

CENTRO PAULA SOUZA
ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL DE POÁ
ENSINO MÉDIO COM HABILITAÇÃO PROFISSIONAL EM TÉCNICO
EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

HENRIQUE GONÇALVES DA SILVA

JOAQUIM LOPES SANTOS

JONATHAN CARVALHO DE OLIVEIRA

PAULO RICKELME FELIX RODRIGUES

SAMUEL CARVALHAES COSTA

E - PORTAL

Poá

2025

HENRIQUE GONÇALVES DA SILVA
JOAQUIM LOPES SANTOS
JONATHAN CARVALHO DE OLIVEIRA
PAULO RICKELME FELIX RODRIGUES
SAMUEL CARVALHAES COSTA

E - PORTAL

Trabalho acadêmico apresentado à disciplina de PDTCC, sob orientação das professoras Carla e Cintia, como forma de obtenção parcial de menção para o 3º bimestre.

Poá

2025

Sumário

1. INTRODUÇÃO	3
1.1 Problema	11
1.2 Justificativa	11
1.3 Objetivo Geral.....	14
1.4 Objetivos Específicos.....	14
1.5 Hipóteses.....	14
2. METODOLOGIA.....	14
2.1 Canvas.....	14
2.2 Requisitos.....	15
2.2.1 Requisitos Funcionais.....	15
2.2.2 Requisitos não Funcionais.....	17
2.3 TÉCNICAS DE LEVANTAMENTO DE REQUISITOS	18
2.4 KANBAN	18
2.5 Modelo de Desenvolvimento de Software/Metodologias Ágeis	19
2.5.1 SCRUM.....	19
3. DESENVOLVIMENTO	19
3.1 Linguagens Utilizadas.....	20
3.2 Ferramentas de Banco de Dados	22
3.3 Ferramentas de apoio.....	24
4. ANÁLISE DE SISTEMAS	26
4.1 UML	26
4.1.1 Diagrama de Caso de Uso.....	26
4.2 Banco de Dados	27
4.2.1 Dicionário de Dados.....	27
5. PROJETO	29
5.1 Telas e funcionalidades	30

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	40
APÊNDICE A – EMPRESA	42
APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO	44

1. INTRODUÇÃO

Os portais de comunicação e gerenciamento fazem parte do nosso dia a dia, mesmo que a gente nem perceba. Eles surgiram como soluções simples para centralizar informações dentro de empresas e facilitar a comunicação entre equipes. No começo, eram apenas espaços digitais onde documentos podiam ser armazenados e acessados com mais facilidade. Mas, conforme a tecnologia foi avançando e a internet se tornou essencial para o funcionamento das organizações, esses portais evoluíram para algo muito maior. Hoje, eles não só organizam informações, mas também personalizam experiências, aumentam a segurança dos dados e tornam a comunicação muito mais eficiente.

O mercado mudou muito nas últimas décadas e junto com essa transformação, a maneira como interagimos com informações também mudou. Empresas e usuários querem algo além de uma plataforma estática, e esperam um sistema inteligente que entenda suas preferências e entregue conteúdos e serviços sob medida. Segundo a Liferay, uma das principais referências no assunto, os portais modernos não são apenas repositórios de dados, mas ferramentas capazes de captar o comportamento dos usuários e adaptar a experiência para torná-la mais relevante e envolvente. Isso significa que, em vez de um espaço genérico, cada pessoa vê informações e funcionalidades ajustadas às suas necessidades, como por exemplo, gerenciar projetos escolares feitos por alunos.

. Segurança e privacidade também são preocupações centrais no desenvolvimento desses portais. Com o aumento das ameaças digitais e as leis de proteção de dados se tornando mais rigorosas, garantir que as informações estejam seguras virou uma prioridade. A Liferay ressalta que um portal eficiente precisa ter recursos de segurança robustos, evitando vazamentos e acessos não autorizados. Isso fortalece a confiança entre usuários e empresas, algo essencial num mundo onde nossos dados pessoais estão cada vez mais expostos.

Outra mudança importante foi a necessidade de integrar esses portais a diferentes plataformas e dispositivos. Hoje, ninguém quer ficar preso a um único meio de comunicação; as pessoas esperam conseguir acessar informações com a mesma fa-

cilidade no computador, no celular ou até mesmo pelo e-mail. Essa experiência interconectada, conhecida como omnichannel, é algo que se tornou praticamente obrigatório. Segundo a Liferay, oferecer essa integração entre diferentes canais melhora a relação entre empresas e clientes, além de tornar a comunicação interna mais ágil e eficiente.

O Portal do Serpro é um exemplo de uma plataforma de comunicação interna e externa. Desde 2003, o portal evoluiu para suportar mais de 10 milhões de acessos mensais, refletindo sua importância na disseminação de informações e serviços relacionados à tecnologia da informação e à administração pública.

"A comunicação é a chave para o sucesso pessoal e profissional.", frase dita pelo empreendedor norte-americano Paul J. Meyer denotando a importância da comunicação para a vida das pessoas. Tal ideia torna-se notável que na sociedade contemporânea, sendo essencial manter uma comunicação de qualidade nas empresas para o seu bom proveito, com o objetivo de utilizar de tal chave para o melhor rendimento e funcionamento da instituição de nosso cliente, desenvolvemos um projeto que possui como objetivo otimizar a comunicação entre os docentes e discentes.

A centralização dos dados facilita o acesso as informações da instituição, tanto pelos alunos quanto pelos professores, ademais, torna-se acessível a comunidade, chamando a atenção de mais pessoas para sua unidade de ensino, além de auxiliar na segurança e transparência de informações, algo fundamental para o reconhecimento da instituição no mercado, como disse o escritor norte-americano Dale Carnegie: "As pessoas trabalham por dinheiro, mas dão o melhor de si por reconhecimento, elogios e recompensas." , dessa forma pelo reconhecimento da empresa os seus funcionários terão ainda mais anseio por entregar um trabalho exemplar.

Tendo isso em mente, o projeto E-portal, visa criar um campo em que os discentes possam interagir de maneira simples e eficaz com os projetos extracurriculares da ETEC de Poá, além de implementar um espaço de notícias aos tais, gerenciado pela coordenação da escola, dessa forma otimizando a troca de informações. Através disso os coordenadores dos projetos extracurriculares informariam os horários das atividades, uma breve descrição a respeito destes, disponibilizariam a autorização para permanência na escola para impressão, além disso através de um formulário poderia se efetivar a inscrição do aluno no projeto escolhido. Já o campo de notícias seria administrado e filtrado pela coordenação da escola, mediante um login que concederia a permissão de criar notícias. O tal poderia assim escrever e anexar imagens

que lhe fossem convenientes, transmitindo assim a mensagem devida aos alunos, que poderiam acessar o campo e ler as informações ali publicadas.

O site Moodle é um ótimo exemplo de tal funcionamento e otimização de informações, este oferece uma plataforma dinâmica para a divulgação de informações essenciais aos alunos e professores. Nele é possível criar um site para sua própria instituição de ensino, criar cadastros, gerenciar permissões, em que aqueles com permissão para tal pode criar notícias variadas relacionadas à instituição, ademais, é possível reconhecer o excepcional trabalho na produção do site para um melhor proveito e transmissão de dados da instituição educacional usuária.

Atualmente, a comunicação dentro da ETEC ocorre por meio de diversas plataformas, cada uma com suas vantagens e limitações. O E-Portal surge como uma alternativa que centraliza essas interações, tornando a comunicação mais organizada e eficiente.

Uma das ferramentas mais utilizadas pelos alunos é o WhatsApp, que permite a criação de grupos para diferentes finalidades, como comunicação entre turmas, Grêmios Estudantil, Atlético e projetos extracurriculares. No entanto, sua estrutura voltada para mensagens instantâneas dificulta a organização de informações importantes, fazendo com que avisos e postagens de vagas se percam rapidamente em meio às conversas. Além disso, a ausência de um espaço específico para documentos e inscrições limita sua usabilidade como ferramenta oficial da escola.

A plataforma Microsoft Teams também é amplamente utilizada, especialmente pelos professores, para compartilhar materiais e atividades acadêmicas. Seu sistema de postagens organizadas facilita a comunicação entre docentes e alunos. No entanto, sua proposta é voltada exclusivamente para o ensino, não oferecendo um ambiente adequado para a divulgação de vagas, eventos estudantis e demais interações institucionais que o E-Portal pretende atender.

Outra plataforma muito utilizada pelos estudantes é o Instagram, onde o Grêmios Estudantil, o Atlético e outros grupos da escola criam perfis para divulgar eventos e avisos. Essa rede social tem grande alcance e engajamento, sendo eficaz para chamar a atenção dos alunos. Porém, não é um ambiente voltado para comunicação interna e não possui uma estrutura que permita armazenar informações antigas de forma acessível. Além disso, a segmentação das postagens em diferentes perfis pode dificultar a busca por informações relevantes.

O Discord também é adotado por alguns grupos de alunos, principalmente para eventos e projetos que exigem comunicação mais dinâmica. Seus servidores organizados permitem a criação de canais temáticos, e as chamadas de voz facilitam reuniões e interações ao vivo. Entretanto, nem todos os alunos estão familiarizados com a plataforma, e sua proposta não é voltada para o armazenamento e a organização de informações de longo prazo.

Por fim, plataformas mais voltadas para a comunicação escolar, como o ClassApp, apresentam um modelo mais estruturado para conectar alunos, professores e responsáveis. O ClassApp permite envio de avisos e mensagens personalizadas, sendo utilizado em algumas instituições de ensino para melhorar a comunicação interna. No entanto, trata-se de um serviço pago e voltado principalmente para escolas particulares, o que pode limitar sua implementação na ETEC. Além disso, não é totalmente adaptável às necessidades específicas dos alunos e grupos estudantis.

Diante desse cenário, o E-Portal se destaca como uma solução específica para a realidade da instituição. Ao contrário das alternativas já utilizadas, ele centraliza as comunicações em um único ambiente, permitindo a publicação estruturada de vagas, eventos e avisos, sem que informações importantes se percam. Além disso, o sistema é projetado para ser intuitivo e acessível a toda a comunidade escolar, promovendo uma comunicação mais eficiente e organizada.

Os avanços tecnológicos no campo dos portais de comunicação e gerenciamento têm sido fundamentais para a evolução da forma como as organizações e pessoas gerenciam seus processos internos e se comunicam com seus públicos. Recursos multimídia, sistemas de gestão de aprendizagem (LMS), plataformas de comunicação integradas, gestão de eventos e avisos online, integração com redes sociais e sistemas de gestão de membros são alguns dos principais marcos dessa evolução. Cada um desses elementos contribui para a criação de uma experiência mais interativa, personalizada e eficiente, permitindo que as organizações atendam melhor às necessidades de seus usuários e se adaptem às novas demandas do mercado.

A utilização de recursos multimídia representa um avanço significativo nos portais de comunicação, tornando a experiência do usuário mais rica e interativa. A integração de vídeos, áudios, gráficos e animações permite que as informações sejam transmitidas de forma mais eficaz. Como destaca Sousa (2017), "as tecnologias digitais são fundamentais para a promoção da educação pautada nos princípios da cultura digital, permitindo aos estudantes interagirem com o conteúdo em rede, superando a

mera reprodução do conhecimento" (SOUSA, 2017, p. 45). Além disso, como afirmado por Almeida e Silva (2019), "a interação multimodal não apenas facilita a compreensão do conteúdo, mas também engaja o usuário de maneira mais eficaz, criando uma experiência mais imersiva" (ALMEIDA; SILVA, 2019, p. 102).

Os Sistemas de Gestão de Aprendizagem (LMS) têm se mostrado essenciais no setor educacional e também nas empresas. Plataformas como Moodle, Blackboard e Google Classroom integram a gestão de conteúdo educacional, acompanhamento do progresso dos alunos e avaliação de desempenho em um único ambiente digital. Esses sistemas oferecem uma abordagem colaborativa e interativa no processo de aprendizagem. Isso não só facilita a gestão de cursos, mas também melhora a experiência de aprendizagem, criando um ambiente dinâmico. Segundo Cruz e Oliveira (2020), "os LMS não apenas centralizam informações, mas também possibilitam a personalização do ensino, ajustando o conteúdo ao ritmo e estilo de aprendizagem do aluno" (CRUZ; OLIVEIRA, 2020, p. 156).

As plataformas de comunicação evoluíram para se tornarem mais integradas e multifuncionais. Ferramentas como Slack, Microsoft Teams e Zoom, por exemplo, centralizam diferentes tipos de interação, desde mensagens de texto até videoconferências e compartilhamento de documentos em um único espaço. Isso facilita a colaboração em tempo real, independentemente da localização dos membros da equipe. Essas plataformas são essenciais para ambientes de trabalho híbridos e remotos, oferecendo soluções eficientes para comunicação e integração de equipes dispersas geograficamente. De acordo com Ferreira e Santos (2018), "a evolução das plataformas de comunicação reflete a necessidade crescente de interações mais ágeis e eficazes em ambientes colaborativos, o que é fundamental para a produtividade das equipes" (FERREIRA; SANTOS, 2018, p. 87).

A gestão de eventos e avisos online é outro aspecto crucial na evolução dos portais de comunicação. Plataformas que oferecem ferramentas para organizar e divulgar eventos, bem como para gerenciar notificações e avisos em tempo real, melhoram a comunicação com os participantes e garantem que informações importantes cheguem de forma eficiente e oportuna, na empresa TMKT, por exemplo, é utilizado o "Intranet TMKT", uma rede interna que possui um sistema gerenciador de avisos, treinamentos, monitorias, gestão e várias outras funcionalidades, bem parecido com nosso projeto. O uso de calendários integrados, inscrições online e atualizações automatizadas facilita a organização e a experiência dos participantes. Como afirmado

por Rocha (2021), "a gestão de eventos online, com suas ferramentas de comunicação em tempo real e integrações automáticas, garante um gerenciamento mais fluido e menos suscetível a falhas humanas" (ROCHA, 2021, p. 29).

A integração com redes sociais tem se tornado cada vez mais comum nos portais de comunicação. Plataformas como Facebook, Instagram e LinkedIn são canais essenciais para as organizações se comunicarem com seus públicos. Ao integrar essas redes sociais aos portais, as empresas conseguem ampliar seu alcance, engajar seus seguidores e divulgar suas mensagens de forma mais eficaz. Essa integração proporciona uma comunicação melhorada, além de permitir que as organizações acompanhem e analisem o comportamento dos usuários, aprimorando suas estratégias de marketing e comunicação. Como argumenta Pires (2019), "a convergência de plataformas sociais aos portais de comunicação abre novas possibilidades de interação e engajamento, ampliando o alcance das mensagens" (PIRES, 2019, p. 112).

Nossa força é a facilitação da comunicação, que diminui a necessidade de interação presencial, tornando o acesso à informação mais fácil e evitando que os alunos precisem frequentar a instituição após o horário convencional ou tomar aulas com os docentes. O sistema é focado nas necessidades dos alunos, sendo desenvolvido de forma personalizada para se adequar às exigências de cada instituição e seus estudantes, ao contrário de sistemas padronizados. Como os próprios autores do projeto são alunos da ETEC, temos contato direto com as necessidades diárias dos estudantes, sabendo exatamente onde focar os esforços e quais são as prioridades. Além disso, o projeto permite a centralização da informação, evitando o uso de aplicativos não voltados para o ambiente escolar, como WhatsApp, Discord e outras redes sociais, concentrando todas as informações necessárias em um só lugar para facilitar o uso.

Nossa oportunidade é a possibilidade de expansão, não se limitando apenas às ETECs, mas também podendo ser implementado em outras instituições de ensino. Há também a chance de parcerias com empresas, permitindo que o portal seja utilizado para a divulgação de estágios ou outras oportunidades. A plataforma pode ser integrada com sistemas já existentes nas escolas, como boletins e calendários, facilitando a gestão de informações. Além disso, a adesão da escola é uma oportunidade importante, já que a coordenação e o corpo docente da instituição podem se interessar pelo uso da plataforma, oficializando o portal.

Nossas fraquezas incluem o engajamento dos alunos, uma vez que a plataforma depende da participação ativa deles para se manter viável. Outro ponto importante é a necessidade constante de manutenção, já que o sistema precisará de atualizações regulares para continuar atendendo as demandas dos alunos. Além disso, o tempo limitado para o desenvolvimento e testes do projeto exige um planejamento cuidadoso para garantir sua implementação eficaz. A falta de experiência da equipe, composta por profissionais em formação, também é uma fraqueza, pois temos pouca ou nenhuma experiência em projetos mais complexos.

Nossa ameaça é a baixa adesão dos alunos, pois os estudantes podem não se interessar pelo sistema caso não haja uma divulgação eficiente ou motivos claros que os incentivem a utilizá-lo. A concorrência também é um fator a ser considerado, já que os alunos podem preferir continuar utilizando outros aplicativos ou redes sociais para a comunicação e recados. Além disso, pode haver dificuldades na manutenção do projeto após sua conclusão, o que pode comprometer a continuidade e eficácia do sistema.

O ciclo de vida do setor de portais de comunicação e gerenciamento está ligado à evolução das necessidades das empresas e da sociedade em termos de comunicação digital, colaboração e gerenciamento de informações. O setor passou por várias transformações, desde o seu surgimento até a atual fase de maturação e inovação contínua, sempre se ajustando às novas demandas e às tecnologias emergentes. Cada fase desse ciclo contribui para a construção de portais mais eficientes, acessíveis e com maior capacidade de integração, refletindo as mudanças nos hábitos de consumo de informação e as exigências do mercado.

No início de sua trajetória, o setor de portais de comunicação e gerenciamento surgiu com uma proposta simples: centralizar informações e facilitar a comunicação interna entre organizações e seus colaboradores. Essa fase inicial do ciclo de vida foi marcada pela criação de plataformas básicas, com foco na disponibilização de conteúdos estáticos, como notícias corporativas, atualizações de produtos e eventos da empresa. Essas soluções serviam apenas para resolver problemas pontuais de comunicação, sem grandes recursos interativos. "Nos primeiros estágios, o principal objetivo dos portais era garantir que as informações chegassem de forma clara e sem complicações para um público segmentado", afirma Silva (2020, p. 46)

À medida que a internet se expandiu e os avanços tecnológicos permitiram maior conectividade, o setor começou a se expandir. Entramos então na fase de crescimento do ciclo de vida dos portais de comunicação e gerenciamento, quando as plataformas começaram a oferecer novas funcionalidades, como ferramentas de colaboração em tempo real, fóruns de discussão e a integração com sistemas internos das empresas. O objetivo agora era não apenas comunicar, mas também melhorar a interação entre os usuários e a organização. A demanda por portais mais dinâmicos levou à implementação de soluções mais complexas, como sistemas de gerenciamento de conteúdo (CMS) e integração com plataformas de comunicação externa, como redes sociais. "O crescimento dos portais de comunicação foi impulsionado pela necessidade de integrar diversos canais e melhorar a interação, não apenas entre funcionários, mas também com os consumidores", observa Almeida (2021, p. 102).

Na fase de maturação, o setor de portais de comunicação alcançou um estágio de consolidação. As empresas já haviam adotado os portais como uma ferramenta essencial, e os sistemas estavam cada vez mais sofisticados. A personalização da experiência do usuário, a introdução de recursos multimídia, como vídeos e infográficos, e a capacidade de gerenciar eventos online se tornaram características comuns. Além disso, os Sistemas de Gestão de Aprendizagem (LMS) começaram a ser integrados aos portais, proporcionando um ambiente mais completo para treinamentos corporativos e educação continuada dos colaboradores. Nesse ponto, a eficiência operacional e a experiência do usuário passaram a ser os focos principais. Segundo Costa e Almeida (2019), "com a maturação, o objetivo principal foi a automação dos processos de comunicação e gerenciamento, aumentando a eficiência e oferecendo um atendimento mais ágil e personalizado aos usuários" (COSTA; ALMEIDA, 2019, p. 155).

O ciclo de vida do setor, no entanto, não é linear e pode entrar em uma fase de renovação ou transformação. Essa fase é especialmente relevante no contexto atual, onde as tecnologias emergentes, como a integração com redes sociais e o uso de inteligência artificial, começaram a desempenhar um papel crucial. O setor se viu forçado a adotar novas abordagens para se manter relevante diante das mudanças rápidas nas preferências dos usuários e na evolução tecnológica. "O setor de portais de comunicação está em constante transformação, com novas soluções e integrações sendo desenvolvidas para atender às demandas de um público mais exigente e conectado" destaca Rocha (2020, p. 120). A renovação dos portais implica em incorporar

novos elementos, como chatbots, automação de processos e personalização por meio de análise de dados, criando uma experiência ainda mais fluida e eficaz.

Outro fator relevante é a integração com sistemas de gestão de membros, uma vez que muitos portais passaram a oferecer recursos para gerenciar bases de dados de membros ou colaboradores, fornecendo ferramentas mais diretas e eficientes. Isso se reflete no uso de softwares de gerenciamento que permitem a personalização de conteúdo com base em informações coletadas dos usuários, melhorando a comunicação e o gerenciamento de equipes. "A gestão de membros é fundamental para criar uma relação mais próxima e direta entre a organização e seus stakeholders, proporcionando um canal exclusivo para comunicação", afirma Souza (2019, p. 77).

Nos dias de hoje, a fase de maturação e inovação contínua é marcada pela adaptação às novas exigências do mercado, com ênfase na integração de múltiplos canais de comunicação e na criação de ambientes colaborativos cada vez mais sofisticados. A inovação se tornou essencial para que os portais não apenas ofereçam soluções de comunicação, mas também ajudem na gestão estratégica de informações, analisando e direcionando dados de maneira eficaz. "A utilização de ferramentas inteligentes para análise de dados e a integração com plataformas externas, como redes sociais e sistemas de CRM, são características essenciais da fase atual do ciclo de vida dos portais", conclui Pires (2021, p. 142).

Em suma, o ciclo de vida do setor de portais de comunicação e gerenciamento é um processo contínuo de inovação, adaptação e transformação. Cada fase contribui para a construção de uma plataforma mais robusta e integrada, capaz de atender às demandas de comunicação interna e externa das organizações, oferecendo uma experiência cada vez mais personalizada e eficiente para seus usuários.

1.1 Problema

Como uma plataforma de notícias pode melhorar a comunicação entre os membros de uma instituição educacional e otimizar a interação dos discentes com os projetos extracurriculares?

1.2 Justificativa

"A informação só tem valor se for compreendida e acessível." Frase de *Peter Drucker*, especialista em gestão e comunicação organizacional que demonstra a importância de uma comunicação efetiva na divulgação de informações, ressaltando que

não basta apenas a informação existir, mas que ela deve ser facilmente transmitida. Neste contexto, uma plataforma de notícias pode ser viável para melhorar a comunicação entre os membros de uma instituição educacional, tendo em vista a centralização dos dados e otimização da interação entre os discentes e os projetos extracurriculares.

Levando em consideração a forma como a comunicação é utilizada na educação em relação ao restante das áreas, vê-se em muitas instituições de ensino uma comunicação retrógrada e ineficaz, responsável por enganos e dissensões entre discentes e docentes que prejudicam o desenvolvimento intelectual dos alunos e os projetos escolares promovidos pelos orientadores, assim como dito pelo psicólogo russo Lev Vygotsky: "A comunicação eficaz entre educador e educando é a base para um aprendizado significativo.", logo, torna-se imprescindível uma plataforma de comunicação eficaz e otimizada, gerenciada pela instituição de ensino para atender de forma excepcional os discentes e auxiliar os educadores em seus eventos.

Sob essa ótica, o projeto E-portal traz um site de notícias e comunicação interativa, capaz de suprir as necessidades de instituições de ensino que se encontram desatualizadas no âmbito da comunicação, junto de uma estética agradável e intuitiva, o tal possui um sistema de permissões que possibilita o login de docentes e discentes com permissões diferentes, onde um gerencia e publica as notícias, enquanto o outro visualiza e reage, respectivamente. Ademais, o site conta com um sistema de inscrição mais prática nos projetos extracurriculares, coisa que não é muito popular em outros sites e sistemas concorrentes, os "Projetos extracurriculares estimulam a criatividade, a autonomia e o trabalho em equipe, preparando os estudantes para desafios reais.", segundo a educadora italiana, Maria Montessori, portanto são de suma importância para os alunos.

Ao observar a comunicação na área educacional, torna-se visível a necessidade de um aprimoramento, o projeto E-portal, planeja suprir tal necessidade através de um site de notícias, que organizado pela coordenação disponibiliza fatos e eventos aos alunos que visualizam de maneira prática e simples, simplificando a comunicação na vida cotidiana escolar, e dessa maneira auxiliar no desenvolvimento dos alunos, como disse o pedagogo neozelandês John Hattie: "A qualidade da comunicação em sala de aula influencia diretamente o envolvimento e a motivação dos alunos.", desse

modo o objetivo do projeto é auxiliar no desenvolvimento da comunicação de instituições de ensino.

Logo, dado o exposto, a serventia do projeto apresentado é suprir as necessidades de uma comunicação atualizada e eficiente entre alunos e coordenação, sendo estes o público-alvo do projeto, visto que são os principais usuários de uma troca de informações tanto dentro, quanto fora do recinto escolar que muitas vezes não é efetiva, as ferramentas digitais são mais adequadas para o avanço da comunicação nas redes de ensino, assim como cria o escritor norte-americano, Howard Rheingold, “A modernização da comunicação na educação não é um luxo, mas um requisito para engajar uma geração que nasceu conectada.”..

O E-Portal tem como público-alvo principal os alunos da ETEC de Poá, além de integrantes do Grêmio Estudantil, Atlética, professores e demais setores administrativos da escola. O sistema foi idealizado para atender às necessidades desses grupos, facilitando a comunicação e garantindo que informações importantes sejam acessadas de maneira rápida e organizada.

Inicialmente o projeto é direcionado especificamente para a comunidade acadêmica da ETEC, proporcionando um canal oficial para a divulgação de vagas, projetos, eventos, avisos e outros comunicados internos. Atualmente, a comunicação dentro da escola ocorre de forma descentralizada, muitas vezes por meio de murais físicos, grupos de mensagens ou redes sociais, o que pode gerar desencontros de informações e dificultar o acesso a oportunidades importantes.

Os usuários utilizarão o E-Portal porque ele oferecerá uma plataforma centralizada e acessível, onde será possível acompanhar todas as atualizações relevantes da escola em um único lugar. O sistema tornará mais prático o processo de inscrição em projetos, a divulgação de vagas na Atlética ou no Grêmio, além de permitir que os estudantes fiquem informados sobre eventos e atividades acadêmicas. Dessa forma, o portal aumentará o engajamento dos alunos, fortalecerá a organização das entidades estudantis e facilitará a disseminação de informações dentro da ETEC.

Segundo as pesquisas realizadas, grande parte do público-alvo sente necessidade de uma melhoria nas formas de comunicação dentro da instituição, além de estar favorável a implementação de um sistema para facilitar tais processos de comunicação e gerenciamento.

1.3 Objetivo Geral

Auxiliar na melhora da comunicação e divulgação de informação entre docentes e discentes, e facilitando a interação com os projetos extracurriculares.

1.4 Objetivos Específicos

- Criar um sistema de login e permissões para docentes e discentes.
- Desenvolver um campo de postagem de notícias, visualização e reação.
- Criar uma função de inscrição online para os projetos extracurriculares.
- Possibilitar a visão da quantidade de membros inscritos e o nome do coordenador do projeto extracurricular.

1.5 Hipóteses

O estudo indica a hipótese de que a implementação de um site em que seja possível publicar, visualizar e reagir a variadas notícias, será capaz de melhorar a comunicação entre membros de uma instituição de ensino, ademais facilitar as inscrições em projetos extracurriculares e a visibilidade dos tais, auxiliaria na interação dos discentes com os tais projetos.

2. METODOLOGIA

A metodologia é um conjunto de métodos e técnicas utilizados na realização de pesquisas, estudos ou trabalhos, estabelecendo um caminho para alcançar resultados ou responder a perguntas específicas. Ela envolve a análise crítica e a aplicação de métodos apropriados, garantindo a validade e a confiabilidade dos resultados obtidos. Segundo o Brasil Escola (2025), "a metodologia de pesquisa está intimamente ligada aos objetivos do estudo, sendo essencial para que se estabeleça um caminho claro e sistemático para se alcançar a resposta ou solução do problema."

2.1 Canvas

O Canvas (ou Business Model Canvas) é uma ferramenta de planejamento estratégico visual que permite desenvolver e descrever modelos de negócio de forma simples e organizada, dividida em nove blocos que detalham os aspectos essenciais

de um empreendimento. No projeto, foi utilizado para auxiliar na definição e visualização dos modelos de negócio, facilitando a organização e otimizando o tempo.

E-Portal

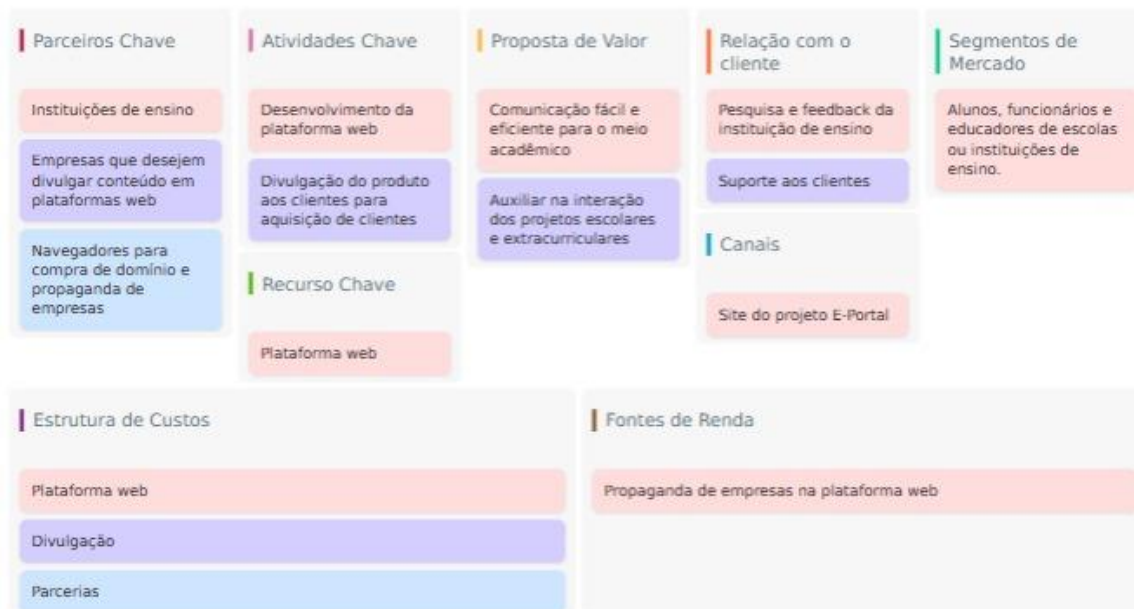


Figura 1: Canvas

Fonte: Kairos

2.2 Requisitos

Os requisitos do sistema representam necessidades que precisam ser atendidas para o bom funcionamento do sistema, sendo divididos entre funcionais e não funcionais. Funcionais são aqueles que representam funções que o sistema executa, como cadastrar um usuário, enquanto os não funcionais são características necessárias para qualidade do sistema, como estar online 24 horas por dia.

2.2.1 Requisitos Funcionais

Requisito	Descrição
Realizar Cadastro e login	Permite ao usuário fazer cadastro no banco de dados e realizar o login após.

Verificar permissões	Verifica qual o nível de permissão dentro do sistema o usuário tem
Criar postagens	Permite a criação de postagens nos feeds do site.
Alterar postagens	Permite a alteração de postagens feitas nos feeds do site.
Deletar postagens	Permite deletar as postagens dos feeds no site.
Realizar inscrições em projetos	Permite o usuário realizar inscrições em projetos da escola.
Gerenciar projetos	Realiza o gerenciamento das inscrições dos projetos ,informações novidades e eventos.
Gerenciar permissões	Gerencia os níveis de permissões e o que cada uma faz.
Atualizar informações	Permite alterar informações como alunos presentes nos projetos, eventos e afins.
Criação de perfil	Permite o usuário a criar um perfil visível no site.
Personalização de perfil	Permite a personalização dos perfis no site, como inserir uma foto de perfil.
Gerenciamento de perfis	Permite ao usuário com permissão necessária administrar os perfis de usuários.

Tabela 1: Requisitos funcionais

2.2.2 Requisitos não Funcionais

Requisito	Descrição
Permanecer online	O sistema precisa estar online 24 horas por dia, 7 dias na semana.
Segurança dos dados	Garantir segurança dos dados de login e projetos.
Armazenar dados de login	O sistema deve armazenar os dados de login no banco de dados
Armazenar dados de projetos	O sistema deve armazenar dados dos projetos, postagens e afins.
Alta Compatibilidade	O site precisa ser compatível com aparelhos móveis e aparelhos desktop.
Fácil usabilidade	O site precisa ser de fácil entendimento e intuitivo para o usuário.
Agilidade no sistema	O sistema precisa ser ágil para melhor experiência dos usuários.
Interface agradável	O site necessita de uma interface agradável que seja intuitiva para o usuário.
Segurança do código	Garantir a segurança do código fonte do site, evitando problemas como cópias do código.
Escalabilidade	O sistema precisa suportar alta demanda de uso por parte dos usuários de forma simultânea.

Tabela 2: Requisitos não funcionais

2.3 TÉCNICAS DE LEVANTAMENTO DE REQUISITOS

Brainstorming; Observação direta; Diagrama de classe; Diagrama de caso de uso; Prototipagem de baixa fidelidade.

2.4 KANBAN

O Kanban é uma metodologia ágil voltada para a gestão visual de tarefas e fluxos de trabalho. Criado originalmente pela Toyota, no Japão, na década de 1940, para otimizar os processos de produção industrial, o método foi posteriormente adaptado para outras áreas, como o desenvolvimento de software e o gerenciamento de projetos em geral. A palavra "Kanban" significa "cartão" ou "sinal visual" em japonês, refletindo seu principal objetivo: tornar o trabalho visível. A estrutura básica do Kanban consiste em um quadro dividido em colunas que representam as etapas do processo (como "A Fazer", "Em Andamento" e "Concluído"), nas quais são distribuídos cartões que simbolizam as tarefas a serem realizadas. À medida que o trabalho avança, esses cartões são movidos de uma coluna para outra, permitindo que todos os envolvidos acompanhem o progresso das atividades de forma clara e objetiva.

A escolha por utilizar o Kanban neste projeto se justifica por diversos fatores. Em primeiro lugar, trata-se de uma ferramenta que promove a organização visual do trabalho, facilitando o acompanhamento das tarefas, prazos e responsáveis. Além disso, sua implementação é simples e acessível, podendo ser feita por meio de plataformas digitais como Trello, Microsoft Planner, Jira ou GitHub Projects, ou até mesmo com quadros físicos. Outro benefício importante é a melhoria na gestão do tempo, pois o Kanban permite identificar gargalos no processo e redistribuir as atividades de maneira mais eficiente. A visualização constante do progresso contribui também para uma tomada de decisão mais assertiva e um maior controle dos prazos estabelecidos. Por fim, trata-se de uma metodologia flexível, que se adapta facilmente ao ritmo de trabalho da equipe e à complexidade do projeto. Dessa forma, o uso do Kanban tem sido fundamental para garantir uma execução organizada, colaborativa e produtiva do nosso projeto.

2.5 Modelo de Desenvolvimento de Software/Metodologias Ágeis

As metodologias ágeis de desenvolvimento surgiram como uma resposta à rigidez dos modelos tradicionais, buscando entregar valor de forma contínua, colaborativa e adaptável. Baseadas no Manifesto Ágil, essas metodologias priorizam a interação entre pessoas, a entrega constante de software funcional e a capacidade de responder rapidamente a mudanças nos requisitos. Entre as metodologias ágeis mais utilizadas, podemos citar o Scrum, o Kanban e o Extreme Programming (XP).

No projeto, optamos por utilizar o Scrum como metodologia, pois é o modelo com o qual mais nos identificamos para prosseguir com o desenvolvimento do projeto, devido a sua volatilidade e praticidade.

2.5.1 SCRUM

Scrum é uma metodologia ágil que organiza o trabalho em ciclos curtos e repetitivos chamados sprints, normalmente com duração de duas a quatro semanas. Durante esses ciclos, a equipe trabalha de forma colaborativa para entregar partes funcionais do produto. O Scrum define papéis claros, como o Product Owner, o Scrum Master e o time de desenvolvimento, e promove reuniões regulares para planejamento, acompanhamento e revisão do progresso. Essa abordagem busca aumentar a transparência, a adaptabilidade e a entrega contínua de valor.

3. DESENVOLVIMENTO

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

3.1 Linguagens Utilizadas



Figura 2: Logo HTML

Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/HTML5>

O HTML5 é uma linguagem de marcação moderna que serve como base para a criação de sites. No desenvolvimento do projeto, a linguagem foi utilizada para estruturar as páginas do site.



Figura 3: Logo CSS

Fonte: https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:CSS3_logo_and_wordmark.svg

O CSS3 é uma linguagem de estilização utilizada para personalizar e moldar páginas em HTML, foi utilizada no desenvolvimento do projeto para estilizar as páginas que foram estruturadas em HTML, interligando também com Javascript.



Figura 4: Logo Javascript

Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/JavaScript>

JavaScript é uma linguagem de programação de alto nível, usada principalmente para criar interatividade em páginas web, mas também pode ser usada no backend com o Node.js. É essencial para o desenvolvimento web moderno, permitindo que sites e aplicações sejam dinâmicos e interativos. No projeto, foi utilizada no front-end e no backend.



Figura 5: Logo SQL

Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/JavaScript>

SQL (Linguagem de Consulta Estruturada) é uma linguagem de programação padrão usada para gerenciar e manipular dados em bancos de dados relacionais. Ela permite que você acesse, recupere, atualize e remova dados de forma eficiente. SQL é amplamente utilizado em diversas áreas. Foi utilizada para estruturar e gerenciar o banco de dados do projeto

3.2 Ferramentas de Banco de Dados



Figura 6: Logo MySQL Workbench

Fonte: <https://dev.to/anurag629/installing-mysql-server-and-mysql-workbench-15m1>

O MySQL Workbench é uma ferramenta visual para gerenciamento de bancos de dados MySQL, projetada para arquitetos, desenvolvedores e administradores de banco de dados. Foi utilizada para gerenciamento dos dados e testes otimizados durante o desenvolvimento do projeto



Figura 7: Logo Aiven SQL

Fonte: <https://fi.wikipedia.org/wiki/Aiven>

O Aiven Console é uma ferramenta de hospedagem de banco de dados online, que permite aos desenvolvedores e administradores de banco de dados ter uma opção de hospedagem online para seu banco, facilitando a manutenção em diferentes ambientes de trabalho. Foi utilizada no projeto para otimizar a estruturação do banco de dados em equipe.



Figura 8: Logo phpMyAdmin

Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/PhpMyAdmin>

O Aiven Console é uma ferramenta de hospedagem de banco de dados online, que permite aos desenvolvedores e administradores de banco de dados ter uma opção de hospedagem online para seu banco, facilitando a manutenção em diferentes ambientes de trabalho. Foi utilizada no projeto para otimizar a estruturação do banco de dados em equipe.



Figura 9: Logo WampServer

Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/WampServer>

O WampServer é uma ferramenta de criação de servidor local para hospedagem do banco de dados local, permitindo edição do BD sem conexão à internet ou servidor dedicado. Foi utilizado para hospedar o banco de dados local do projeto para utilização em ambientes sem internet.

3.3 Ferramentas de apoio

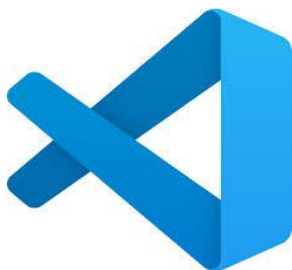


Figura 10: Logo Visual Studio Code

Fonte: <https://www.pngegg.com/pt/search?q=código+visual+Studio+Code>

Visual Studio Code (VS Code) é um editor de código-fonte gratuito e poderoso desenvolvido pela Microsoft. Ele roda em Windows, macOS e Linux, sendo conhecido por sua leveza e extensibilidade. Serviu como ambiente de desenvolvimento principal para desenvolvimento do site.



Figura 11: Logo Node Js

Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Node.js>

Node.js é um ambiente de execução de código JavaScript de código aberto e multiplataforma, que permite aos desenvolvedores utilizarem essa linguagem para criar aplicações do lado do servidor (backend). No desenvolvimento serviu para utilização do Javascript no lado do servidor, utilizando de também para criação de um servidor.



Figura 12: Logo Git

Fonte: <https://www.driven.com.br/blog/git>

O Git é um sistema de controle de versão distribuído, de código aberto, usado para rastrear alterações em arquivos e coordenar o trabalho em projetos de software, especialmente entre vários desenvolvedores. No desenvolvimento, foi usado para controlar o versionamento do projeto e gerenciar os arquivos com mais facilidade.



Figura 13: Logo Github

Fonte: <https://enotas.com.br/blog/github>

O GitHub é uma plataforma online que oferece serviços de hospedagem, gerenciamento e colaboração em projetos de desenvolvimento de software, utilizando o sistema de controle de versão Git. Foi utilizada para visualizar as atualizações do projeto e controlar de forma simples e acessível os arquivos remotamente.



Figura 14: Logo Figma

Fonte: <https://www.pixartprinting.com.pt/blog/figma-que-e/?srsltid=AfmBOooNiG0Zr8gj2-nqKdTx-PGsZyfow1tKiD1DYNHjQoLG6RYs0Kvcj>

O Aiven Console é uma ferramenta de hospedagem de banco de dados online, que permite aos desenvolvedores e administradores de banco de dados ter uma opção de hospedagem online para seu banco, facilitando a manutenção em diferentes

ambientes de trabalho. Foi utilizada no projeto para otimizar a estruturação do banco de dados em equipe.

4. ANÁLISE DE SISTEMAS

A análise de sistemas é caracterizada pela esquematização e planejamento do uso de dados, com objetivo de clarear as ações e utilidades do sistema.

4.1 UML

A UML (do inglês Unified Modeling Language, em português Linguagem de Modelagem Unificada) é uma linguagem-padrão para a elaboração da estrutura de projetos de software. Ela poderá ser empregada para a visualização, a especificação, a construção e a documentação de artefatos que façam uso de sistemas complexos de software. A UML é adequada para a modelagem de sistemas, cuja abrangência poderá incluir desde sistemas de informação corporativos a serem distribuídos a aplicações baseadas na Web e até sistemas complexos embutidos de tempo real. É uma linguagem muito expressiva, abrangendo todas as visões necessárias ao desenvolvimento e implantação desses sistemas.

4.1.1 Diagrama de Caso de Uso

O diagrama de caso de uso descreve a funcionalidade proposta para um novo sistema que será projetado, é uma excelente ferramenta para o levantamento dos requisitos funcionais do sistema. Por exemplo: o "login para o sistema", "registrar no sistema" e "criar pedidos" são todos casos de uso. Cada caso de uso tem uma descrição da funcionalidade que será construída no sistema proposto. Um caso de uso pode "incluir" outra funcionalidade de caso de uso ou "estender" outro caso de uso com seu próprio comportamento.

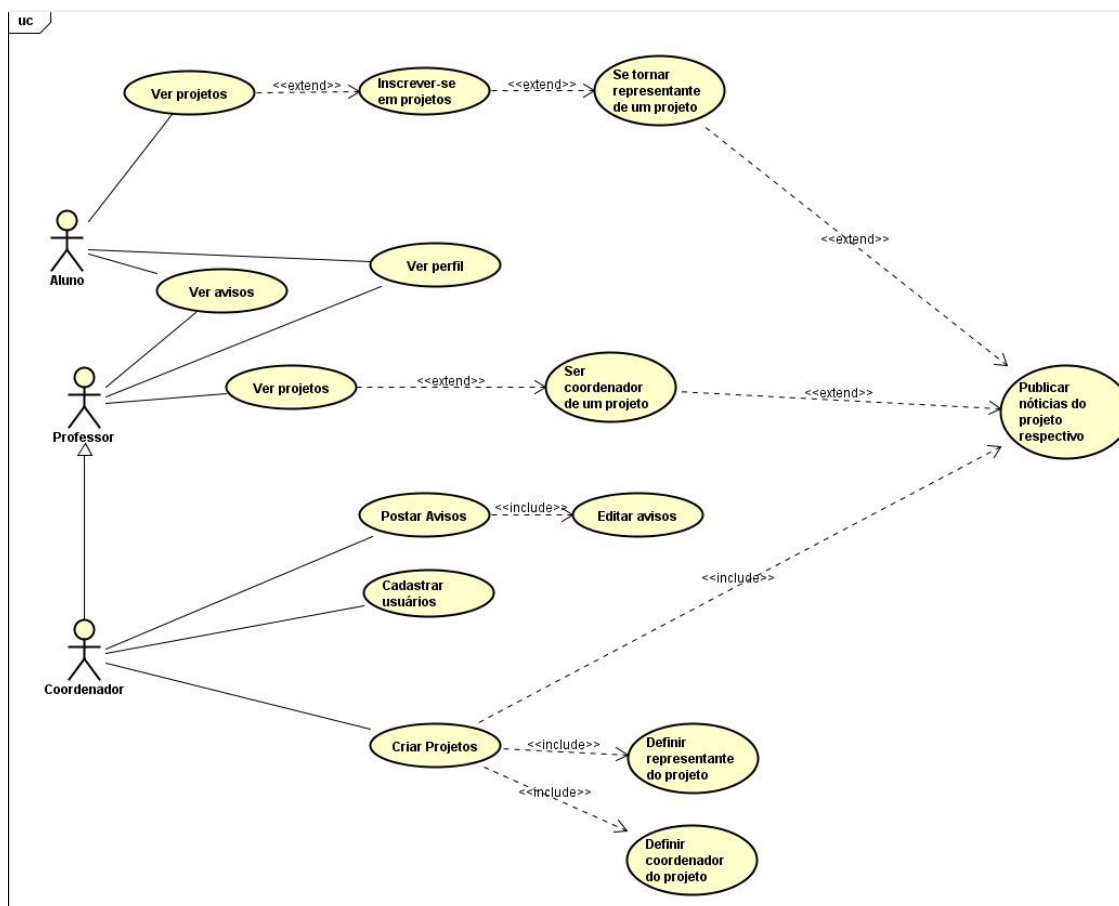


Figura 15: Diagrama de caso de uso
Fonte: Kairos

4.2 Banco de Dados

Bancos de dados são conjuntos de arquivos relacionados entre si, podendo conter registros sobre pessoas, lugares ou informações em geral. São coleções organizadas de dados que se relacionem ou não, de forma a armazenar informações. São de suma importância para empresas, e se tornaram a principal peça dos sistemas de informação e segurança.

4.2.1 Dicionário de Dados

Um dicionário de dados é uma coleção de campos que contém definições e representações de elementos de dados. Dentro do contexto de SGBD (Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados), um dicionário de dados é um grupo de tabelas habilitadas apenas para leitura ou consulta, ou seja, é uma base de dados propriamente dita que, entre outras coisas, mantém as seguintes informações:

Coordenadores				
CAMPO	TIPO DE DADO	TAMANHO	NULO	DESCRIÇÃO
RM_coordenador	int	indefinido	não	Chave Primária
Nome	varchar	100	não	Nome do coordenador
Telefone	varchar	20	não	Telefone do coordenador
Data_nasc	date	indefinido	não	Data de nascimento
Email	varchar	100	não	Email do coordenador
Senha	varchar	50	não	Senha de acesso

Tabela 1 - Coordenadores

Fonte: Elaborado por Kairos, 2025

Avisos				
CAMPO	TIPO DE DADO	TAMANHO	NULO	DESCRIÇÃO
RM_professor	int	indefinido	não	Chave estrangeira Professor
RM_coordenador	int	indefinido	não	Chave estrangeira Coordenador
RM_aluno	int	indefinido	não	Chave estrangeira Aluno
Titulo	varchar	100	não	Título do aviso
Texto	text	indefinido	não	Texto do aviso
ID_aviso	int	indefinido	não	Chave Primária

Tabela 2 - Avisos

Fonte: Elaborado por Kairos, 2025

Alunos				
CAMPO	TIPO DE DADO	TAMANHO	NULO	DESCRIÇÃO
RM_aluno	int	indefinido	não	Chave Primária
Nome	varchar	100	não	Nome do aluno
Telefone	varchar	20	não	Telefone do aluno
Email	varchar	100	não	Email do aluno
Senha	varchar	50	não	Senha de acesso
Data_nasc	date	indefinido	não	Data de nascimento
Turma	varchar	50	não	Turma do aluno

Tabela 3 - Alunos

Fonte: Elaborado por Kairos, 2025

Projetos				
CAMPO	TIPO DE DADO	TAMANHO	NULO	DESCRIÇÃO
RM_professor	int	indefinido	não	Chave estrangeira Professor
RM_aluno	int	indefinido	não	Chave estrangeira Aluno

Nome_projeto	varchar	150	não	Nome do projeto
ID_projeto	int	indefinido	não	Chave Primária

Tabela 4 - Projetos

Fonte: Elaborado por Kairos, 2025

Professores				
CAMPO	TIPO DE DADO	TAMANHO	NULO	DESCRIÇÃO
RM_professor	int	indefinido	não	Chave Primária
Nome	varchar	100	não	Nome do professor
Data_nasc	date	indefinido	sim	Data de nascimento
Senha	varchar	50	não	Senha de acesso
Email	varchar	100	não	Email do professor
Telefone	varchar	20	sim	Telefone do professor
idTurmas	int	indefinido	sim	Chave estrangeira Turmas

Tabela 5 - Professores

Fonte: Elaborado por Kairos, 2025

Turmas				
CAMPO	TIPO DE DADO	TAMANHO	NULO	DESCRIÇÃO
ID_turma	int	indefinido	não	Chave Primária
Série	varchar	50	não	Série da turma
Curso	varchar	100	não	Curso da turma
idAlunos	int	indefinido	sim	Chave estrangeira Alunos
idProfessores	int	indefinido	sim	Chave estrangeira Professores

Tabela 6 - Turmas

Fonte: Elaborado por Kairos, 2025

5. PROJETO

O E-Portal é uma aplicação web desenvolvida para centralizar e otimizar a comunicação em instituições de ensino, facilitando a gestão e a postagem de informações e projetos. A plataforma integra estudantes, docentes e corpo administrativo por meio de uma interface intuitiva, garantindo o acesso organizado a conteúdos variados

e o controle de permissões para diferentes usuários. Com foco em eficiência, segurança e usabilidade, o sistema contribui para aprimorar os processos comunicacionais e administrativos dentro do ambiente acadêmico.

5.1 Telas e funcionalidades

Página de login do sistema

Nesta página os usuários podem realizar login no sistema.



Figura 16: Tela de Login

Fonte: Kairos



Figura 17: Tela de Login

Fonte: Kairos

Página inicial do site

Nesta página os usuários podem visualizar as postagens e caso seja um coordenador, pode realizar postagens e editar as postagens já existentes



Figura 18: Tela inicial do Site

Fonte: Kairos

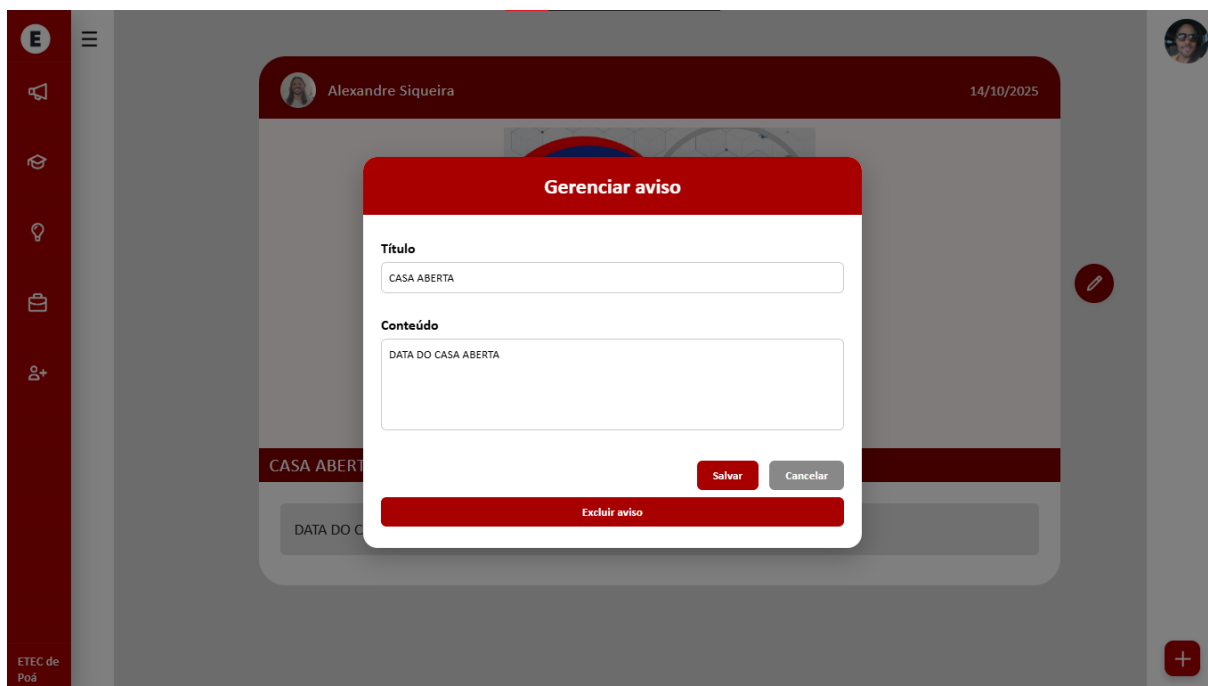


Figura 19: Tela inicial do Site (modal para edição de postagens)

Fonte: Kairos

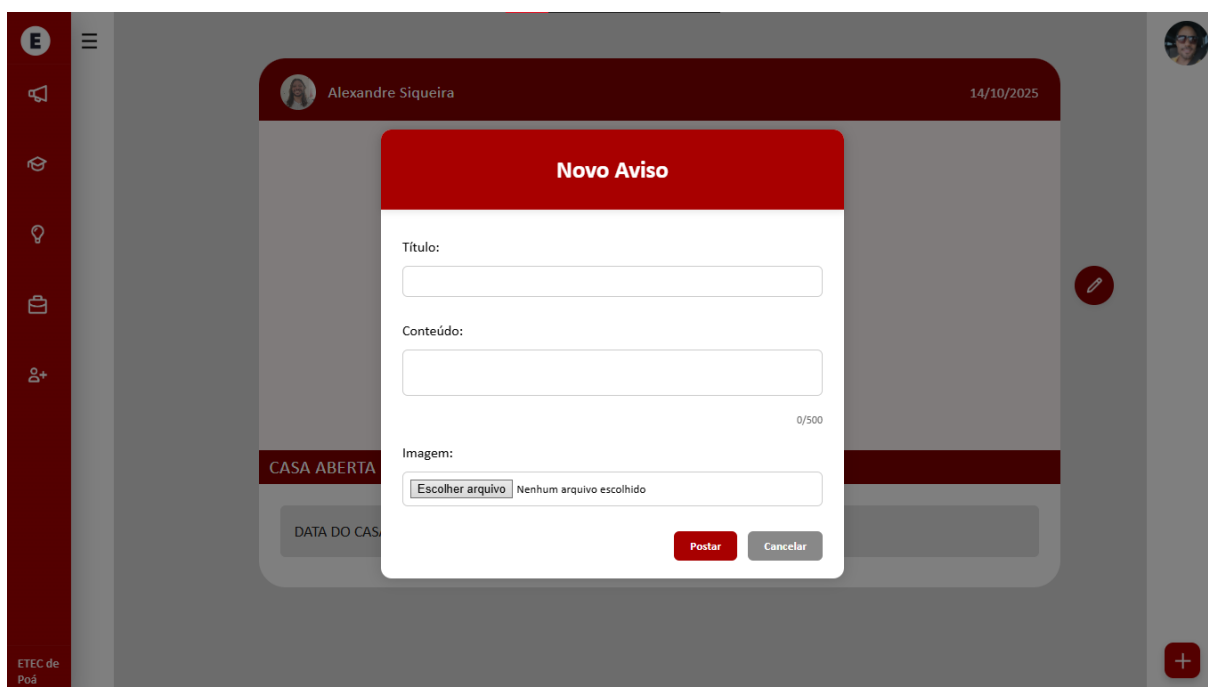


Figura 20: Tela inicial do Site (modal para postagem)

Fonte: Kairos

Nesta página os usuários podem visualizar as postagens relacionadas a cursos específicos e caso seja um coordenador, pode realizar postagens especificamente para o curso que escolher, além de poder editar as já existentes

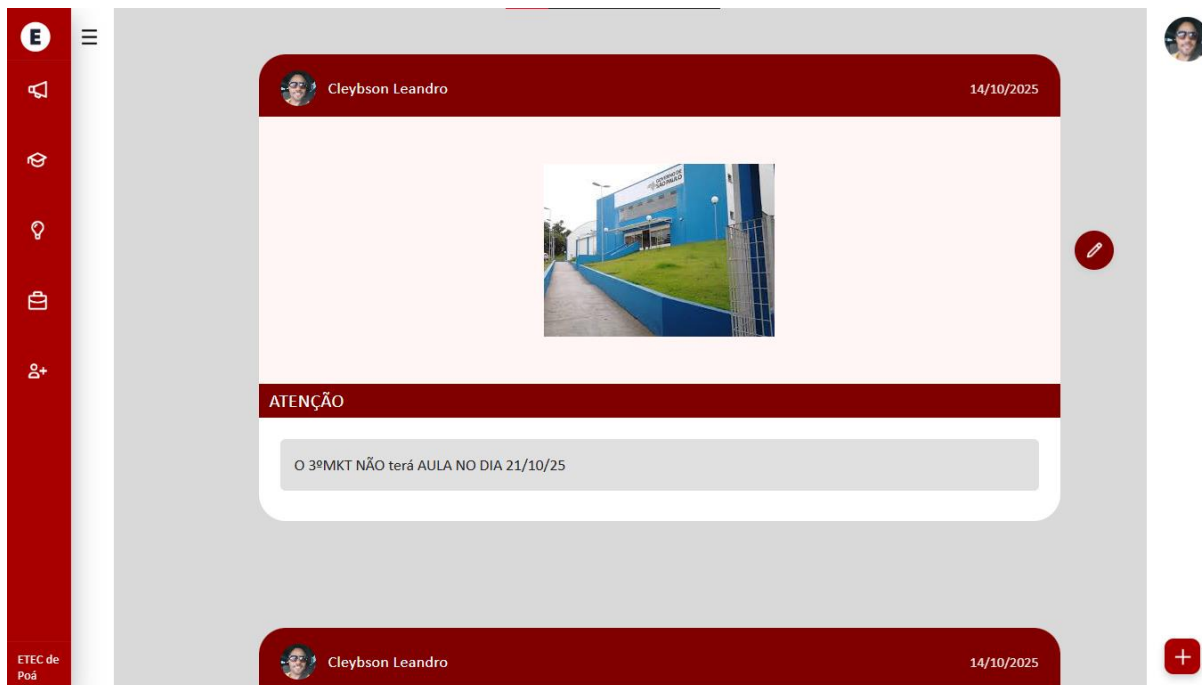
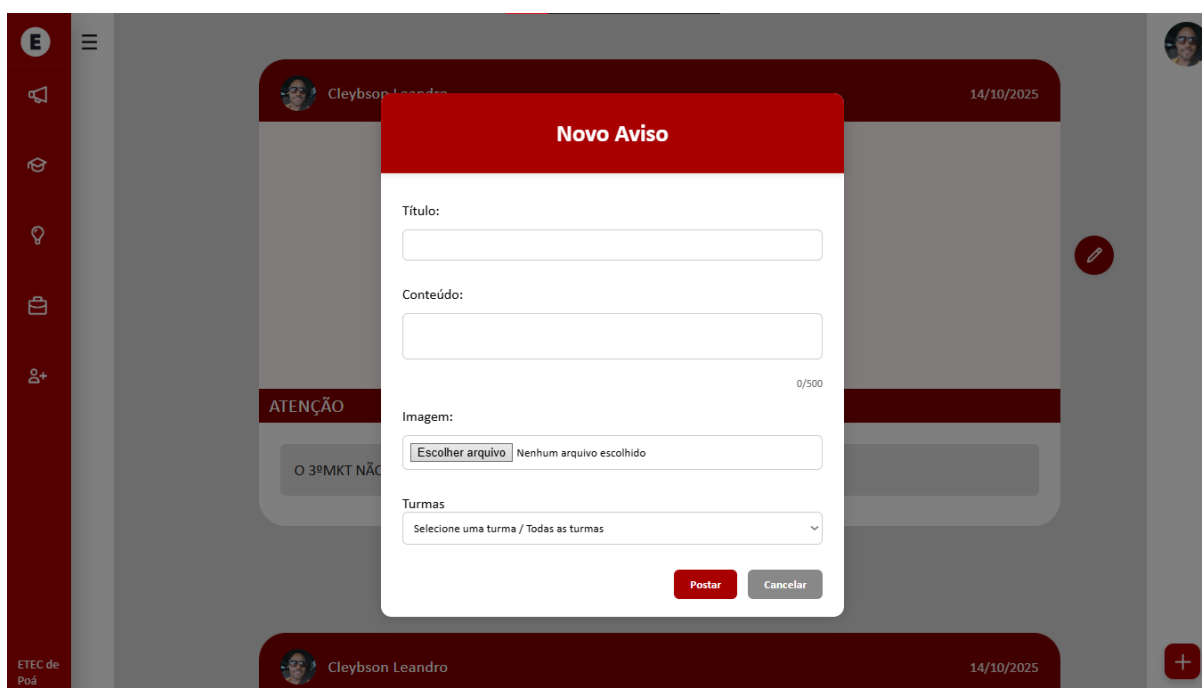


Figura 21: Tela de cursos

Fonte: Kairos



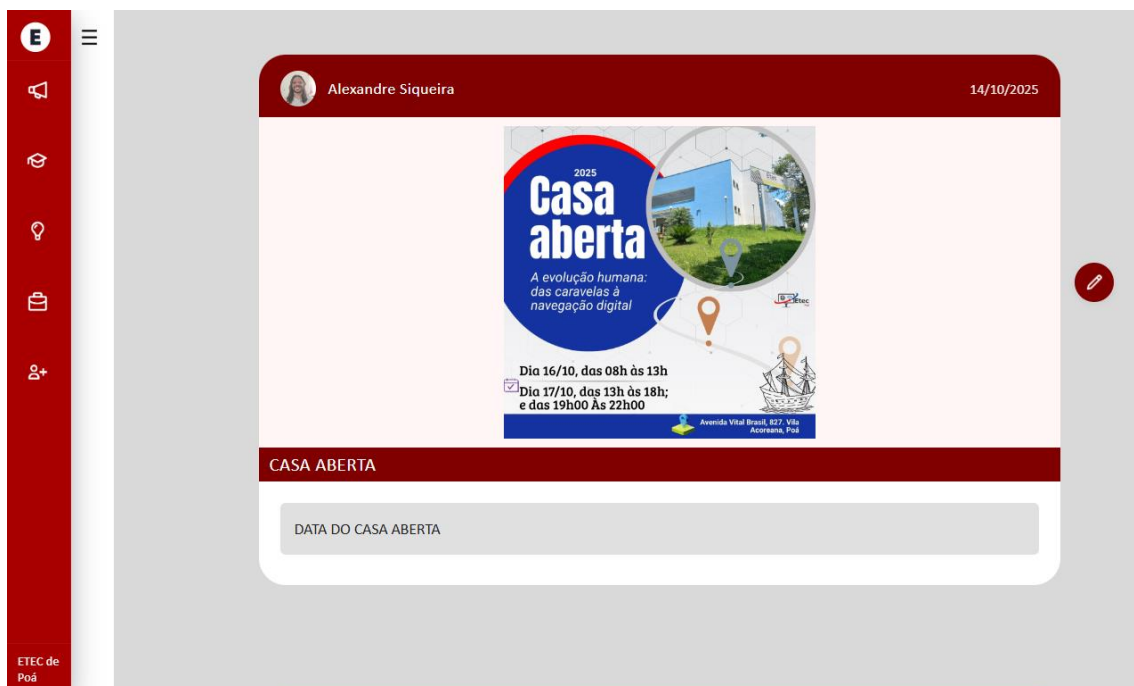


Figura 22: Tela de cursos (modal para postagem)

Fonte: Kairos

Página de projetos extracurriculares

Nesta página os usuários podem visualizar os projetos extracurriculares da instituição, podendo acessar a página específica de cada um e têm acesso ao contato do coordenador do projeto

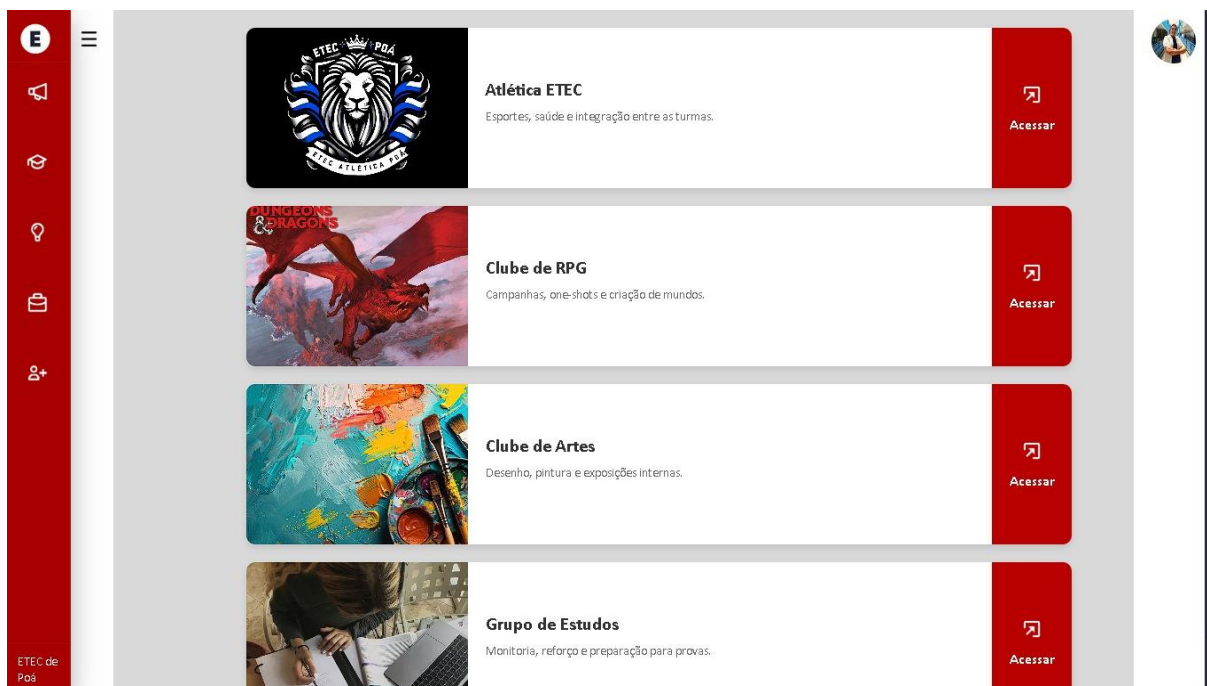


Figura 23: Tela de projetos extracurriculares

Fonte: Kairos

Página do projeto Atlética

Nesta página os usuários podem visualizar as informações referentes ao projeto da atlética

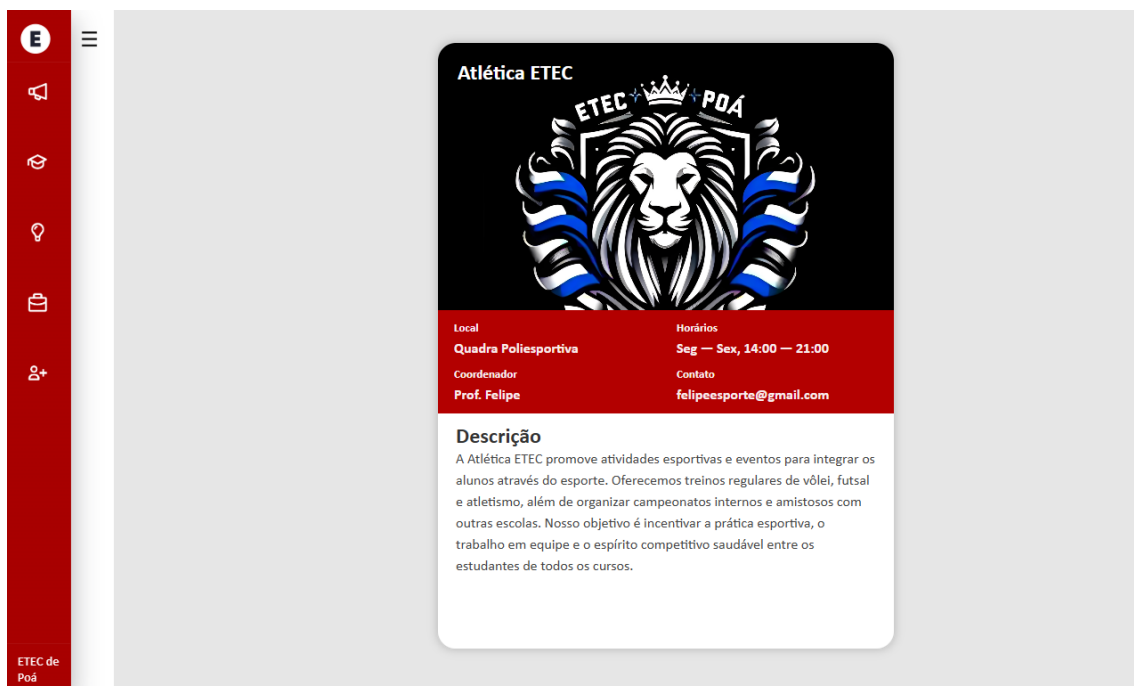


Figura 24: Tela do projeto Atlética

Fonte: Kairos

Página do projeto RPG

Nesta página os usuários podem visualizar as informações referentes ao projeto do RPG

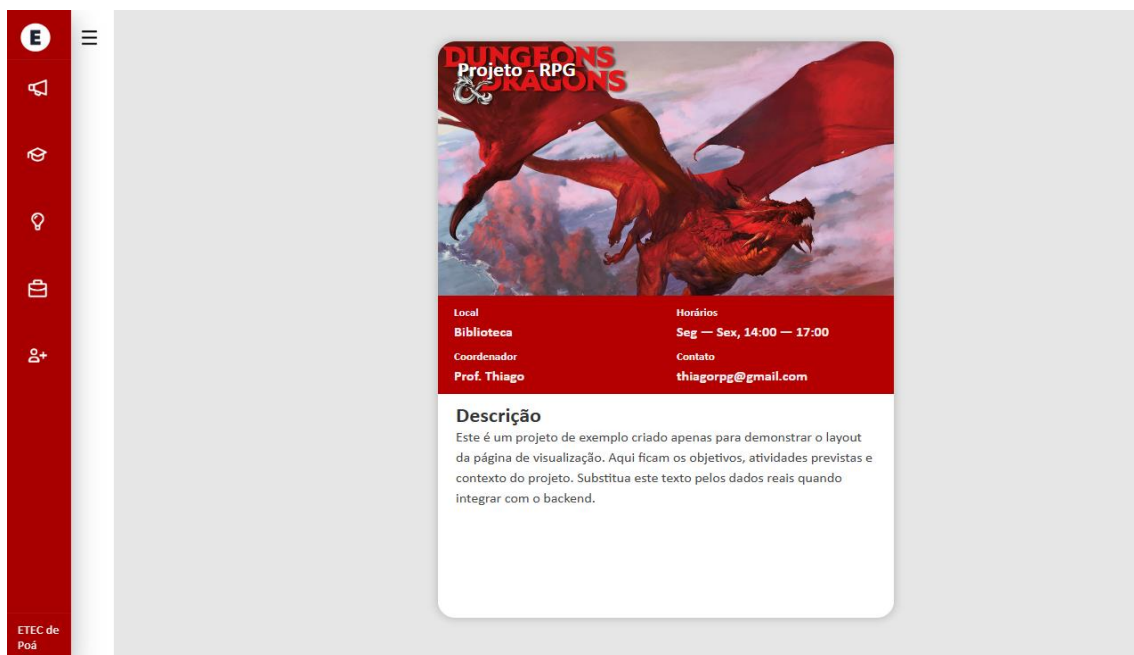


Figura 25: Tela do projeto RPG

Fonte: Kairos

Página do projeto Clube de Artes

Nesta página os usuários podem visualizar as informações referentes ao projeto do Clube de Artes

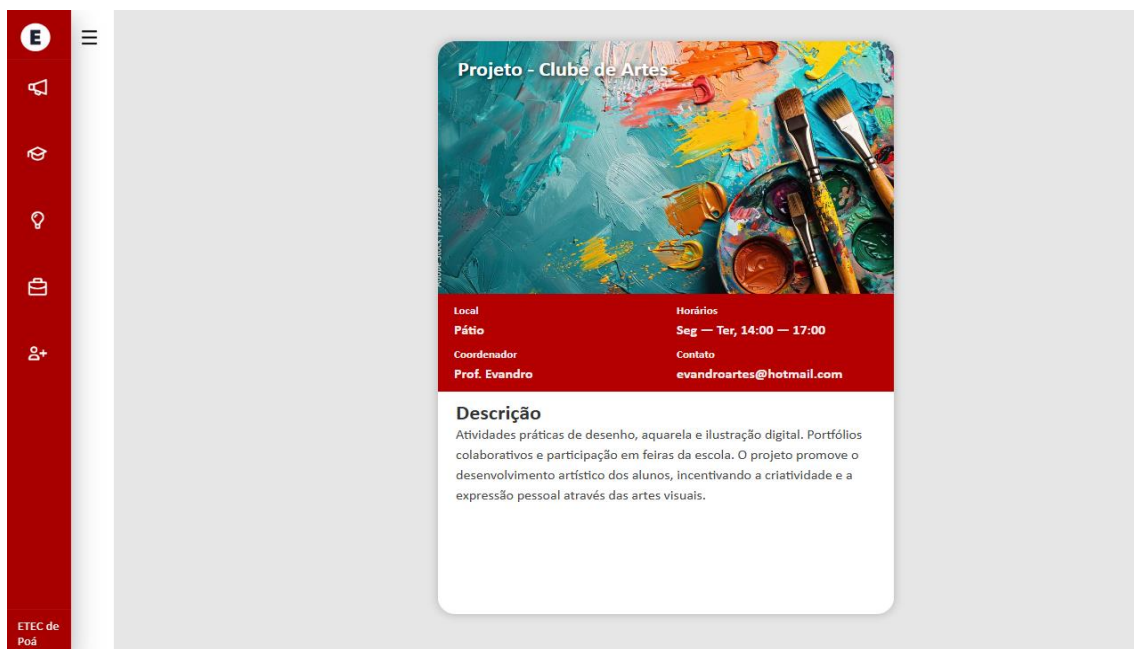


Figura 26: Tela do projeto Clube de Artes

Fonte: Kairos

Página do projeto Grupo de Estudos

Nesta página os usuários podem visualizar as informações referentes ao projeto do Grupo de Estudos

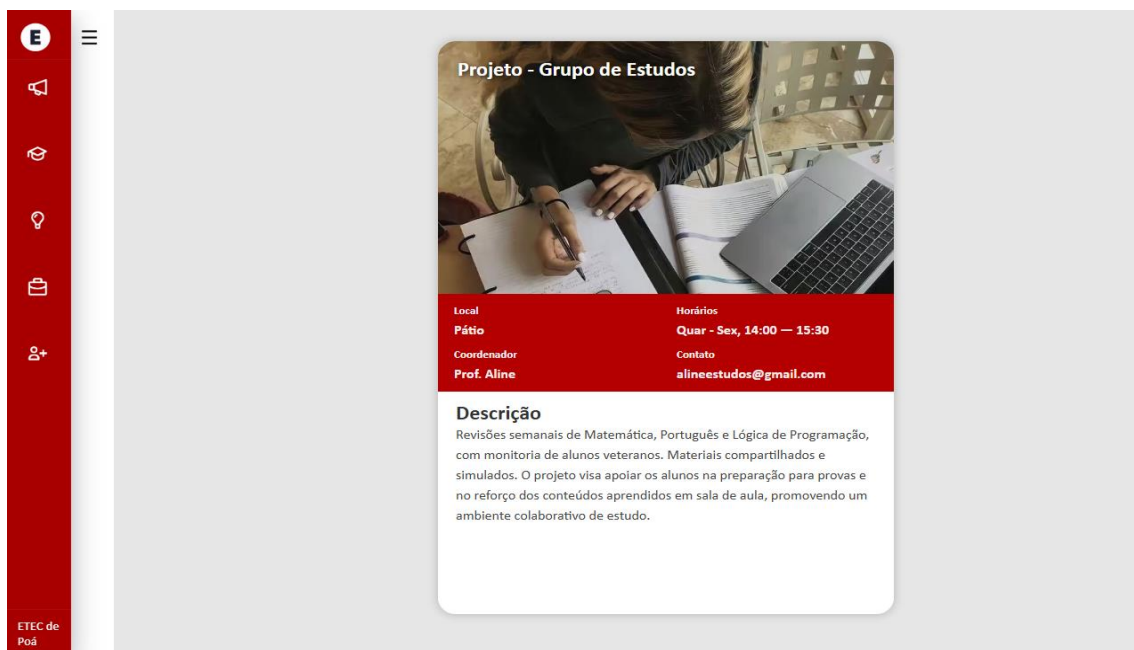


Figura 27: Tela do projeto Grupo de Estudos

Fonte: Kairos

Página dos Avisos de Estágios

Nesta página os usuários podem visualizar as postagens referentes a estágios, caso seja um coordenador, pode editar ou adicionar novas postagens

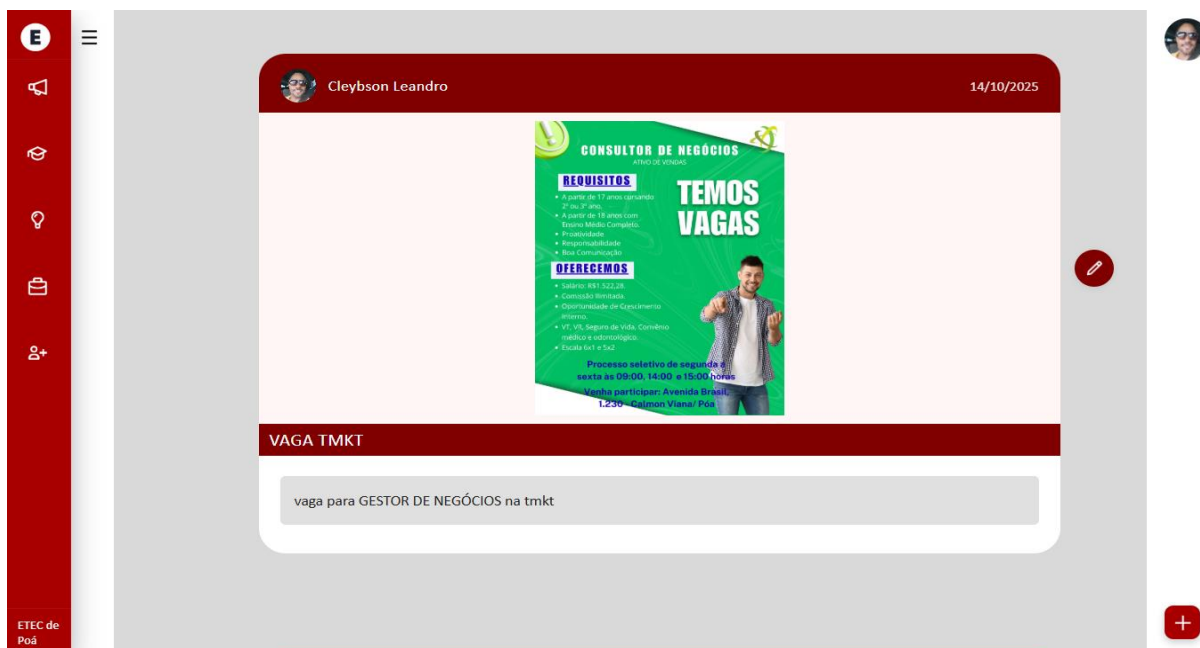


Figura 28: Tela dos estágios

Fonte: Kairos

Página de Perfil

Nesta página os usuários podem visualizar o seu próprio perfil, contendo suas informações e podendo também alterar sua foto de usuário.

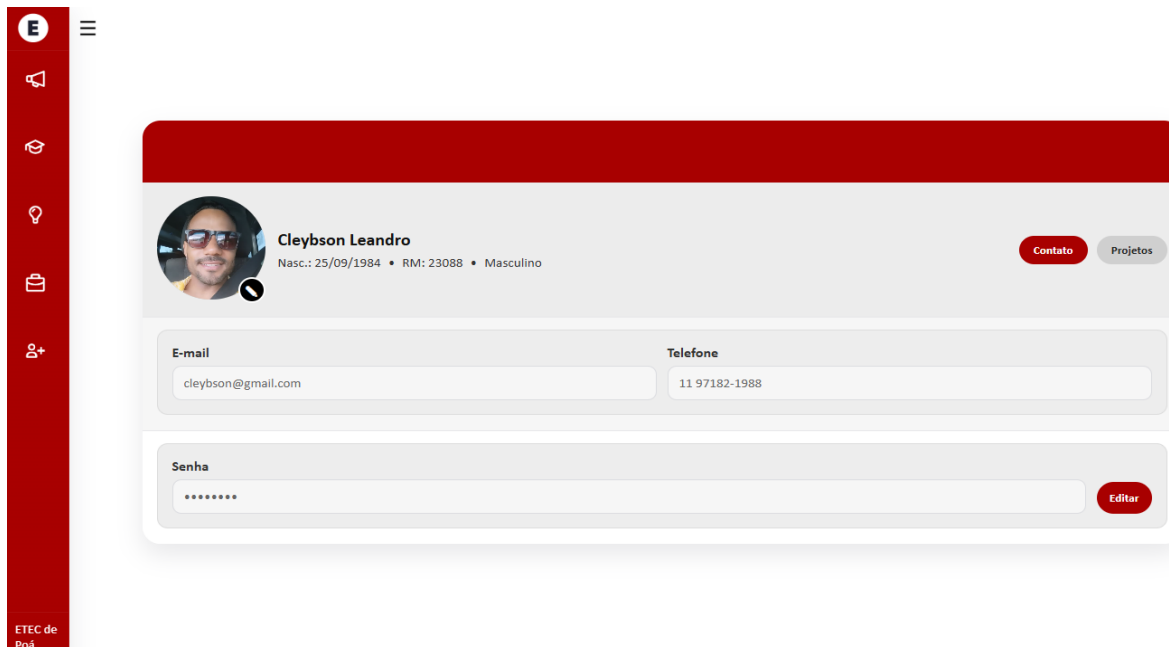


Figura 29: Tela de Perfil

Fonte: Kairos

Página de cadastro de usuários

Somente o coordenador tem acesso a esta página, onde ele pode cadastrar os alunos, professores e outros coordenadores para que tenham acesso ao site

Cadastro de Discentes e Docentes
Insira os dados dos discentes/docentes para adicioná-los ao banco de dados

Conectado ao Banco de Dados - Pronto para importar

Dados da Tabela:

Cole aqui os dados da tabela...

```

=== EXEMPLOS ===
Nome,Telefone,Email,Senha,ID_Alunos,Data_Nasc,Sexo,ID_Turmas
Ana_Silva,11_98765-4321,ana.silva@email.com,ana123,10001,2010-03-15,Feminino,2
João_Santos,11_99876-5432,joao.santos@email.com,joao123,10002,2009-07-22,Masculino,1
Maria_Oliveira,11_99123-4567,maria.oliveira@email.com,maria123,10003,2011-11-08,Feminino,6

```

Primeira linha contém cabeçalho

Como Usar:

1. Digite o nome da tabela que deseja criar
2. Seleccione o delimitador usado nos seus dados
3. Cole os dados no formato tabular
4. Marque se a primeira linha é cabeçalho
5. Clique em "Importar Dados"

```

// Formato recomendado (com cabeçalho):
Nome,Telefone,Email,Senha,ID_Alunos,Data_Nasc,Sexo
Ana_Silva,11_98765-4321,ana.silva@email.com,ana123,10001,2010-03-15,Feminino

```

EETEC de Poá

Figura 30: Tela de Cadastro

Fonte: Kairos

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Blog do IFSC. **Movimentos estudantis do IFSC: entenda o papel de cada um.**

Instituto Federal de Santa Catarina, 2022. Disponível em:

https://www.ifsc.edu.br/en/postagens-blog-intercambistas/-/asset_publisher/qYC5Mt2Bw6wv/content/id/10208586/movimentos-estudantis-do-ifsc-entendaopapelde-cada-um . Acesso em: 22 mar. 2025.

CARVALHO, R. B. de. (2005). ***Intranets, portais corporativos e gestão do conhecimento: análise de sua utilização em organizações brasileiras***. Tese de Doutorado, Universidade Federal de Minas Gerais. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/VALA-6T7Q4G/1/doutorado_rodrigo_baroni_de_carvalho.pdf . Acesso em: 22 mar .2025.

GILEA, J. A. (2019). ***Ciclo de vida da informação no suporte ao processo de inovação: uma proposta de modelo interativo***. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/337036530_Ciclo_de_vida_da_informacao_n_o_suporte_ao_processo_de_inovacao_Uma_proposta_de_modelo_interativo . Acesso em: 22 mar .2025.

MOLINA, L. G. (2008). ***Portais Corporativos: Tecnologias de Informação e Comunicação Aplicadas à Gestão da Informação e do Conhecimento em Empresas de Tecnologia de Informação***. Dissertação de Mestrado, Universidade Estadual Paulista – UNESP/Marília. Disponível em: https://www.marilia.unesp.br/Home/Pos-GraduacaProcessoSeletivo-2011novo/Dissertacoes/molina_lg_me_mar.pdf . Acesso em: 22 mar .2025.

PEREIRA, L. M. ***Introdução às tecnologias da informação e da comunicação***. Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), 2013. Disponível em: <https://www.ufjf.br/quimicaead/files/2013/05/ITIC-Tecnologia-da->

[Informa%C3%A7%C3%A3o-e-do-Conhecimento.pdf](#). Acesso em: 22 mar. 2025

SILVA, R. A. da. **Inovação e tecnologias da comunicação e informação na administração pública**. Brasília, ENAP, 2018. Disponível em: <https://repositorio.enap.gov.br> . Acesso em: 22 mar. 2025.

Software. Quais foram os avanços tecnológicos na educação?. Tecnologia Educacional, 2024. Disponível em: <https://programae.org.br/educacional/quaisforamos-avancostecnologicos-na-educacao/> . Acesso em: 22 mar. 2025.

SOUZA, R. C. de. **Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação**.

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), 2018. Disponível em:

https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/413/2018/12/arte_tecnologias_informacao_comunicacao.pdf. Acesso em: 22 mar. 2025.

DRUCKER, Peter. Management: **Tasks, Responsibilities, Practices**. New York:

Harper & Row, 1973. Cópia digital disponibilizada em:

[https://www.academia.edu/download/51390621/Management_](https://www.academia.edu/download/51390621/Management_-_Tasks_Responsibilities_Practices_by_Peter_Drucker_e_book.pdf)

[_Tasks_Responsibilities_Practices_by_Peter_Drucker_e_book.pdf](https://www.academia.edu/download/51390621/Management_-_Tasks_Responsibilities_Practices_by_Peter_Drucker_e_book.pdf). Acesso em: 4 abr. 2025

BRASIL ESCOLA. Metodologia de pesquisa. Disponível em: <https://meuartigo.brasi-lescola.uol.com.br/educacao/metodologia-de-pesquisa.htm>. Acesso em: 12 abr. 2025.

APÊNDICE A – EMPRESA

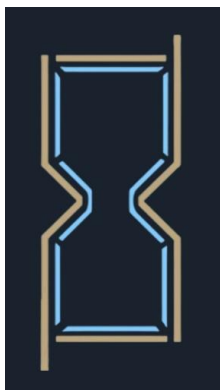


Figura 31: Logo Kairos

Fonte: Kairos

A Kairos é uma empresa de desenvolvimento de sistemas que trabalha criando, aprimorando e cuidando de softwares de outras empresas ou negócios, como por exemplo, aplicativos para gerenciar o estoque de lojas, sites de vendas, entre outros.

Slogan: Otimize seu tempo

Desejamos trazer uma maior valorização do tempo aos nossos clientes e colaboradores assim desempenhando um serviço excepcional que gere uma otimização do seu tempo que nada pode comprar, ao mostrarmos que através de nossos sites podemos economizar o tempo de venda, gerenciamento e atendimento de nossos clientes, assim o possibilitando aproveitar melhor sua vida.

Missão: Desenvolver sistemas excepcionais que atinjam todo potencial de suas ideias.

Visão(2030): Nos consolidar no mercado e gerar sucesso para os nossos clientes.

Valores: Determinação; criatividade; empatia; integridade.

Ao esclarecer a nossa missão e propor uma visão aos nossos colaboradores e clientes, visamos esclarecer nossas atitudes e objetivos até 2030, garantindo uma maior transparência para com os mesmos. Ademais, nossos valores demonstram atributos que prezamos em nosso ambiente de trabalho e em nossos relacionamentos profissionais.

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO

Durante a análise de mercado, foi feito um questionário para obter diversos dados sobre a necessidade de um sistema de centralização de informações para instituições de ensino.

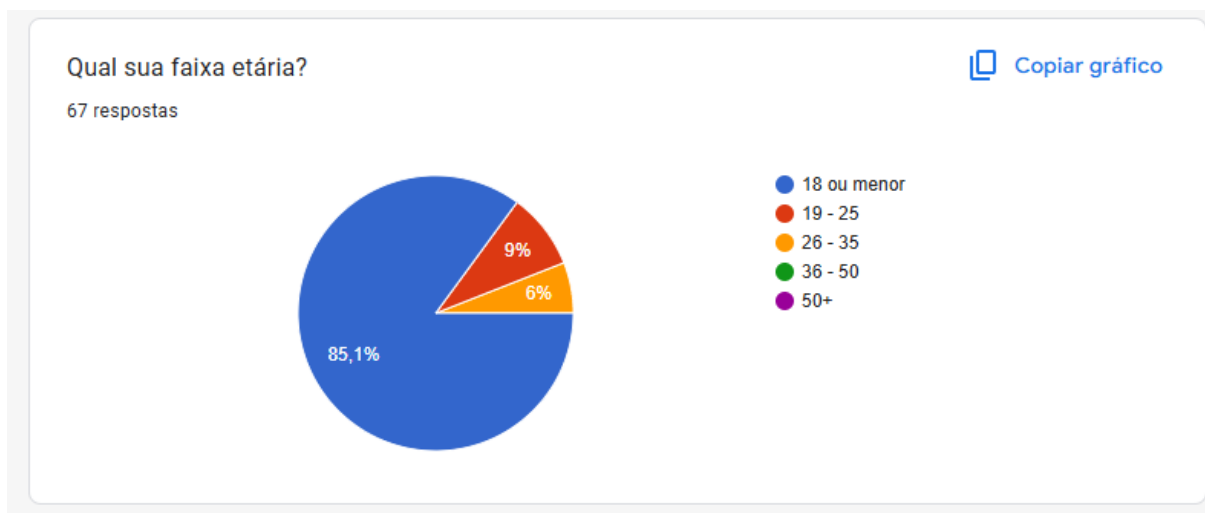


Figura 32: Questão 1: Qual sua faixa etária?

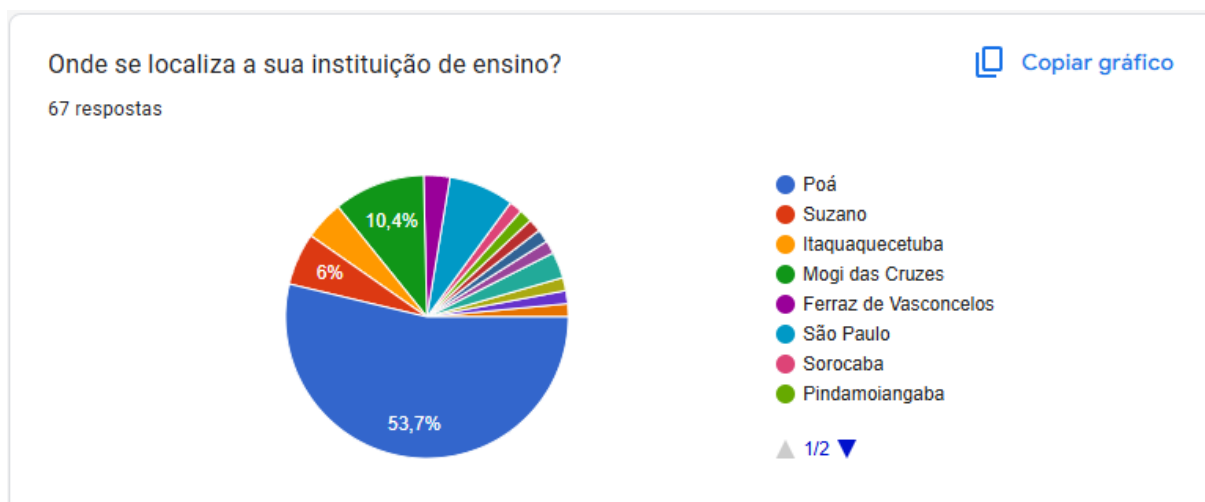


Figura 33: Questão 2: Onde se localiza a sua instituição de ensino?

A sua instituição de ensino é pública ou privada?

 Copiar gráfico

67 respostas

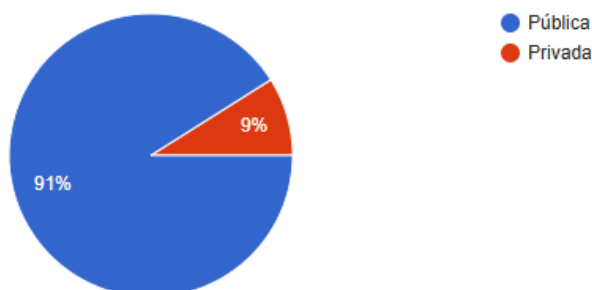


Figura 34: Questão 3: A sua instituição de ensino é pública ou privada?

Você, como aluno, se interessaria em participar de projetos extracurriculares como treinos de esportes ou clube de estudos?

 Copiar gráfico

67 respostas

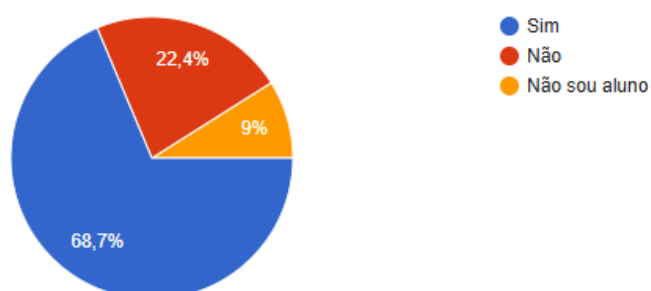


Figura 35: Questão 4: Você, como aluno, se interessaria em participar de projetos extracurriculares como treino de esportes ou clube de estudos?

Caso participasse de algum projeto, gostaria de um meio de organizar as informações com mais facilidade?

 Copiar gráfico

67 respostas

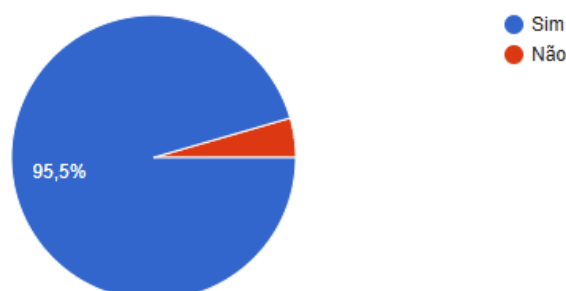


Figura 36: Questão 5: Caso participasse de algum projeto, gostaria de um meio de organizar as informações com mais facilidade?

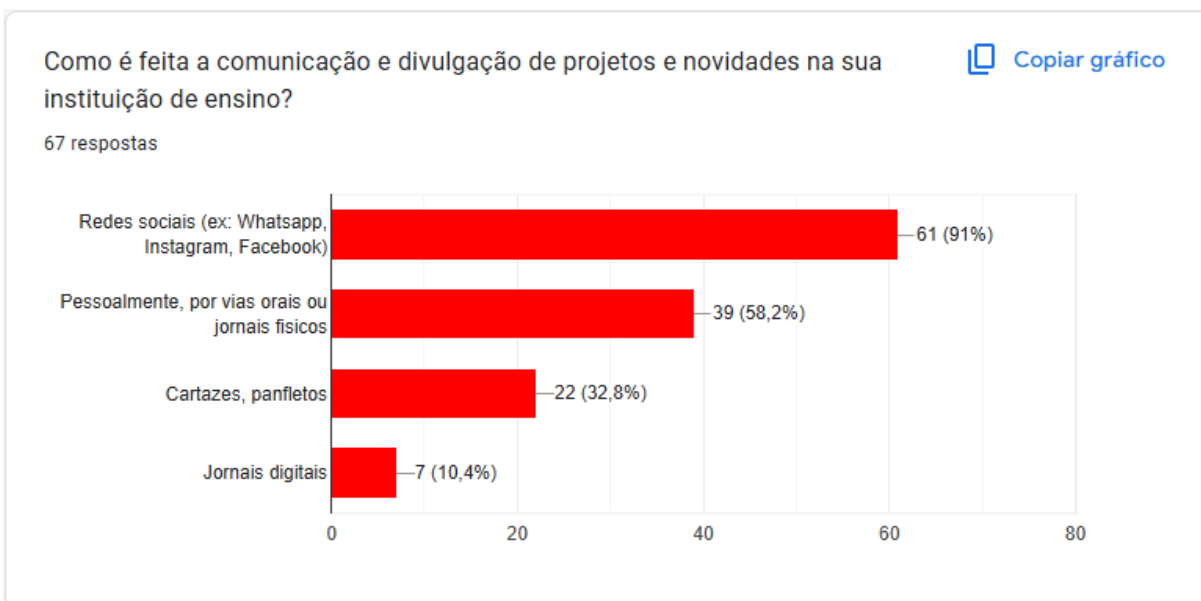


Figura 37: Questão 6: Como é feita a comunicação e divulgação de projetos e novidades na sua instituição de ensino?

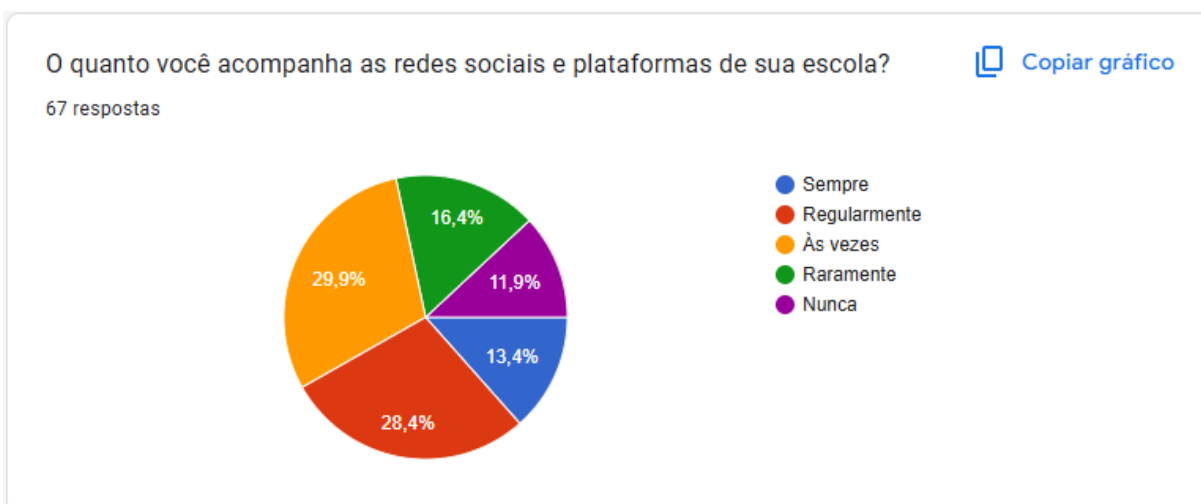


Figura 38: Questão 7: O quanto você acompanha as redes sociais e plataformas de sua escola?

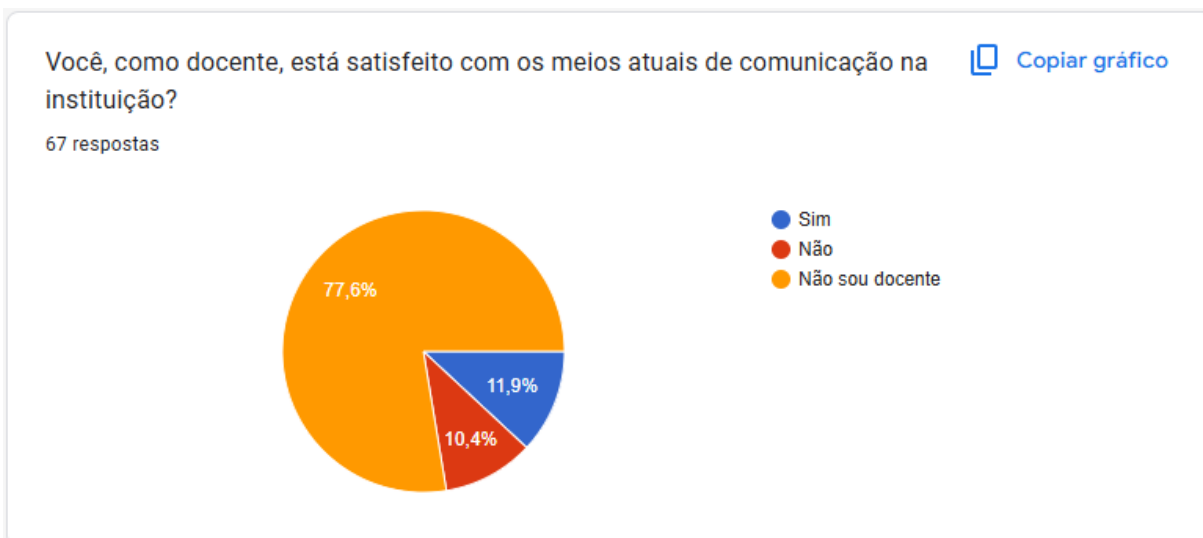


Figura 39: Questão 8: Você, como docente, está satisfeito com os meios atuais de comunicação na instituição?

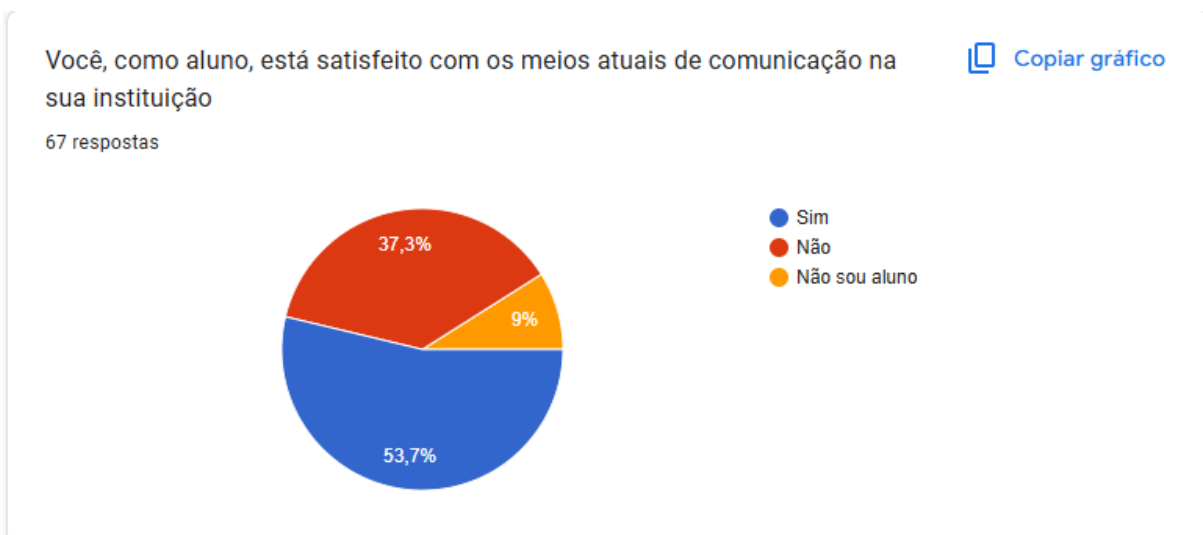


Figura 40: Questão 9: Você como aluno, está satisfeito com os meios atuais de comunicação na instituição?



Figura 41: Questão 10: Como você avalia a comunicação na sua instituição de ensino?



Figura 42: Questão 11: Você acha que um sistema para centralizar os comunicados e as informações, não dependendo somente de outros meios(ex: WhatsApp, Cartazes), seria útil?

Em uma escala de 1 a 5, o quanto você acha necessário a implementação de um sistema para centralizar as informações?

 Copiar gráfico

67 respostas

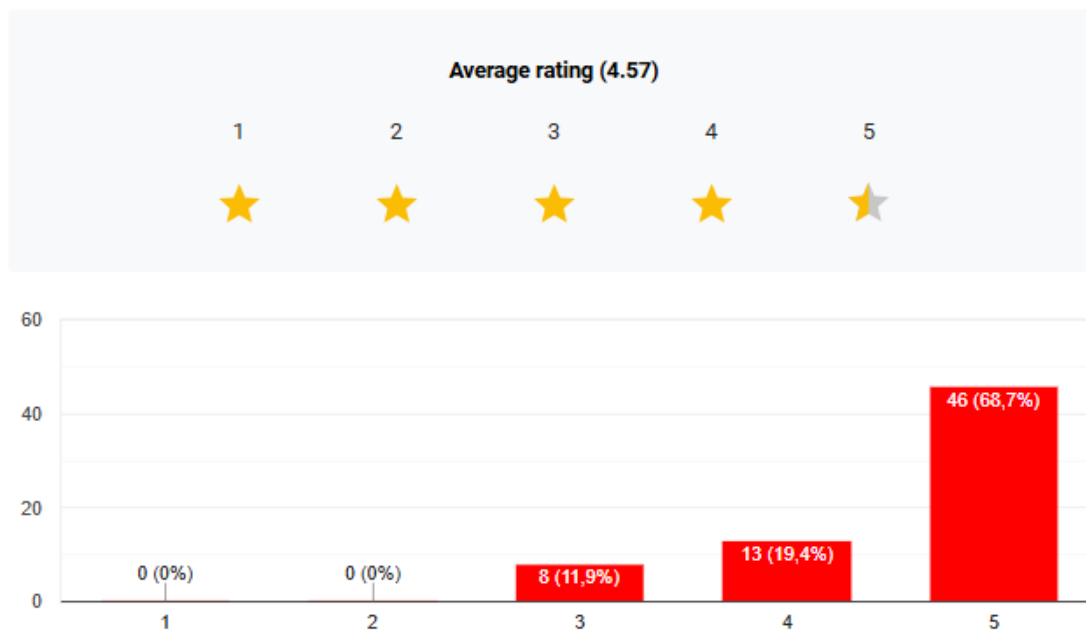


Figura 43: Questão 12: Em uma escala de 1 a 5, o quanto você acha necessário a implementação de um sistema para centralizar as informações?