

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

LEANDRO DA SILVA PAULA  
JOÃO VITOR DE OLIVEIRA RODRIGUES

**SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE EVENTOS ESCOLARES**

MAUÁ  
2025

LEANDRO DA SILVA PAULA  
JOÃO VITOR DE OLIVEIRA RODRIGUES

## **SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE EVENTOS 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 requisito parcial para obtenção do título de Técnico de Desenvolvimento de Sistemas.

MAUÁ  
2025

## **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.

## **EPIGRAFE**

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

Paulo Freire.

## RESUMO

A Nox é uma plataforma digital desenvolvida para facilitar a organização de eventos escolares nas ETEC de Mauá. Ela centraliza informações sobre programação, locais, datas e horários, permitindo interações como comentários, confirmação de presença e notificações em tempo real, tornando a gestão de eventos mais clara e eficiente. A nossa missão é centralizar todas as informações em um único ambiente digital, de forma clara, interativa e acessível para todos. Com uma interface simples e intuitiva, os usuários podem visualizar a programação completa dos eventos, com dados exatos sobre local, data e hora de cada atividade.

Além de fornecer informações, a nossa intenção é também incentivar a participação. A plataforma busca engajar os participantes de forma dinâmica, tornando a experiência de acompanhar e participar de eventos escolares muito mais agradável e eficiente. A Nox não é apenas uma ferramenta de organização, mas um guia digital que visa otimizar a experiência de todos os envolvidos nos eventos de todas as ETEC'S, eliminando a confusão e promovendo a satisfação e participação dos alunos, professores e convidados.

Em sua elaboração foram usadas as Linguagens de Programação JavaScript e PHP, também foi utilizado o sistema de gerenciamento de banco de dados, MySQL que é um banco de dados mais utilizados atualmente. Também utilizamos as Linguagens de hipertexto HTML e CSS. A plataforma possui como objetivo trazer uma maior facilidade para a escola, devido a agilidade, organização e um desempenho melhor na administração, favorecendo os alunos e professores, pois o sistema é de fácil uso e até mesmo o corpo docente e funcionários da escola seriam beneficiados com o sucesso e organização dos eventos.

**Palavras-chave:** Interatividade; Gestão de eventos; Plataforma digital; Engajamento estudantil; Organização escolar.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1:</b> Logo HTML .....	13
<b>Figura 2:</b> Logo PHP .....	13
<b>Figura 3:</b> Logo JAVASCRIPT.....	14
<b>Figura 4:</b> Logo CSS .....	14
<b>Figura 5:</b> Logo Flutter .....	16
<b>Figura 6:</b> Logo MySQL.....	17
<b>Figura 7:</b> Logo Figma.....	17
<b>Figura 8:</b> Logo Iaragon .....	18
<b>Figura 9:</b> Logo FlutLab .....	18
<b>Figura 10:</b> Logo Visual Studio Code.....	19
<b>Figura 11:</b> Tela Inicial .....	25
<b>Figura 12:</b> Tela de sessão de eventos ativos.....	25
<b>Figura 13:</b> Tela de Cadastro .....	26
<b>Figura 14:</b> Tela de Login como aluno.....	26
<b>Figura 15:</b> Tela de Login como professor.....	27
<b>Figura 16:</b> Tela de Gerenciamento de eventos .....	27
<b>Figura 17:</b> Páginas de Criação de eventos.....	28
<b>Figura 18:</b> <i>Principais qualidades</i> .....	28
<b>Figura 19:</b> Botão de cadastro e informações de suporte .....	29
<b>Figura 20:</b> Nossas tecnologias .....	29
<b>Figura 21:</b> Nossa equipe.....	30
<b>Figura 22:</b> Logo.....	33
<b>Figura 23:</b> Tela Principal da empresa .....	35

## LISTA DE TABELAS

<b>Tabela 1:</b> Dicionário de Dados Usuário .....	20
<b>Tabela 2:</b> Dicionário de Dados das Etecs.....	20
<b>Tabela 3:</b> Dicionário de Dados Eventos .....	21
<b>Tabela 4:</b> Dicionário de Dados Avaliações .....	22
<b>Tabela 5:</b> Dicionário de Dados Inscrições dos eventos.....	23
<b>Tabela 6:</b> Dicionário de Dados do Log de Acessos.....	23

## SUMÁRIO

CENTRO PAULA SOUZA ETEC DE MAUÁ .....	1
SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE EVENTOS ESCOLARES.....	1
SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE EVENTOS ESCOLARES.....	2
DEDICATÓRIA .....	2
AGRADECIMENTOS .....	3
EPÍGRAFE .....	4
RESUMO 5	
LISTA DE ILUSTRAÇÕES .....	6
SUMÁRIO .....	8
1 INTRODUÇÃO.....	10
1.1 Análise de Mercado.....	10
1.2 Problema .....	11
1.3 Justificativa .....	11
1.4 Objetivos Gerais.....	11
1.4.1 Objetivos Específicos.....	11
1.5 Hipótese .....	11
2 DESENVOLVIMENTO.....	11
2.1 Linguagens utilizadas.....	12
2.2 Ferramentas de Banco de Dados.....	13
2.3 Ferramentas Gráficas.....	14
2.4 Ferramentas de Apoio .....	14
3 ANÁLISE DE SISTEMAS .....	16
3.1 Banco de Dados.....	16
3.1.1 Dicionário de Dados.....	16
4 PROJETO.....	20
4.1 Telas e Funcionalidades .....	21
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	25
6 REFERÊNCIAS .....	27
7 APÊNDICE .....	28
7.1 Identidade da Empresa.....	28
7.2 Nome da Empresa .....	28
7.3 Logo 28	
7.4 Cores do Logo.....	28

<b>7.5 Slogan.....</b>	<b>29</b>
<b>7.6 Missão, Visão e Valores .....</b>	<b>29</b>
<b>7.7 Tela principal.....</b>	<b>30</b>

## **1 INTRODUÇÃO**

A Nox Company é uma empresa voltada para a organização de eventos escolares. Desenvolvemos plataformas digitais inovadoras nas quais instituições de ensino possam criar, gerenciar e divulgar seus eventos de forma eficiente e descomplicada. Com a Nox, a escola não apenas organiza, mas também aumenta a interação e o engajamento da comunidade escolar, oferecendo recursos como avaliações, inscrições, comentários, notificações e mapas de localização, entre outras funcionalidades essenciais para o sucesso de cada atividade.

A escola de ETEC de Mauá que se localiza na Rua Ribeirão Preto, nº75, Mauá / São Paulo, não possui um sistema de gerenciamento de eventos escolares.

O objetivo desse projeto é ajudar na organização dos eventos para alunos e professores, organizar as atividades e também os horários de cada evento, não só para a nossa escola, mas também para diversas escolas técnicas que precisem da nossa plataforma para uma melhor organização de uma forma bem prática.

Na nossa escola devemos oferecer um sistema que contenha todas as operações necessárias para um bom gerenciamento, como o cadastro de usuários, alunos, professores e as informações de onde ocorrerão as atividades, horários além de possuir a parte de inscrição e feedback dos eventos.

Em um sistema o objetivo é facilitar o acesso as informações de uma maneira menos manual e mais rápida para agradar o usuário, melhorando a experiência da comunidade escolar nos eventos realizados pela escola.

## **1.1 Análise de Mercado**

Nosso parceiro e cliente é a escola estadual ETEC de Mauá, uma escola especializada no ensino técnico para os cursantes do ensino médio.

## **1.2 Problema**

Como ajudar escolar na parte de organização dos eventos, divulgação e engajamento da comunidade escolar por meio de uma plataforma?

## **1.3 Justificativa**

A implantação da plataforma é importante pois facilitará o processo e agilidade dos organização e divulgação das atividades escolares. Um exemplo claro da necessidade de uma solução como a Nox é a Semana Paulo Freire, que ocorre anualmente nas ETECs. Durante esse evento, diversas atividades são realizadas simultaneamente, o que frequentemente gera desacertos pela falta de informação dos participantes. A ausência de uma plataforma centralizada com as informações dos eventos compromete a experiência dos alunos, convidados e professores. A Nox surge como uma solução. Estes resultados contribuirão para uma maior satisfação de alunos, maior facilidade para os professores em administrar os eventos e cronogramas, melhorando assim a qualidade do ensino aos alunos.

## **1.4 Objetivos Gerais**

Melhorar o gerenciamento e controle de eventos escolares.

### **1.4.1 Objetivos Específicos**

Gerenciar de uma forma bem mais prática e organizar a participação de todos os alunos garantindo uma experiência positiva e acolhedora. Promover eventos que irão agregar habilidades e conhecimentos uteis para o futuro dos estudantes.

## **1.5 Hipótese**

A plataforma vai auxiliar na organização das inscrições e garantir uma avaliação positiva dos alunos para com os eventos, vai ajudar a diminuir desacertos com horários e locais e irá facilitar o processo de engajamento escolar tanto para o lado dos alunos quanto para os professores.

## 2 DESENVOLVIMENTO

Para o desenvolvimento do projeto foram utilizadas as linguagens de programação e ferramentas citadas logo abaixo:

### 2.1 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.



**Figura 3:** Logo JAVASCRIPT

**Fonte:** <https://marcas-logos.net/javascript-logo/>

O JavaScript é uma linguagem de programação interpretada estruturada, de script em alto nível com tipagem dinâmica fraca e multiparadigma. Juntamente com HTML e CSS, o JavaScript permite páginas na Web interativas e, portanto, é uma parte essencial dos aplicativos da web, usado por grande parte dos sites.

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



**Figura 4:** Logo CSS

**Fonte:** [https://www.flaticon.com/br/icone-gratis/css\\_919826](https://www.flaticon.com/br/icone-gratis/css_919826)

O CSS é usado para estilizar elementos escritos em uma linguagem de marcação como HTML, ele separa o conteúdo da representação visual do site, com o CSS é possível alterar cor do texto e do fundo, fonte e espaçamento entre parágrafos, também pode criar tabelas, usar layouts, ajustar imagens e assim por diante.

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



**Figura 5:** Logo Flutter

**Fonte:** <https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Google-flutter-logo.svg>

O Flutter é um framework de interface de usuário (UI) de código aberto, criado e mantido pelo Google, que permite o desenvolvimento de aplicativos para diversas plataformas (como Android, iOS, Web, Windows, macOS e Linux) a partir de uma única base de código. Ele oferece ferramentas e componentes (chamados "widgets") para a criação de interfaces bonitas, rápidas e com performance nativa, agilizando o desenvolvimento e reduzindo custos.

## 2.2 Ferramentas de Banco de Dados



Figura 6: Logo MySQL

Fonte: <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.

## 2.3 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, otimizando o processo de design dos projetos.

## 2.4 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 portavel 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.

### **3 ANALISE 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.

#### **3.1 Banco de Dados**

Bancos de dados ou também bases de dados são conjuntos de arquivos relacionados entre si com dados 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.

### **3.1.1 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.

<b>USUÁRIO</b>				
<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
id	int	11	Não	Identificador único do usuário (PK)
nome	varchar	255	Não	Nome completo do usuário
senha	varchar	255	Não	Senha criptografada de acesso
tipo	enum	-	Não	Define o perfil do usuário: aluno, professor ou admin
rm	varchar	20	Sim	Registro do aluno (se aplicável)
email_institucional	varchar	255	Sim	E-mail institucional do usuário
imagem_perfil	varchar	255	Não	Nome do arquivo da imagem de perfil (padrão: default.jpg)
id_etec	int	11	Sim	Referência à tabela etecs (FK)
data_cadastro	timestamp	-	Não	Data e hora do cadastro do usuário

**Tabela 1:** Dicionário de Dados Usuário

<b>ETECs</b>				
<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
id	int	11	Não	Identificador único da ETEC (PK)
nome_etec	varchar	255	Não	Nome oficial da ETEC
endereco	varchar	255	Sim	Endereço da unidade
cidade	varchar	100	Não	Cidade onde a ETEC está localizada
ativo	tinyint(1)	1	Não	Status da ETEC (1 = ativa, 0 = inativa)
<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
id	int	11	Não	Identificador único da ETEC (PK)
nome_etec	varchar	255	Não	Nome oficial da ETEC
endereco	varchar	255	Sim	Endereço da unidade

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

<b>EVENTOS</b>				
<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
id	int	11	Não	Identificador único do evento (PK)
nome	varchar	255	Não	Nome do evento
descricao	text	-	Não	Descrição detalhada do evento
data_inicio	datetime	-	Não	Data e hora de início
data_fim	datetime	-	Não	Data e hora de término
local	varchar	255	Sim	Local de realização do evento
imagem	varchar	255	Sim	Caminho da imagem ilustrativa do evento
criador_id	int	11	Não	ID do criador (FK → usuarios)
data_criacao	timestamp	-	Não	Data e hora de criação do evento
status	varchar	10	Não	Situação do evento (ativo, inativo, etc.)
id_etec	int	11	Sim	Referência à ETEC organizadora (FK)
titulo	varchar	255	Sim	Título alternativo do evento
data	date	-	Sim	Data auxiliar do evento
hora	time	-	Sim	Hora auxiliar do evento
ativo	tinyint(1)	1	Sim	Indica se o evento está ativo (1) ou não (0)
<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
id	int	11	Não	Identificador único do evento (PK)
nome	varchar	255	Não	Nome do evento

**Tabela 3:** Dicionário de Dados Evento

<b>AVALIAÇÕES</b>				
<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
id	int	11	Não	Identificador único da avaliação (PK)
usuario_id	int	11	Não	ID do usuário que avaliou (FK)
evento_id	int	11	Não	ID do evento avaliado (FK)
nota	tinyint	3	Não	Nota dada ao evento (escala definida)
comentario	text	-	Sim	Comentário do usuário sobre o evento
data_avaliacao	timestamp	-	Sim	Data e hora da avaliação (padrão: CURRENT_TIMESTAMP)
<b>Campo</b>	<b>Tipo</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Nulo</b>	<b>Descrição</b>
id	int	11	Não	Identificador único da avaliação (PK)
usuario_id	int	11	Não	ID do usuário que avaliou (FK)
evento_id	int	11	Não	ID do evento avaliado (FK)
nota	tinyint	3	Não	Nota dada ao evento (escala definida)
comentario	text	-	Sim	Comentário do usuário sobre o evento

**Tabela 4:** Dicionário de Dados Avaliações

INSCRIÇÕES_EVENTOS				
Campo	Tipo	Tamanho	Nulo	Descrição
id	int	11	Não	Identificador único da inscrição (PK)
usuario_id	int	11	Não	ID do usuário inscrito (FK)
evento_id	int	11	Não	ID do evento inscrito (FK)
data_inscricao	timestamp	-	Não	Data e hora da inscrição
presenca	tinyint(1)	1	Sim	Indica presença confirmada (1) ou não (0)
Campo	Tipo	Tamanho	Nulo	Descrição
id	int	11	Não	Identificador único da inscrição (PK)
usuario_id	int	11	Não	ID do usuário inscrito (FK)
evento_id	int	11	Não	ID do evento inscrito (FK)
data_inscricao	timestamp	-	Não	Data e hora da inscrição
presenca	tinyint(1)	1	Sim	Indica presença confirmada (1) ou não (0)
Campo	Tipo	Tamanho	Nulo	Descrição
id	int	11	Não	Identificador único da inscrição (PK)
usuario_id	int	11	Não	ID do usuário inscrito (FK)
evento_id	int	11	Não	ID do evento inscrito (FK)
data_inscricao	timestamp	-	Não	Data e hora da inscrição
presenca	tinyint(1)	1	Sim	Indica presença confirmada (1) ou não (0)
Campo	Tipo	Tamanho	Nulo	Descrição
id	int	11	Não	Identificador único da inscrição (PK)

**Tabela 5:** Dicionário de Dados das inscrições dos eventos

LOG_ACESSOS				
Campo	Tipo	Tamanho	Nulo	Descrição
id	int	11	Não	Identificador único do log (PK)
usuario_id	int	11	Sim	ID do usuário que realizou a ação (FK)
acao	varchar	255	Não	Ação realizada pelo usuário (ex: login, logout)
ip	varchar	45	Não	Endereço IP do usuário
data	timestamp	-	Não	Data e hora da ação (padrão: CURRENT_TIMESTAMP)

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

#### **4 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.

## 4.1 Telas e Funcionalidades

A página inicial do sistema apresenta as principais informações do site e oferece uma visão geral do que vai ser encontrado pelo usuário.

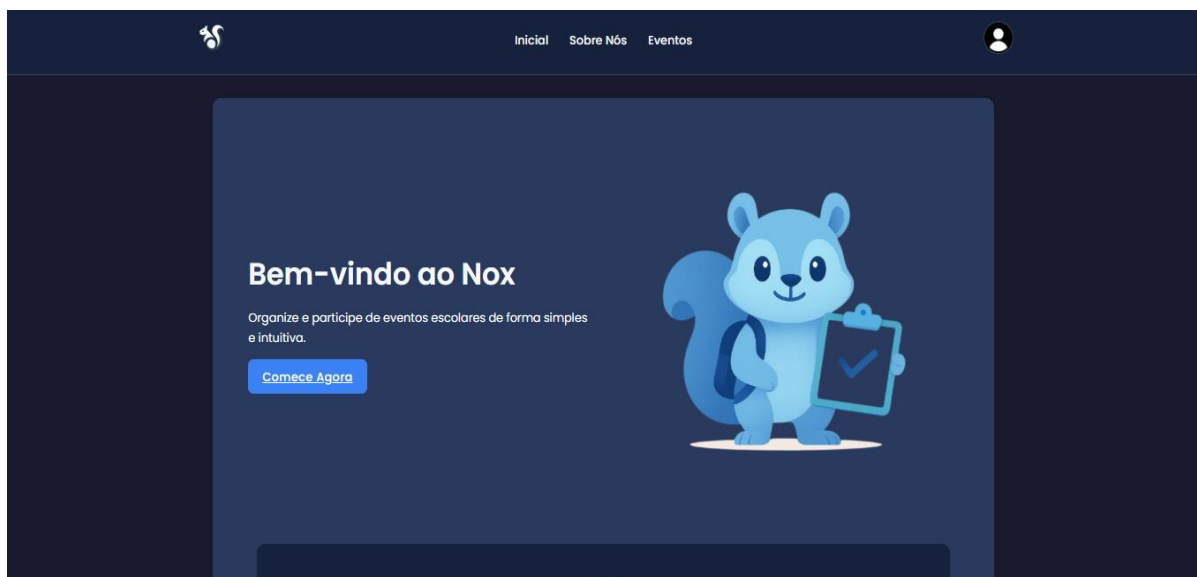


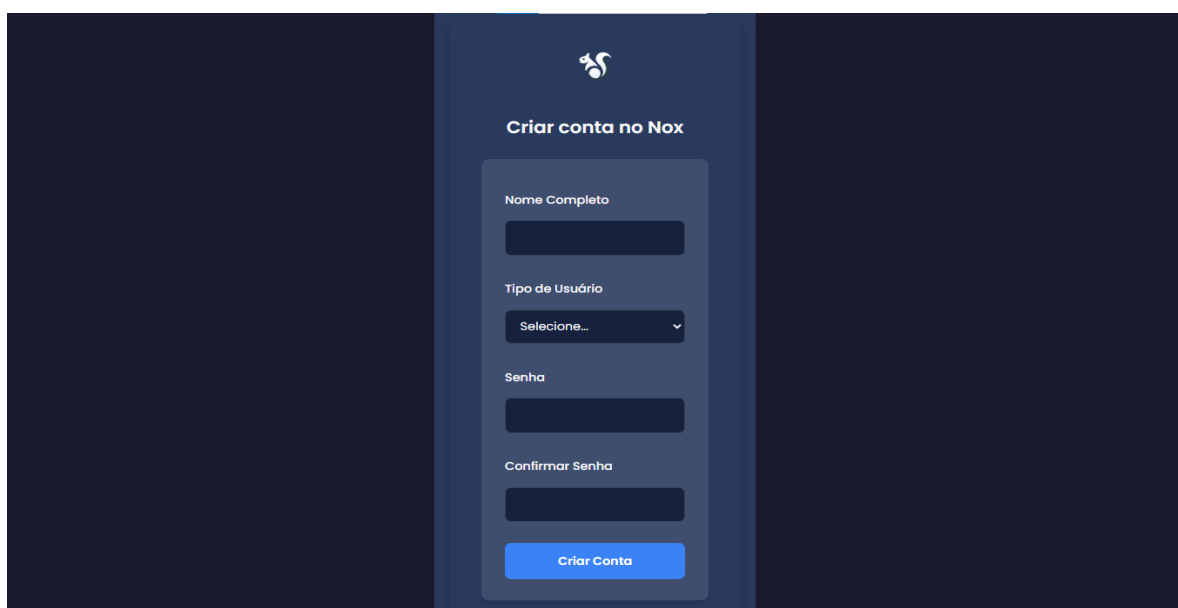
Figura 11: Tela Inicial

A página de eventos é onde se encontra exibições dos eventos ativos com inscrição, comentários, avaliações e data e horário dos mesmos.



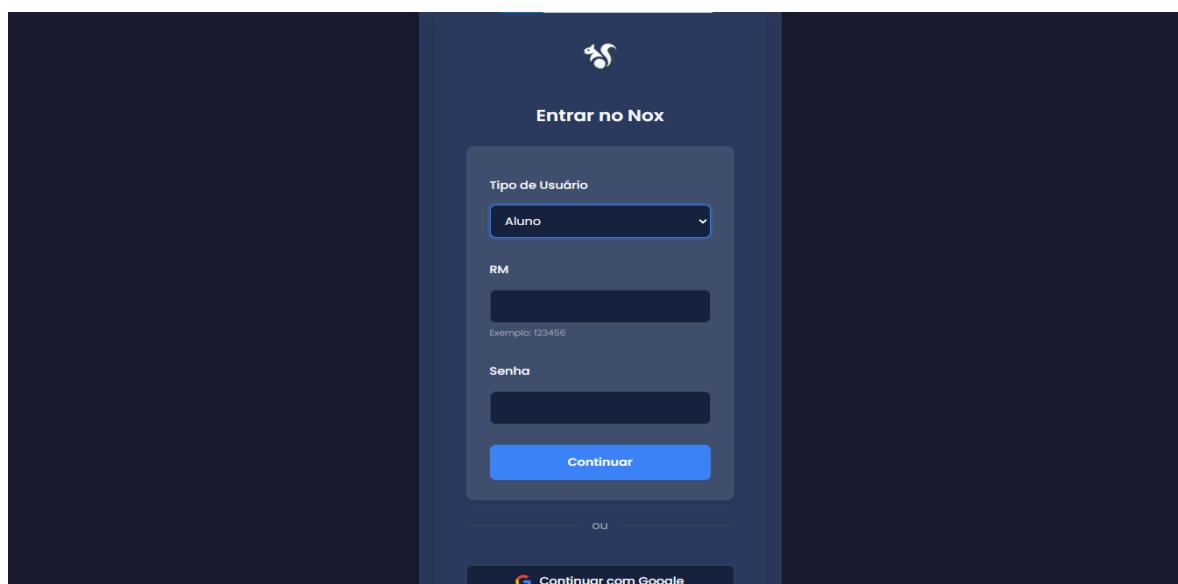
Figura 12: Tela de sessão de eventos ativos

A página de cadastro é onde se coloca as informações do aluno para realizar seu cadastro e salvar o seu acesso na plataforma.

A screenshot of a registration form titled "Criar conta no Nox". The form is centered on a dark blue background. It features a white logo at the top. Below the title, there are four input fields: "Nome Completo" (text), "Tipo de Usuário" (dropdown menu with "Selecione..." selected), "Senha" (text), and "Confirmar Senha" (text). A blue button labeled "Criar Conta" is positioned at the bottom of the form.

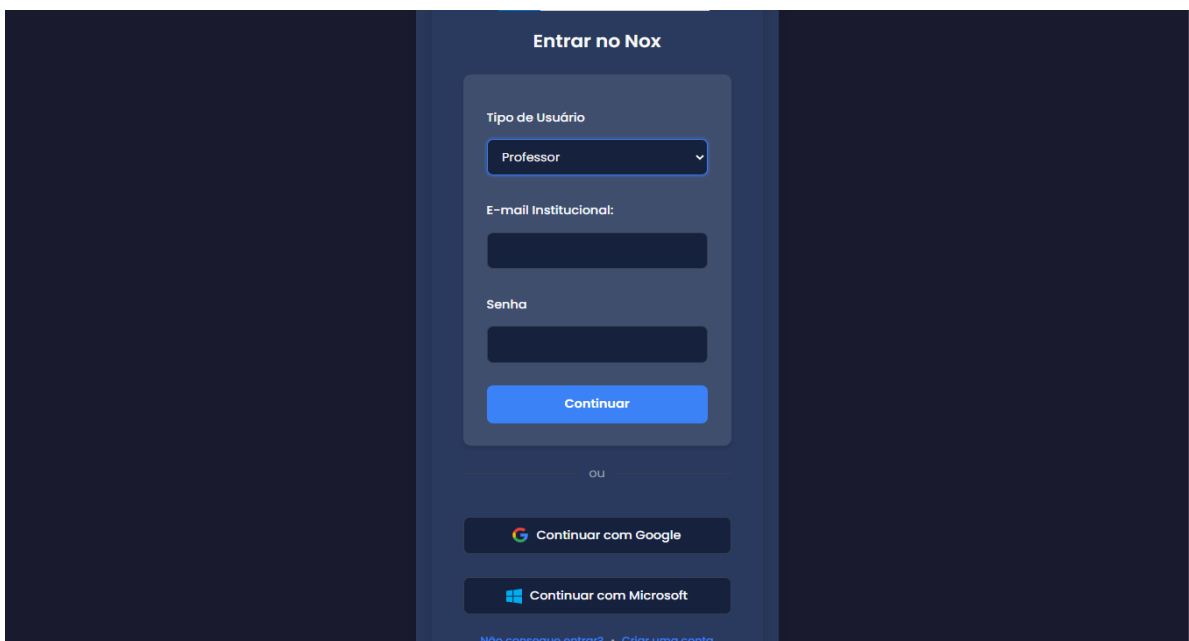
**Figura 13:** Tela de Cadastro

A tela de login como aluno é onde os usuários poderão entrar no sistema e Interagir com os eventos.

A screenshot of a login form titled "Entrar no Nox". The form is centered on a dark blue background. It features a white logo at the top. Below the title, there are three input fields: "Tipo de Usuário" (dropdown menu with "Aluno" selected), "RM" (text field with an example "123456" below it), and "Senha" (text field). A blue button labeled "Continuar" is positioned below the fields. At the bottom, there is a "ou" separator and a "Continuar com Google" button.

**Figura 14:** Tela de Login do aluno

A página de login do professor é onde se encontra os dados necessários para a autenticação do professor na nossa aplicação.



**Figura 15:** Tela de login do professor

A página de gerenciamento de eventos é onde se edita as informações dos eventos ativos e até pode removê-los.



**Figura 16:** Tela de gerenciamento de eventos

As telas de criação de eventos é onde se adiciona as informações dos eventos que irão ser cadastrados na plataforma, onde se adiciona o título do evento, datas, descrição, local e foto ou ilustração do evento.

### Adicionar Novo Evento

Titulo	Nome do Evento
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Descrição	
<input type="text"/>	
Local	Data de Início
<input type="text"/>	dd/mm/aaaa <input type="text"/>
Hora de Início	Data de Término
--:-- <input type="text"/>	dd/mm/aaaa <input type="text"/>
Hora de Término	ETEC

Hora de Início	Data de Término
--:-- <input type="text"/>	dd/mm/aaaa <input type="text"/>
Hora de Término	ETEC
--:-- <input type="text"/>	ETEC de Artes <input type="text"/>
Status	
Ativo <input type="text"/>	
Imagem do Evento	
<input type="text"/> Escolher arquivo Nenhum arquivo escolhido	
<input type="button" value="Adicionar Evento"/>	

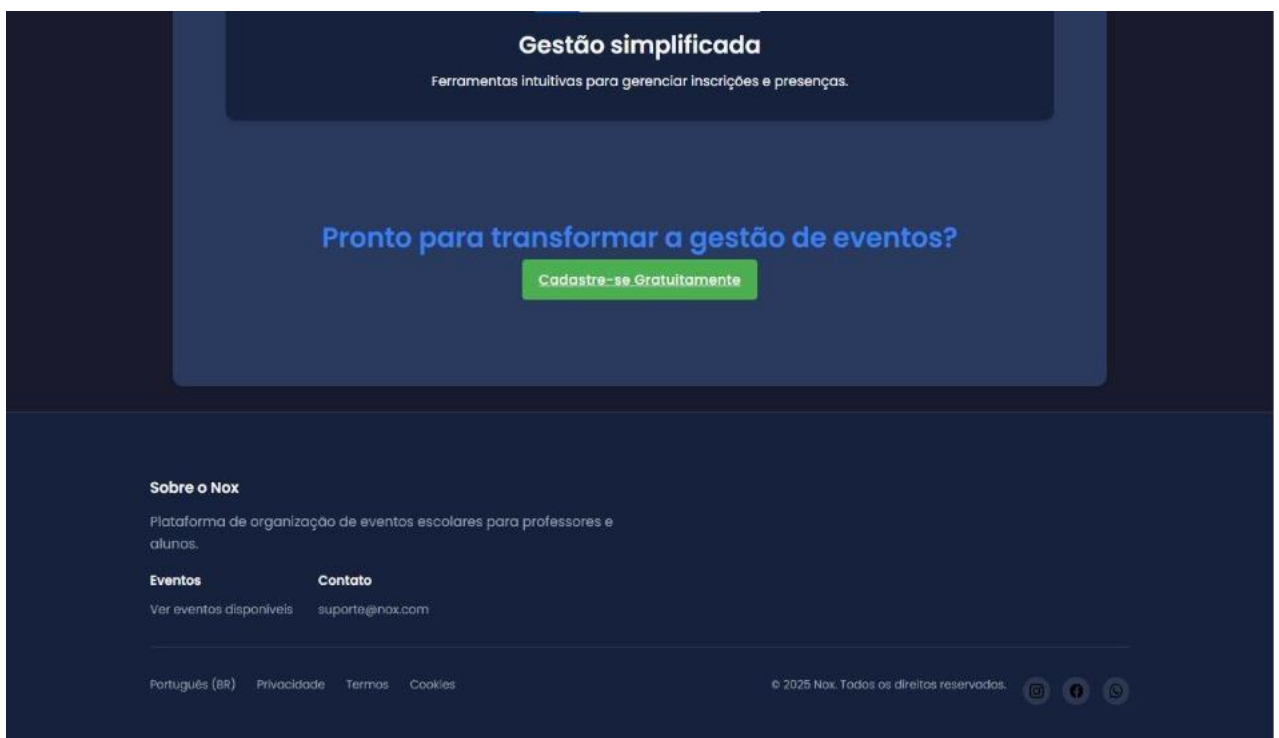
**Figura 17:** Página de criação de eventos

Nessa tela é onde estão as nossas qualidades e o que queremos transmitir com o nosso projeto, algumas delas sendo: Organização de eventos, comunicação direta e gestão simplificada.



**Figura 18:** Principais qualidades

Nessa tela estão: informações de suporte, botão de cadastro e links para as redes sociais.



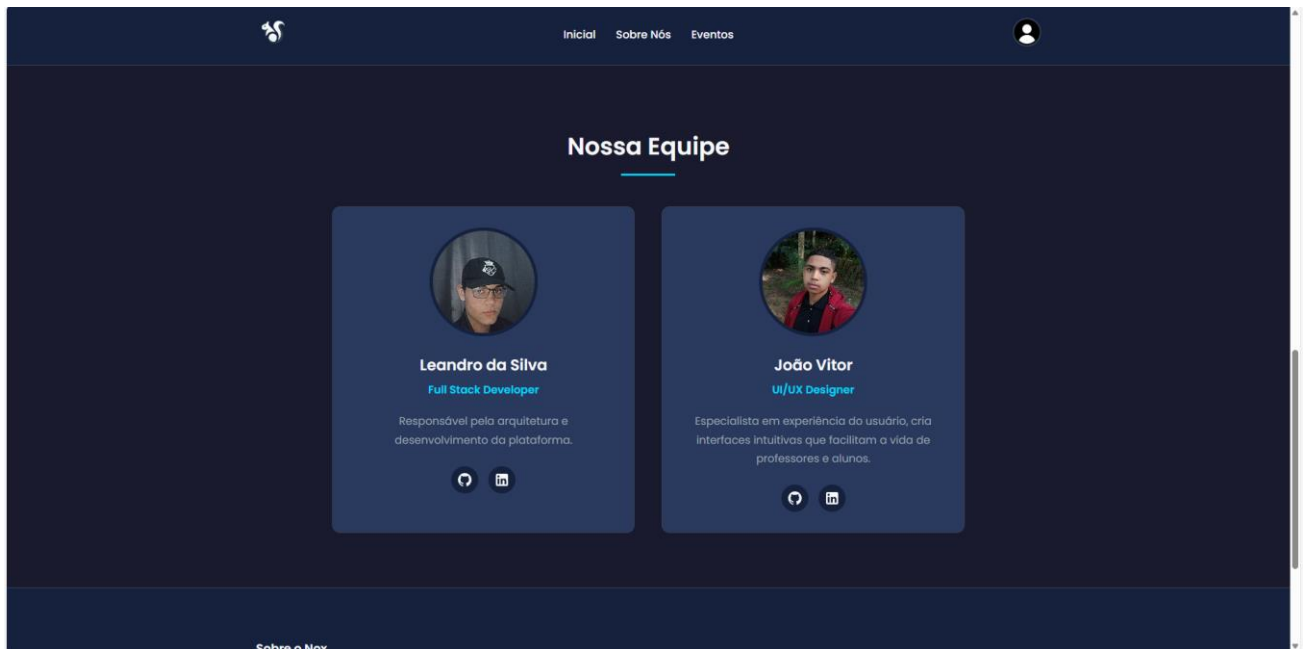
**Figura 19:** Botão de cadastro e informações de suporte

Na aba Sobre Nós é possível encontrar um portfolio com algumas tecnologias e métodos utilizados no projeto.



**Figura 20:** Nossas tecnologias

Na aba Sobre Nós é possível visualizar a equipe desenvolvedora do projeto e cada função realizada pelos membros.



**Figura 21:** Nossa equipe

## **5 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.

## 6 REFERENCIAS

Excellenceeduc, a importância dos eventos no âmbito escolar. Disponível em:

[https://excellenceeduc.com/revista\\_cientifica\\_excellence\\_v\\_23\\_novembro\\_2023\\_artigo\\_06.pdf](https://excellenceeduc.com/revista_cientifica_excellence_v_23_novembro_2023_artigo_06.pdf)

Acesso em: 18 ago. 2025.

Dom Bosco, porque 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.

Agência 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.

Zero bugs. Sistema de login com MySQL e PHP. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=30Of7BFEGHI&list=LL&index=30>

Acesso em: 17 mai. 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.

## **7 APÊNDICE**

### **7.1 Identidade da Empresa**

Plataforma de gestão de eventos, para melhor comunicação de escola-professor-aluno! Com essa plataforma os alunos poderão visualizar eventos, com a possibilidade de se inscreverem neles e darem o seu feedback e comentário, podendo excluir e alterar os eventos ativos a qualquer hora, entre outras funcionalidades essenciais para que o organizador gerencie os eventos de forma a obter sucesso na organização e divulgação das atividades cadastradas na nossa plataforma.

### **7.2 Nome da Empresa**

O nome da nossa empresa é Nox Company. A palavra “Nox” foi escolhida por ser um nome forte, marcante e por lembrar a palavra “noz”, fazendo referência direta à nossa mascote: um esquilo. Já o termo “Company” reforça a ideia de união, organização e profissionalismo, representando nosso compromisso em oferecer serviços de qualidade e construir uma marca sólida.

### **7.3 Logo**



**Figura 22:** Logo

Nosso logo foi escolhida com muito cuidado para representar a Inteligência e organização de um esquilo construindo uma plataforma segura e confiável.

#### **7.4 Cores do Logo.**

As cores da nossa logo foram escolhidas para representar o que queremos transmitir com o nosso projeto como o Azul-claro: Conecta-se à paz, serenidade, proteção e confiança; O azul médio representa a estabilidade e lealdade; já o azul-escuro/marinho está associado à criatividade e inspiração.

#### **7.5 Slogan**

Sobre o nosso slogan, *“NOX: Transforme seus eventos em sucesso!”*, ele expressa nossa proposta de oferecer soluções completas para que cada cliente possa organizar qualquer tipo de evento com praticidade, segurança e excelência.

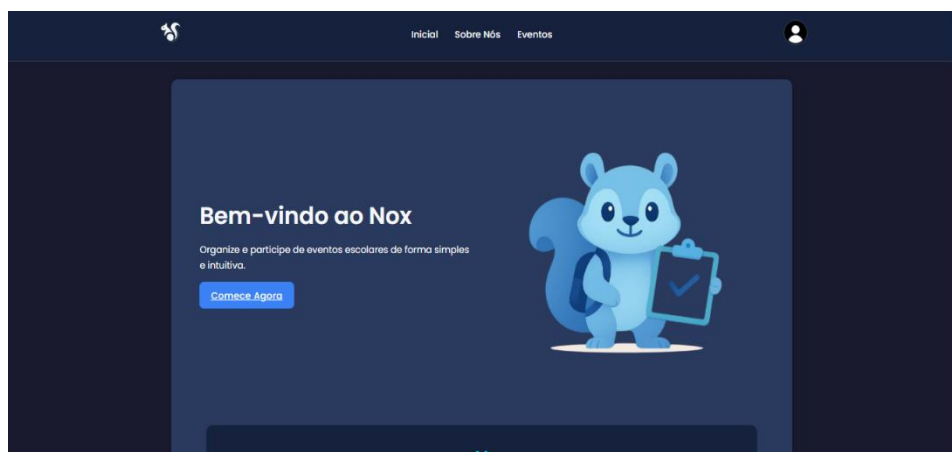
#### **7.6 Missão, Visão e Valores**

**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.

## 7.7 Tela principal



**Figura 23:** Tela Principal da Empresa