

**CENTRO PAULA SOUZA
ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL DE POÁ
MTEC - DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**André Luis Costa Figueiredo
Henrique Biangolini Benossi
José Luiz Figueiredo da Silva
Kayque Eduardo Gomes
Vitor Gonçalves de Oliveira**

GERENCIADOR DE PATRIMÔNIO ESCOLAR

**Poá
2025**

André Luis Costa Figueiredo
Henrique Biangolini Benossi
José Luiz Figueiredo da Silva
Kayque Eduardo Gomes
Vitor Gonçalves de Oliveira

GERENCIADOR DE PATRIMÔNIO ESCOLAR

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso técnico em Desenvolvimento de Sistemas da Etec de Poá, orientado pela Prof. Carla, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Desenvolvedor de Sistemas.

Poá
2025

DEDICATÓRIA

Dedicamos este TCC A cada um que acreditou em nosso potencial e nos motivou a seguir em frente, deixamos nossa profunda gratidão.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente aos nossos familiares, que nos ofereceram apoio incondicional, paciência e incentivo ao longo de toda a nossa caminhada acadêmica. Sem o suporte emocional e a compreensão de cada um deles, este trabalho não seria possível.

Aos nossos professores, que compartilharam conhecimento, experiência e dedicação, contribuindo diretamente para nossa formação pessoal e profissional. Suas orientações e ensinamentos foram fundamentais para o desenvolvimento deste projeto e para nossa evolução ao longo do curso.

Agradecemos também aos colegas e amigos que estiveram ao nosso lado durante essa jornada, oferecendo ajuda, motivação e companheirismo nos momentos mais desafiadores.

Por fim, expressamos nossa gratidão ao Centro Paula Souza e à Escola Técnica Estadual de Poá pela estrutura, oportunidades e ambiente de aprendizagem que possibilitaram a realização deste trabalho. A todos que, de alguma forma, contribuíram para a concretização deste TCC, o nosso muito obrigado.

EPÍGRAFE

“É erro vulgar confundir o desejar com o querer. O desejo mede os obstáculos; a vontade vence-os.”

Alexandre Herculano

RESUMO EM LÍNGUA NACIONAL

O gerenciamento de patrimônio escolar a forma é uma atividade essencial para que os bens públicos de uma escola sejam cuidados, assegurando que sejam mantidos em bom estado, organizados e monitorados. Hoje em dia, várias escolas, como a ETEC de Poá, ainda utilizam métodos manuais o que pode levar à perda de dados, falhas e complicação. Este projeto tem como objetivo criar um software para ajudar a gerenciamento do patrimônio da escola, melhorando a forma como os itens são registrados, consultados, atualizados e como os relatórios são feitos. Incorporando importantes modernizações, como um login seguro, a capacidade de registrar e organizar os itens, e recursos como uma tela fácil de usar e proteção de dados. A ideia é que este programa não só modernize a gestão do patrimônio, mas também faça com que todos na escola entendam a importância de cuidar dos bens públicos, diminuindo os gastos com consertos e reposições.

Palavras-chave: Gestão. Patrimônio. Organização. Gerenciamento.

ABSTRACT IN FOREIGN LANGUAGE

School asset management is an essential activity to ensure that a school's public assets are cared for, ensuring that they are kept in good condition, organized, and monitored. Today, many schools, such as ETEC de Poá, still use manual methods, which can lead to data loss, errors, and complications. This project aims to create software to help manage school assets by improving the way items are recorded, consulted, updated, and how reports are generated. It incorporates important modernizations such as a secure login, the ability to record and organize items, and features such as an easy-to-use screen and data protection. The idea is that this program will not only modernize asset management, but also make everyone in the school understand the importance of caring for public assets, reducing costs with repairs and replacements.

Keywords: management; assets; organization; administration.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Canvas	11
Figura 2: Kanban	14
Figura 3: Logo HTML	15
Figura 4: Logo CSS	15
Figura 5: Logo JavaScript	16
Figura 6: Logo PHP	16
Figura 7: Logo BrModelo	17
Figura 8: Logo MySQL	17
Figura 9: Logo Photoshop	18
Figura 10: Logo Visual Studio Code	18
Figura 11: Caso de uso	20
Figura 12: Página de login.....	24
Figura 13: Página inicial (1).....	25
Figura 14: Página inicial (2).....	26
Figura 15: Página de patrimônio (1)	27
Figura 16: Página de patrimônio (2).....	27
Figura 17: Página de patrimônio (3).....	28
Figura 18: Perfil do Usuário (1)	29
Figura 19: Página do Usuário (2)	30
Figura 20: Gerenciamento de usuários (1).....	31
Figura 21: Gerenciamento de usuários (2).....	31
Figura 22: Logo WORKEASE.....	37

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Requisitos funcionais	12
Tabela 2: Requisitos não funcionais	13
Tabela 3: Usuário	21
Tabela 4: Cargo	22
Tabela 5: Acesso	22
Tabela 6: Categoria	22
Tabela 7: Item.....	23
Tabela 8: Status_item	23

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

(CPS) Centro Paula Souza p. 5

(Etecs) Escolas Técnicas Estaduais p. 5

(Fatecs) Faculdades de Tecnologia do Estado de São Paulo p. 5

(USP) Universidade de São Paulo p. 6

(DPAT) Divisão de Patrimônio p. 9

(XP) Extreme Programming p. 13

(UML) Linguagem de Modelagem Unificada p. 19

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	5
1.1 Problema	7
1.2 Justificativa	7
1.3 Objetivo geral.....	10
1.4 Objetivos específicos	10
1.5 Hipóteses.....	10
2 METODOLOGIA	11
2.1 CANVAS	11
2.2 Análise de Requisitos.....	11
2.2.1 Requisitos funcionais	11
2.2.2 Requisitos não funcionais	12
2.3 Técnicas Utilizadas	13
2.4 KANBAN.....	14
2.5 Modelo de Desenvolvimento de Software/Metodologias Ágeis	14
2.5.1 Metodologia XP (Extreme Programming)	14
3 DESENVOLVIMENTO	15
3.1 Linguagens utilizadas	15
3.2 Ferramentas de Banco de Dados	16
3.3 Ferramentas de Apoio.....	17
4 ANÁLISE DE SISTEMAS	19
4.1 UML – Diagrama de Caso de Uso.....	19
4.2 Banco de dados.....	21
4.2.1 Dicionário de dados	21
5 PROJETO.....	24
5.1 Telas e funcionalidades.....	24
CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS	34
Apêndice A – WORKEASE	37

Apêndice B – Questionário	38
---------------------------------	----

1 INTRODUÇÃO

O primeiro registro de inventário patrimonial ocorreu na Itália, algo que já era esperado devido as origens da contabilidade e também formalização dos processos contábeis na região. Segundo alguns historiadores, como por exemplo A.C. Littleton em "Accounting Evolution to 1900" (1933), livro que demonstra a evolução da contabilidade como resposta às necessidades econômicas, o primeiro inventário de ativos da maneira que conhecemos na contabilidade moderna foi realizado pelos militares na Itália. Os militares além de registrarem o arsenal, registravam outros itens como uniformes, bússolas, binóculos e outros bens que formavam seus patrimônios. Além de apenas contar esses equipamentos, esses militares identificavam esses equipamentos de modo singular utilizando registros como pintura ou impressão no metal. Com o tempo, o inventário patrimonial passou a ser cada vez mais comum, sendo utilizado para o gerenciamento de bens e úteis para organização e comércio. Ele reúne todo o patrimônio imobilizado de uma empresa, o que proporciona uma fácil e completa identificação de bens imobilizados, assim como assim como gestão de irregularidades, caso haja.

No mundo contemporâneo esses métodos podem ser substituídos por sistemas que facilitam a contagem e identificação de patrimônio, e empresas como a Monday conseguiram enxergar isso. A monday.com, desenvolvida em Israel no ano de 2012, é um Sistema Operacional de Trabalho que possibilita organizações administrar com facilidade seus fluxos de trabalho e integrado a isso possuem diversos gerenciadores pra diversas áreas distintas, incluindo para a área de contabilidade.

Conforme integramos e automatizamos, construímos fluxos de trabalho, criamos modelos e expandimos nossa comunidade além de nossas expectativas mais loucas, continuamos a crescer. Foi por meio dessa jornada que o Work OS monday.com nasceu. (Site da Monday 2012)

Fundada em São Paulo, no ano de 2012, a Runrun.it é uma empresa brasileira desse mesmo ramo, que aplica no Brasil funcionalidades para facilitar a comunicação, gestão e atividades operacionais em empresas, com um único software.

A nossa história começa em meados de 2013, quando lançamos a primeira versão comercial do Runrun.it, software para gestão de tarefas, projetos e o fluxo do trabalho, com investimentos da Monashees Capital e da 500 Startups.

A ideia, porém, é anterior: o Runrun.it foi criado para solucionar os problemas de gestão vivenciados pelos fundadores (AC Soares, Franklin Valadares e Patrick Lisboa) enquanto ainda estavam à frente de uma empresa de consultoria de tecnologia. (Site da Runrun.it 2012)

Para diversos autores, a gestão do patrimônio público é uma tarefa complexa. Franceschini e Gurgel; autores de Administração de materiais e do patrimônio, um estudo publicado em 2002 sobre a relação entre a gestão de bens patrimoniais e a administração de materiais, analisaram que, dentro de uma instituição pública, esta tarefa é a que necessita de mais envolvimento, cuidado, controle e gestão por todos os envolvidos. O Estatuto do Servidor Público, Lei nº 8.112 de 11 de dezembro de 1990 em seu Art. 116, item VII, indica a responsabilidade do servidor com o bem público é a de cuidar, zelar e preservar o material, prevendo punições para quem não o cumprir. Em decorrência da necessidade de uma melhor gestão financeira e administrativa, a Universidade de São Paulo (USP), aderiu a criação do Mercurio, um Software de gestão patrimonial com o objetivo de facilitar e promover uma melhor organização.

Tendo a gestão patrimonial com suma importância legal, a adesão a sistemas para a gestão facilita a criação e manutenção do inventário. A ETEC de Poá não obtém um sistema responsável para a gestão, ainda utilizando da escrita e marcação nos itens do patrimônio, criando possibilidades de perda de informação, erro gráfico e armazenamento.

Essa importância se dá, pois, a gestão de patrimônio é um dos setores mais importantes no contexto financeiro e empresarial. Trata-se do processo de organizar e administrar bens ou ativos, surgindo da necessidade de identificá-los e organiza-los facilmente de forma eficiente. Inicialmente a ideia de gerir o patrimônio escolar se dá pela gestão pública e conseqüentemente pela burocracia aplicada.

A burocracia, foi responsável por impulsionar e instituir a igualdade e a universalidade dos serviços, bem como a regularidade e a estabilidade na prestação dos serviços públicos. Com o passar dos anos, cresceram as demandas dos cidadãos, exigindo não apenas que certas demandas fossem cobertas satisfatoriamente, mas que estas fossem de forma mais eficiente e eficaz possível. (Disciplina 3.1: debate contemporâneo da gestão pública Prof. José Matias Pereira, 2012, p.10)

Como foi exemplificado a burocracia, impulsiona e melhora a prestação do serviço público. Ao trazer esse conceito para a gestão escolar, a utilização de processos pode ajudar a impulsionar o ensino por meio de uma boa organização, facilitando casos de

controle e manutenção de bens sem atrapalhar o andamento de atividades escolares. Visando a busca de uma boa organização, o Estudo de Caso – Depredação do Patrimônio Escolar do Governo do Paraná, aborda que:

A escola representa um espaço de convivência social, de integração de ideias e pessoas, mas também de confronto e conflito, portanto um espaço suscetível a depredação do patrimônio. O aluno procura atingir a escola, por ser esta o espaço mais próximo de sua convivência social, e diante disto, as escolas públicas convivem com o problema da depredação do patrimônio escolar por anos e anos, onde os alunos são os principais responsáveis pelo vandalismo. É preciso ser feito algo contra o vandalismo ao Patrimônio Público, e acredita-se que a Educação seja o caminho para se iniciar este enfrentamento. É necessário conscientizar o cidadão de que o dinheiro gasto para a compra e conserto dos bens recebidos, principalmente nas escolas, provém dos impostos arrecadados e os recursos gastos com reformas, reposições, consertos e outras ações, poderiam ser aplicados em benefícios para a própria comunidade escolar. (Disciplina 3.1: debate contemporâneo da gestão pública Prof. José Matias Pereira, 2012, p.4)

Nesse contexto, um sistema gerenciador de patrimônio escolar é o próximo passo, na facilitação desse processo, pois proporcionaria suporte no registro e avaliação dos bens, facilitando a organização de reparos, manutenções, compras e o gerenciamento geral desses bens.

1.1 Problema

Como o gerenciamento de patrimônio público pode se tornar mais eficiente na administração de ativos?

1.2 Justificativa

A importância de uma boa gestão de patrimônio é visível em diversos ambientes públicos e privados. De acordo com Ariel Afonso em uma manchete no site Sispro. O controle inadequado do patrimônio pode gerar confusão, gasto excessivo de tempo, prejuízos financeiros e, dependendo da situação, pode levar uma empresa à falência. Tomando como exemplo uma empresa de aluguel de impressoras, caso não haja adequada gestão do patrimônio que essa empresa possui, pode ocorrer inconsistências como a locação de uma impressora que já foi alugada, gerando assim insatisfação do cliente e num efeito em cadeia, prejuízos para essa empresa.

Além disso uma boa gestão patrimonial, dificulta que ocorra desvios ou roubo dos bens de uma empresa, pois esses bens estarão sendo rastreados. Com isso, um gestor de patrimônio contribuiria para a boa administração dos bens de uma

instituição, facilitando o registro e atualização desses bens, e sua implementação otimizaria o tempo e produtividade.

Com o estudo da necessidade da gestão de patrimônio, foi possível identificar a possibilidade de otimizar e aprimorar o controle já existente em instituições que não possuem um software voltado para a manutenção desses bens. A escolha do tema se dá pois o uso de tecnologias na administração patrimonial pode proporcionar um gerenciamento mais eficiente e preciso dos recursos, potencializando as qualidades de uma boa organização. Conforme demonstrado no artigo *The Role of Technology in Asset Management and Portfolio Optimization (2024)*, a tecnologia é uma aliada em toda a área econômica e, conseqüentemente, na gestão patrimonial, atuando como um recurso que facilita a aplicação de um conceito já estabelecido, mas nem sempre implementado com o máximo de tecnologia e otimização disponíveis.

Outra necessidade que é facilitada pelo gerenciamento de patrimônio é que segundo o parágrafo único do art. 70 da constituição federal brasileira, que explicita que qualquer pessoa física ou jurídica que utilize, guarde, arrecade, gerencie ou administre bens públicos deve prestar contas periodicamente ao Estado, criando a responsabilidade de um rastreio organizado pela instituição, que necessita de meio eficientes para tal. Outra forma de sustentar isso se dá pelo estudo realizado pelo Davenport (2002), as grandes empresas necessitam de sistemas informatizados que integrem diversas áreas e departamentos. O escritor ainda destaca que, aderindo a sistemas informatizados, há ganhos de produtividade, eficiência e um melhor tempo de resposta, aumentando o alcance de processos, disponibilizando acesso rápido para visualizações consolidadas e consistentes de seus processos.

A integração de sistemas consistentes em ambientes públicos educacionais, como Mercurio da USP, como demonstrado no próprio site da USP, é uma alternativa às gravações caligráficas em papel que cria uma maior possibilidade de perda de informações por rasuras, vandalismo, desposse, ETC. Um sistema informatizado em um contexto educacional para o patrimônio público auxilia na constância de atualização e gestão da informação, com menor possibilidade de perda. O uso de tal pelos agentes responsáveis pode melhorar a eficiência, disponibilizando mais tempo para outras atividades produtivas em outras funções.

Tendo em vista os projetos internos que já iniciaram ou iniciarão atividades na Etec de Poá nos próximos meses, como o replanejamento da biblioteca conforme

divulgado no Instagram oficial da escola, desenvolver um sistema de gerenciamento de patrimônio neste momento será de grande ajuda à administração escolar, uma vez que o sistema será responsável por armazenar os dados dos patrimônios da escola e facilitar suas atualizações.

Por permitir que a diretoria da escola utilize o sistema e insira os dados, não há necessidade de acessar informações privadas, e com o auxílio de funcionários responsáveis por este gerenciamento, assim como seus problemas e dificuldades, é possível desenvolver um software que ajude a escola de uma forma geral. Considerando que a escola já possui registros físicos dos patrimônios e que possui dispositivos que estejam sempre disponíveis para os que realizam a administração dos patrimônios, o projeto pode ser aplicado sem maiores dificuldades.

Como mostrado no estudo “Gestão de patrimônio público: estudo de caso em uma prefeitura municipal localizada no sul de Minas Gerais”. Muitas instituições, em sua maioria públicas, carecem de um gerenciamento ágil e organizado de patrimônio, utilizando unicamente o meio físico de registro. A oferta de uma nova tecnologia acessível, que não apenas otimizaria esse controle, mas de uma maneira intuitiva, transparente e eficiente, é um motivo pelo qual instituições se interessariam em empregar nosso projeto.

O público-alvo do nosso projeto são instituições de ensino que estão carentes de uma sistematização e otimização do gerenciamento patrimonial. A ideia principal é que o sistema seja ofertado especificamente para este público, tendo em vista que muitas escolas comumente utilizam apenas registros manuais, enfrentando desafios como a desorganização, perda de informações e grande gasto de tempo. Porém, futuramente o sistema pode ser expandido para outras instituições que necessitam de um controle de bens, como universidades ou secretarias de educação.

Em síntese, o sistema gerenciador de patrimônio surge como uma solução prática e intuitiva, atendendo a carência de instituições que enfrentam desafios na organização e controle de bens materiais. Ao oferecermos uma ferramenta para automatizar processos, reduzir erros, auxiliar na transparência, o sistema se mostra viável em sua implementação, uma vez que seus benefícios o tornam um investimento estratégico para as instituições de ensino.

1.3 Objetivo geral

Fornecer uma alternativa de auxílio em relação à gestão do patrimônio público escolar.

1.4 Objetivos específicos

- Organizar o catálogo de ativos;
- Otimizar o cadastro e remoção de itens;
- Facilitar a consulta do inventário;
- Evitar a perda e duplicidade de informações.

1.5 Hipóteses

O gerenciamento de patrimônio público pode se beneficiar com a sistematização das etapas referentes à administração dos ativos no inventário. Apesar de serem instituições públicas, cada uma é voltada a sua devida área, portanto, exigem processos diferentes para um bom gerenciamento de inventário. A sistematização desse processo é responsável por auxiliar individualmente cada necessidade, permitindo assim, uma otimização do gerenciamento patrimonial público de forma geral.

Desde a década de 1980, muitos países desenvolvidos e em desenvolvimento estão iniciando reformas na gestão do setor público. Os principais motivos para o início das reformas do setor público foram a ineficiência e a ineficácia do setor público. (ECA, 2003).

Nosso projeto sistematizará esse processo que na ETEC de Poá é feito manualmente, criando uma interface intuitiva que facilite a consulta e administração dos bens.

2 METODOLOGIA

Com base na pesquisa feita pela equipe FM2S (2020) a metodologia se refere a abordagem de pesquisa e estudos que serão desenvolvidos, além da maneira que a análise de dados será realizada.

2.1 CANVAS



Figura 1: Canvas

Fonte: <https://canvas-apps.pr.sebrae.com.br/>

2.2 Análise de Requisitos

O grupo, em conjunto, discutiu e definiu uma série de requisitos necessários para a criação do software, com base nos estudos já realizados sobre a área, o que ajudou a alinhar nosso pensamento quanto às necessidades que o sistema deve suprir dentro de suas limitações.

2.2.1 Requisitos funcionais

REQUISITO	DESCRIÇÃO
-----------	-----------

Login	O usuário deve realizar o login com usuário, CPF e senha.
Registro de patrimônios	Os administradores devem ter a capacidade de criar novos registros no sistema.
Atualização de dados	Os administradores devem ter a capacidade de atualizar os dados registrados.
Exclusão de dados	Os administradores devem ter a capacidade de excluir os registros.
Gerar relatórios	O sistema deve ter a capacidade de exportar dados.
Consultar dados	O usuário deve ser capaz de consultar dados.
Gerenciar usuários	Os administradores devem ser capazes de gerenciar os usuários.
Histórico de alteração	O sistema deve gerar relatórios sobre as últimas alterações do sistema.
Registro de usuário	O sistema deve permitir o registro dos usuários.
Registro de categorias	O sistema deve ser capaz de categorizar os dados.

Tabela 1: Requisitos funcionais

Fonte: Work Ease, 2025

2.2.2 Requisitos não funcionais

REQUISITO	DESCRIÇÃO
Interface intuitiva	A interface deve ser amigável ao usuário.
Otimização do sistema	O sistema deve ser rápido, sem repetições em seu código.
Disponibilidade do sistema	O sistema deve ser acessível para o uso do administrador.

Proteção de dados	O sistema deve ser capaz de esconder as informações sensíveis dos usuários.
Compatibilidade	O sistema deve estar disponível em diferentes dispositivos.
Escalabilidade	O sistema deve adaptar-se as necessidades de quantidade de usuários.
Revisão do sistema	A otimização do sistema deve gerar facilidade para manutenções futuras.
Conexão com a internet	O sistema pode ser utilizado de forma on-line.
Desempenho	O sistema deve ser capaz de processar as mudanças de informações com facilidade com base na necessidade.
Praticidade	O sistema deve ser prático para o usuário manejar.

Tabela 2: Requisitos não funcionais

Fonte: Work Ease, 2025

2.3 Técnicas Utilizadas

As técnicas utilizadas no projeto serão as sessões de “Brainstorming”, questionário, entrevista, prototipagem e o estudo de sistemas semelhantes, para dar fundamento ao nosso software.

2.4 KANBAN

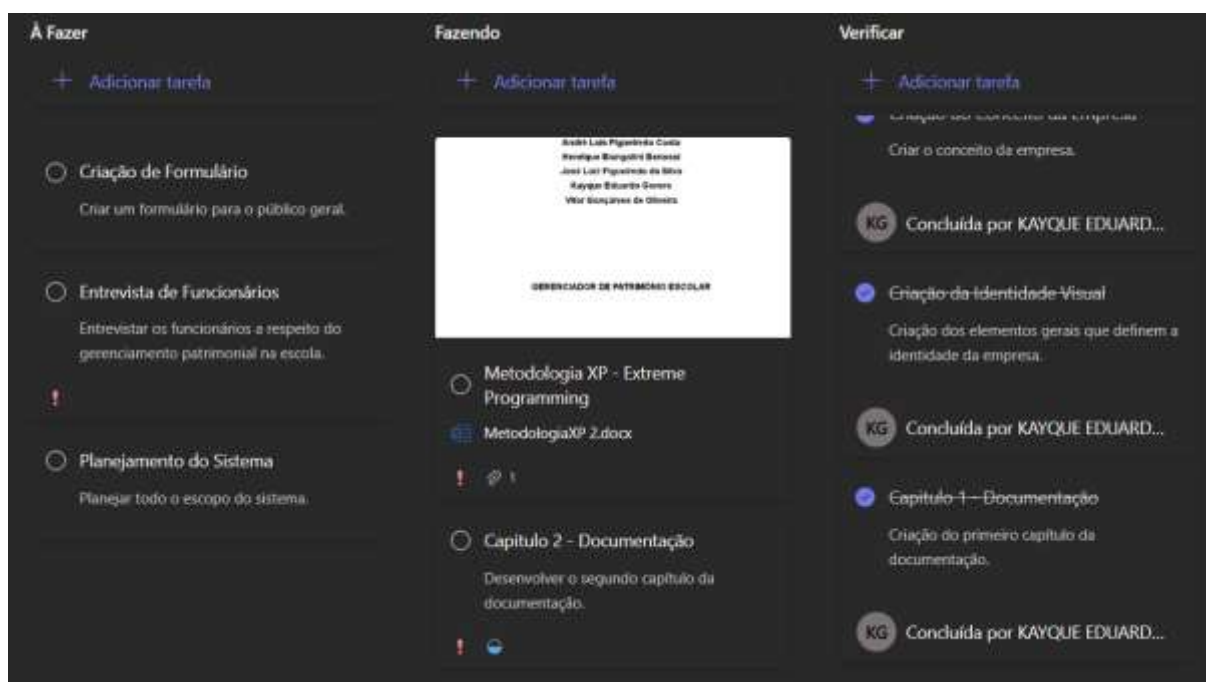


Figura 2: Kanban

Fonte: <https://planner.cloud.microsoft/>

2.5 Modelo de Desenvolvimento de Software/Metodologias Ágeis

As metodologias ágeis são um conjunto de práticas, geralmente aplicadas em equipe, voltadas ao desenvolvimento de software. Elas surgiram como uma alternativa aos métodos tradicionais, que costumavam ser mais rígidos e demoravam mais para apresentar resultados. Diferentemente desses métodos, as metodologias ágeis trabalham com entregas menores, porém mais frequentes, o que permite acompanhar continuamente o progresso do projeto. Esse formato favorece a realização de ajustes ao longo do desenvolvimento, já que as entregas constantes oferecem uma visão geral do produto e permitem mudanças conforme as necessidades identificadas.

2.5.1 Metodologia XP (Extreme Programming)

De acordo com SYDLE a metodologia XP tem grande funcionalidade em certos tipos de projeto, pois se baseia em uma abordagem ágil, focada em ciclos de desenvolvimento curtos e uma boa comunicação entre os participantes da equipe. Em relação a nosso projeto entregamos um "ciclo de desenvolvimento" a cada semana, realizamos testes antes de cada entrega e buscamos uma boa comunicação fazendo da metodologia XP a mais coerente para nosso modelo de trabalho.

3 DESENVOLVIMENTO

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

3.1 Linguagens utilizadas



Figura 3: Logo HTML

Fonte: <https://bognarjunior.wordpress.com/2014/11/23/quais-as-diferencas-entre-as-versoes-4-e-5-do-html/>

O HTML (HyperText Markup Language) é a linguagem padrão utilizada para a estruturação de páginas web. Foi empregado no projeto para definir a organização e o conteúdo das interfaces do sistema, servindo como base para a construção das telas.



Figura 4: Logo CSS

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

O CSS (Cascading Style Sheets) é uma linguagem utilizada para estilização de páginas web. No projeto, foi responsável por definir a aparência das interfaces, controlando cores, fontes, espaçamentos e o layout, tornando o sistema mais intuitivo e visualmente agradável.



Figura 5: Logo JavaScript

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

O JavaScript é uma linguagem de programação voltada para o desenvolvimento web, que possibilita a criação de páginas dinâmicas e interativas. No sistema, foi utilizado para implementar funcionalidades e comportamentos que tornam a navegação mais fluida e responsiva.



Figura 6: Logo PHP

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

O PHP (Hypertext Preprocessor) é uma linguagem de programação voltada para o desenvolvimento web no lado do servidor. No projeto, foi usada para processar dados, integrar o sistema ao banco de dados e garantir a comunicação entre as interfaces e as informações armazenadas.

3.2 Ferramentas de Banco de Dados



Figura 7: Logo BrModelo

Fonte: <https://github.com/brmodeloweb/brmodelo-app>

A plataforma de código aberto brModelo oferece ferramentas de apoio para o desenvolvimento de uma modelagem conceitual e lógica de dados. No desenvolvimento do projeto, essas ferramentas foram utilizadas para a criação dos modelos conceitual e lógico do nosso sistema.



Figura 8: Logo MySQL

Fonte: <https://fr.wikipedia.org/wiki/MySQL>

O MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional de código aberto. Foi a tecnologia escolhida no projeto para armazenar e organizar os dados do sistema, permitindo consultas rápidas e seguras, além de garantir a integridade das informações.

3.3 Ferramentas de Apoio



Figura 9: Logo Photoshop

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

O Adobe Photoshop é um software de edição e manipulação de imagens amplamente utilizado no design gráfico. No projeto, foi empregado como ferramenta de apoio para a criação e tratamento de elementos visuais, como logotipos, ícones e ajustes em imagens.



Figura 10: Logo Visual Studio Code

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Visual_Studio_Code

O Visual Studio Code é um editor de código-fonte criado pela Microsoft, e atualmente é o mais utilizado no mercado. Durante o projeto foi a plataforma principal utilizada na codificação das linguagens utilizadas, como JavaScript.

4 ANÁLISE DE SISTEMAS

Conforme descrito por eniac (2025) a análise de sistemas é o estudo que tem a finalidade de compreender os processos, que tal sistema exerce ou sofre, como possíveis comportamentos e ou aplicações, utilizando dessa análise para formular soluções para possíveis problemas. O analista de sistemas, identifica os problemas do sistema, define os requisitos e traduz a necessidade do negócio com base nos problemas e efetivamente projeta o sistema. Outras funções, como a de garantir a segurança, otimizar ou até o teste do ambiente do usuário também podem fazer parte da função do analista.

4.1 UML – Diagrama de Caso de Uso

A Linguagem de Modelagem Unificada (UML) é um modelo padronizado que ajuda a descrever a programação, de forma simplificada, e visualizar a arquitetura e design, melhorando a comunicação entre os membros da equipe de desenvolvimento, mesmo que a equipe não tenha conhecimento de como funciona programação, fazendo da UML essencial para a documentação de um projeto. Esse tópico foi discutido pela Miro, assim como o uso de introduzir ao cliente certas ideias e demonstrar como o projeto funcionará, por meio dos diagramas. Uma das principais abordagens é o diagrama de caso de uso que é a representação que descreve graficamente as interações dos usuários e as funcionalidades do sistema.

4.2 Banco de dados

Um banco de dados é um sistema organizado para armazenar, gerenciar e acessar informações de forma estruturada. Ele permite que os dados sejam guardados em tabelas relacionadas, evitando redundâncias e facilitando consultas rápidas, alterações e exclusões.

4.2.1 Dicionário de dados

De acordo com Purestorage o dicionário de dados é uma coleção organizada, que mapeia e descreve elemento de dados, podendo ser, nomes, tipos, formatos entre outros, para um banco de dados. Funciona como um glossário, descrevendo os objetos de dados, que se feito sobre convenções padronizadas pode permitir que os usuários possam interpretar facilmente o banco de dados.

Usuário				
CAMPO	TIPO DE DADO	TAMANHO	NULO	DESCRIÇÃO
Id_user	INTEGER	10	Não	Chave primária do usuário.
fk_cargo	INTEGER	10	Não	Chave estrangeira que representa uma relação entre essa tabela e a tabela cargo.
nome	VARCHAR	50	Não	Nome do usuário.
cpf	VARCHAR	11	Não	CPF do usuário.
contato	VARCHAR	100	Não	Todas as formas de contato do usuário.
email	VARCHAR	100	Não	Email do usuário para login.
username	VARCHAR	20	Não	Nome de usuário.
senha	VARCHAR	50	Não	Senha do usuário.
foto_user	VARCHAR	50	Não	Foto da conta do usuário.

Tabela 3: Usuário

Fonte: Work Ease, 2025

Cargo

CAMPO	TIPO DE DADO	TAMANHO	NULO	DESCRIÇÃO
Id_cargo	INTEGER	10	Não	Chave primária do cargo.
desc_cargo	VARCHAR	100	Não	Descrição dos cargos.
nome_cargo	VARCHAR	20	Não	Nome do cargo.

Tabela 4: Cargo

Fonte: Work Ease, 2025

Acesso				
CAMPO	TIPO DE DADO	TAMANHO	NULO	DESCRIÇÃO
Id_acesso	INTEGER	10	Não	Chave primária do acesso.
fk_cargo	INTEGER	10	Não	Chave estrangeira que representa uma relação entre essa tabela e a tabela cargo.
fk_categoria	INTEGER	10	Não	Chave estrangeira que representa uma relação entre essa tabela e a tabela categoria.

Tabela 5: Acesso

Fonte: Work Ease, 2025

Categoria				
CAMPO	TIPO DE DADO	TAMANHO	NULO	DESCRIÇÃO
Id_categoria	INTEGER	10	Não	Chave primária da categoria.
cor	VARCHAR	50	Não	Cor da categoria.
nome_categoria	VARCHAR	20	Não	Nome da categoria.
descricao_categoria	VARCHAR	100	Não	Descrição das categorias.

Tabela 6: Categoria

Fonte: Work Ease, 2025

Item				
CAMPO	TIPO DE DADO	TAMANHO	NULO	DESCRIÇÃO
Id_item	INTEGER	10	Não	Chave primária do item.
fk_status	INTEGER	10	Não	Chave estrangeira que representa uma relação entre essa tabela e a tabela status_item.
fk_categoria	INTEGER	10	Não	Chave estrangeira que representa uma relação entre essa tabela e a tabela categoria.
nome_item	VARCHAR	20	Não	Nome do item.
foto_item	VARCHAR	50	Não	Foto do item.
quantidade	VARCHAR	100	Não	Quantidade de itens.
descricao_item	VARCHAR	20	Não	Descrição do item.

Tabela 7: Item

Fonte: Work Ease, 2025

Status_item				
CAMPO	TIPO DE DADO	TAMANHO	NULO	DESCRIÇÃO
Id_status	INTEGER	10	Não	Chave primária do status.
nome_status	INTEGER	50	Não	Nome do status.

Tabela 8: Status_item

Fonte: Work Ease, 2025

5 PROJETO

Ao longo do projeto, foram construídos interfaces e recursos que atendem às necessidades administrativas da escola, como cadastro de categorias, registro de itens, controle de usuários e configurações personalizadas, as imagens apresentadas nesta seção ilustram as telas projetadas.

5.1 Telas e funcionalidades

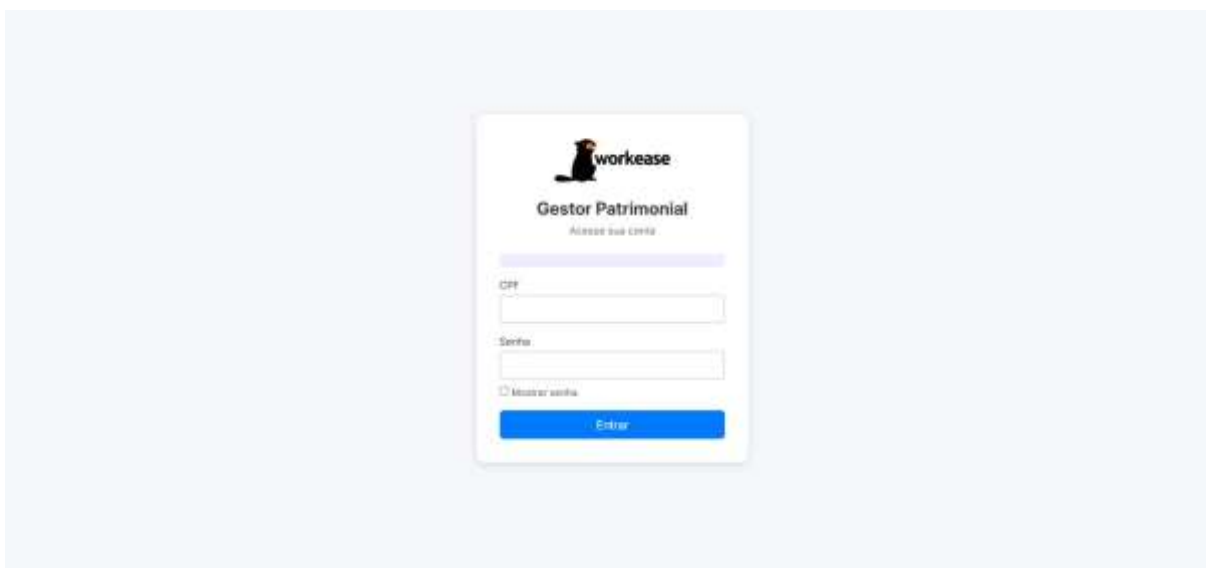


Figura 12: Página de login

A página acima é interface de login do sistema, desenvolvida para permitir o acesso seguro dos usuários ao ambiente interno da plataforma. No centro da tela, um cartão (card) apresenta o logotipo da aplicação seguido do título e da instrução “Acesse sua conta”. O formulário solicita CPF e senha, oferecendo também a opção de visualizar a senha antes do envio. Caso os dados inseridos estejam incorretos, uma mensagem de aviso é exibida no próprio card. Visualmente, a página adota um

design limpo e moderno, com fundo claro, elementos centralizados e uma paleta neutra que destaca o botão azul de “Entrar”, garantindo clareza e facilidade de uso.



Figura 13: Página inicial (1)

A página apresentada corresponde ao painel principal do Gestor Patrimonial Escolar, onde são exibidas todas as categorias de itens cadastradas no sistema. Cada categoria aparece organizada em cartões individuais, com cor lateral personalizada, nome, descrição e um botão para visualizar seus detalhes. Usuários administradores têm acesso à funções adicionais, como editar ou criar novas categorias, visíveis por meio dos botões e ícones específicos. À esquerda, um menu lateral retrátil reúne as principais seções do sistema, categorias, usuários (para administradores), relatórios, configurações e sair, além das informações de perfil do usuário logado. O layout privilegia organização, clareza e praticidade, permitindo que diferentes níveis de usuários naveguem e administrem o patrimônio escolar de maneira simples e intuitiva, modificando a página com base em seu nível.

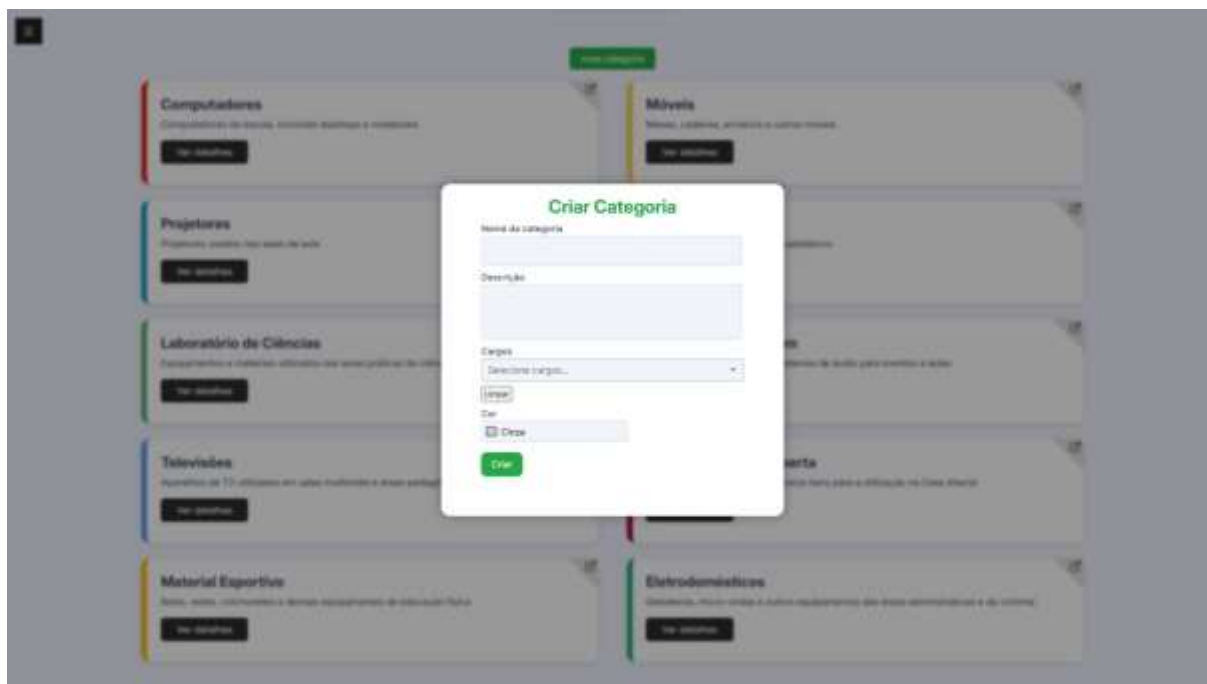
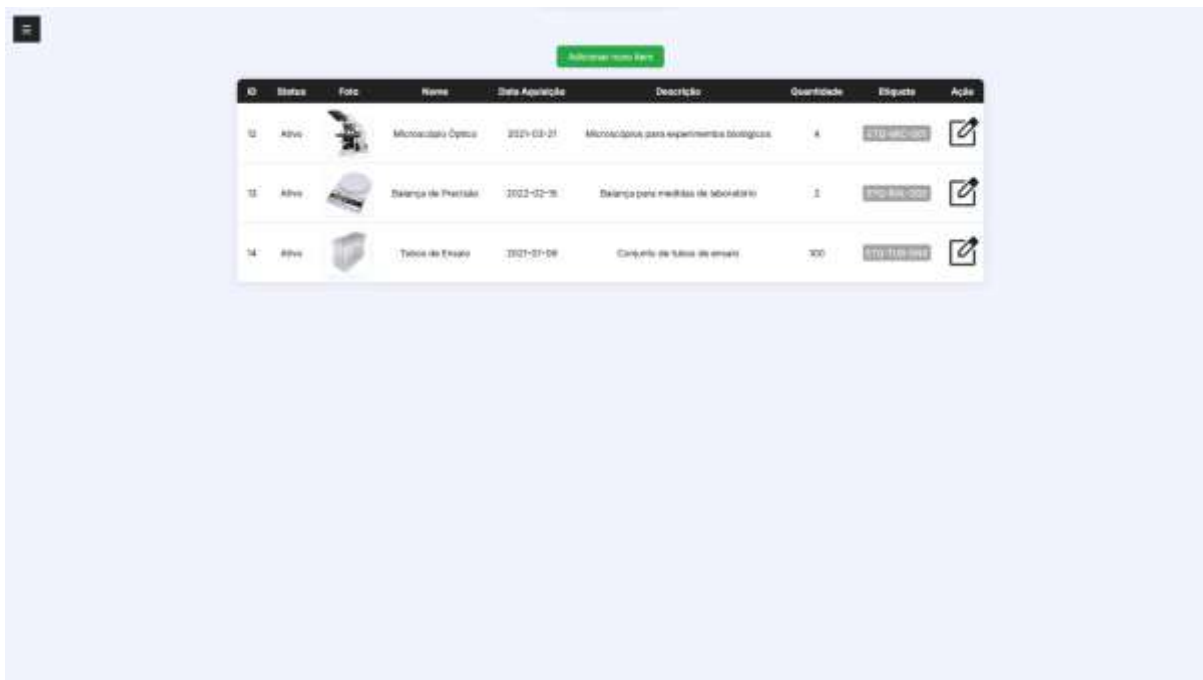


Figura 14: Página inicial (2)

Na página, pode-se criar novas categorias preenchendo um formulário em um modal. O modal permite inserir informações e personalizar a categoria antes de adicioná-la ao sistema, garantindo que tudo seja estruturado e fácil de acessar. O design segue o mesmo padrão do sistema, com campos organizados verticalmente e botão de confirmação destacado em verde, reforçando a ação principal. Essa interface foi projetada para tornar o processo de criação rápido, claro e acessível, garantindo que os administradores consigam estruturar o patrimônio escolar de forma organizada e visualmente padronizada.



Administrar itens base







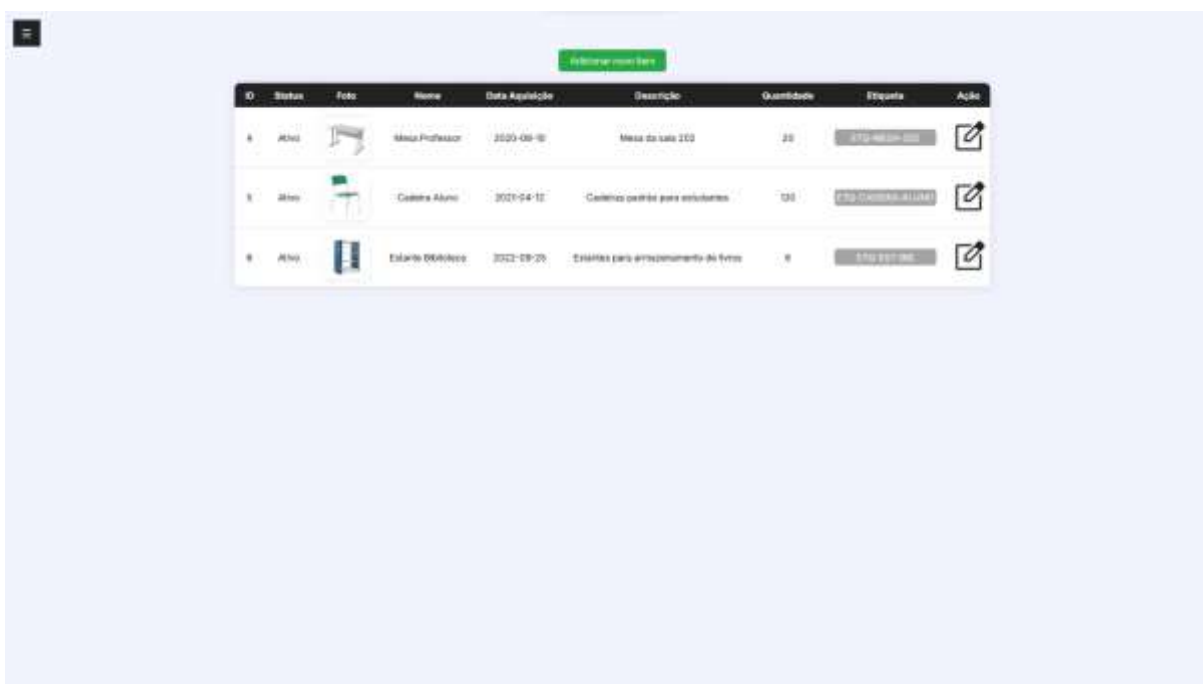
ID	Status	Foto	Nome	Data Aquisição	Descrição	Quantidade	Etiqueta	Ação
12	Ativo		Microscópio Óptico	2019-03-21	Microscópio para experimentos biológicos	1	CTG 48234-000	
13	Ativo		Balança de Precisão	2022-02-08	Balança para medições de laboratório	1	CTG 894-000	
14	Ativo		Tela de Ensaio	2021-01-08	Conjunto de telas de ensaio	300	CTG 1103940	

Figura 15: Página de patrimônio (1)



Administrar itens base







ID	Status	Foto	Nome	Data Aquisição	Descrição	Quantidade	Etiqueta	Ação
4	Ativo		Mesa Professor	2020-08-10	Mesa de sala 103	20	CTG 46234-000	
5	Ativo		Cadeira Aluno	2021-04-12	Cadeiras para estudantes	200	CTG 740000-000	
6	Ativo		Estante DORRICO	2022-09-20	Estantes para armazenamento de livros	8	CTG 897-000	

Figura 16: Página de patrimônio (2)

A página de Itens apresenta uma tabela organizada que permite ao usuário visualizar, consultar e gerenciar os itens cadastrados no sistema de forma prática e objetiva. Nela, são exibidos dados essenciais como foto, nome, status, data de aquisição, descrição, quantidade e etiqueta de identificação, enquanto ícones de

edição possibilitam atualizar rapidamente qualquer informação necessária. No topo, o botão “Adicionar novo item” facilita o cadastro de novos materiais, garantindo que o inventário permaneça sempre completo e atualizado. Essa estrutura simples e funcional foi desenvolvida para oferecer clareza, eficiência e controle no gerenciamento de equipamentos e recursos.

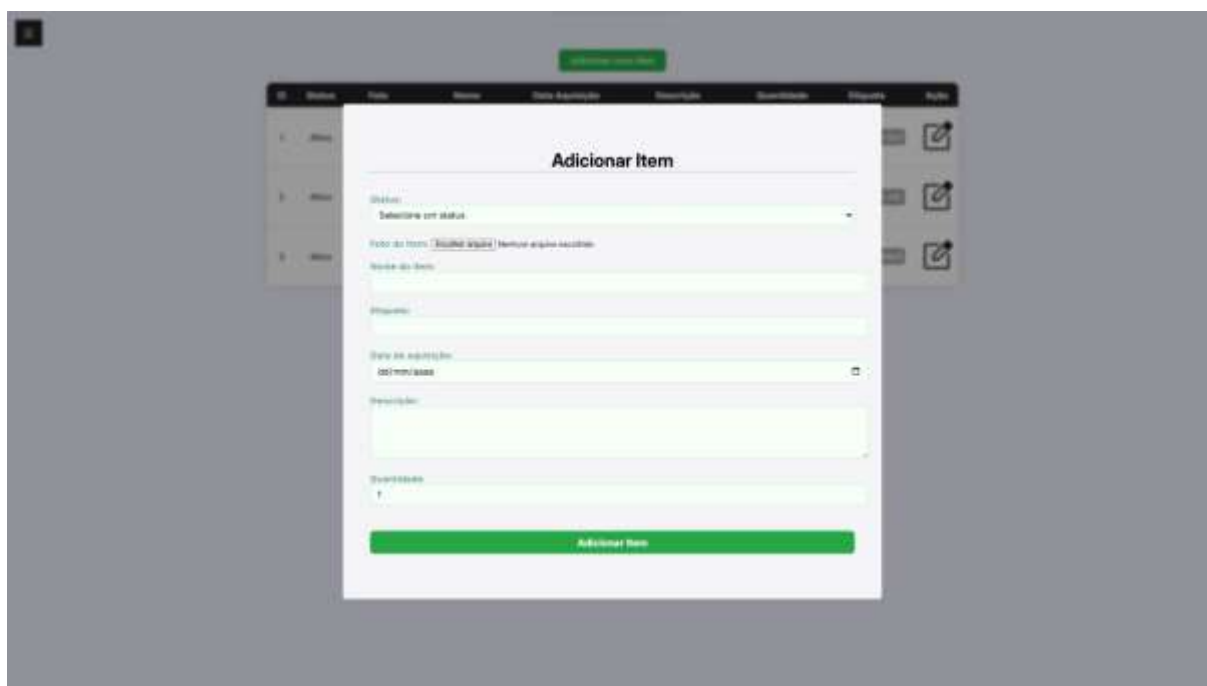


Figura 17: Página de patrimônio (3)

Essa tela corresponde à funcionalidade de criação de novas categorias dentro do sistema, exibida por meio de um modal centralizado que escurece o restante da interface para manter o foco do usuário no formulário. Nela, é possível definir o nome da categoria, escrever uma descrição, selecionar quais cargos terão acesso a ela, limpar seleções e escolher a cor que identificará visualmente essa categoria na listagem geral.

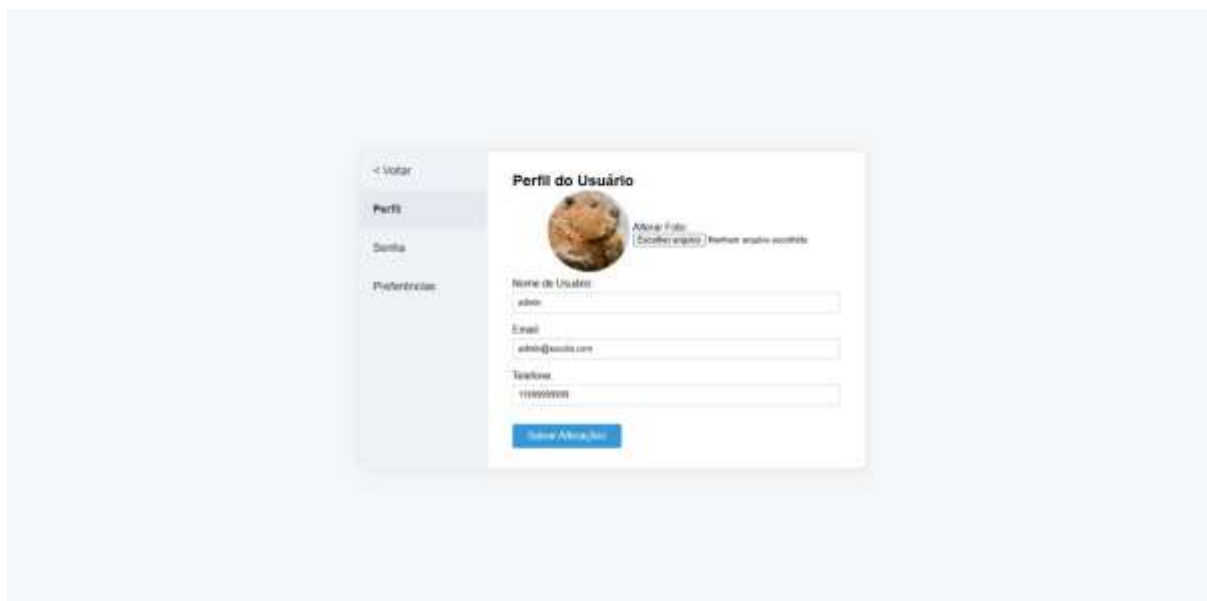


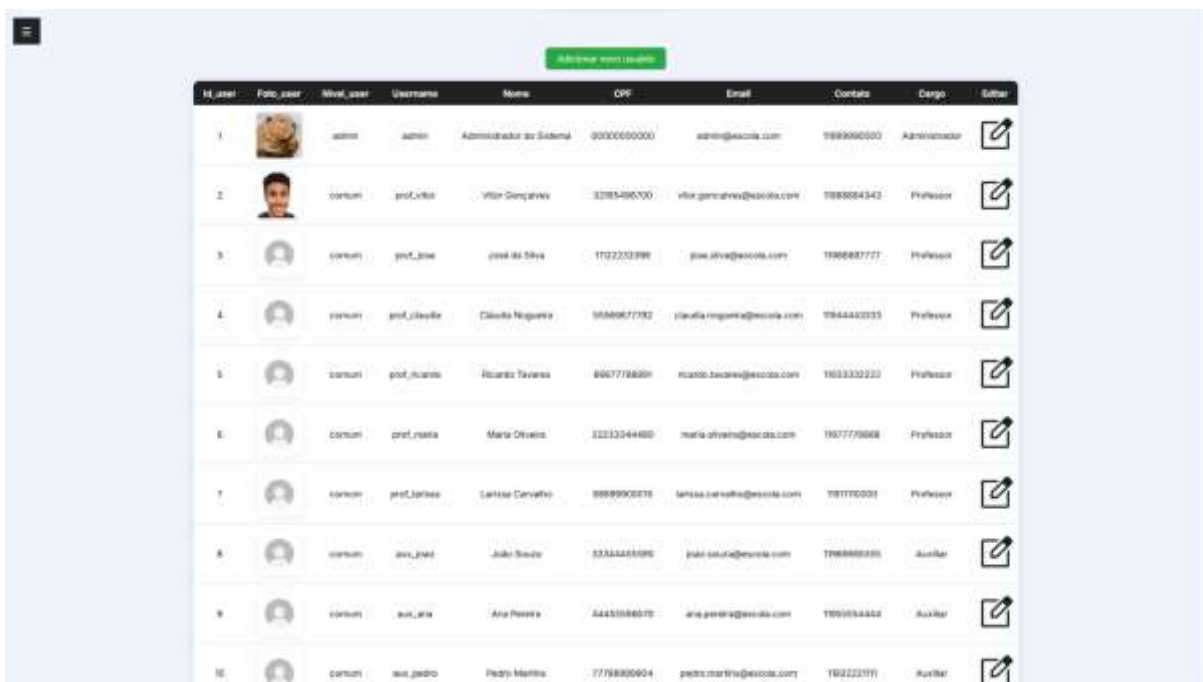
Figura 18: Perfil do Usuário (1)

A página Configurações do Usuário permite que cada usuário gerencie suas próprias informações dentro do sistema de forma simples e organizada. Nela, é possível atualizar dados pessoais, como foto de perfil, nome de usuário, e-mail e telefone, além de alterar a senha de acesso por meio de um formulário seguro que exige a confirmação da nova senha e validações básicas para evitar erros. A navegação é feita por abas, facilitando a localização das opções de edição, enquanto o botão “Voltar” retorna o usuário ao painel principal. Essa estrutura foi desenvolvida para oferecer autonomia, praticidade e segurança, garantindo que cada usuário mantenha suas informações sempre atualizadas.



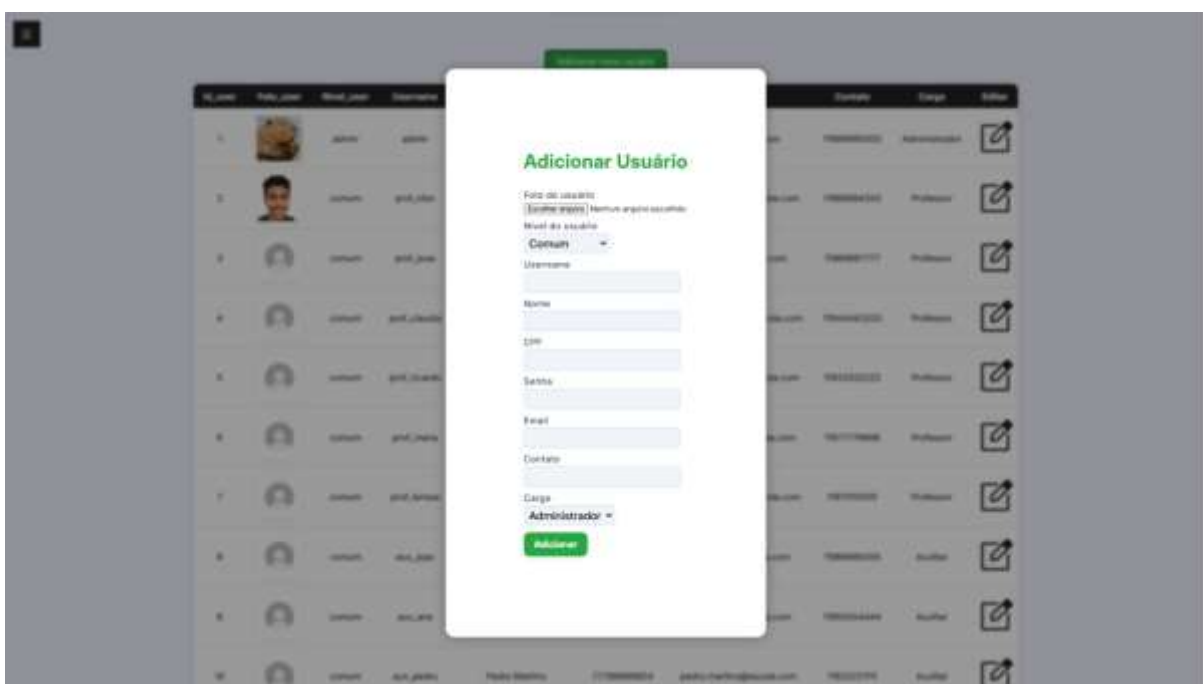
Figura 19: Página do Usuário (2)

A página de Alteração de Senha oferece um ambiente para que o usuário atualize sua credencial de acesso. Ela apresenta um formulário organizado com campos para inserir a senha atual, definir uma nova senha e confirmá-la, além da opção de exibir os caracteres digitados para evitar erros. A navegação lateral em abas facilita o acesso às configurações do perfil, enquanto o botão “Voltar” permite retornar rapidamente ao painel anterior. Desenvolvida para ser prática e intuitiva, essa página garante que o usuário possa gerenciar sua segurança de forma rápida, clara e confiável.



ID_usuario	Foto_usuario	Nivel_usuario	Username	Nome	CPF	Email	Contato	Cargo	Editar
1		admin	admin	Administrador do Sistema	9000000000	admin@escola.com	1999990000	Administrador	
2		professor	prof_carlos	Vitor Gonçalves	3285490700	vitor.goncalves@escola.com	1988884343	Professor	
3		professor	prof_jane	Jane da Silva	1102203398	jane.silva@escola.com	1988887777	Professor	
4		professor	prof_claudia	Claudia Regina	3566677702	claudia.regina@escola.com	1944443333	Professor	
5		professor	prof_ricardo	Ricardo Soares	860778889	ricardo.soares@escola.com	1933332222	Professor	
6		professor	prof_maria	Maria Oliveira	3233344460	maria.oliveira@escola.com	1977779999	Professor	
7		professor	prof_fernando	Fernando Carvalho	8889900018	fernando.carvalho@escola.com	191110001	Professor	
8		auxiliar	aux_julio	Julio Souza	3334445590	julio.souza@escola.com	198888000	Auxiliar	
9		auxiliar	aux_ana	Ana Pereira	4445556670	ana.pereira@escola.com	199999444	Auxiliar	
10		auxiliar	aux_pedro	Pedro Martins	7798899904	pedro.martins@escola.com	192222111	Auxiliar	

Figura 20: Gerenciamento de usuários (1)



Adicionar Usuário

Foto do usuário:

Nível do usuário:
 professor

Username:

Nome:

CPF:

Contato:

Email:

Cargo:
 Administrador

Adicionar

Figura 21: Gerenciamento de usuários (2)

A página de Gerenciamento de Usuários oferece uma visão completa e organizada de todos os usuários cadastrados no sistema, exibindo informações como foto, nível de acesso, username, dados pessoais, contato e cargo em uma tabela clara e objetiva. No topo, o botão “Adicionar novo usuário” abre um modal de cadastro que permite inserir rapidamente novos colaboradores, incluindo foto, nível de permissão,

dados de login e informações de identificação, garantindo um fluxo de inclusão simples e eficiente. Ícones de edição ao lado de cada registro facilitam a atualização de dados existentes, tornando o controle administrativo mais ágil e centralizado. Desenvolvida para ser intuitiva e funcional, essa página assegura que a gestão de usuários seja realizada com praticidade, organização e segurança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A elaboração e implementação do software proposto demonstraram que a informatização desses processos não apenas otimiza o gerenciamento dos ativos, mas também contribui diretamente para a transparência, eficiência administrativa e preservação do patrimônio público. Através de funcionalidades como cadastro, consulta, edição e exclusão de itens, o sistema atende às necessidades identificadas durante a pesquisa e oferece uma solução viável, intuitiva e adaptável.

Outro ponto relevante observado ao longo do projeto foi a ampliação da consciência sobre a importância do zelo pelo patrimônio escolar. Ao disponibilizar um sistema claro e acessível aos gestores, colaboradores e demais responsáveis, cria-se um ambiente mais organizado, evitando desperdícios, reduzindo gastos com reposições e fortalecendo a responsabilidade coletiva pelo uso adequado dos bens públicos.

Por fim, conclui-se que o projeto alcançou seus objetivos ao oferecer uma ferramenta funcional e capaz de apoiar significativamente a gestão patrimonial escolar.

REFERÊNCIAS

AP CONCUR. **Gestão patrimonial: guia completo para a sua realização.** Disponível em: <<https://www.concur.com.br/blog/article/gestao-patrimonial-guia-completo-para-sua-realizacao>>. Acesso em: 28 mar. 2025.

Anexo II -Estudo de Caso -Depredação do Patrimônio Escolar Estudo de Caso Depredação do Patrimônio Escolar Anexo II. [s.l: s.n.]. Disponível em: <http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/sem_pedagogica/julho_2016/1dia_agentes2_anexo2_sp_2semestre.pdf>. Acesso em: 22 mar. 2025

AUTARQUIA - Conselho Nacional do Ministério Público. Disponível em: <<https://www.cnmp.mp.br/portal/glossario/8336-autarquia>>. Acesso em: 29 mar. 2025.

BRASIL. PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA. **Lei nº 8.112, de 11 de dezembro de 1990. Dispõe sobre o regime jurídico dos servidores públicos civis da União, das autarquias e das fundações públicas federais.** Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8112cons.htm>. Acesso em: 20 mar. 2025

DAVENPORT, T. H. **Ecologia da informação: por que só a tecnologia não basta para o sucesso na era da informação.** São Paulo (Sp): Futura, 2000.

DIAADIA. **Gestão Escolar.** Disponível em: <<http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/>>. Acesso em: 14 Mar. 2025

DIVISÃO DE PATRIMÔNIO – DPAT – Departamento de Material e Patrimônio – DMP. Disponível em: <<https://dmp.cps.sp.gov.br/divisao-de-patrimonio-dpat/>>. Acesso em: 29 mar. 2025.

DOBROVIC, Z.; FURJAN, M. T. SWOT Analysis in the Strategic Planning Process - Meta-modelling Approach. **2020 IEEE 10th International Conference on Intelligent Systems (IS)**, ago. 2020.

ENIAC. **Análise de sistemas: Como funciona e mais!** Disponível em: <<https://www.eniac.edu.br/blog/analise-de-sistemas-como-funciona-e-mais>>. Acesso 31 ago. 2025

EQUIPE GLOBAL CONSULTORIA. **Inventário Patrimonial: O que é, como surgiu e por que devo fazer na minha empresa | globalconsultoria.** Disponível em:

<<https://globalconsultoria.com.br/inventario-patrimonial-o-que-e/>>. Acesso em: 19 mar. 2025.

EQUIPE GLOBAL CONSULTORIA. **Inventário Patrimonial – Inventário de bens patrimoniais** | **globalconsultoria**. Disponível em: <<https://globalconsultoria.com.br/inventario-patrimonial-bens-patrimoniais/>>. Acesso em: 20 mar. 2025.

ESCOLA; MATIAS-PEREIRA, J. Disciplina 3.1: debate contemporâneo da gestão pública. **Enap.gov.br**, 30 jan. 2012.

FRANÇA, A. **“Tinder dos Serviços”: Como a Trílogo quer dominar o mercado de manutenção B2B**. Disponível em: <<https://www.infomoney.com.br/business/tinder-dos-servicos-como-a-trilogo-quer-dominar-o-mercado-de-manutencao-b2b/>>. Acesso em: 23 mar. 2025.

GENIAL INVESTIMENTOS. **Gestão Patrimonial: o que é, qual a importância e como fazer?** Disponível em: <<https://blog.genialinvestimentos.com.br/gestao-patrimonial/>>. Acesso em: 28 mar. 2025.

GRUPO FM2S. **Metodologia: O que é? Como definir e fazer?** Disponível em: <<https://www.fm2s.com.br/blog/metodologia>>. Acesso em: 07 de abril. 2025.

GUIA. **Guia de Apoio ao Planejamento Escolar 2025 - SEDUC/SP**. Disponível em: <<https://docs.google.com/document/d/10oLL4-y5OyWG4oO0oh3Tn7IJP47gtujCwyZEGon8Sg/edit?tab=t.0>>. Acesso em: 23 mar. 2025.

LIMA, Isabela Silva de; OLIVEIRA, José Marcos de. **Gestão de patrimônio público: estudo de caso em uma prefeitura municipal localizada no sul de Minas Gerais**. *Pensamento & Realidade*, São Paulo, v. 36, n. 3, p. 1-17, set./dez. 2021. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/pensamentorealidade/article/download/49882/37954>>. Acesso em: 31 mai. 2025.

LITTLETON, A. C. **Accounting evolution to 1900**. New York: Garland, 1988.

MIRO. **O guia definitivo para diagramas UML** Disponível em: <<https://miro.com/pt/diagrama/o-que-e-uml/>> Acesso 31 ago. 2025

MONDAY. **O que é a monday.com?** Disponível em: <<https://support.monday.com/hc/pt/articles/115005310945-O-que-%C3%A9-a-monday-com>>. Acesso em: 20 mar. 2025.

PAULINHO FRANCISCHINI; GURGEL, F. **Administração de materiais e do patrimônio.** [s.l: s.n.]. ISCHOLAR. **Gestão do patrimônio escolar: guia completo | Blog iScholar.** Disponível em: <<https://www.ischolar.com.br/blog/gestao-patrimonio-escolar>>. Acesso em: 21 mar. 2025

PROPRLI. **The role of technology in Asset Management and portfolio optimization.** Disponível em: <<https://propri.com/knowledge-center/the-role-of-technology-in-asset-management-and-portfolio-optimization/>>. Acesso em: 29 mar. 2025.

REDAÇÃO SPACEMONEY. **A Tecnologia como aliada na gestão patrimonial moderna - SpaceMoney.** Disponível em: <<https://www.spacemoney.com.br/spacepost/a-tecnologia-como-aliada-na-gestao-patrimonial-moderna/>>. Acesso em: 29 mar. 2025.

RUNRUN.IT. **Escolha como usar o Runrun.it de acordo com a sua forma de trabalhar!** Disponível em: <<https://use.runrun.it/funcionalidades/>>. Acesso em: 20 mar. 2025

SYDLE. **Extreme programming: o que é e como funciona?** Disponível em: <<https://www.sydle.com/br/blog/extreme-programming-602ee205da4d096809438c9c>>. Acesso 26 mar. 2025

USP | Portal de Serviços. Disponível em: <<https://portalservicos.usp.br/>>. Acesso em: 1 jun. 2025. Acesso em: 31 mar. 2025

Apêndice A – WORKEASE

Nome da empresa: WORKEASE

Logo da empresa:

O logotipo apresenta o nome da empresa acompanhado de um mascote ilustrado: um castor. A escolha desse animal não é aleatória — o castor é reconhecido como o “engenheiro da natureza”, simbolizando construção, integridade, inovação e trabalho inteligente, características que refletem diretamente os valores da empresa.

A paleta de cores utiliza laranja, preto e branco. O laranja transmite energia, criatividade e dinamismo; o preto agrega seriedade e profissionalismo; e o branco equilibra o conjunto, trazendo leveza e clareza visual.

Esses elementos combinados resultam em uma identidade visual moderna, simpática e facilmente reconhecível, reforçando a proposta da marca de unir competência técnica a uma abordagem acessível e confiável.



Figura 22: Logo WORKEASE

Valores:

Integridade

Comprometimento

Inovação

Missão: Nossa missão é facilitar o trabalho e a execução das funções de outras empresas.

Visão: Em 10 anos esperamos atingir um número considerável de empresas pequenas, médias e grandes, solidificando nossa empresa.

Slogan: Seu projeto, nossa solução.

Site:

Apêndice B – Questionário

Você tem uma facilidade para identificar a origem dos patrimônios?
53 respostas

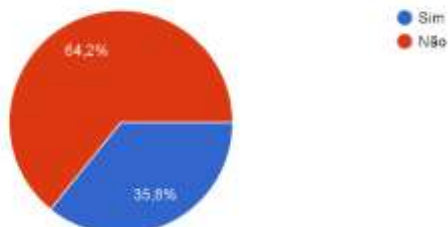


Gráfico 1: Você tem uma facilidade para identificar a origem dos patrimônios?

Fonte: WorkEase, 2025

Consultas ao patrimônio são feitas regularmente por parte da administração? De que forma?
53 respostas



Gráfico 2: Consultas ao patrimônio são feitas regularmente por parte da administração? De que forma?

Fonte: WorkEase, 2025

Como você avalia o método atual de organização e consulta de patrimônio?
53 respostas

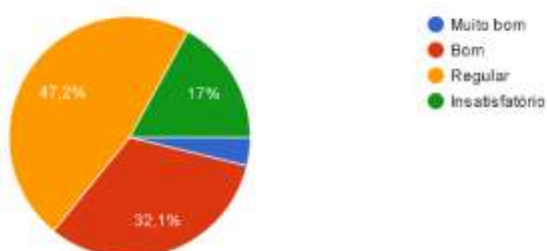


Gráfico 3: Como você avalia o método atual de organização e consulta de patrimônio?

Fonte: WorkEase, 2025

Você considera que o método de armazenamento físico de dados pode ter impactos negativos na gestão escolar?

53 respostas

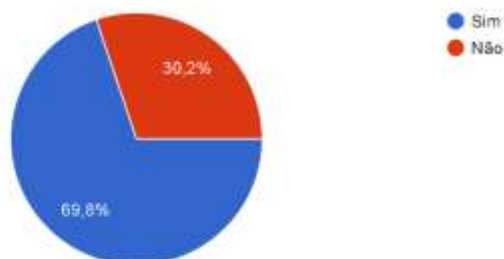


Gráfico 4: Você considera que o método de armazenamento físico de dados pode ter impactos negativos na gestão escolar?

Fonte: WorkEase, 2025

Você considera o modo digital de gerenciamento patrimonial mais efetivo que o físico?

53 respostas

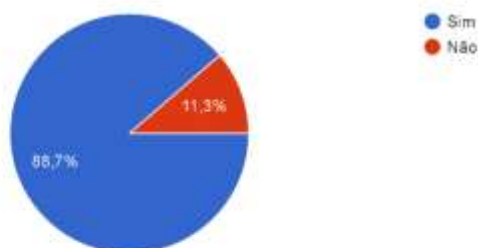


Gráfico 5: Você considera o modo digital de gerenciamento patrimonial mais efetivo que o físico?

Fonte: WorkEase, 2025

Você tem facilidade na consulta de informações sobre o patrimônio escolar?

53 respostas

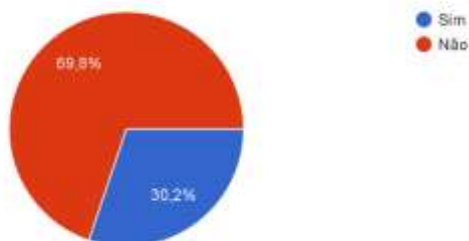


Gráfico 6: Você tem facilidade na consulta de informações sobre o patrimônio escolar?

Fonte: WorkEase, 2025

Como você considera o risco de perda de informações no método atual?

53 respostas

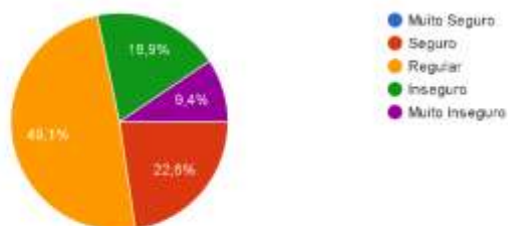


Gráfico 7: Como você considera o risco de perda de informações no método atual?

Fonte: WorkEase, 2025

Como você avalia a acessibilidade em consultar o patrimônio na instituição em que trabalha?

53 respostas

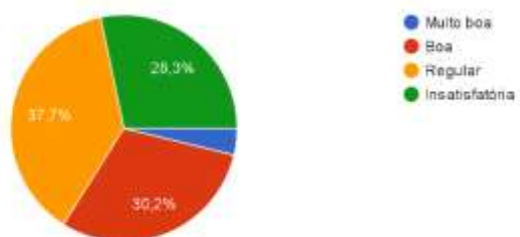


Gráfico 8: Como você avalia a acessibilidade em consultar o patrimônio na instituição em que trabalha?

Fonte: WorkEase, 2025

Há facilidade na consulta de dados sobre os patrimônios escolares em si?

53 respostas

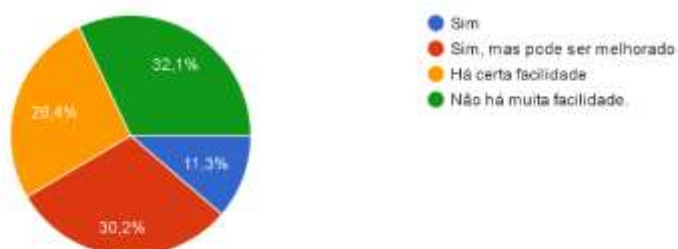


Gráfico 9: Há facilidade na consulta de dados sobre os patrimônios escolares em si?

Fonte: WorkEase, 2025

Qual o nível de ensino da instituição a qual trabalha?

53 respostas

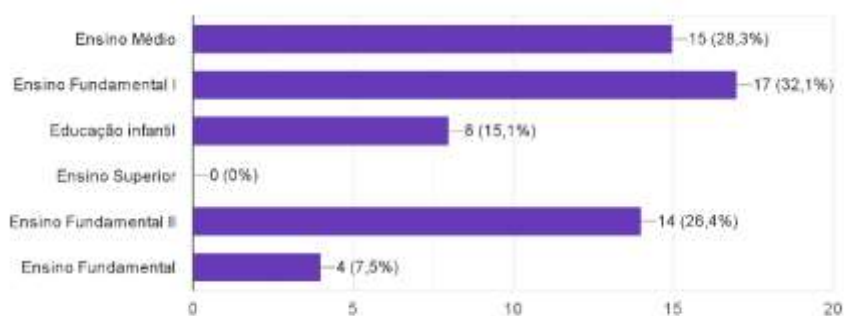


Gráfico 10: Qual o nível de ensino da instituição a qual trabalha?

Fonte: WorkEase, 2025

Qual a sua idade

49 respostas

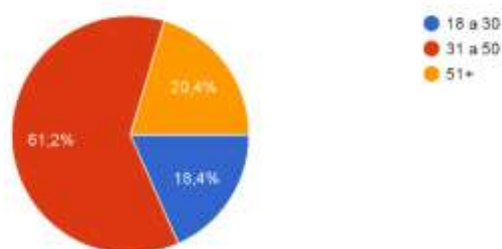


Gráfico 11: Qual a sua idade

Fonte: WorkEase, 2025