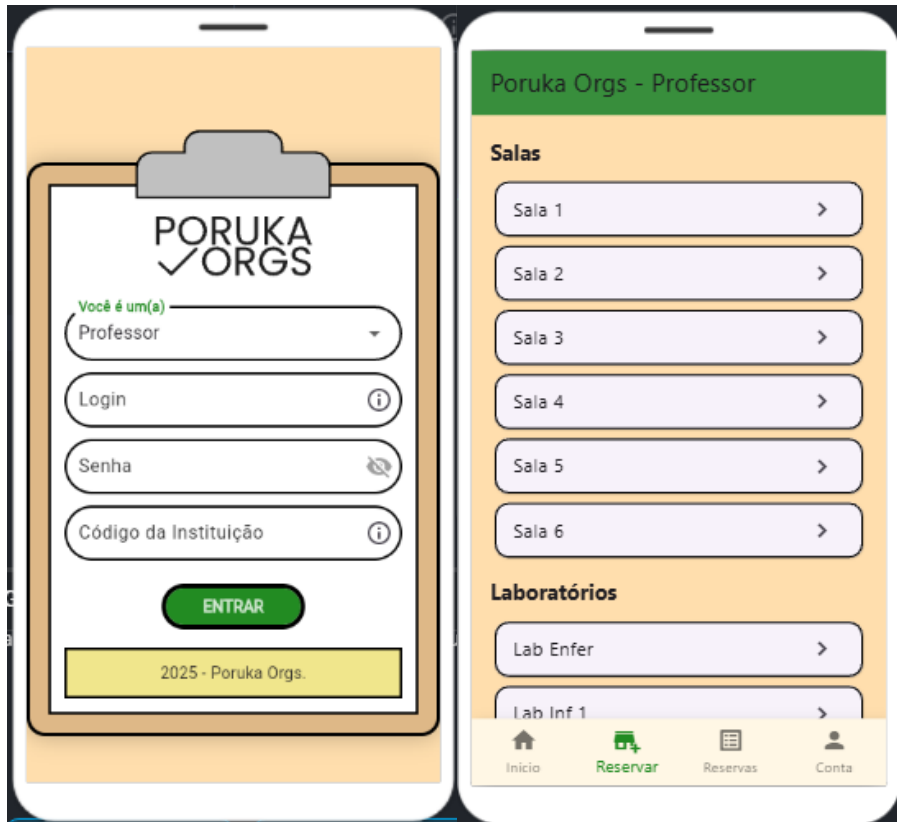


Figura 48 e 49: Tela Principal da Empresa

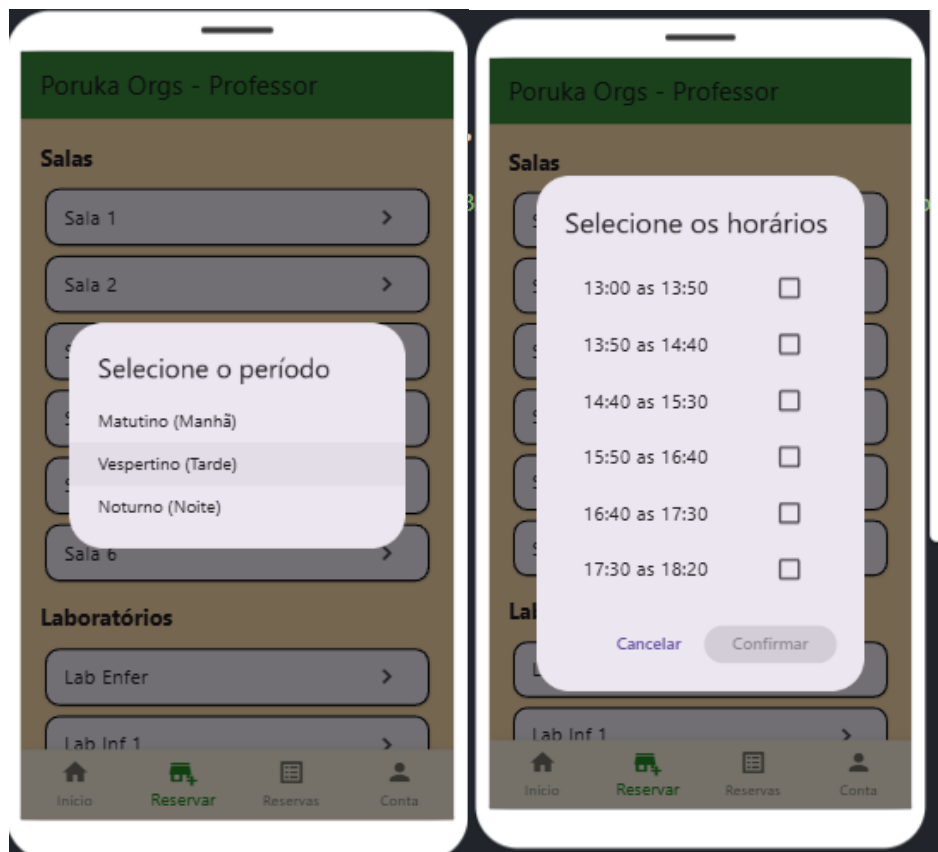


Figura 50 e 51: Tela Principal da Empresa



*Figura 52 e 53: Tela Principal da Empresa*

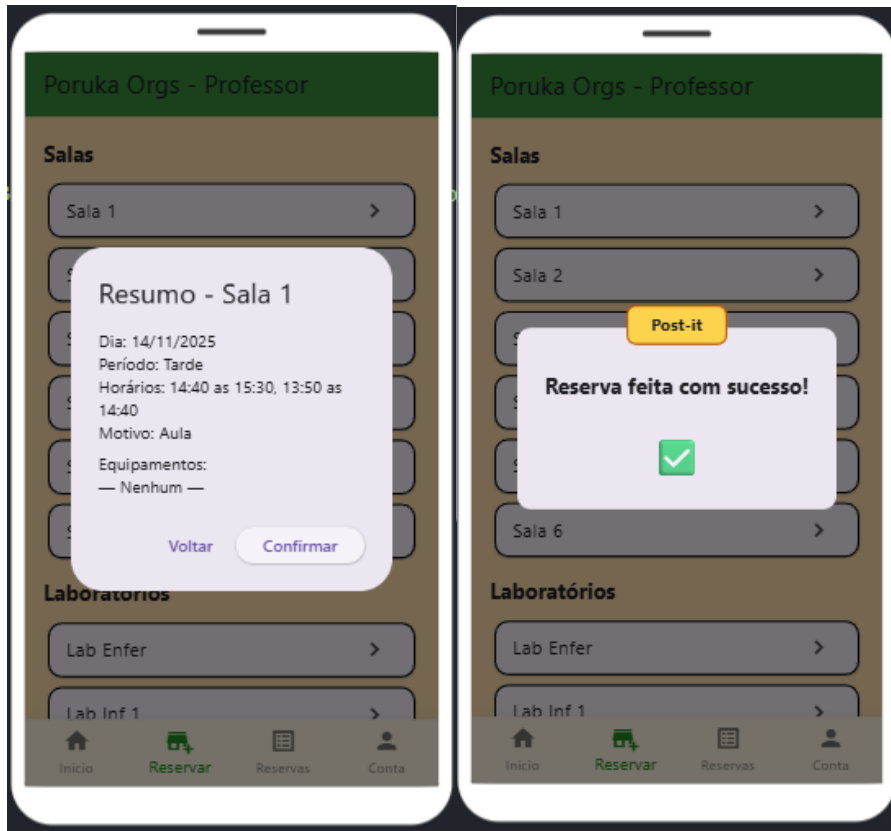
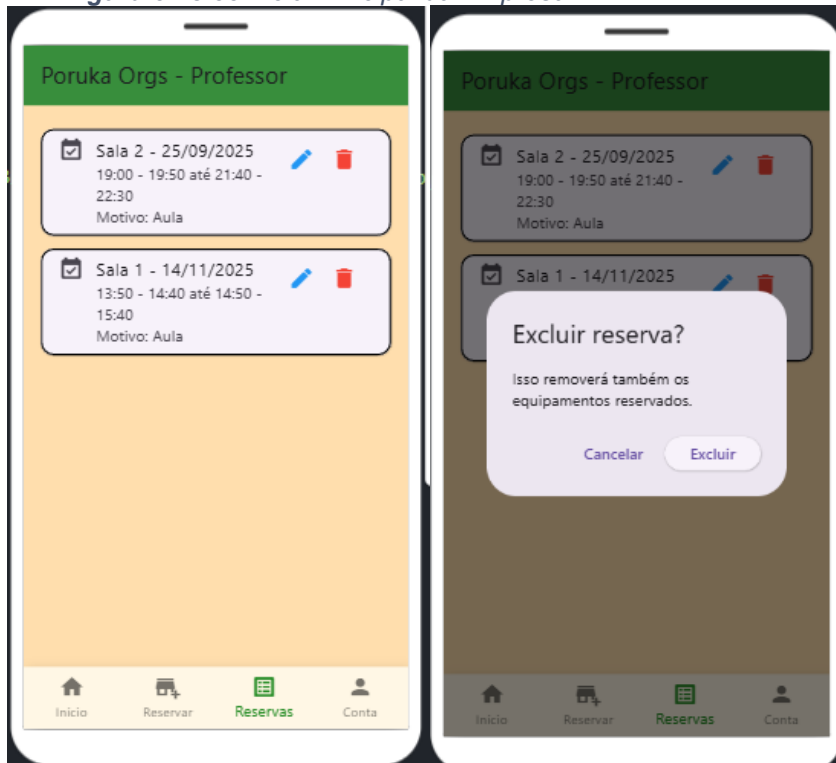


Figura 54 e 55: Tela Principal da Empresa



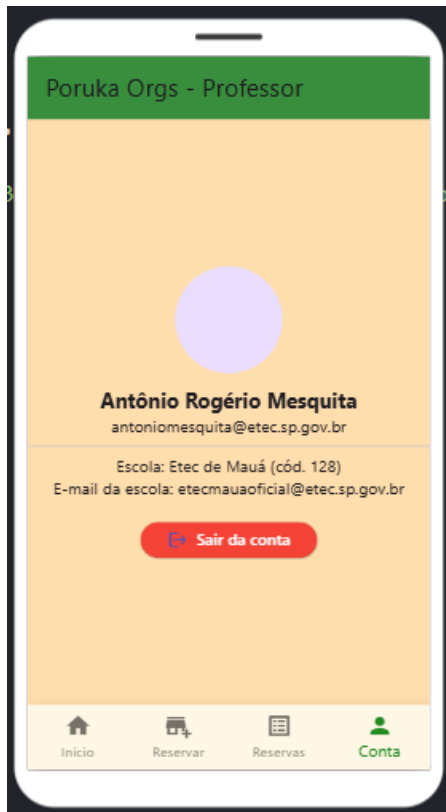


Figura 56, 57 e 58: Tela Principal da Empresa

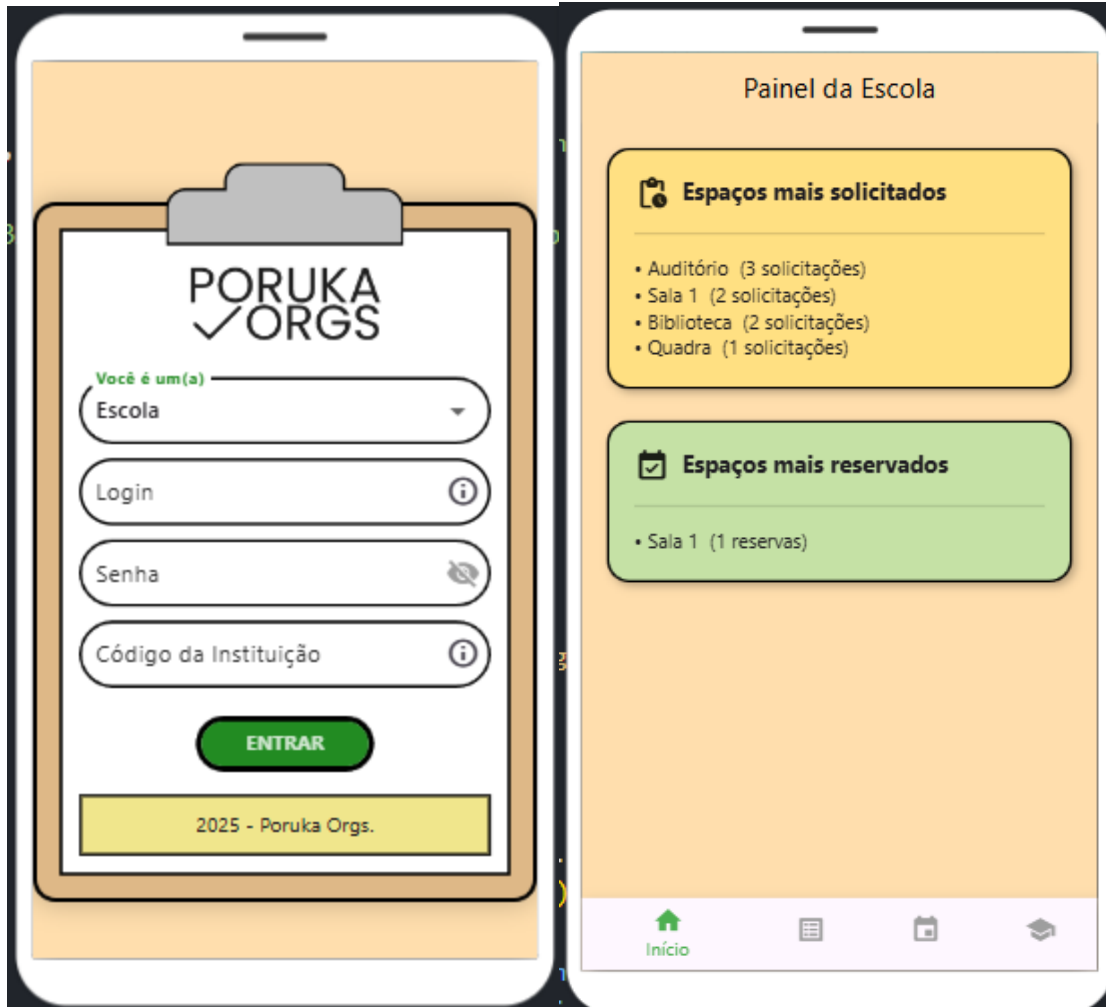


Figura 59 e 60 Tela Principal da Empresa



*Figura 61 e 62: Tela Principal da Empresa*



Figura 63 e 64: Tela Principal da Empresa

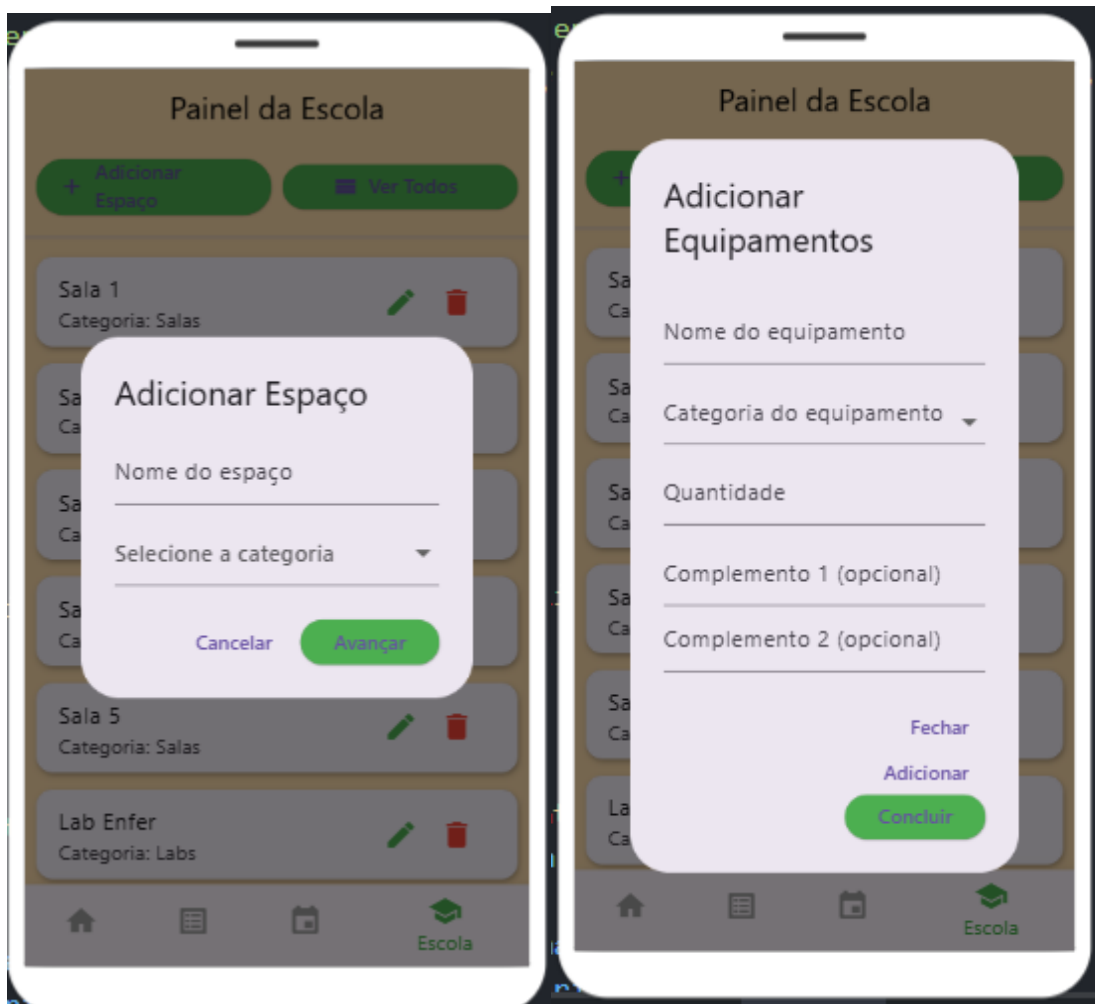


Figura 65 e 66: Telas Principais da Empresa



Figura 67 e 68: Telas Principais da Empresa

- **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Concluimos que todas as pesquisas realizadas ampliaram bem a nossa compreensão e conhecimento, fornecendo informações importantes para entendermos mais sobre o projeto que estamos realizando para a nossa escola, possibilitando assim, que a gente alcançasse nossos objetivos até o momento, junto claro com o trabalho em equipe, a dedicação de cada um, para se aprofundar mais nos temas como o Banco de Dados, saber utilizar adequadamente as linguagens de programação que foram utilizadas, no nosso caso foi o Java Script, PHP, HTML e o CSS.

O objetivo principal foi alcançado, pois foi desenvolvido um software confiável e seguro, proporcionando conforto ao usuário. Ao decorrer foram efetuados testes e mudanças frequentes, para melhor aproveitamento. Nosso software foi aprimorado de acordo com os conhecimentos que recebíamos e buscávamos.

- **REFERENCIAS**

Excellenceeduc, a importância dos eventos no âmbito escolar.

Disponível em:

[https://excellenceeduc.com/revista\\_cientifica\\_excellence\\_v\\_23\\_novem](https://excellenceeduc.com/revista_cientifica_excellence_v_23_novem)

[bro\\_2](#)

[023\\_artigo\\_06.pdf](#)

Acesso em: 18 ago. 2025.

Dom Bosco, Por que eventos escolares são tão importantes.

Disponível em: "<https://www.dombosco.com.br/noticias/por-que-eventos-escolares-sao-tao-importantes-.html>"

Acesso em: 16 ago. 2025.

Agencia Brasil, pesquisa mostra que 12% dos pais são comprometidos com a educação dos filhos. Disponível em:

<https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2014-11/pesquisa-mostra-que-12-dos-pais-sao-comprometidos-com-educacao-dos-filhos>

Acesso em: 17 ago. 2025.

DEV MEDIA. Criando sistemas de cadastro de login com PHP e MySQL. Disponível em:

<https://www.google.com/amp/s/www.devmedia.com.br/amp/criando-um-sistema-de-cadastro-e-login-com-php-e-mysql/37213>

Acesso em: 10 out. 2025.