

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA
PAULA SOUZA**

**ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL DE GUAIANAZES
DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**BRENO TORRES COSTA
CAROLINE SILVESTRE DE OLIVEIRA
EDUARDO SANTANA SANTOS
ELLEN NOGUEIRA DE OLIVEIRA
FELIPE SÉRGIO DA SILVA
GUILHERME CUNHA RODRIGUES DE LIMA
HUGO DE JESUS SOARES
KLAYVER GOMES DA SILVA
RIAN ALENCAR SOUZA
VICTOR HUGO BARRETO MAGALHÃES**

CURSEI: Uma plataforma que junta quem procura e quem oferece

SÃO PAULO/SP

2025

BRENO TORRES COSTA
CAROLINE SILVESTRE DE OLIVEIRA
EDUARDO SANTANA SANTOS
ELLEN NOGUEIRA DE OLIVEIRA
FELIPE SERGIO DA SILVA
GUILHERME CUNHA RODRIGUES DE LIMA
HUGO DE JESUS SOARES
KLAYVER GOMES DA SILVA
RIAN ALENCAR SOUZA
VICTOR HUGO BARRETO MAGALHÃES

CURSEI: Uma plataforma que junta quem procura e quem oferece

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola Técnica Estadual de GUAIANAZES como parte dos requisitos para obtenção do grau de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, sob orientação da professora Aline Mendonça Cordeiro e Antônio José dos Santos Junior.

SÃO PAULO

2025

BRENO TORRES COSTA
CAROLINE SILVESTRE DE OLIVEIRA
EDUARDO SANTANA SANTOS
ELLEN NOGUEIRA DE OLIVEIRA
FELIPE SERGIO DA SILVA
GUILHERME CUNHA RODRIGUES DE LIMA
HUGO DE JESUS SOARES
KLAYVER GOMES DA SILVA
RIAN ALENCAR SOUZA
VICTOR HUGO BARRETO MAGALHÃES

CURSEI: Uma plataforma que junta quem procura e quem oferece

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola Técnica Estadual de GUAIANAZES como parte dos requisitos para obtenção do grau de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, sob a orientação da professora Aline Mendonça Cordeiro e Antônio José dos Santos Junior.

Aline Mendonça Cordeiro

Orientadora

Antônio José dos Santos Junior

Orientador

DATA DE VALIDAÇÃO ____/____/____

Dedicamos esse trabalho primeiramente a Deus e às nossas famílias, amigos e cada professor que nos acompanhou e nos apoiou, tirando cada dúvida que surgiu ao longo desta caminhada.

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de iniciar expressando nossa profunda gratidão aos nossos orientadores, o apoio constante, orientação experiente e paciência foram essenciais para o desenvolvimento deste trabalho. As dedicações e conselhos foram fundamentais para a conclusão deste TCC.

Aproveitamos também para agradecer imensamente à nossa família, que sempre esteve ao nosso lado durante todo o percurso acadêmico.

Agradecemos ainda a todos que, de alguma forma, contribuíram para a realização deste projeto, seja com palavras de apoio ou com assistência prática.

Muito obrigado!

“O futuro pertence àqueles que acreditam na beleza de seus sonhos.”

Eleanor Roosevelt

RESUMO

De acordo com a Instituição FundaCred, cerca de 10 milhões de jovens entre 15 e 29 anos não estudam e nem trabalham, esses jovens são conhecidos como “nem-nem”. Se essa população estivesse trabalhando, poderia gerar aproximadamente 14,5 bilhões de reais anualmente, porém seu maior problema é a falta de oportunidades dentro do mercado de trabalho. Pensando nisso, criamos a plataforma Cursei, que consiste em um aplicativo onde esse jovem pode se informar sobre cursos complementares e se comunicar com outras pessoas com os mesmos interesses para que sejam estimulados entre si, além de poder entrar em contato com as instituições e tirar dúvidas sobre os cursos. Assim, os jovens poderiam ter mais oportunidades dentro do mercado de trabalho, objetivando diminuir a falta de formação de jovens que nem estudam e nem trabalham.

Palavras-chave: cursos. plataforma. aplicativo. rede social. mercado de trabalho.

ABSTRACT

According to the FundaCred institution, around 10 million young people between the ages of 15 and 29 neither study nor work; these young people are known as “NEETs” (“neither in employment nor in education or training”). If this population were working, they could generate approximately 14.5 billion reais annually. However, their greatest challenge is the lack of opportunities in the job market. With this in mind, we created the Cursei platform, which consists of an application where young people can find information about complementary courses and communicate with others who share the same interests, encouraging mutual motivation. They can also get in touch with institutions to ask questions about the courses. In this way, young people could have more opportunities in the job market, aiming to reduce the lack of education and training among those who neither study nor work

Keywords: courses, platform, application, social network, job market.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1: Logo da empresa desenvolvedora	15
Figura 2: Organograma da empresa desenvolvedora	16
Figura 3: Página Inicial do site da empresa desenvolvedora	17
Figura 4: Página de Sobre do site da empresa desenvolvedora	17
Figura 5: Página da equipe do site da empresa desenvolvedora	18
Figura 6: Página de Fale Conosco do site da empresa desenvolvedora	18
Figura 7: MER	23
Figura 8: Diagrama de caso de uso	24
Figura 9: Diagrama de classe	25
Figura 10: Login da Instituição (WEB)	26
Figura 11: Dashboard da Instituição (WEB)	26
Figura 12: Análise de Conteúdo da Instituição (WEB)	27
Figura 13: Biblioteca de Mídia da Instituição (WEB)	27
Figura 14: Barra de Atalhos da Instituição (WEB)	28
Figura 15: Alterar Perfil da Instituição (WEB)	28
Figura 16: Informações da Instituição (WEB)	29
Figura 17: Alterar Tema da Instituição (WEB)	29
Figura 18: Dashboard da Instituição (Tema Azul)	30
Figura 19: Dashboard da Instituição (Tema Vermelho)	30
Figura 20: Dashboard da Instituição (Tema Preto)	31
Figura 21: Dashboard da Instituição (Tema Roxo)	31
Figura 22: Login do Administrador (WEB)	32
Figura 23: Dashboard do Administrador (WEB)	32
Figura 24: Informações dos Usuários (Admin)	33
Figura 25: Instituições Cadastradas (Admin)	33
Figura 26: Informações das Instituições (Admin)	34
Figura 27: Denúncias (Admin)	34
Figura 28: Informações dos Posts (Admin)	35
Figura 29: Todos os Posts (Admin)	35
Figura 30: Curtidas (Admin)	36
Figura 31: Configurações (Admin)	36
Figura 32: Configurações (Modo claro)	37
Figura 33: Dashboard (Modo claro)	37
Figura 34: Login Usuário (MOBILE)	38
Figura 35: Cadastro Usuário parte 1 (MOBILE)	39
Figura 36: Cadastro Usuário parte 1 (MOBILE)	40
Figura 37: Home (MOBILE)	41
Figura 38: Opções de Preferência (MOBILE)	42
Figura 39: Notificações (MOBILE)	43
Figura 40: Compartilhar (MOBILE)	44

Figura 41: Notificações (MOBILE).....	45
Figura 42: Todas as Mensagens (MOBILE)	46
Figura 43: Chat (MOBILE).....	47
Figura 44: Explorar Para Você (MOBILE)	48
Figura 45: Explorar Assuntos do Momento(MOBILE)	49
Figura 46: Perfil do Usuário (MOBILE).....	50
Figura 47: Membros Contribuintes	54
Figura 48: Reunião dia 13/08/24	55
Figura 49: Reunião dia 26/08/24	56
Figura 50: Reunião dia 27/08/24	57
Figura 51: Reunião dia 03/09/24	58
Figura 52: Reunião dia 06/09/24	59
Figura 53: Reunião dia 08/09/24	59
Figura 54: Reunião dia 21/10/24	60
Figura 55: Reunião dia 16/11/24	61
Figura 56: Reunião dia 18/11/24	62
Figura 57: Reunião dia 10/12/24	62
Figura 58: Reunião dia 05/02/25	63
Figura 59: Reunião dia 06/02/24	64
Figura 60: Reunião dia 10/02/25	65
Figura 61: Reunião dia 11/02/25	66
Figura 62: Reunião dia 12/02/25	67
Figura 63: Reunião dia 27/02/25	68
Figura 64: Reunião dia 25/03/25	69
Figura 65: Reunião dia 03/04/25	70
Figura 66: Reunião dia 04/04/25	71
Figura 67: Reunião dia 15/04/25	72

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. CARACTERIZAÇÃO DA EMPRESA	15
2.1. Histórico	15
2.2. Descrição	15
2.3. Logo e slogan	15
2.4. Organograma	16
2.5. Site da Empresa Desenvolvedora	17
3. SOLUÇÃO PROPOSTA	19
4. ESTUDO DE VIABILIDADE	20
5. METODOLOGIAS	21
6. ANÁLISE DO PROJETO	22
6.1. Modelo, Entidade e Relacionamento (MER)	22
6.2. Diagrama de Caso de Uso	23
7. SISTEMA	25
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
10. APÊNDICES	52
10.1. Código-fonte do software	52
10.2. Link do vídeo pitch	52
11. DIÁRIO DE BORDO	53

1. INTRODUÇÃO

Os jovens classificados como nem-nem são aqueles indivíduos entre 15 e 24 anos que não se envolvem em atividades educacionais ou de trabalho, ou seja, estão fora da escola e do mercado de trabalho. Os jovens que não trabalham e não estudam são um problema grave, sendo cerca de 10 milhões de pessoas que estão nessa situação no Brasil. Isso pode acontecer porque alguns jovens acabam desistindo dos estudos, outros não têm motivação ou enfrentam desigualdades sociais e pobreza, além das influências culturais do ambiente onde vivem, podendo impactar significativamente o futuro desses jovens. Essa situação pode levar à exclusão social e dificuldades para encontrar emprego.

Uma pesquisa realizada pelo Observatório Sistema Federação das Indústrias do Paraná (Sistema Fiep) revelou que aproximadamente dois terços dos jovens são de classes inferiores. Esses jovens representam um terço da juventude brasileira, destacando a importância da taxa de desemprego neste grupo. Jane Addams afirmou que não há um aspecto mais doloroso da miséria social do que a falta de trabalho.

Adicionalmente, a maioria dos jovens de baixa renda completa pouco mais de dez anos de estudos. Entre os que estão na escola, 54% têm entre 15 e 17 anos. No grupo que varia de 18 a 24 anos, 53% ainda frequentam o ensino médio, 15% não conseguiram concluir o ensino fundamental e apenas 28% estão inscritos no ensino superior.

Conforme dados do Ministério do Trabalho e Emprego, no começo de 2024, aproximadamente 4,6 milhões de jovens com idades entre 15 e 24 anos não estão envolvidos em atividades de trabalho ou estudo. Esse número representa uma diminuição de 0,9% em relação ao mesmo período do ano anterior, 2023, indicando uma leve queda no total de jovens que estão afastados da educação e do trabalho e que não estão buscando emprego.

Em contrapartida, uma pesquisa realizada pela UOL constatou que mais de 60% dos jovens entrevistados citam a falta de oportunidades como a principal justificativa para não estarem inseridos no mercado de trabalho ou na educação. Em resposta a essa situação, iniciaram-se programas como “pequeno aprendiz” e “pé-de-meia” com o objetivo de facilitar a inclusão desses jovens em postos de trabalho e instituições educacionais. Entretanto, eles também apontam que outro desafio são as exigências

para as vagas de emprego, que, frequentemente, estabelecem expectativas muito acima do que realmente é viável para eles.

Uma investigação realizada pelo Instituto BH Futuro revela que, segundo especialistas, esses novos jovens precisam desenvolver novas habilidades. Isso ilustra um ambiente de trabalho cada vez mais competitivo e exigente, que está frequentemente passando por transformações significativas. No entanto, muitos dos denominados nem-nem ainda não estão cientes dessas rigorosas demandas e procuram seus próprios meios de entrar no mercado de trabalho. Entre essas razões, destacam-se a busca por aprimoramento e especialização em suas áreas de interesse, mudanças de profissão, atualização de competências, entre outras.

De acordo com Rodrigo Dib, superintendente institucional do CIEE, os dados mencionados anteriormente evidenciam que a questão da empregabilidade juvenil no país é urgente. Ele também enfatiza a importância de integrar esses jovens de forma segura no mundo do trabalho, visando seu desenvolvimento pessoal e profissional. Além disso, muitos jovens mencionados na pesquisa enfrentam a falta de oportunidades e sentem-se desmotivados ao tentarem iniciar suas trajetórias profissionais.

Especificamente, um jovem com um currículo deficiente de formações de boa qualidade enfrenta dificuldades para conquistar oportunidades no atual mercado de trabalho. No contexto de um ambiente de trabalho em constante competição, estudos realizados pela instituição Mackenzie demonstram que existem estratégias eficazes para se destacar entre os candidatos à posição almejada. Uma das táticas frequentemente adotadas por esses jovens para atingir esse objetivo é a busca por cursos que ampliem suas competências em áreas específicas. Contudo, o grande desafio é que muitos deles carecem de recursos financeiros para investir em uma formação que enriqueça seus currículos.

Com isso, muitos desses jovens procuram plataformas como Coursera, Udemy, edX e até LinkedIn Learning que oferecem suporte a esses jovens por meio de cursos complementares. Embora alguns desses cursos sejam gratuitos, a maioria requer um investimento financeiro. Em resumo, existem diversas oportunidades de aprendizado sem custo que podem agregar conhecimento, mas muitas vezes essas pessoas não sabem onde localizá-las.

Com a dificuldade dos jovens em encontrar um curso complementar, tanto na procura de uma formação quanto para agregar seu currículo, ainda é um grande

obstáculo que a população brasileira enfrenta no seu dia a dia. Assim, uma plataforma digital pode facilitar o acesso de jovens de baixa renda a cursos gratuitos, promovendo interação e avaliação. Diante deste problema, como um sistema web poderia auxiliar na oferta e procura desses cursos pela sociedade?

Pensando nisso, a empresa Aether, através de uma pesquisa realizada com esses jovens, teve a ideia de desenvolver um sistema onde seu objetivo é conectar esses jovens a cursos de capacitação profissional, educação e desenvolvimento pessoal. Assim promovendo inclusão e oportunidades de crescimento.

Foi desenvolvido uma plataforma digital no modelo de site, que centraliza e divulga cursos gratuitos destinados a todos os jovens que buscam cursos complementares para estruturar melhor seus currículos, permitindo que cursinhos populares e iniciativas governamentais publiquem suas formações complementares dentro do site, podendo informar sua grade horária, seu valor monetário (se tiver), informações se será um curso presencial ou remoto, sua localidade, entre outras informações necessárias. Enquanto os usuários podem ter interações como acessar a disponibilidade dos cursos, comentar suas experiências, seguir a instituição e avaliar com uma nota de 0 à 5 estrelas os cursos, promovendo maior acessibilidade e engajamento educacional, além de uma maior informação sobre cada curso.

Por essas razões, a Aether fornece uma plataforma intuitiva e de fácil manuseio para aqueles que estão à procura de determinados cursos complementares, no intuito de melhorar seu currículo e ter maiores oportunidades de trabalho. Tendo em vista também o intuito de ajudar escolas, faculdades e instituições que oferecem determinados cursos a divulgarem esses projetos de um jeito fácil e que tenha maior repercussão entre os jovens de certa faixa etária. Além de unir pessoas que buscam por cursos complementares, e pessoas que querem divulgar seus diversos cursos, e até eventos, de maneira fácil e que atinjam o máximo de pessoas. Facilitando a busca e a interação entre jovem e instituição.

2. CARACTERIZAÇÃO DA EMPRESA

2.1. Histórico

A empresa Aether foi fundada em 07/08/2024 por Breno Torres Costa, Caroline Silvestre de Oliveira, Eduardo Santana Santos, Ellen Nogueira de Oliveira, Felipe Sérgio da Silva, Guilherme Cunha Rodrigues de Lima, Hugo de Jesus Soares, Klayver Gomes da Silva, Rian Alencar Souza e Victor Hugo Barreto Magalhães com o objetivo de desenvolver o trabalho de conclusão de curso do ensino técnico de Desenvolvimento de Sistemas da Escola Técnica Estadual de GUAIANAZES, em São Paulo, SP.

2.2. Descrição

A Aether é uma empresa inovadora no setor de tecnologia, especializada no desenvolvimento de soluções digitais avançadas. Oferecemos software, sistemas integrados e consultoria para otimizar a eficiência e promover a inovação. Com uma equipe dedicada, buscamos transformar o futuro digital e atender às necessidades únicas de nossos clientes.

2.3. Logo e slogan

Figura 1: Logo da empresa desenvolvedora



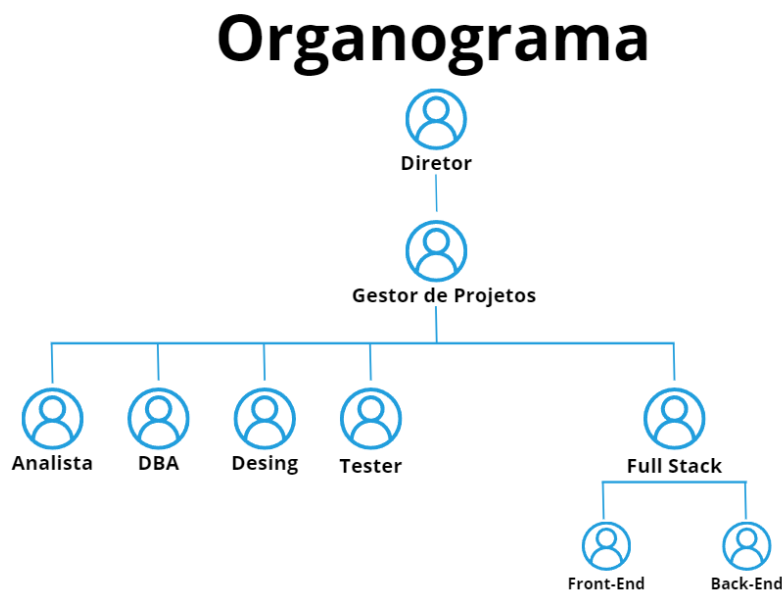
Fonte: Autores (2024)

O logotipo da Aether é inspirado na simbologia da letra “A”, uma letra que, com a estilização escolhida, traz uma ideia simplista, inovadora e tecnológica para a empresa. A palavra 'Aether' tem suas raízes na filosofia antiga, onde era considerada a substância pura que preenchia o céu, um elemento essencial que conecta tudo no universo. Assim, a Aether é uma empresa que busca ir 'Além dos Limites', conectando pessoas, ideias e soluções de forma inovadora e impactante.

A letra “A” estilizada como logomarca foi escolhida justamente por uma fácil associação com o próprio nome da empresa. Com isso, esse modelo traz uma lembrança clara da empresa.

2.4. Organograma

Figura 2: Organograma da empresa desenvolvedora

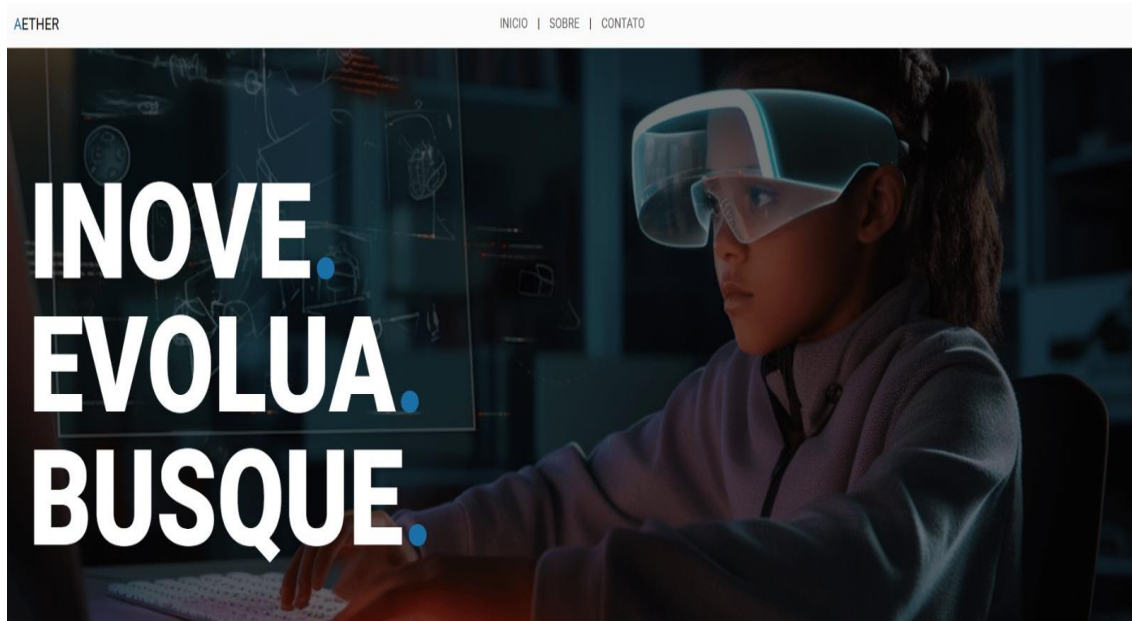


Fonte: Autores (2024)

2.5. Site da Empresa Desenvolvedora

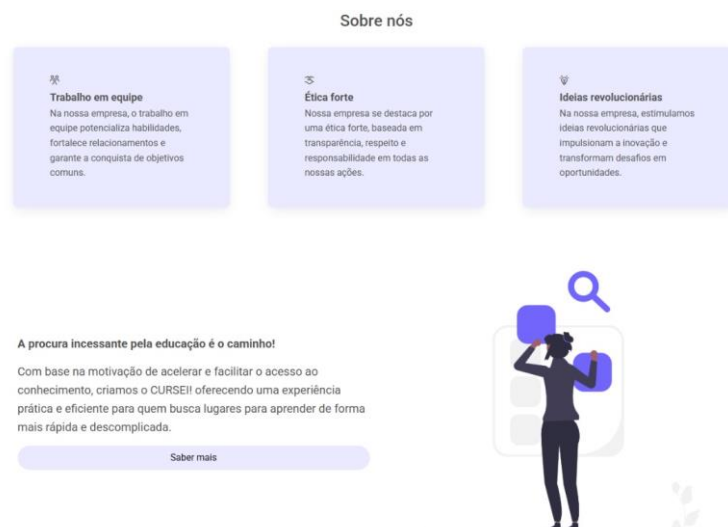
Para promover os serviços e projetos da empresa Aether, criamos um site dedicado que destaca a inovação e a excelência da nossa oferta.

Figura 3: Página Inicial do site da empresa desenvolvedora



Fonte: Autores (2024)

Figura 4: Página de Sobre do site da empresa desenvolvedora



Fonte: Autores (2024)

Figura 5: Página da equipe do site da empresa desenvolvedora



Fonte: Autores (2024)

Figura 6: Página de Fale Conosco do site da empresa desenvolvedora

Entre em contato conosco!

Nome

E-mail

Mensagem

Enviar

AETHER
Ligar indivíduos da periferia a programas gratuitos de formação profissional, educação e crescimento pessoal, fomentando a inclusão e as chances de progresso.

PRODUTOS
Cursei

EMPRESAS ASSOCIADAS
HIVE
MAZE
SUPERNOVA

© 2025 Copyright: AETHER

Fonte: Autores (2024)

3. SOLUÇÃO PROPOSTA

O Cursei é um sistema de aplicação web e mobile, criado para auxiliar jovens a realizar cursos gerais, principalmente gratuitos, mais próximos e de qualidade, oferecidos por diversas instituições diferentes que buscam novos ingressantes. A empresa Aether oferece uma plataforma intuitiva onde os usuários poderão se cadastrar e logar em uma rede social mais voltada para o mercado de trabalho. Além disso, também serão integrados a um sistema que os permitirá seguir diversas instituições, onde mostrará cursos gratuitos de diferentes categorias que cada instituição oferece.

A aplicação mobile, que é o principal foco quando falamos do usuário, é composta por um projeto com telas intuitivas e fáceis de entender, assim, sendo um atrativo para o público-alvo. Também pretende ajudar na formação de jovens para lidar com o futuro mercado de trabalho, oferecendo maior acesso e conhecimento a cursos existentes e gratuitos, tendo em vista que com isso, o jovem terá maiores oportunidades e experiências, contando também com a possibilidade de crescimento profissional e pessoal para aqueles que buscam novas vivências.

O sistema contará com divulgações feitas pelas próprias instituições sobre os cursos, recomendações baseadas em preferências do usuário e forma de contato entre o usuário e a instituição caso o jovem demonstre interesse pelo curso anunciado ou pelo evento que irá acontecer. Com essas funções, a plataforma será um sistema de fácil acesso e chamativo para qualquer um que busca capacitação ou desenvolvimento pessoal.

Somando a isso, a instituição fornecerá, por meio dos próprios posts, informações e descrições sobre esses cursos e eventos para que o usuário possa se informar sobre a inscrição e ser redirecionado para a instituição responsável. Para assegurar que o sistema estará sempre limpo e livre de falsas promessas sobre cursos e possíveis golpes, o Cursei contará com sistema de denúncias para instituições e/ou cursos fora dos padrões ou de intenções maliciosas, onde o usuário poderá criar uma denúncia para que um administrador se informe sobre o caso e veja o problema presente na reclamação.

Como telas principais para o nosso sistema, o Cursei terá a tela de visualização de posts, onde a instituição irá poder postar informações sobre cursos ou eventos que

acontecerão ou aconteceram, e o usuário poderá interagir com essas postagens por meio de comentários e outros meios; Tem também a tela de pesquisa, onde o usuário poderá filtrar informações que quer, pesquisar um curso ou instituição trazer uma maior abrangência de assuntos; Detalhes da instituição, onde o usuário poderá ler sobre quem a instituição é e ver mais cursos da mesma. Com essas funções e uma interface amigável, o Cursei pretende alterar a realidade de muitos jovens de maneira positiva, promovendo autonomia e capacitação profissional de seus usuários.

Contudo, a aplicação web será mais focada nas instituições e na própria administração do Cursei. Na parte da instituição, a mesma pode ver informações mais detalhadas sobre sua conta dentro do aplicativo, mostrando por exemplo seus posts e quantas curtidas cada um tem; Total de curtidas dentro do aplicativo; Engajamento dentro da aplicação em si; Além de outros como espectadores recorrentes, seguidores novos e seus conteúdos.

E por fim a parte do administrador, que conta com diversas funcionalidades para que os usuários e as instituições tenham uma vivência tranquila dentro do aplicativo. A área de administração conta com uma dashboard com informações como usuários e instituições ativas, total de posts, acesso por período, entre diversas outras. A parte de usuários e a parte de instituições têm basicamente o mesmo intuito, mostrar todos os usuários ou instituições que estão cadastrados no site, e se precisar, dá para ver mais informações apenas clicando no nome de interesse. Na tela de denúncias, é mostrado as reclamações dos usuários sobre algum curso ou instituição, além de informar o motivo da denúncia para que o administrador possa resolver o problema. Com isso, também há espaços que mostrem outras informações como os posts publicados, as curtidas de cada post e as curtidas totais, ainda tendo uma parte de configurações para ajudar a pessoa a navegar pelas telas de um melhor modo.

4. ESTUDO DE VIABILIDADE

Foram avaliados os recursos técnicos e financeiros necessários para o desenvolvimento do aplicativo Cursei.

Para a implementação e operacionalização do aplicativo Cursei, serão necessários os requisitos relacionados abaixo.

Estudo de Viabilidade do aplicativo

	Requisitos Mínimos	Requisitos Recomendados
Navegador	Firefox ESR 115 (ou semelhante)	Google Chrome 134 (ou semelhante)
Hospedagem	Hostinger R\$ 8,99/mês	Hostinger R\$ 14,99/mês
Registro de Domínio	LocaWeb R\$ 22,90/ano	Hostinger R\$ 49,99/ano
Plano Dados Móveis	Claro Prezão 15GB R\$ 30,00/mês	Claro Controle 25GB R\$ 49,90/mês
Internet	Vivo Fibra 400 mega R\$ 79,99/mês	Vivo Fibra 700 mega R\$99,90/mês
Publicar App	PlayStore R\$ 142,24 (Taxa Única)	PlayStore R\$ 142,24 (Taxa Única)
Versão Android	Android 11 ou Superior	Android 14 ou Superior
Custo total	R\$ 284,12	R\$ 375,02

5. METODOLOGIA

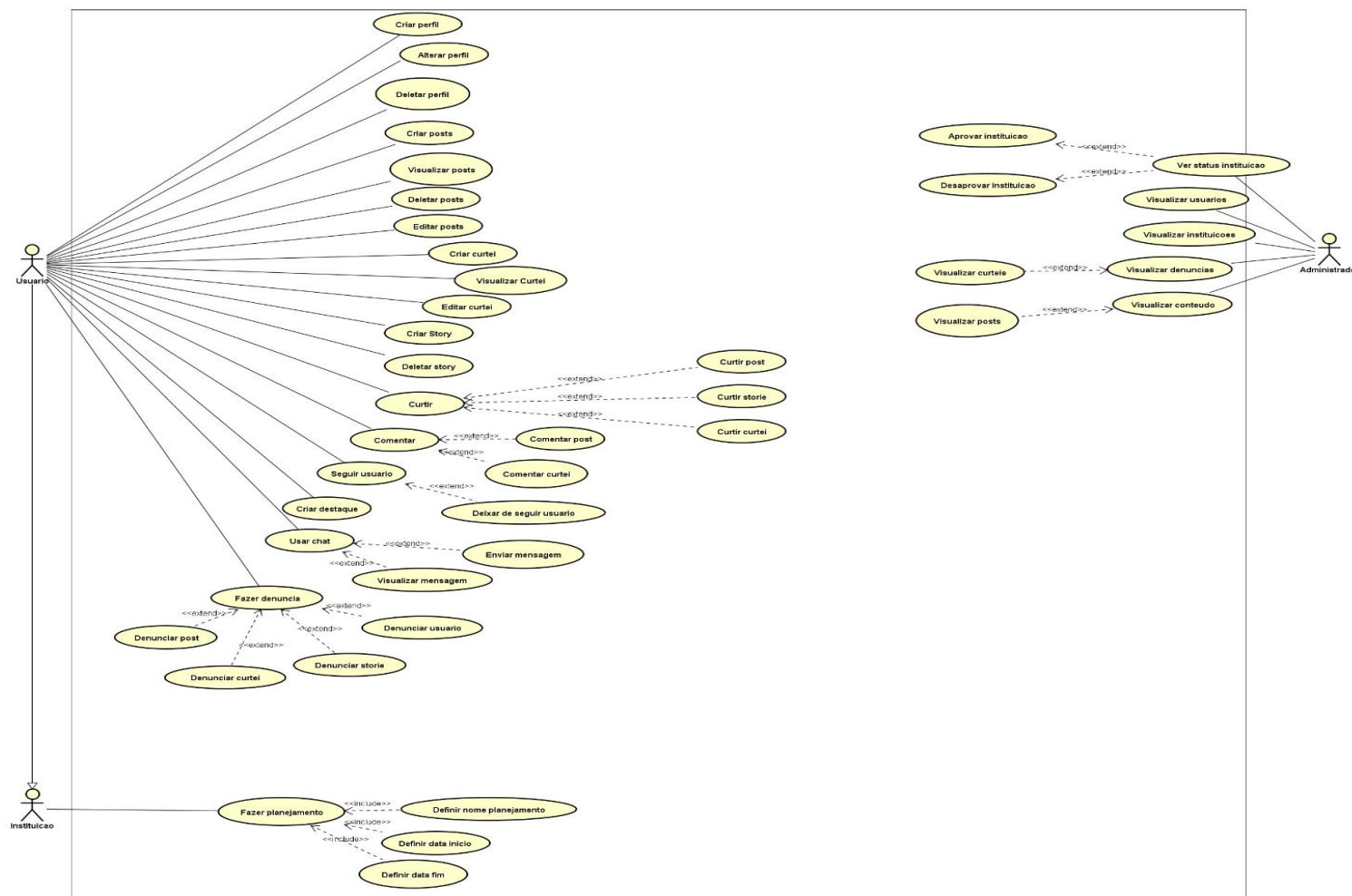
Para identificar, selecionar e pesquisar o problema a ser solucionado, a equipe utilizou as seguintes metodologias: Brainstorming, Canvas, Mapa de Empatia e Análise SWOT. No Brainstorming, todos os membros do grupo participam de uma reunião onde podem sugerir ideias de qualquer tipo, de forma livre, estimulando a criatividade e o trabalho em equipe.

Fundamentado no Brainstorm, a equipe forneceu ideias de diversos ramos e áreas e depois foi feita a filtragem dos problemas encontrados, alinhando-os com a proposta de encontrar uma solução impactante socialmente e de certa forma empreendedora. Com o problema em mente, outro Brainstorm foi realizado para a ideia de soluções da dificuldade escolhida. E com a solução cruamente pensada, a Aether utilizou o Canvas, o Mapa de Empatia e a Análise SWOT para visualizar, estruturar e organizar as ideias de maneira clara e objetiva, visando compreender os prós e contras do projeto e o papel de cada persona dentro desse sistema.

Para que o grupo pudesse obter maior conhecimento sobre o assunto tratado, foi iniciado um processo de pesquisas bibliográficas extensas e profundas. Com o intuito de se aprofundar no assunto, nos problemas e possíveis soluções que a empresa poderia trabalhar, foi pesquisado informações em diversos sites e confirmação de que a fonte utilizada era confiável. Assim sendo mais fácil e eficaz tratar do assunto e desenvolver uma resolução para o problema encontrado.

6.2. Diagrama de Caso de Uso

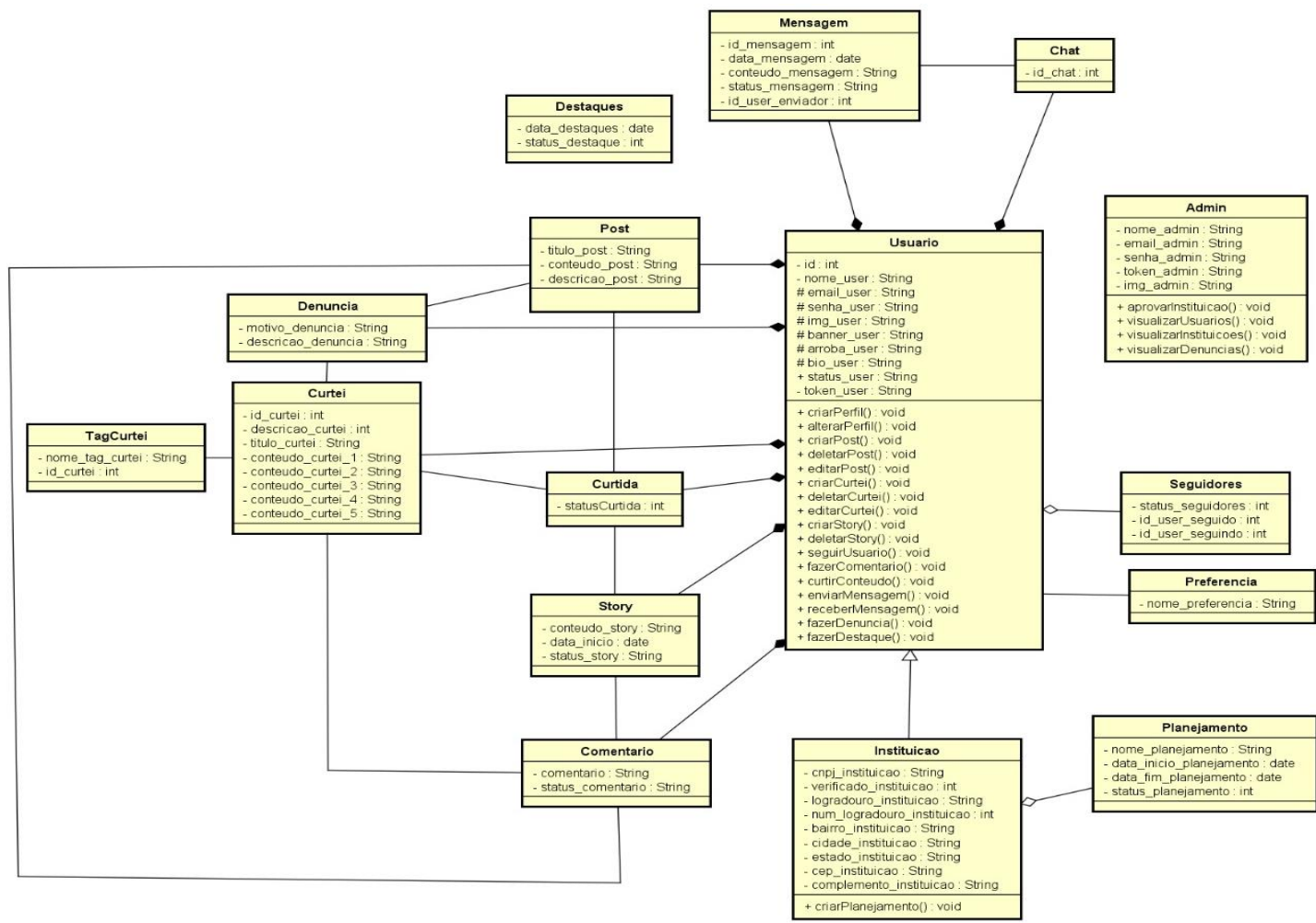
Figura 8: Diagrama de caso de uso



Fonte: Autores (2025)

6.3. Diagrama de Classe

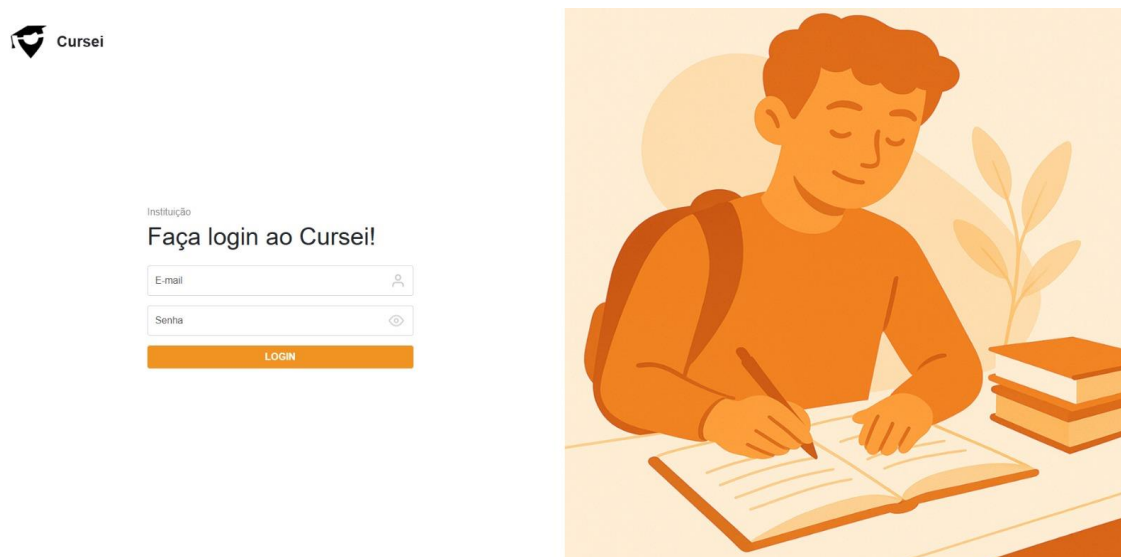
Figura 9: Diagrama de classe



Fonte: Autores (2025)

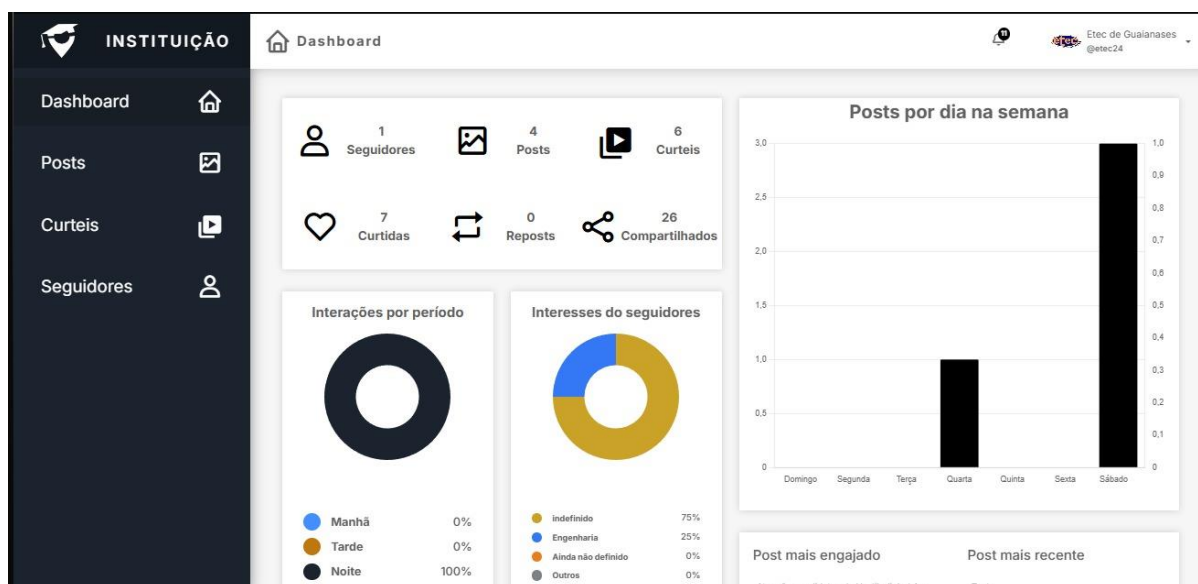
7. SISTEMA

Figura 10: Login da Instituição (WEB)



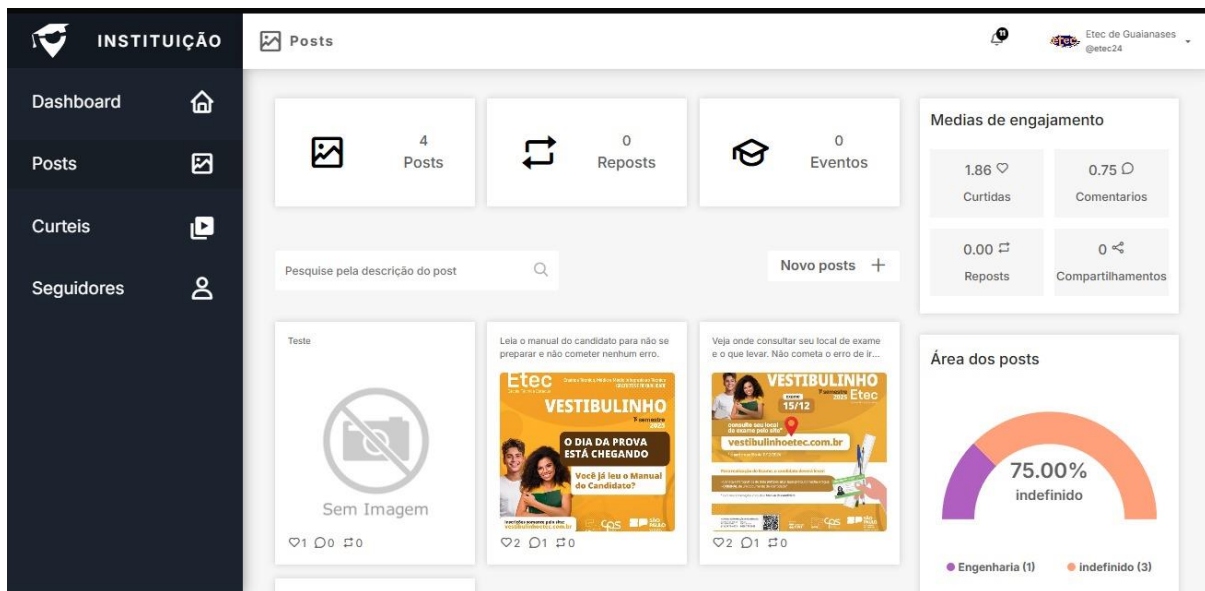
Fonte: Autores (2025)

Figura 11: Dashboard da Instituição (WEB)



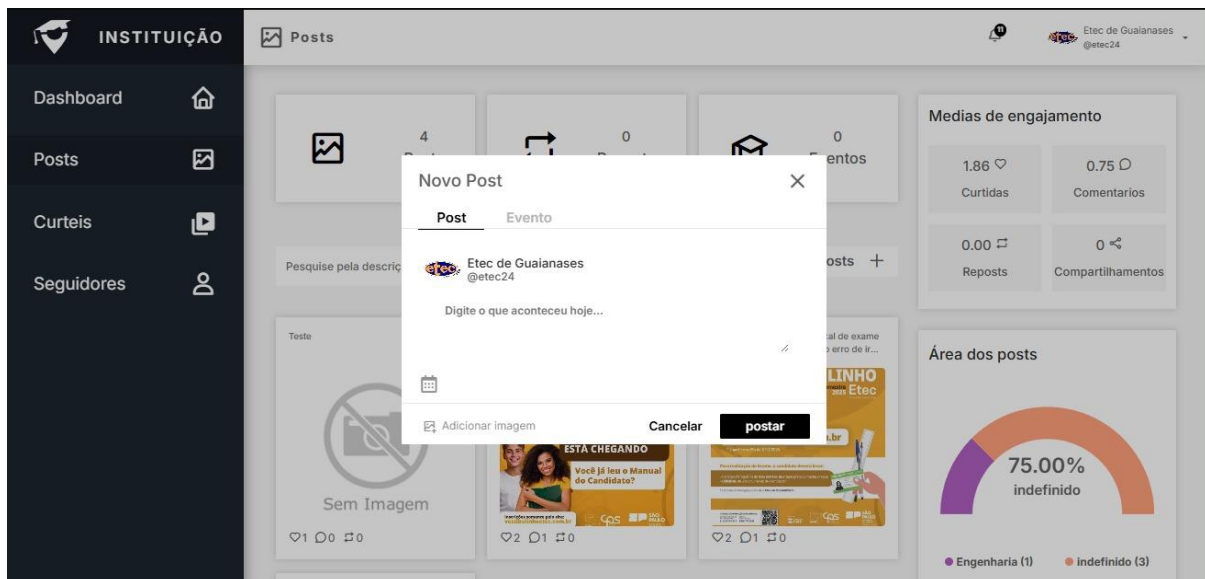
Fonte: Autores (2025)

Figura 12: Posts da Instituição (WEB)



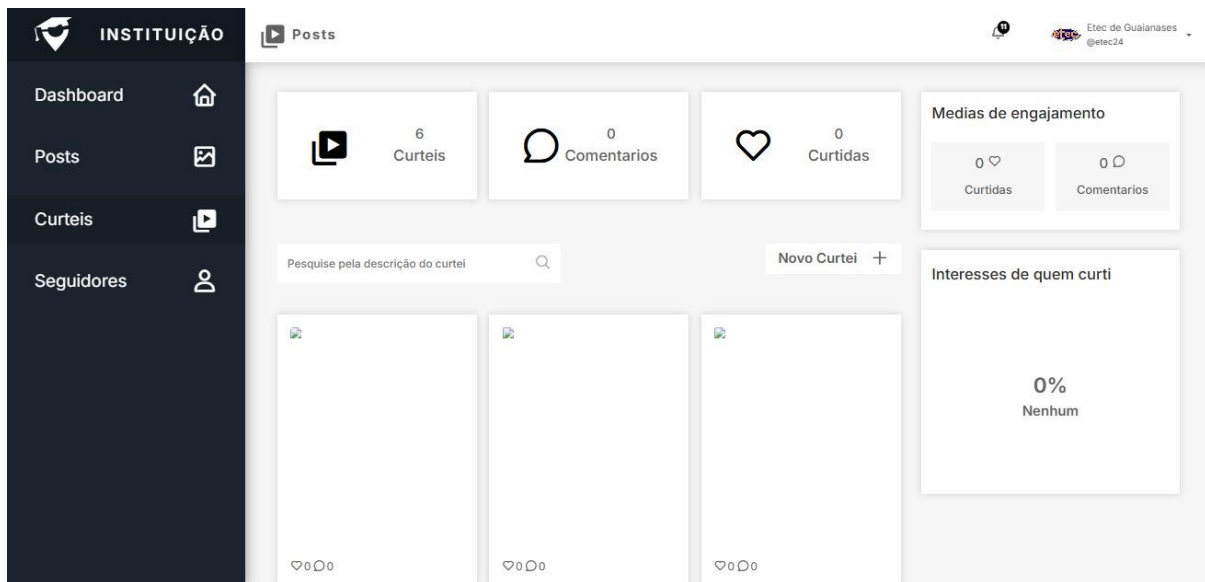
Fonte: Autores (2025)

Figura 13: Novo Post



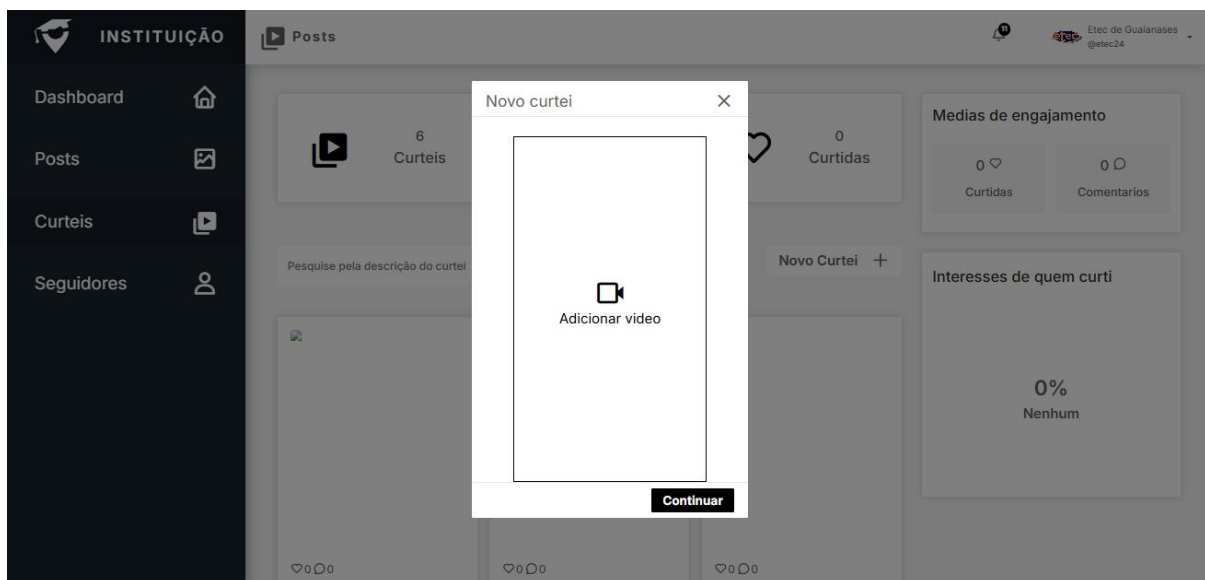
Fonte: Autores (2025)

Figura 14: Curtei da Instituição



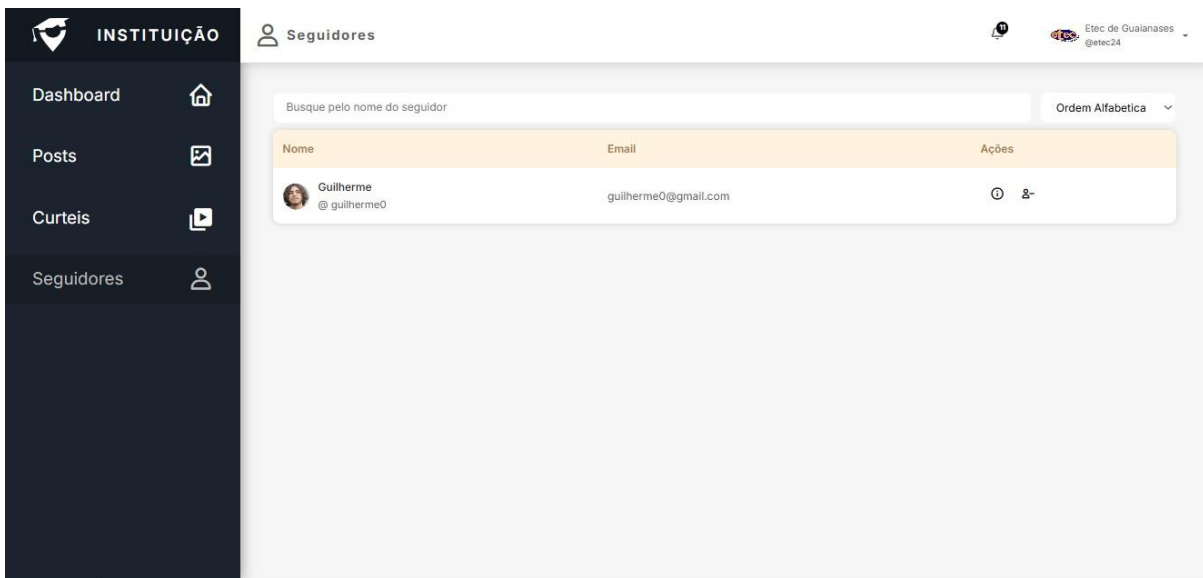
Fonte: Autores (2025)

Figura 15: Novo Curtei



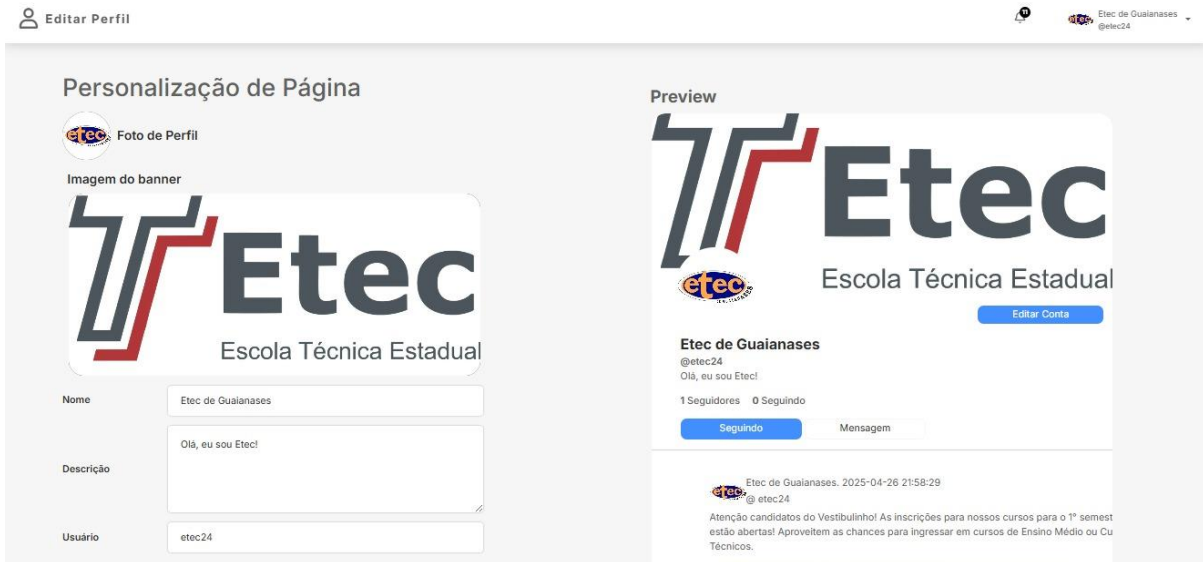
Fonte: Autores (2025)

Figura 16: Seguidores da Instituição (WEB)



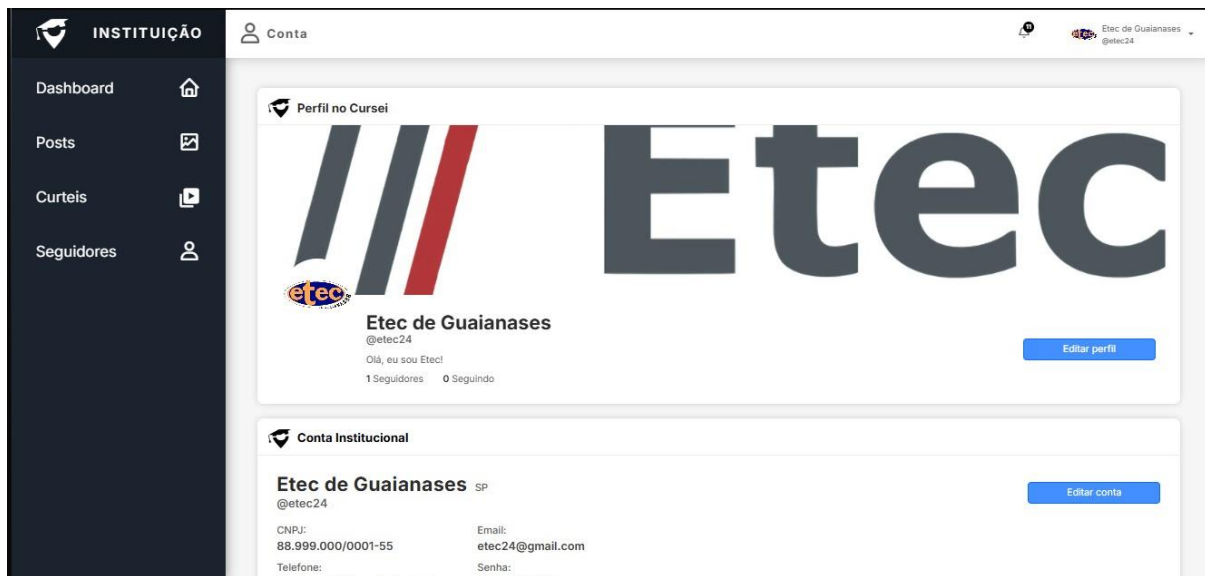
Fonte: Autores (2025)

Figura 17: Personalização da Página da Instituição



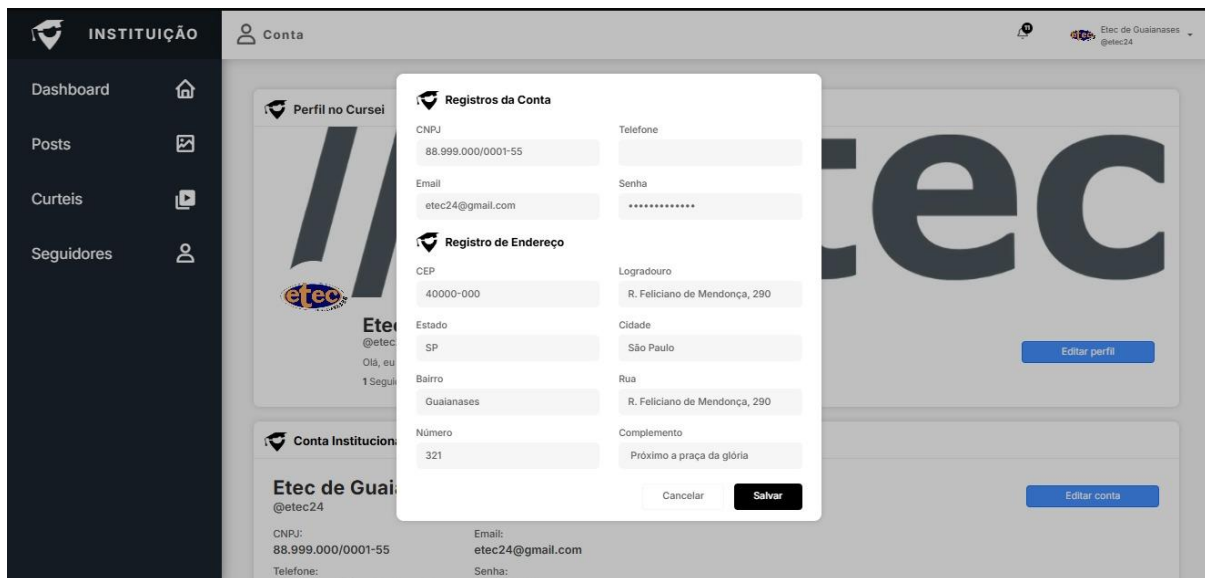
Fonte: Autores (2025)

Figura 18: Perfil da Instituição



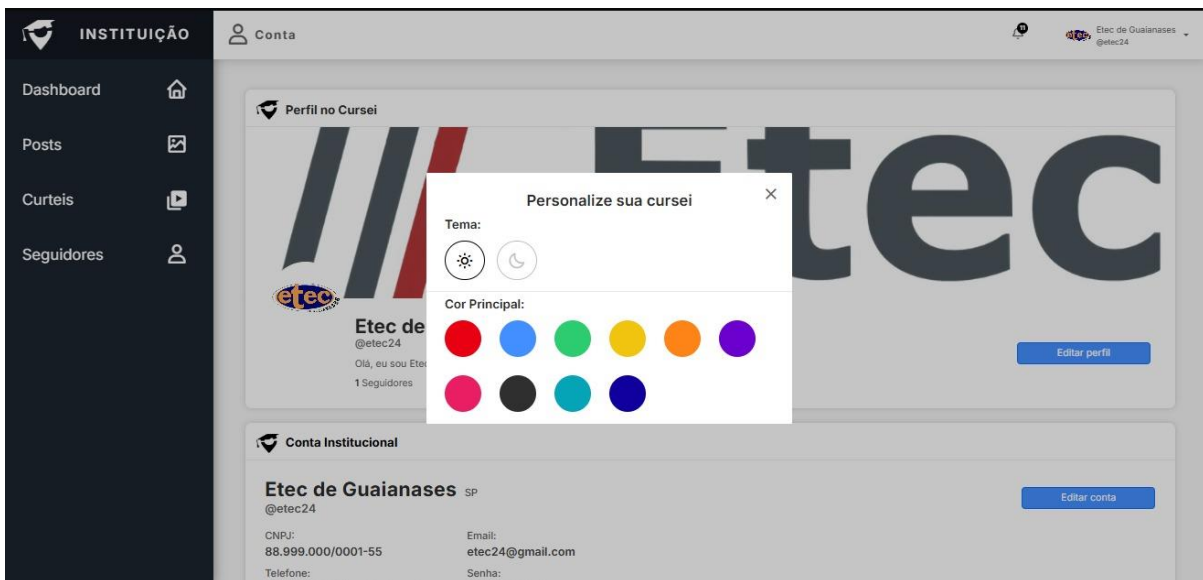
Fonte: Autores (2025)

Figura 19: Registro da Conta



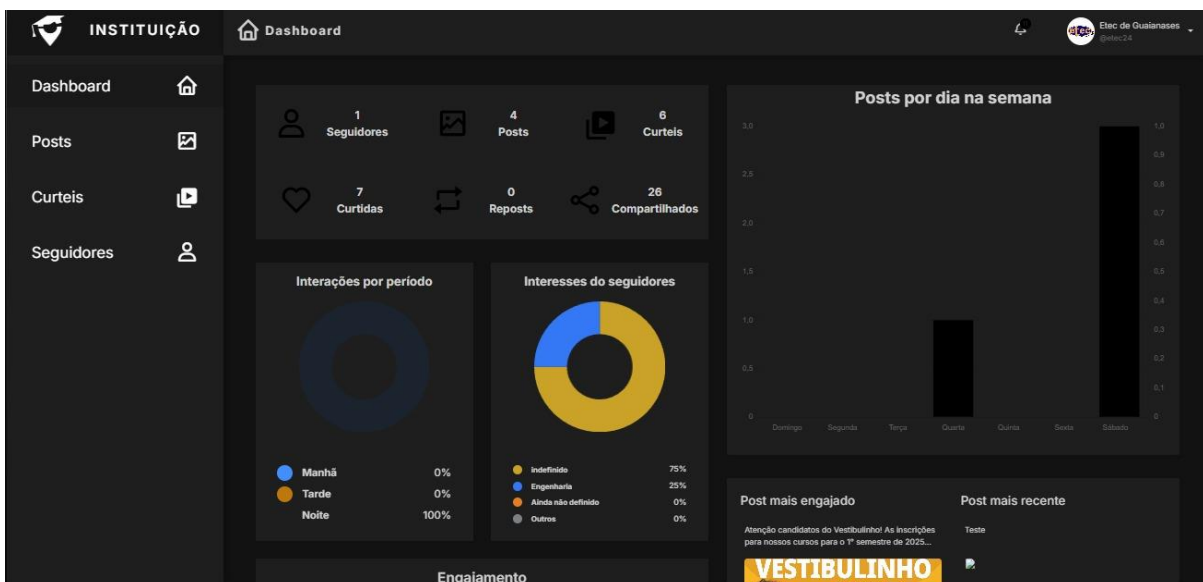
Fonte: Autores (2025)

Figura 20: Alterar Tema da Instituição (WEB)



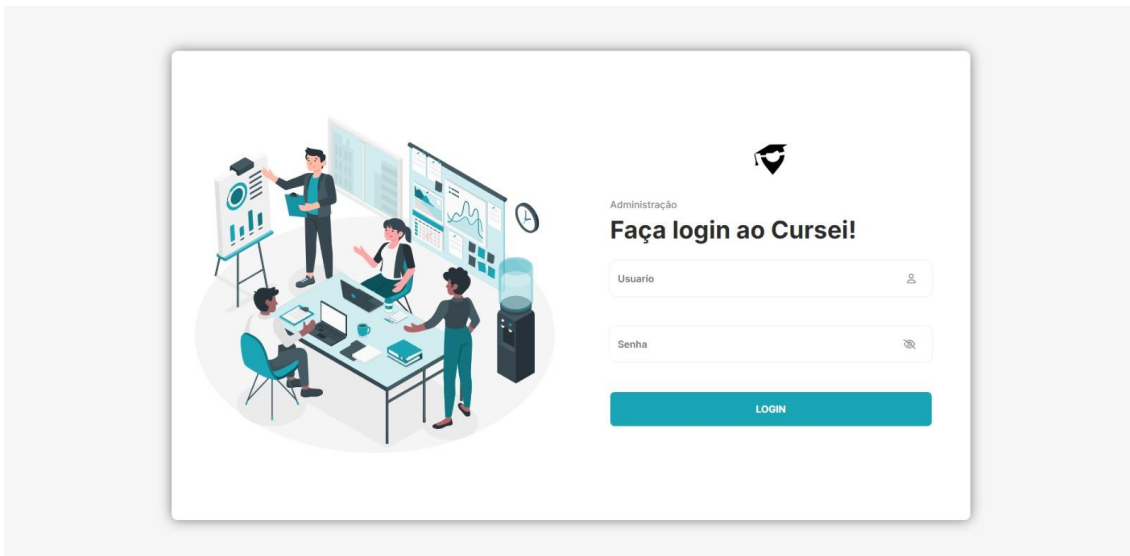
Fonte: Autores (2025)

Figura 21: Dashboard da Instituição (modo escuro)



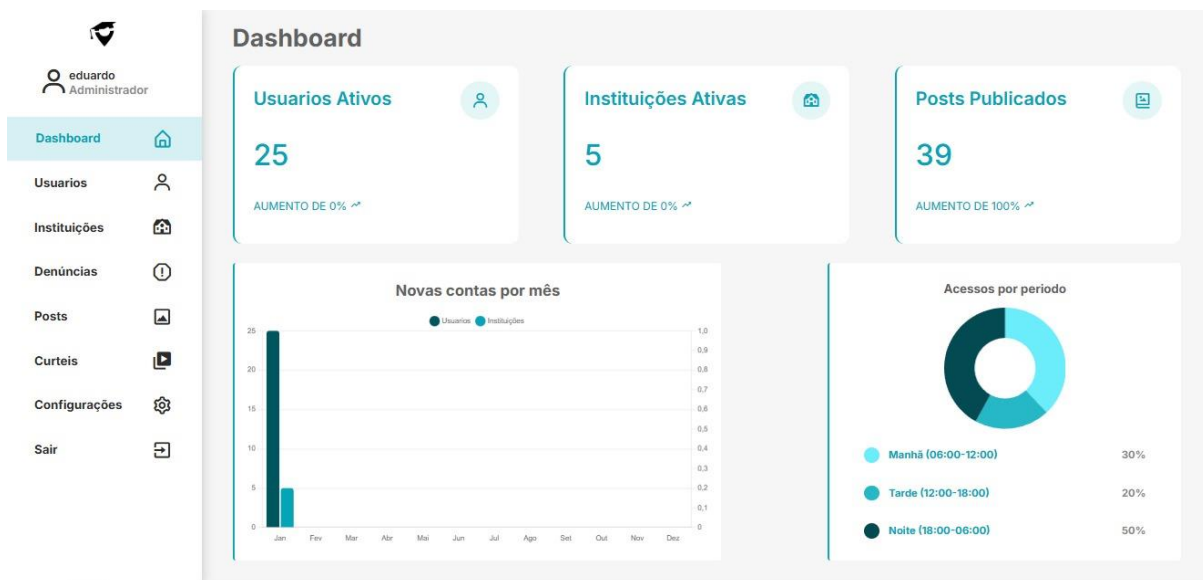
Fonte: Autores (2025)

Figura 22: Login do Administrador (WEB)



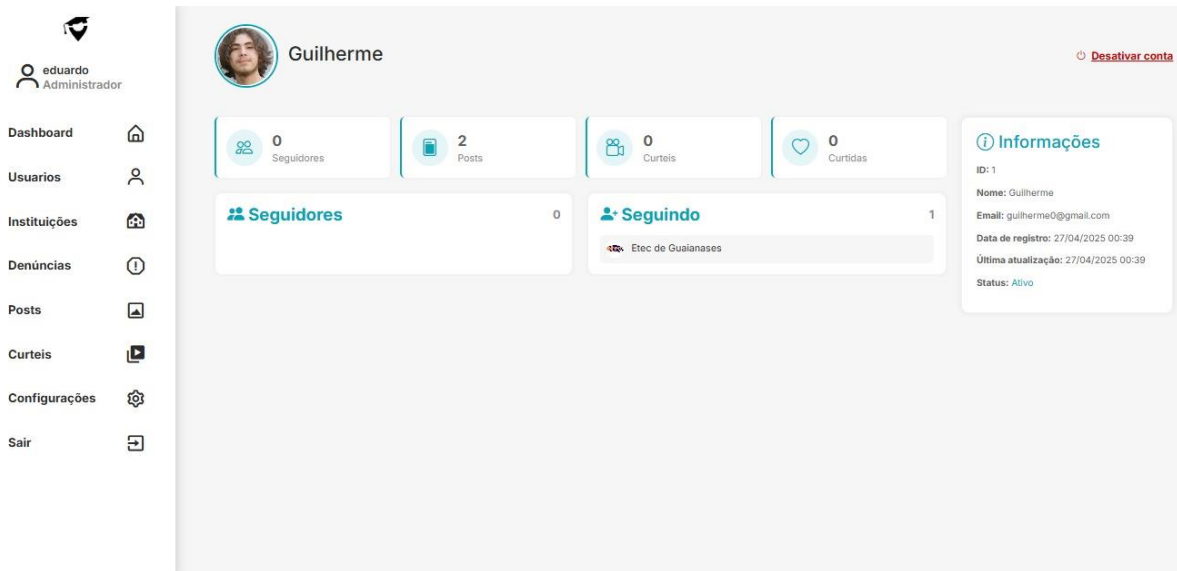
Fonte: Autores (2025)

Figura 23: Dashboard do Administrador (WEB)



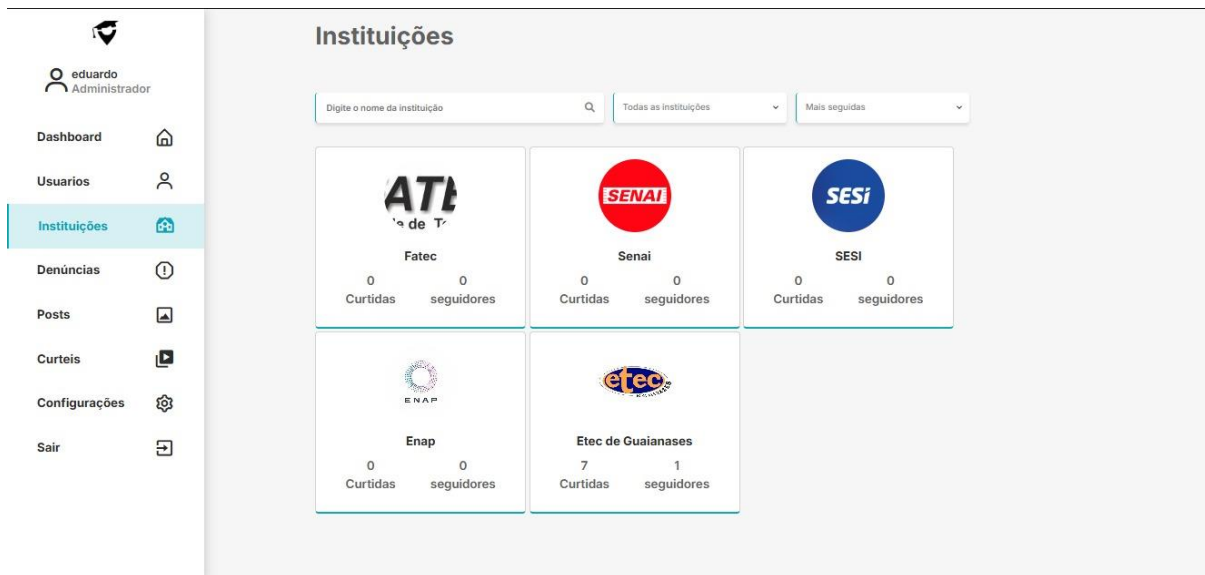
Fonte: Autores (2025)

Figura 24: Informações dos Usuários (Admin)



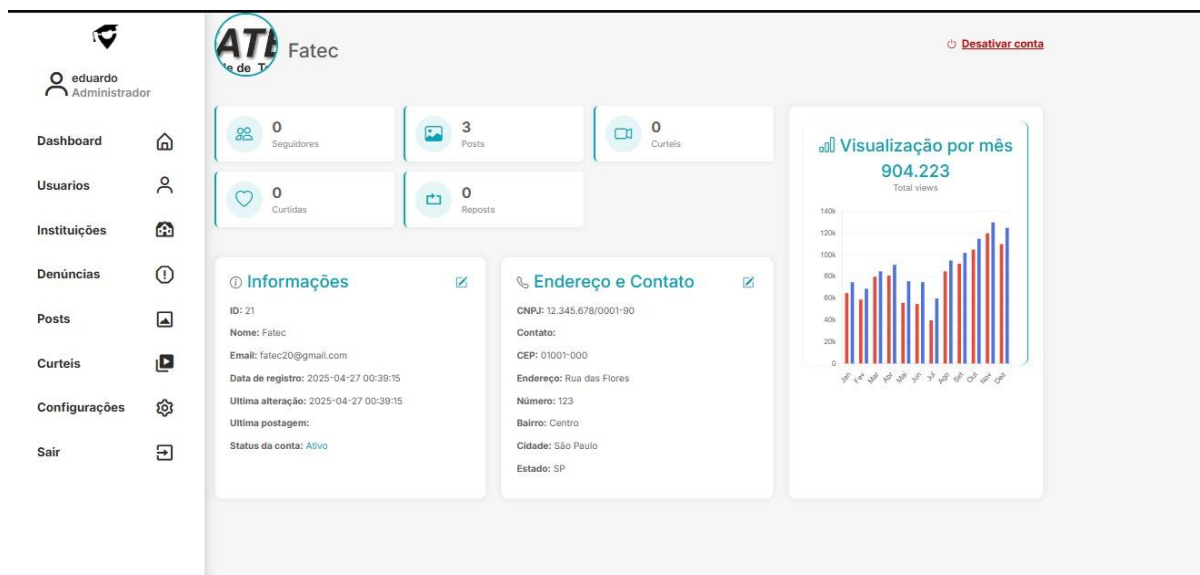
Fonte: Autores (2025)

Figura 25: Instituições Cadastradas (Admin)



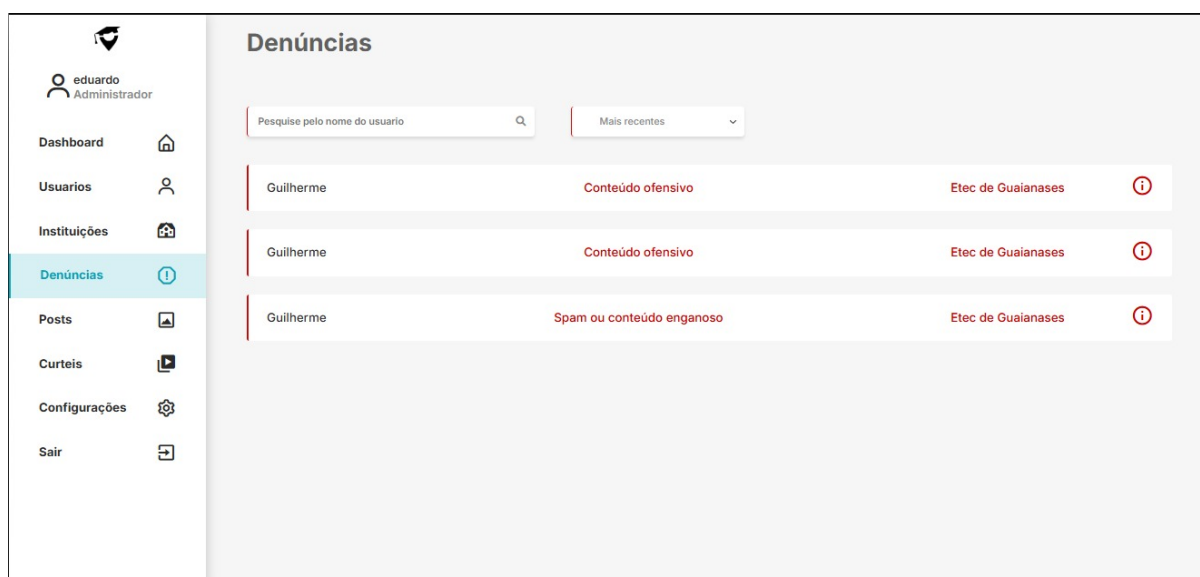
Fonte: Autores (2025)

Figura 26: Informações das Instituições (Admin)



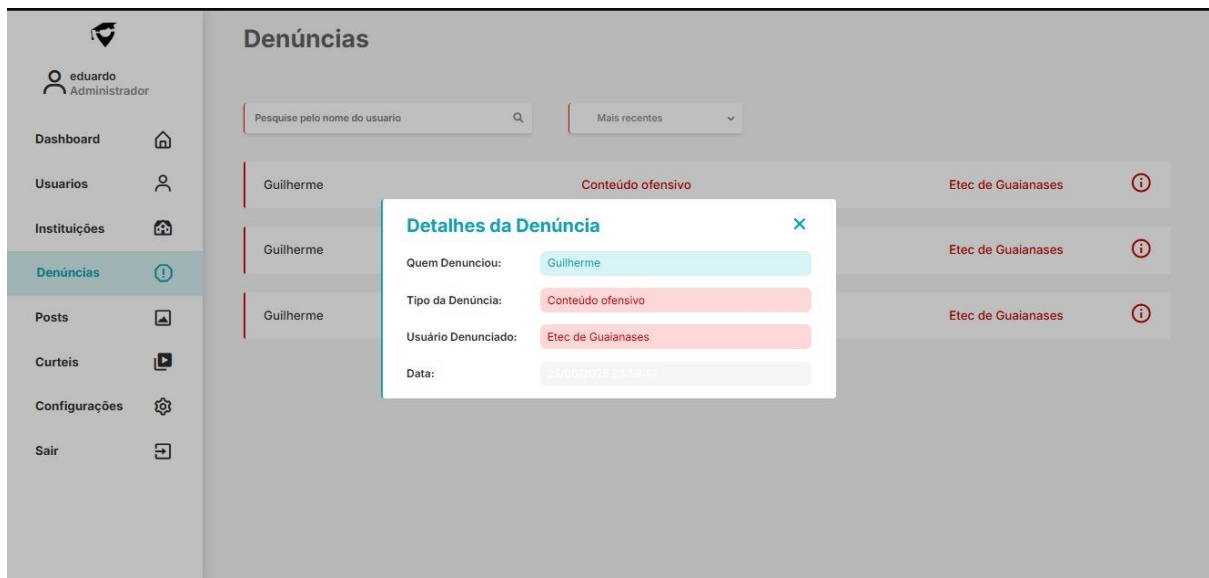
Fonte: Autores (2025)

Figura 27: Denúncias (Admin)



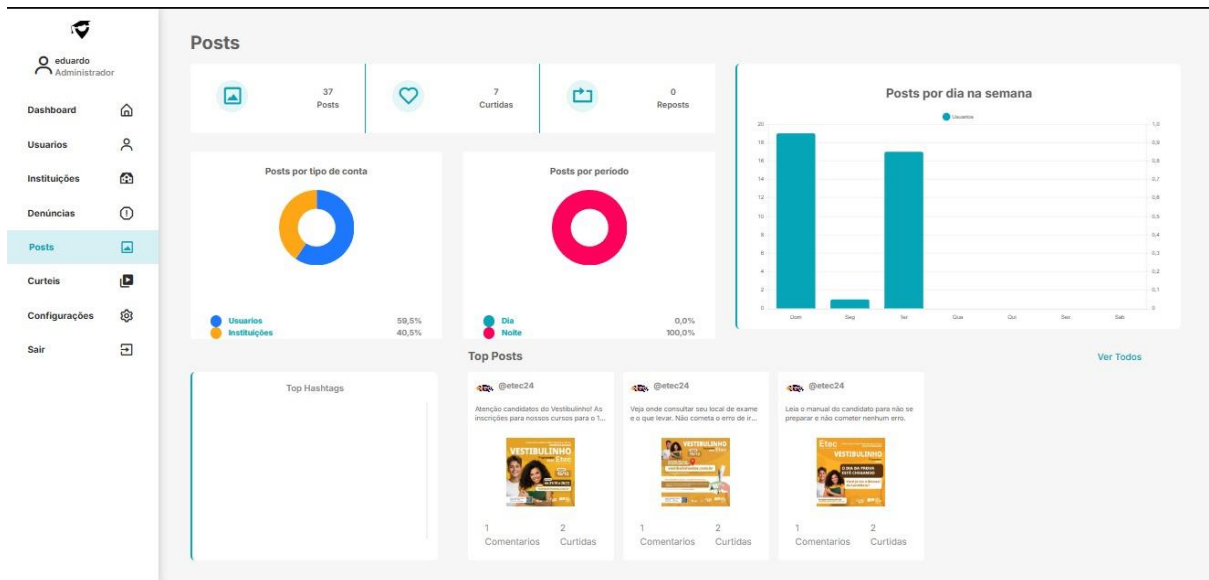
Fonte: Autores (2025)

Figura 28: Detalhes da Denúncia



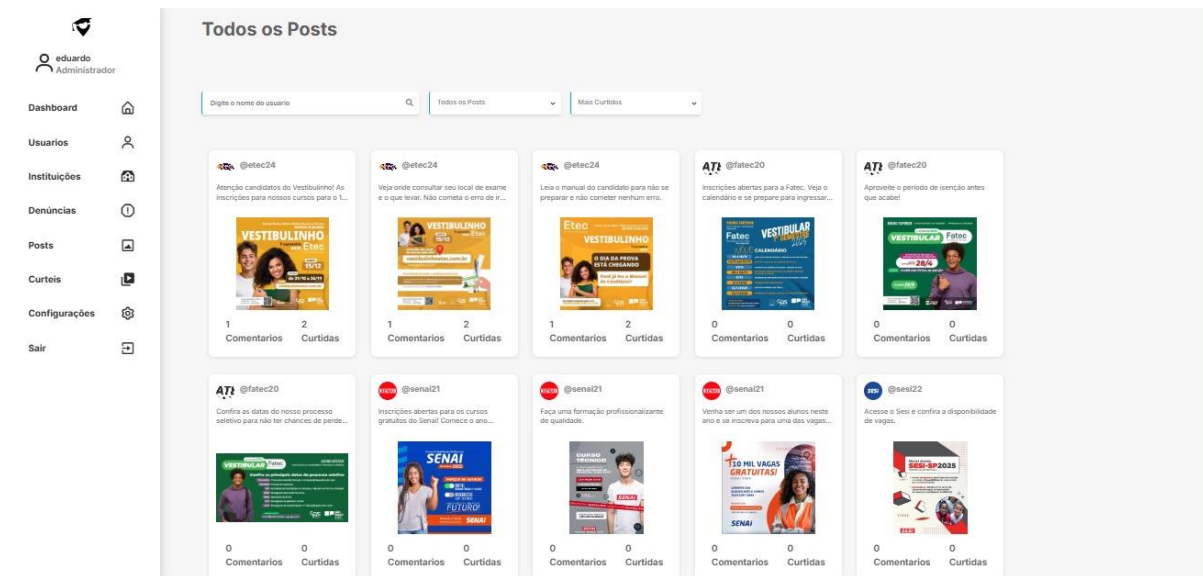
Fonte: Autores (2025)

Figura 29: Informações dos Posts (Admin)



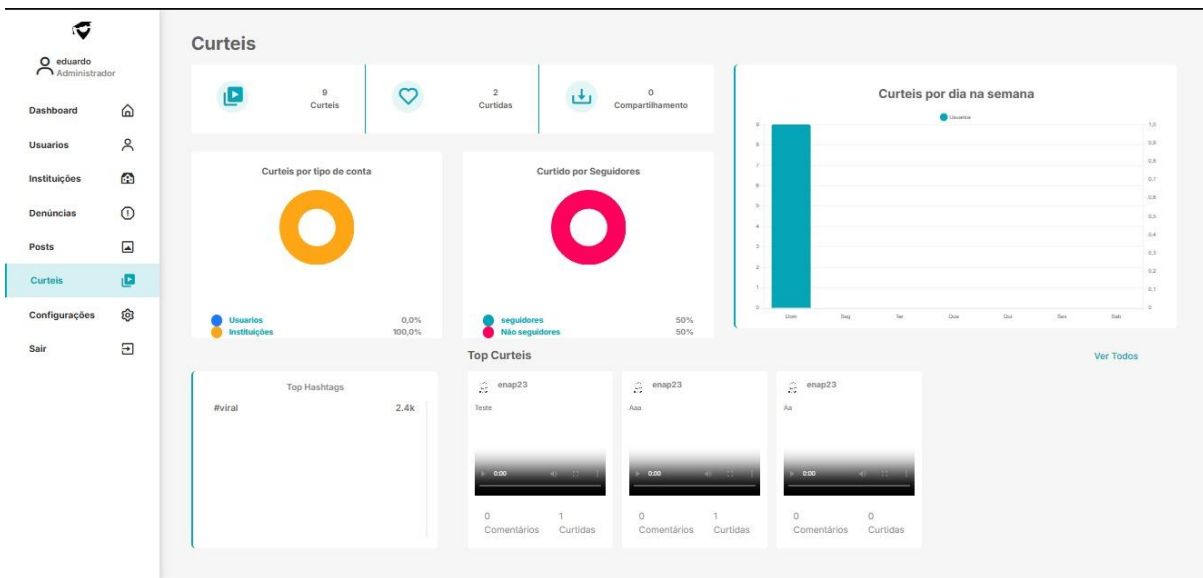
Fonte: Autores (2025)

Figura 30: Todos os Posts (Admin)



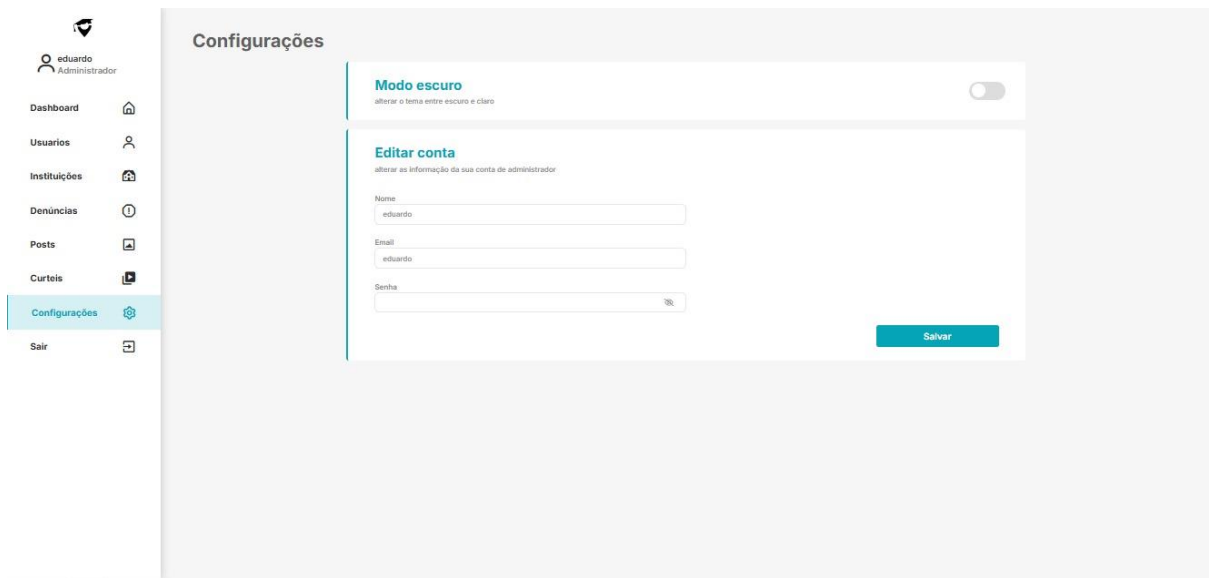
Fonte: Autores (2025)

Figura 31: Curtéis (Admin)



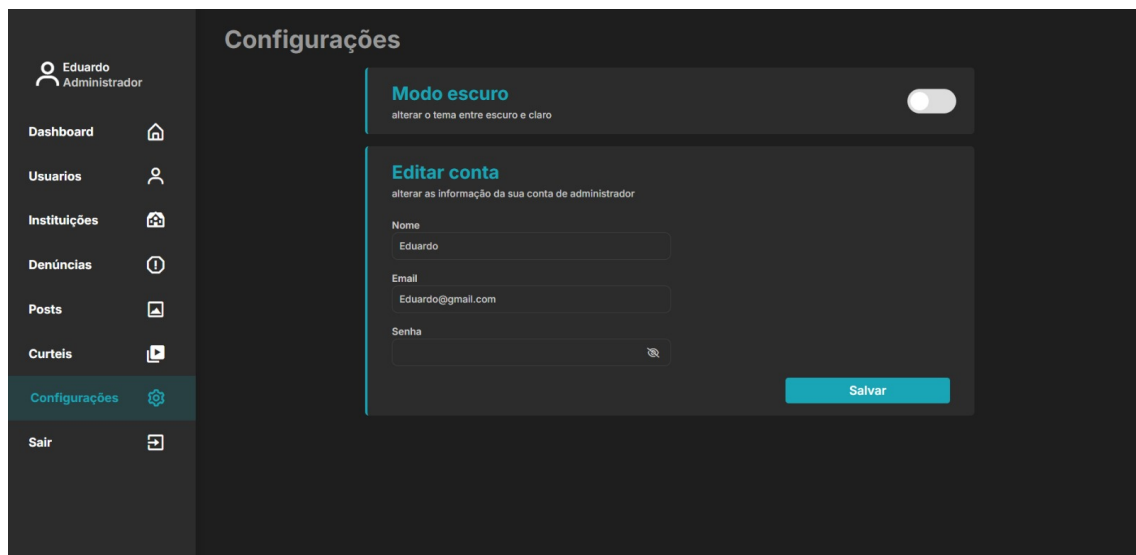
Fonte: Autores (2025)

Figura 32: Configurações (Admin)



Fonte: Autores (2025)

Figura 33: Configurações (Modo escuro)



Fonte: Autores (2025)

Figura 34: Login Usuário (MOBILE)



The image shows a mobile login interface. At the top center is a black silhouette of a graduation cap. Below it, the text "Bem-vindo de Volta" is displayed in a bold, black font. There are two input fields: the first is for email, labeled "Coloque seu Email" with an envelope icon; the second is for password, labeled "Coloque sua Senha" with a key icon and a toggle eye icon. A prominent blue button labeled "Entrar" is positioned below the fields. Underneath the button is a link "Esqueceu sua senha?". A horizontal line with the text "ou continue com" is centered below it. Two circular icons for Google and Facebook are shown next to the line. At the bottom, there is a link "Não tem uma conta? Cadastra-se".

Bem-vindo de Volta

Coloque seu Email

Coloque sua Senha

Entrar

[Esqueceu sua senha?](#)

ou continue com

[G](#) [f](#)

Não tem uma conta? [Cadastra-se](#)

Fonte: Autores (2025)

Figura 35: Cadastro Parte 1 (MOBILE)



The image shows a mobile registration form with a blue header. At the top, there is a camera icon and the text "Adicionar Banner". Below this is a circular profile picture placeholder with a white plus sign. The main section is titled "Informações Básicas" and contains four input fields: "Nome Completo" with a person icon, "Username" with an @ symbol, "Email" with an envelope icon, and "Senha" with a lock icon and a toggle eye icon. A blue "Continuar" button is at the bottom, followed by a link "Já tem uma conta? Faça login".

Adicionar Banner

Informações Básicas

Nome Completo

Seu nome completo

Username

@ seuUsername

Email

Seu@gmail.com

Senha

Coloque sua Senha

Continuar

Já tem uma conta? [Faça login](#)

Fonte: Autores (2025)

Figura 36: Cadastro parte 2(MOBILE)



The image shows a mobile registration screen with a blue header. On the left, there is a circular profile icon with a white plus sign. Below the icon, the text "Seus Interesses" is displayed in bold, followed by the instruction "Selecione pelo menos 3 para personalizar sua experiência". There are eight interest selection buttons arranged in a 4x2 grid: Tecnologia, Saúde, Design, Artes, Engenharia, Esportes, Ciências, and Línguas. At the bottom, there is a large blue button labeled "Finalizar Cadastro" and a smaller blue link labeled "← Voltar".

Seus Interesses
Selecione pelo menos 3 para personalizar sua experiência

Tecnologia Saúde
Design Artes
Engenharia Esportes
Ciências Línguas

Finalizar Cadastro

[← Voltar](#)

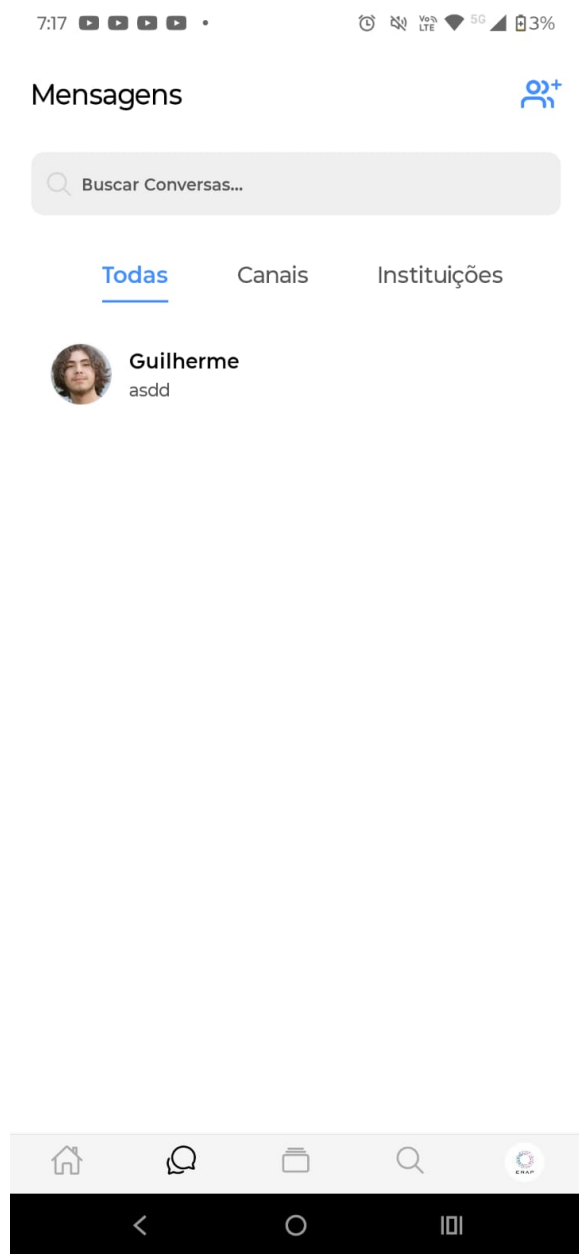
Fonte: Autores (2025)

Figura 37: Home Usuário



Fonte: Autores (2025)

Figura 38: Mensagens



Fonte: Autores (2025)

Figura 39: Opções de Preferência Usuário



Fonte: Autores (2025)

Figura 40: Comentários



Fonte: Autores (2025)

Figura 41: Compartilhar



Fonte: Autores (2025)

Figura 42: Notificações



Fonte: Autores (2025)

Figura 43: Mensagens



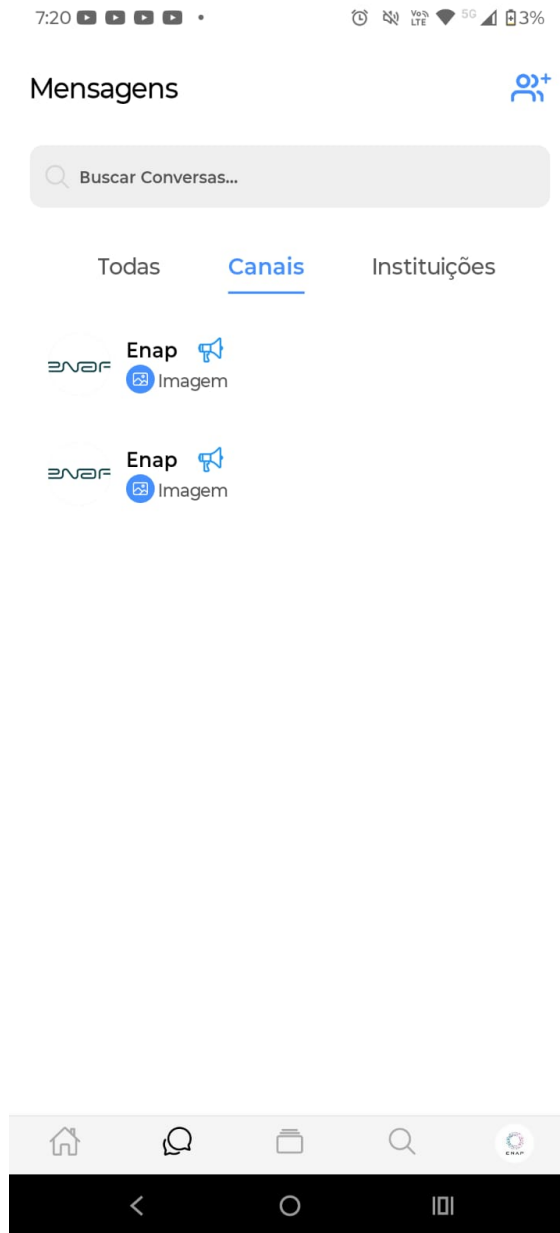
Fonte: Autores (2025)

Figura 44: Conversas Individuais



Fonte: Autores (2025)

Figura 45: Grupos



Fonte: Autores (2025)

Figura 46: Conversas em Grupo



Fonte: Autores (2025)

Figura 47: Nova Publicação



Fonte: Autores (2025)

Figura 48: Novo Evento

7:16 [notches] [5G] [3%]

X Novo Post Publicar

Post Evento

Adicionar Capa

Nome do evento

Escolha o titulo do seu evento

Início do evento

00/00/0000 00:00

Termino do evento

00/00/0000 00:00

Link do seu evento

Url

Descrição:

Descreva seu evento

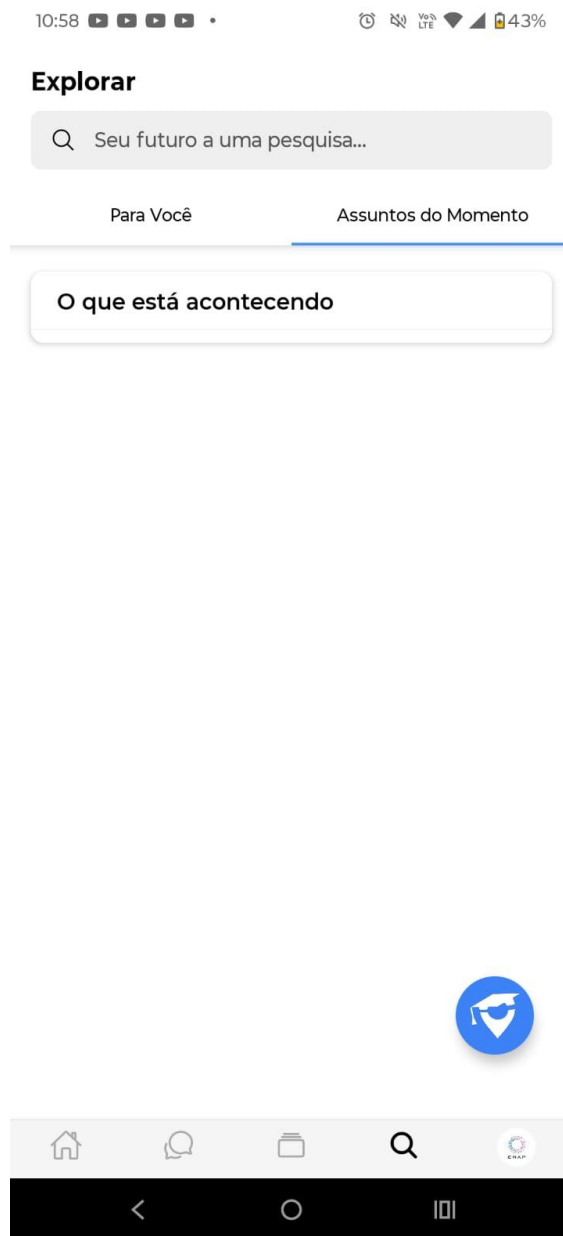
Fonte: Autores (2025)

Figura 49: Explorar Para Você



Fonte: Autores (2025)

Figura 50: Explorar Assuntos do Momento



Fonte: Autores (2025)

Figura 51: Perfil do Usuário (MOBILE)



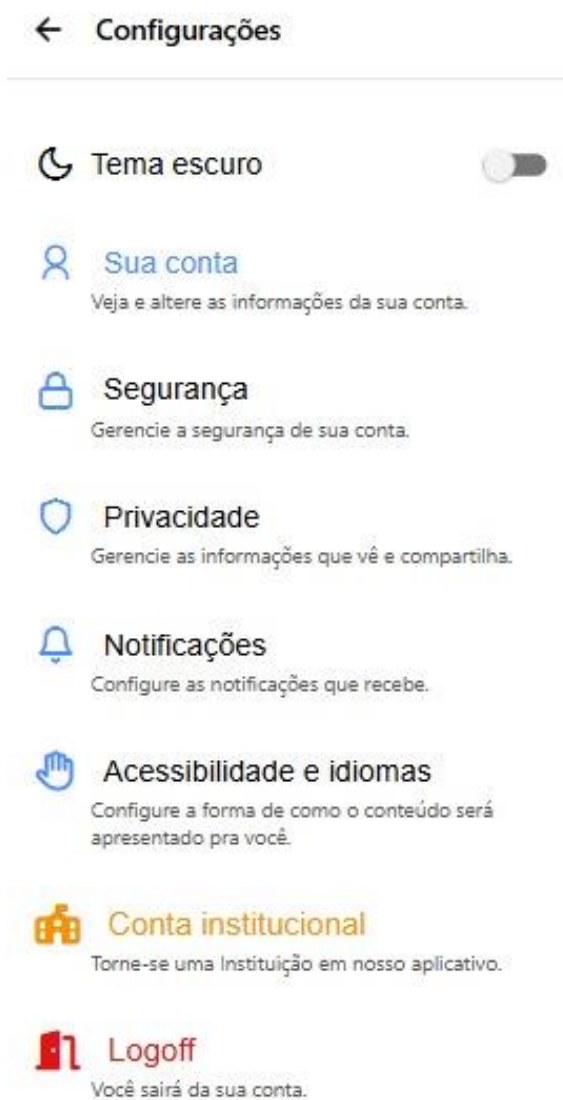
Fonte: Autores (2025)

Figura 52: Configurações



Fonte: Autores (2025)

Figura 53: ██████████



Fonte: Autores (2025)

Figura 54: Sua Conta



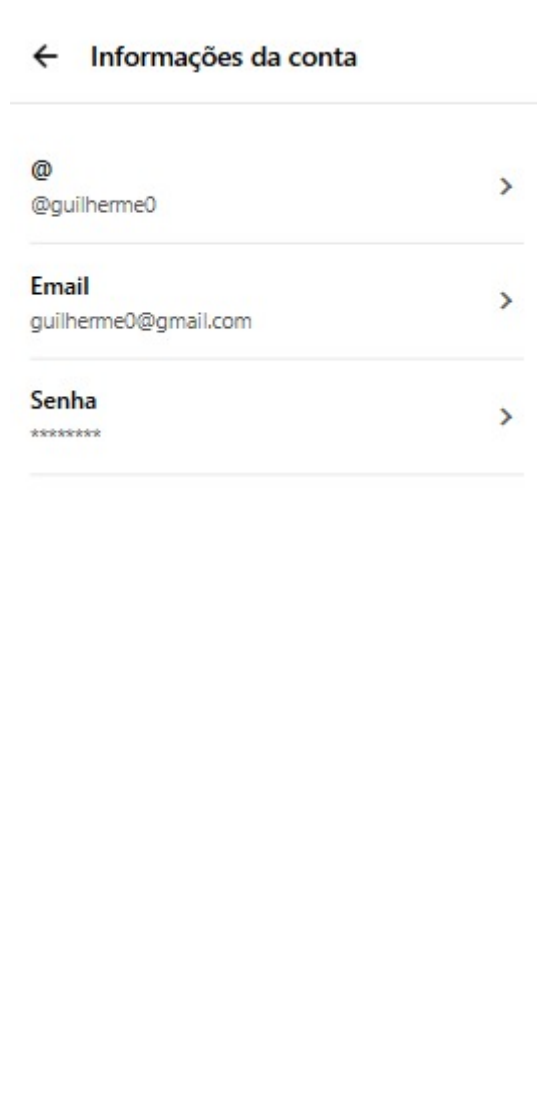
The image shows a user profile editing interface. At the top is a cover photo of a group of anime-style characters. Below it is a circular profile picture of a man with long dark hair. Underneath the profile picture is a text input field for the name, currently containing 'Guilherme'. Below that is a text input field for the bio, containing 'Olá, eu sou Guilherme!'. At the bottom are two buttons: a red 'Cancelar' button and a blue 'Salvar' button.

Nome

Bio

Fonte: Autores (2025)

Figura 55: Segurança



Fonte: Autores (2025)

Figura 56: Conta Institucional

← Conta Institucional

CEP

XXXXX-XXX

Logradouro

Num Logradouro

Bairro

Cidade

Estado

Complemento

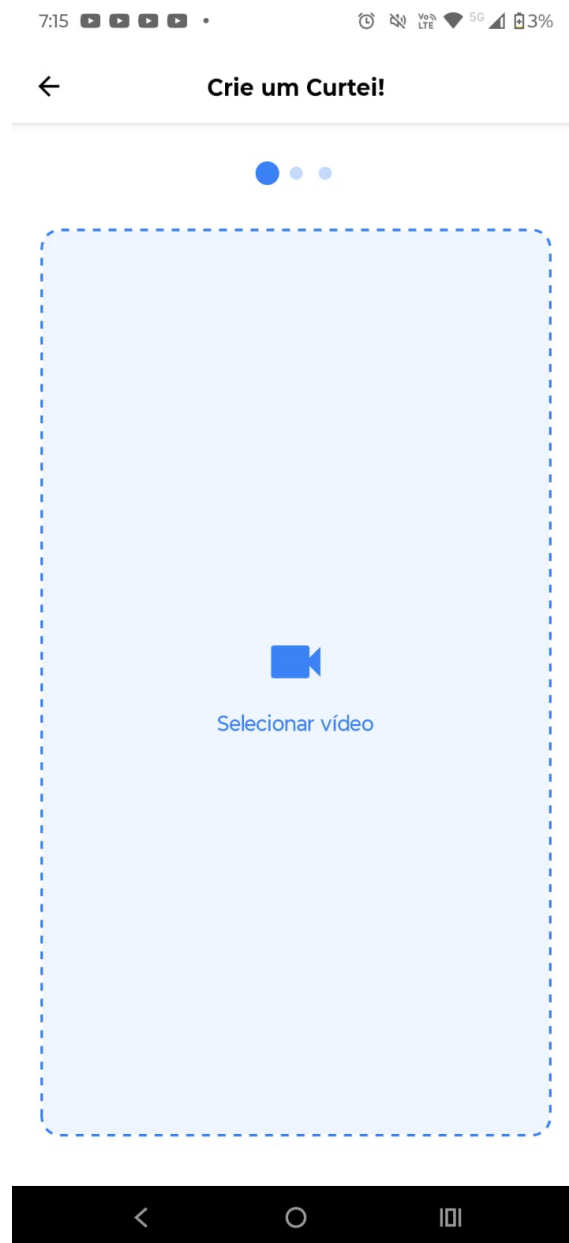
Fonte: Autores (2025)

Figura 57: Home Instituição



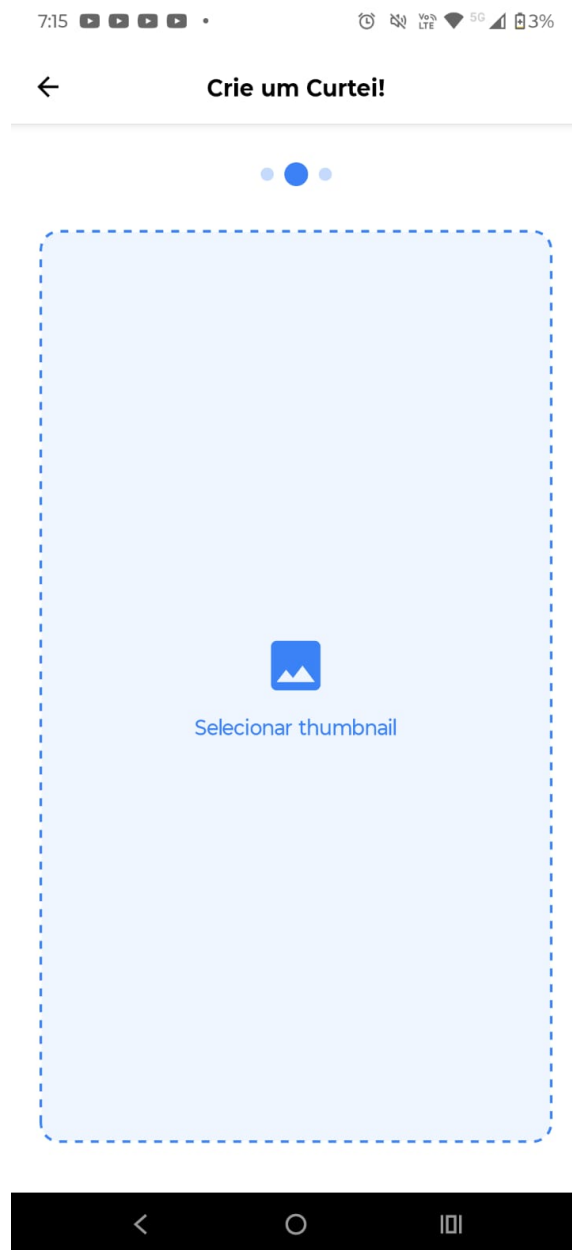
Fonte: Autores (2025)

Figura 58: Novo Curtei parte 1



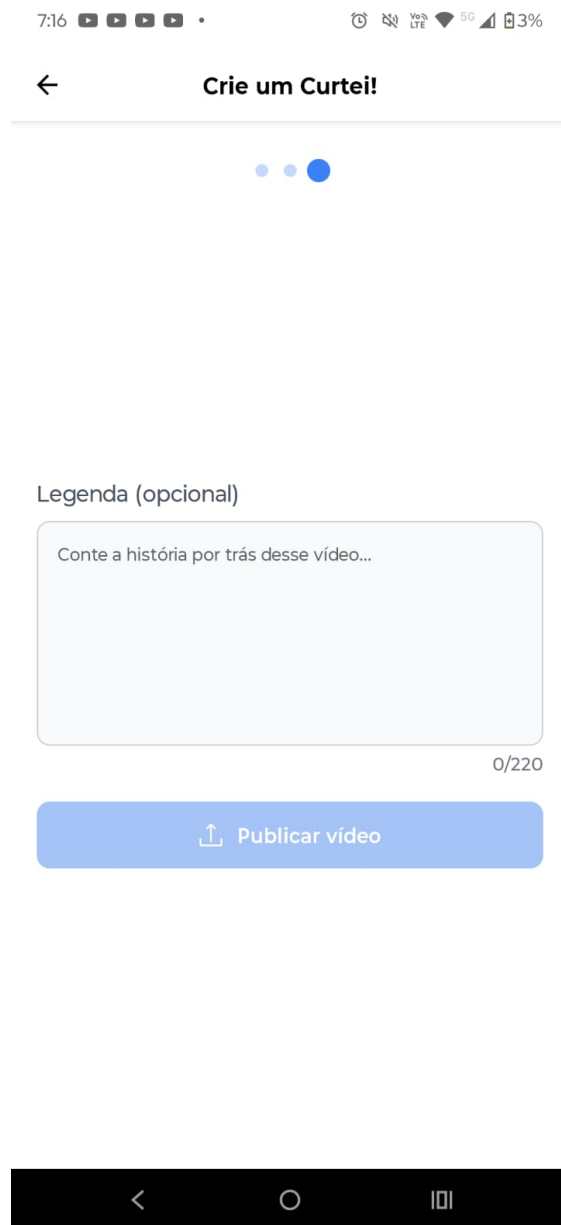
Fonte: Autores (2025)

Figura 59: Novo Curtei parte 2



Fonte: Autores (2025)

Figura 60: Novo Curtei parte 3



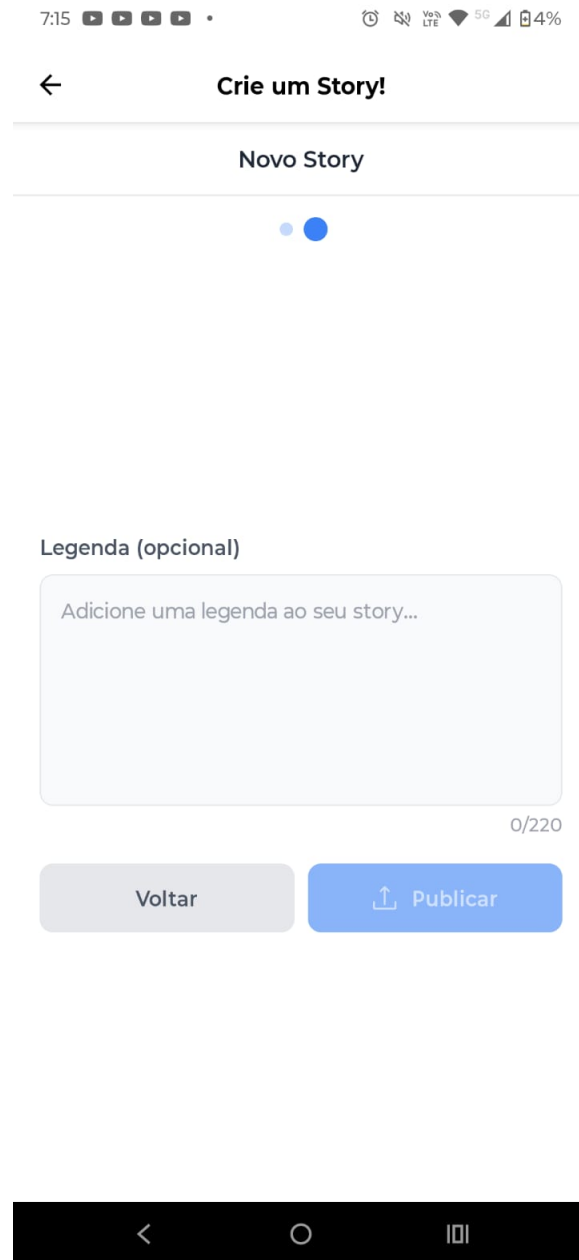
Fonte: Autores (2025)

Figura 61: Novo Story parte 1



Fonte: Autores (2025)

Figura 62: Novo Story parte 2



Fonte: Autores (2025)

Figura 63: Opções de Preferência Instituição



Fonte: Autores (2025)

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, buscamos investigar como a tecnologia e suas aplicações possíveis podem promover o maior acesso de jovens a cursos complementares por meio de uma forma de contato entre o interessado e a instituição e se informe sobre cursos e até eventos que estão ou irão acontecer. Chegamos a conclusão de que a solução proposta, o Cursei - um aplicativo que irá ter tanto aplicação mobile quanto web, para os jovens e as instituições - oferece um ambiente de fácil acesso que conecta ambas as partes principais envolvidas no objetivo do projeto, fazendo com que seja um meio mais descontraído de ficar informado, além de achar com mais facilidade cursos, principalmente gratuitos, para que o jovem solidifique seu currículo.

O principal objetivo do Cursei é centralizar e divulgar cursos gratuitos - por meio de aplicações mobile - destinados a todos os jovens que buscam cursos complementares para estruturar melhor seus currículos, permitindo que cursinhos populares e iniciativas governamentais publiquem suas formações complementares dentro do site. Sendo assim, o projeto busca sanar a falta de informações sobre cursos e eventos gratuitos, além de possibilitar que a pessoa interessada em cursos

complementares possa se comunicar agilmente com as instituições de interesse para que não haja dúvidas e a pessoa não se sinta enganada.

Com a Aether, buscamos criar uma rede social focada na procura de cursos complementares, com foco nos gratuitos, que preencham lacunas curriculares de jovens entre 15 e 24 anos, fazendo com que essas pessoas saiam da classificação dos “nem-nem” e contribuam para uma melhora na economia do país. Outrossim, a rede social também tem o intuito de trazer uma melhor comunicação entre os próprios jovens que estão interessados em determinado curso ou área, podendo, assim, ser possível que essas pessoas troque informações e até vivências sobre tais assuntos.

Uma proposta de melhoria e trabalho futuro para o projeto Cursei inclui o aprimoramento da rede social de diversas maneiras. Entre as sugestões, destaca-se o uso de tecnologias mais atualizadas e de uso próprio para projetos em que utilizam processamentos melhores e mais rápidos, assim como docker, typescript, angular, react native, entre outras diversas tecnologias melhores e de resultados melhores. Outra possibilidade encontrada para a melhora da aplicação, é a migração do estilo de banco de dados utilizado para o projeto, atualmente está sendo utilizado um modelo relacional, porém foi visto que para melhores resultados de armazenamento, um banco não-relacional seria a melhor escolha.

Essas melhorias têm o potencial de enriquecer mais ainda a experiência dos usuários, tornando a plataforma mais interativa e eficaz na troca de informação entre os jovens e as instituições sobre cursos gratuitos para currículo.

9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGÊNCIA FIEP. **Brasil tem 34 milhões de jovens de baixa renda e um terço está em atraso escolar, aponta pesquisa.** Disponível em: <https://agenciafiiep.com.br/2023/09/18/brasil-tem-34-milhoes-de-jovens-de-baixa-renda-e-um-terco-esta-em-atraso-escolar-aponta-pesquisa-da-fiep/>. Acesso em: out. 2024.

BRASIL61. **42% dos jovens desconhecem ensino técnico, aponta pesquisa do SENAI.** Disponível em: <https://brasil61.com/n/senai-42-dos-jovens-desconhecem-ensino-tecnico-bras2412333>. Acesso em: out. 2024.

CNN BRASIL. **55,5% dos alunos desistem antes de completar ensino, aponta relatório.** Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/educacao/55-5-dos-alunos-desistem-antes-de-completar-ensino-aponta-relatorio/>. Acesso em: out. 2024.

CORREIO BRAZILIENSE. **Ensino superior no Brasil tem 57% de evasão na rede pública e privada.** Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/euestudante/ensino-superior/2024/05/6852929-ensino-superior-no-brasil-tem-57-de-evasao-na-rede-publica-e-privada.html>. Acesso em: out. 2024.

ESTRATÉGIA VESTIBULARES. **7 citações sobre desemprego para usar na redação.** Disponível em: <https://vestibulares.estrategia.com/portal/materias/redacao/7-citacoes-sobre-desemprego-para-usar-na-redacao/>. Acesso em: out. 2024.

EXTRA. **Falta de profissionais qualificados afeta 40% das ocupações no Brasil.** Disponível em: <https://extra.globo.com/economia/emprego/noticia/2024/09/falta-de-profissionais-qualificados-afeta-40percent-das-ocupacoes-no-brasil.ghtml>. Acesso em: out. 2024.

FUNDAÇÃO INSTITUTO DE ADMINISTRAÇÃO – FIA. **Pesquisa sobre o mercado de trabalho.** Disponível em: <https://fia.com.br/blog/mercado-de-trabalho/>. Acesso em: out. 2024.

REDALYC. **A importância dos cursos de qualificação profissional.** Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/4718/471847066006.pdf>. Acesso em: out. 2024.

RH PRA VOCÊ. **Fluência em inglês pode aumentar remuneração.** Disponível em: <https://rhpravoce.com.br/redacao/fluencia-ingles-pode-aumentar-remuneracao/>. Acesso em: out. 2024.

UOL ECONOMIA. **20% dos jovens não estudam nem trabalham: como lidar com os “nem-nem”.** Disponível em: <https://economia.uol.com.br/noticias/deutsche-welle/2024/11/25/20-dos-jovens-nao-estudam-nem-trabalham-como-lidar-com-os-nem-nem.htm>. Acesso em: out. 2024.

10. APÊNDICES

10.1. Código-fonte do software

Aplicativo: <https://github.com/Guilherme-CunhaRdl/prjCurseiApp>

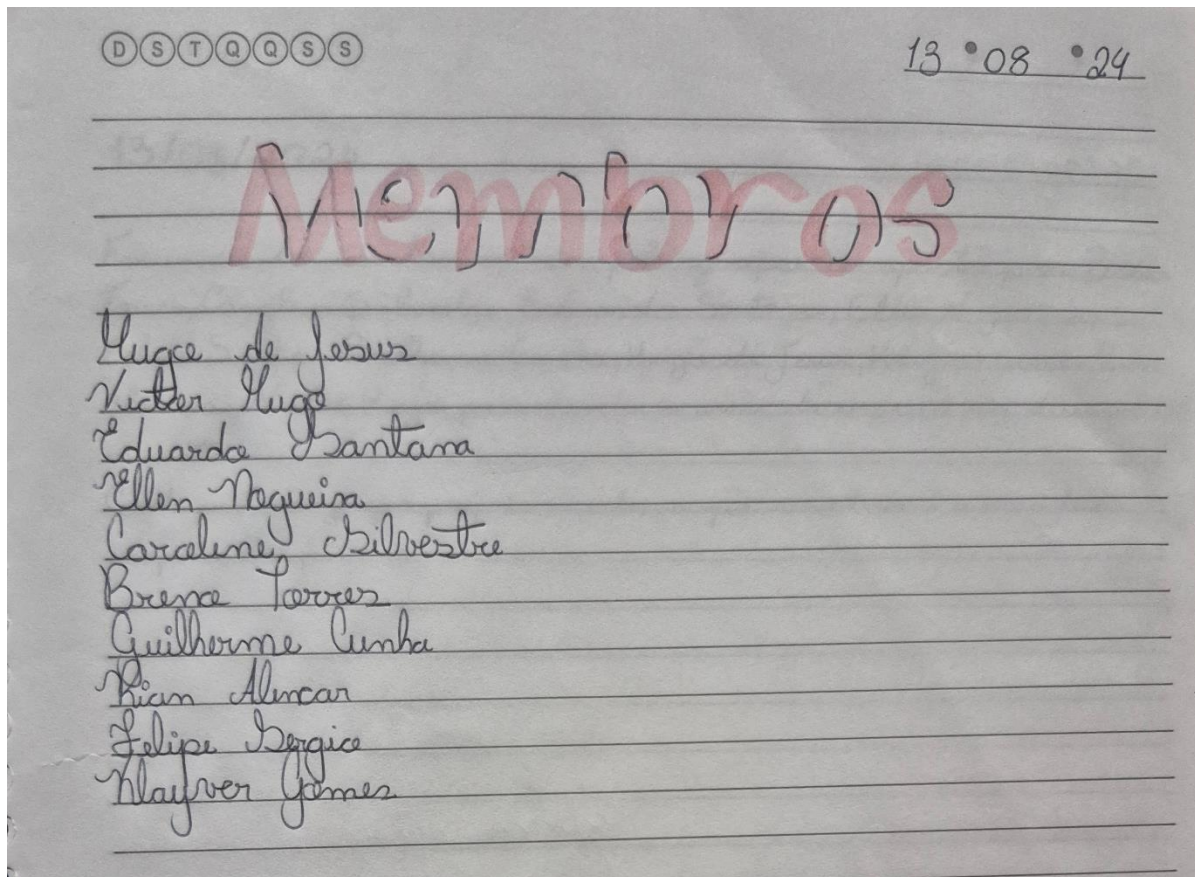
Site: <https://github.com/Guilherme-CunhaRdl/prjCurseiWeb>

10.2. Link do vídeo pitch

Vídeo pitch: <https://youtu.be/SJeLN-PL5qU>

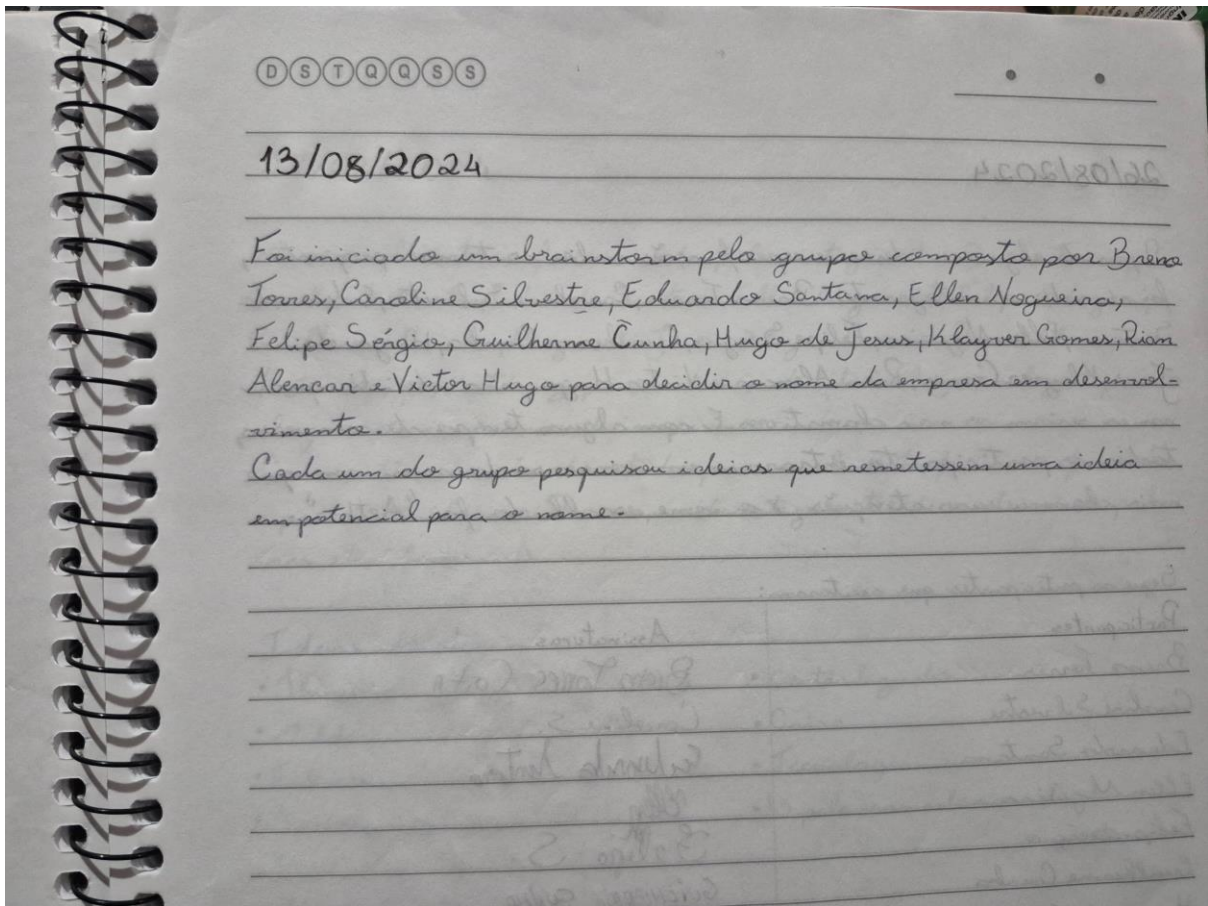
11. DIÁRIO DE BORDO

Figura 64: Membros Contribuintes



Fonte: Autores (2025)

Figura 65: Reunião dia 13/08/24



Fonte: Autores (2025)

Figura 66: Reunião dia 26/08/24

4208180/EP

26/08/2024

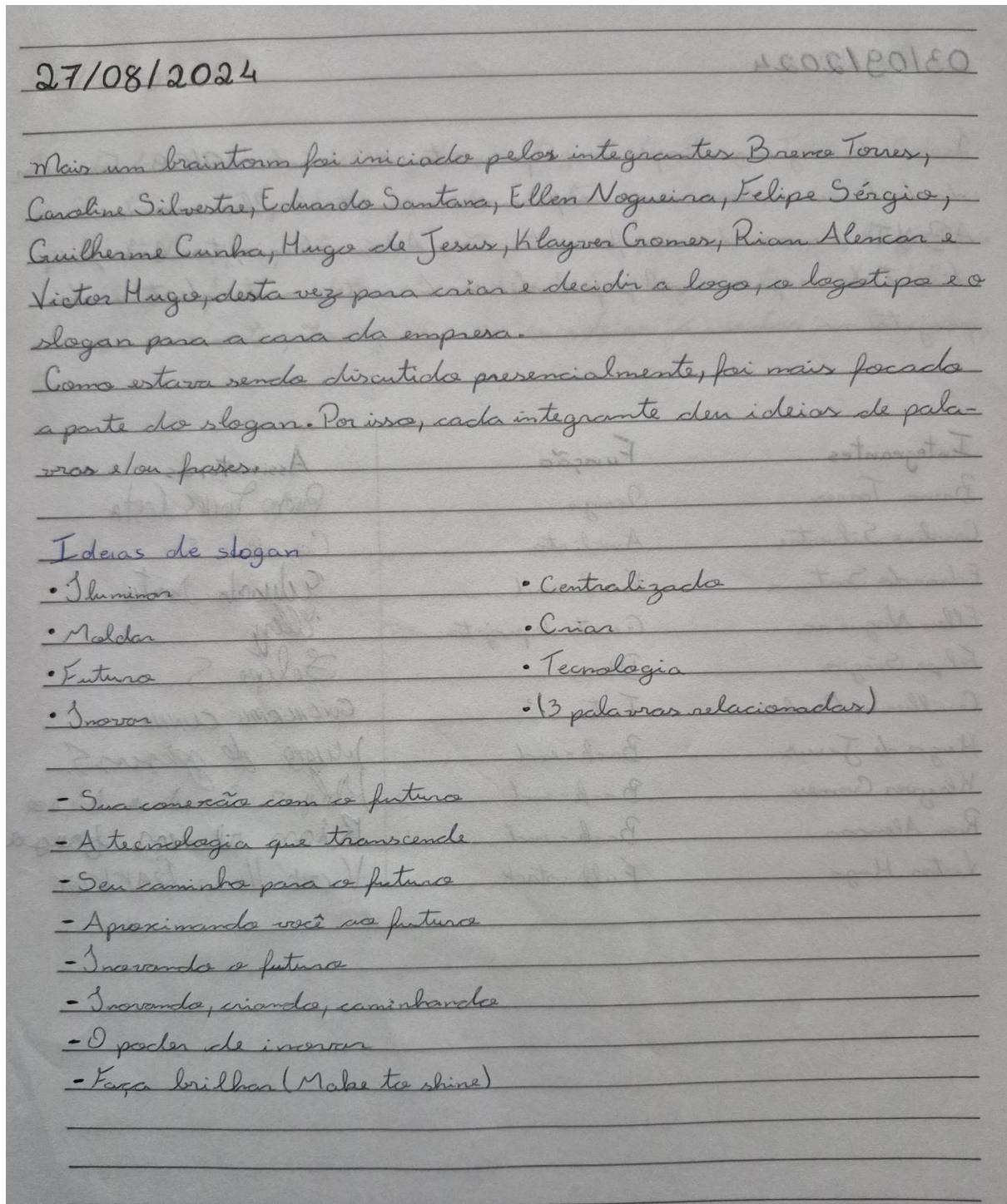
Depois de algumas ideias e especificações sobre os temas propostos, foi reunidos os integrantes Breno Torres, Caroline Silvestre, Eduardo Santana, Ellen Nogueira, Felipe Sérgio, Guilherme Cunha, Hugo de Jesus, Klayver Gomes, Rian Alencar e Victor Hugo para decidir quais nomes seriam os mais chamativos. E com algum tempo de conversa, todos os participantes entraram em consenso do nome em que mais chamou suas atenções, e o nome escolhido foi "Aether".

Segue os participantes que aceitaram:

Participantes	Assinaturas
Breno Torres	Breno Torres Costa
Caroline Silvestre	Caroline S.
Eduardo Santana	Eduardo Santana
Ellen Nogueira	Ellen
Felipe Sérgio	Felipe S.
Guilherme Cunha	GUILHERME CUNHA
Hugo de Jesus	Hugo de Jesus Gomes
Klayver Gomes	Klayver Gomes de Azevedo
Rian Alencar	Rian Alencar Souza
Victor Hugo	VICTOR HUGO BARRETO

Fonte: Autores (2025)

Figura 67: Reunião dia 27/08/24



Fonte: Autores (2025)

Figura 68: Reunião dia 03/09/24

4600180156

03/09/2024

Início da organização para a apresentação no dia 10/09. Fei abordado/ensinado como confeccionar um trabalho nas normas ABNT e suas demais formatações. Além disso, também foi discutido o provável papel de cada integrante dentro dos projetos.

Integrantes	Função	Assinaturas
Breno Torres	Design	Breno Torres Costa
Caroline Silvestre	Analista	Caroline S.
Eduardo Santana	Front-end	Eduardo Junta
Ellen Nogueira	Gerente de projetos	Ellen
Felipe Sérgio	DBA	Felipe S.
Guilherme Cunha	Tester	GUILHERME CUNHA
Hugo de Jesus	Back-end	Hugo de Jesus S.
Klayton Gomes	Back-end	Klayton Gomes da Nogueira
Rian Alencar	Back-end	Rian Alencar Sousa
Victor Hugo	Full-stack	Victor Hugo BARROSO

Fonte: Autores (2025)

Figura 69: Reunião dia 06/09/24

06/09/2024

Foi dada diversas ideias pelos integrantes Brenne Torres, Eduardo Santana e Felipe Sérgio, onde dentre as diversas ideias apresentadas, foi feita uma votação em que o logo, o logotipo e o slogan foram definidos. Além do slogan ter sido definido por uma votação e juntando as ideias já dadas anteriormente.

Fonte: Autores (2025)

Figura 70: Reunião dia 08/09/24

08/10/2024

O grupo coordenou algumas ideias de projetos como objetivo da empresa, dividindo-os em quais denominam mais tempo e quais denominam menos tempo, além de quais projetos tem mais ou menos custos.

Tinham diversas ideias de projetos em diversas áreas sociais como exemplos a saúde, entrando em saneamento, moda, economia, educação, etc.

Dentre os projetos mencionados, foi escolhido uma aplicação do tema educacional como ideia central da empresa Aether.

Fonte: Autores (2025)

Figura 71: Reunião dia 21/10/24

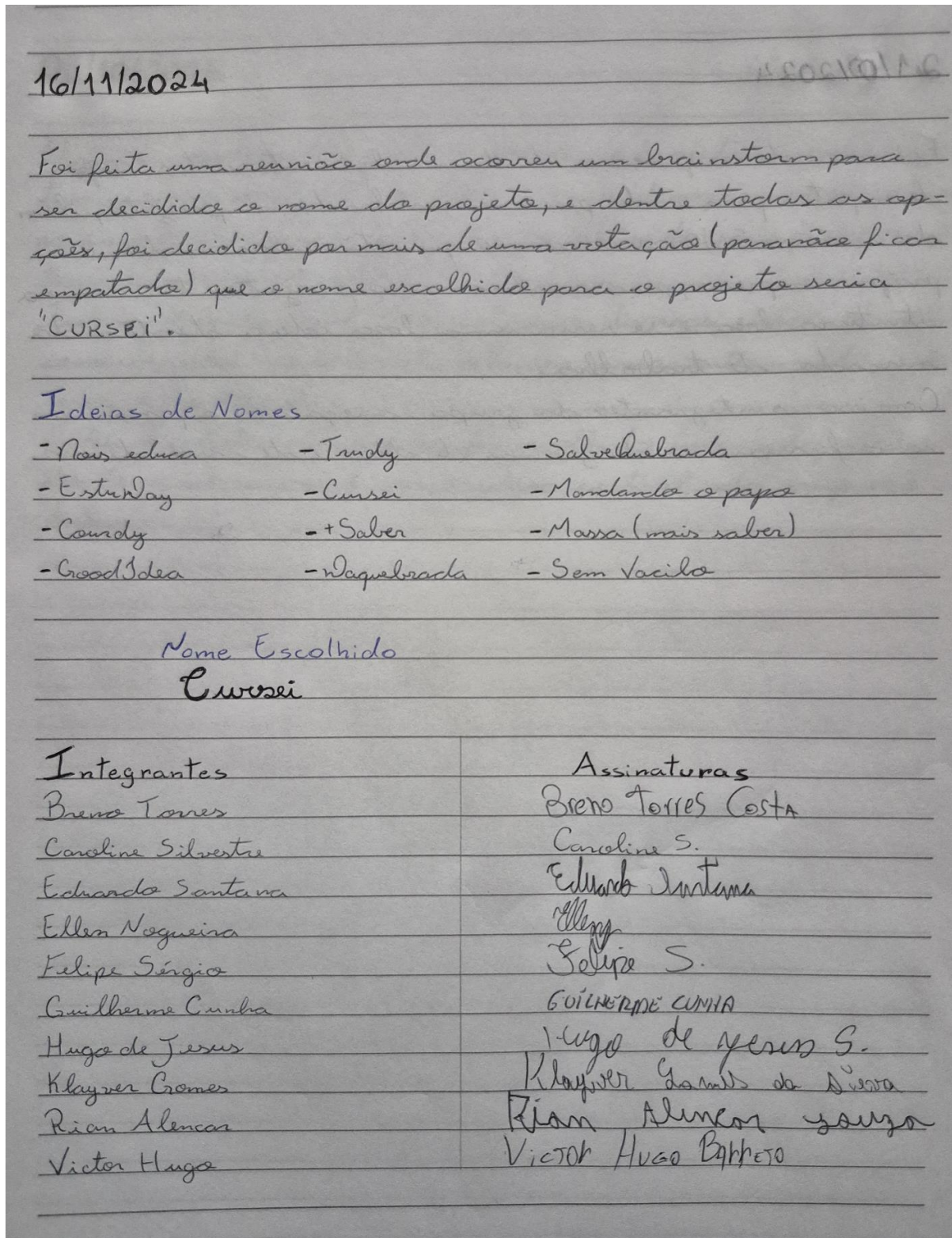
21/10/2024

Foi iniciado o processo de desenvolvimento dos mapas de empatia para cada pessoa envolvida no projeto, além da análise SWOT e os pontos que estão relacionados a própria empresa, para analisar se o projeto teria uma estrutura boa e se seria uma boa ideia dentro do mercado de trabalho.

Com isso, os integrantes do grupo começaram a pensar em como ficariam os diagramas de classe e de caso de uso.

Fonte: Autores (2025)

Figura 72: Reunião dia 16/11/24



Fonte: Autores (2025)

Figura 73: Reunião dia 18/11/24

18/11/2024

Após o nome do projeto ser oficialmente definido, foram feitos alguns logos para representar o próprio projeto. E para decidir uma que fosse de agrado de todos, foram juntadas duas ideias dos integrantes Breno Torres e Eduarda Santana, com uma fonte sugerida pela Felipe Sérgio, para criar uma logo única e que represente a ideia principal do projeto.

Fonte: Autores (2025)

Figura 74: Reunião dia 10/12/24

10/12/2024

Até antes deste dia (dia da 1ª pré-ria), foram feitas esboços de como ficariam as páginas do site e, talvez, aplicativos. Depois da pré-ria apresentada, adotamos a ideia da coordenadora da matéria TCC, Aline, de mudar a logo da empresa, e foram abordados questionamentos sobre o projeto, como será sua aplicação (web ou mobile) e em que formato será apresentada (info course ou rede social).

Foram levados em consideração a preferência e as habilidades de todos os integrantes, além do que seria importante ter em cada um dos formatos.

Porém, não foi decidido de imediato por conta da chegada das férias escolares.

Fonte: Autores (2025)

Figura 75: Reunião dia 05/02/25

05/02/2025

Foi retomada a discussão sobre a forma e a aplicação do projeto de acordo com os que pensamos. Portanto, os integrantes Bruno Torres, Caroline Silvestre, Edrardo Santana, Ellen Nogueira, Felipe Sérgio, Guilherme Cunha, Hugo de Jesus, Klayres Gomes, Rian Alencar e Victor Hugo fizeram uma reunião para discutir se preferiram um infocurso (aplicação web) ou uma rede social (aplicação mobile).

Com isso, depois de conversarmos bastante, foi decidido pelos integrantes que em formato de infocurso seria a melhor opção nesse momento.

Fonte: Autores (2025)

Figura 76: Reunião dia 06/02/24

07/03/2025

06/02/2025

Cada um do grupo decidiu em consenso por qual papel seria responsável dentro do projeto, também foram comentadas e decididas coisas como a linguagem que será utilizada no desenvolvimento do projeto, a data da 2ª sessão de apresentação (06/03), foi esclarecida as principais ações e tarefas de cada um e algumas outras paltas relacionadas a documentação e a apresentações de slides.

Integrante e seus papeis	Assinaturas
Breno: front-end e vídeos pitch	Breno TORRES COSTA
Caroline: documentação e banca de dados	Caroline S.
Eduardo: front-end e back-end	Eduardo Santana
Ellen: documentação	Ellen
Felipe: slide e banca de dados	Felipe S.
Guilherme: back-end e vídeos pitch	GUILHERME CUNHA
Hugo: slide, back-end e front-end	Hugo de Jesus S
Klavver: back-end	Klavver Gomes da Silva
Rian: back-end	Rian Alencar Souza
Victor: back-end e front-end	VICTOR HUGO BARRETO

Fonte: Autores (2025)

Figura 77: Reunião dia 10/02/25

10/02/2025

Foi discutido pelo grupo o que devia aparecer nos slides para a próxima apresentação, por conta da insatisfação da antiga logo, foi iniciada uma junção de ideias e opiniões para ser criada a nova logo da empresa, foi discutido também os dados do site da Cursei, além da correção necessária dos diagramas de classe e de caso de uso, e da estrutura do banco de dados (incluindo a modificação da Mer).

Fonte: Autores (2025)

Figura 78: Reunião dia 11/02/25

accolcolor

11/02/2025

Foram iniciadas as obras da aplicação web, tanto na front (design do site), quanto de back (parte funcional).

Os responsáveis pela primeira montagem do site foram os integrantes Breno Torres, Eduardo Santana, Guilherme Cunha, Hugo de Jesus, Riana Alencar, Klayver Gomes e Victor Hugo.

Já pela revisão e formatação de documentos como o livro e os slides, ficaram responsáveis os integrantes Caroline Silvestre, Ellen Nogueira e Felipe Sérgio.

E para a confirmação de seus afazeres e responsabilidades, segue suas assinaturas:

Integrantes	Assinaturas
Breno Torres	Breno Torres Costa
Caroline Silvestre	Caroline S.
Eduardo Santana	Eduardo Santana
Ellen Nogueira	Ellen
Felipe Sérgio	Felipe S.
Guilherme Cunha	GUILHERME CUNHA
Hugo de Jesus	Hugo de Jesus S.
Riana Alencar	Riana Alencar Souza
Victor Hugo	VICTOR HUGO CARRETO
Klayver Gomes	Klayver Gomes da Silva

Fonte: Autores (2025)

Figura 79: Reunião dia 12/02/25

12/02/2025

Foi compartilhado um repertório do projeto dentro do github e além disso, foi criado, com auxílio da ferramenta Trello, um planejamento e agendada as tarefas que precisam ser realizadas, assim como seu prazo determinado.

Fonte: Autores (2025)

Figura 80: Reunião dia 27/02/25

20250227

27/02/2025

Foi realizada uma reunião com maior parte dos integrantes. Foram discutidos assuntos como a atualização do andamento do site, documentação, slides, vídeo de pitch e a definição da data mínima das entregas de cada parte do projeto (10/03), já que a pré-ria foi adiada para uma semana depois.

Com isso, também foi discutido um segundo plano para o papel de cada integrante caso aconteça algum imprevisto nas entregas.

Alunos Presentes	Assinaturas
Breno Torres	Breno Torres Costa
Caroline Silvestre	Caroline S.
Eduardo Santana	Eduardo Santana
• Ellen Nogueira	
Felipe Sérgio	Felipe S.
Guilherme Cunha	GUILHERME CUNHA
Hugo de Jesus	Hugo de Jesus C.
• Klayver Gomes	
Rian Alencar	Rian Alencar Souza
• Victor Hugo	

Fonte: Autores (2025)

Figura 81: Reunião dia 25/03/25

25/03/2025

Foi realizada uma reunião via discord com os principais tópicos sendo a organização dos slides da apresentação, os prazos das design's de cada página dentro do projeto, houve também a discussão se realmente irá ser feita a aplicação mobile (todos decidiram a favor) e a discussão das versões das páginas da administração.

Dos 10 integrantes, 9 participaram da chamada, portanto, por ser de forma online, o integrante que não participou da chamada deu sua opinião por meio de mensagens.

Fonte: Autores (2025)

Figura 82: Reunião dia 03/04/25

25/04/2025

03/04/2025

Desta vez foi feita uma reunião de forma presencial com parte do grupo. Nesta reunião foram especificadas cada e quantas páginas de cada persona, e também foi separado tais páginas entre os integrantes, de acordo com seus interesses. Além disso, foi decidido oficialmente que o projeto Cursei irá ter aplicações tanto em web quanto em mobile.

Com isso, foi decidido também, que, por conta do tempo para a próxima apresentação, as telas prototipadas no Figma deveriam estar prontas até o dia 08/04 (terça-feira), para que os responsáveis por codificar as telas tenham um tempo hábil para tal.

Integrantes e suas telas	Assinaturas
Breno: figma	Breno Torres Costa
Caroline: mobile	Caroline S.
Eduardo: web e figma	Eduardo Santano
Ellen: mobile	Ellen Maguira de Oliveira
Felipe: mobile	Felipe S.
Guilherme: web	GUILHERME CUNHA
Hugo: web	Hugo de Jesus S.
Klayver: mobile	Klayver Gomes da Silva
Rian: web	Rian Alencar Souza
Victor: web e figma	VICTOR HUGO BARRETO

Fonte: Autores (2025)

Figura 83: Reunião dia 04/04/25

04/04/2025

Começou a serem aplicadas por meio de códigos, as páginas já prototipadas da parte da web que já tinham sido criadas pela ferramenta figma. Mesmo não sendo prototipadas todas as telas, os integrantes decidiram mexer nelas o quanto antes.

Fonte: Autores (2025)

Figura 84: Reunião dia 15/04/25

15/04/2025

Foi feita uma reunião onde foram abordados diversos temas, como a parte mobile dos projetos, sendo questionados quantas telas são para construir, quais integrantes da parte de mobile vão fazer as telas (e gente de web se oferecendo para ajudar) e quais bibliotecas são melhores para tal uso; os diagramas, principalmente o Mer, onde foi levantado o questionamento de ser um banco relacional ou não relacional e qual jeito seria mais prático de trabalhar; os slides e documentos, onde foi citado que a parte da justificativa vai mudar no slide, e consequentemente no documento; e por último o vídeo pitch, que foi questionado se será em formato informativo ou em formato podcast, os gostos de cada tipo de vídeo, como vão ser gravados e ideias gerais.

Integrantes Presentes	Assinaturas
Breno Torres	Breno Torres Costa
Caroline Silvestre	Caroline S.
• Eduardo Santana	
Ellen Nogueira	Ellen
Felipe Sérgio	Felipe S.
Guilherme Cunha	GUILHERME CUNHA
Hugo de Jesus	Hugo de Jesus S.
Klayton Gomes	Klayton Gomes da Silva
Rian Alencar	Rian Alencar Souza
• Victor Hugo	

Fonte: Autores (2025)

Figura 85: Reunião dia 25/04/25

(D S T Q Q S S)

25/04/2025

Hoje foi feita uma reunião via discord, onde as principais pautas foram definir o que ainda falta, como juntar todas as partes do projeto (web e mobile), criar um banco mais correto e organizado, o que deve ser feito até segunda - já que no dia da 4ª prévia não deu tempo de apresentar a aplicação dos projetos - e decidir o que vai ser do vídeo pitch, seu formato, etc.

Na parte das aplicações foi abordado mais sobre algumas coisas pendentes do mobile, sendo falado quantas telas ainda tem a fazer e quem vai ficar responsável por cada parte. Foi falado sobre os diagramas que compoem o projeto e a definição do banco estrutural relacional, mesmo sendo voltada para uma rede social.

Também foi falado sobre o vídeo pitch, sendo discutido se seguirá o estilo formal e informativo ou será feito um podcast, o que precisará para cada tipo, como vão ser as gravações e ideias gerais. Além de ser citada a documentação e os slides, que terão coisas a serem mudadas, mas não toda ou grande parte deles.

Bruno: criação de um post e sua tela; Caroline: documentação e utilização do login e outras as áreas linguísticas do roteiro do vídeo pitch; Ellen: cadastro do usuário e o roteiro do vídeo pitch; Klayton: back-end do cadastro e validações de uma instituição; Hugo: login, funcionalidade dos dados do usuário e manter as partes de um usuário; Rian: roteiro do vídeo pitch; Guilherme: roteiro do vídeo pitch.

Além de ficar pendente algumas funções como criar o front-end do aplicativo e manter as partes gerais dos usuários e das instituições.

Assinatura dos integrantes presentes na próxima página

Figura 86: Reunião dia 25/04/25

Integrantes Presentes e de Acordo	Assinaturas
Breno Torres	Breno Torres Costa
Caroline Silvestre	Caroline S.
Eduardo Santana	Eduardo Santana
Ellen Nogueira	Ellen Nogueira
• Felipe Sérgio	
Guilherme Cunha	GUILHERME CUNHA
Hugo de Jesus	Hugo de Jesus S.
Klayton Gomes	Klayton Gomes da Silva
Rian Alencar	Rian Alencar Souza
Victor Hugo	VICTOR HUGO

Fonte: Autores (2025)

Figura 87: Reunião dia 30/04/25

(D)(S)(T)(Q)(Q)(S)(S)

2205120151

30/04/2025

Houve uma reunião para ser atualizados tarefas de cada integrante e quais ações precisariam ser colocadas dentro do projeto (no aplicativo).

Algumas ações que foram faladas foram o post na parte do usuário; dando ênfase no hashtag. E foi conversado, na teoria, como seria trabalhado (feito) esse código dentro do projeto, fazendo assim, com que a hashtag ficasse em análise.

Já na parte do perfil, terá que ser feitas a parte de res destaques, que os responsáveis serão: a Eduarda e a Ellen. Também foi informado de que provavelmente será preciso mais pessoas responsáveis por essa parte.

Outro tópico discutido foi o sentido de poder hyper um post da instituição, e todos entraram em consenso de que não há sentido por conta do plano de negócios principal do projeto.

Integrantes Presentes	Assinaturas
Breno Torres	Breno Torres Costa
Caroline Silvestre	Caroline S.
Eduarda Santana	Eduarda Santana
• Ellen Nogueira	Ellen
Felipe Sérgio	Felipe S.
Guilherme Cunha	GUILHERME CUNHA
Hugo de Jesus	Hugo de Jesus S.
• Klayton Gomes	Klayton Gomes da Silva
Rian Alencar	Rian Alencar Souza
Victor Hugo	VICTOR HUGO

Fonte: Autores (2025)

Figura 88: Reunião dia 12/05/25

(D) (S) (T) (Q) (Q) (S) (S)

12/05/2025

Foi informado, especificado e corrigido as ações dos integrantes em relação ao projeto, além de reclamações sobre a comunicação desorganizada entre os integrantes. Foi informado os problemas que tiveram por conta de erro de comunicação. Informaram de que precisará de mais pessoas responsáveis pelas partes do perfil - das instituições e das instituições. Foram cobrados novamente os comitês dentro do projeto, para que a comunicação seja melhorada e a organização seja entendível pelas outras pessoas do grupo.

Além disso, também foram discutidas algumas ideias sobre a contagem de visualizações de um post. Portanto, não foi definido um método prático para essa ação.

Integrantes Presentes	Assinaturas
Breno Torres	Breno Torres Costa
Caroline Silvestre	Caroline S.
Eduardo Santana	Eduardo Santana
Ellen Nogueira	Ellen Nogueira
Felipe Sérgio	Felipe S.
Guilherme Cunha	Guilherme Cunha
Hugo de Jesus	Hugo de Jesus
Klayzer Gomes	Klayzer Gomes de Jesus
Rian Alencar	Rian Alencar
Victor Hugo	Victor Hugo

Fonte: Autores (2025)

Figura 89: Reunião dia 02/06/25

02/06/2025

(D) (S) (T) (Q) (Q) (S) (S)

Foi atualizado cada papel de cada integrante, e cada um falou se falta terminar e o que falta terminar. Também foram ditos os erros existentes na parte mobile (aplicativo) do Course e o que precisa ser feito para essas situações deixarem de ser erros, para o projeto seguir.

Comentou-se sobre a funcionalidade de enviar uma notificação sobre as inscrições abertas e sobre o post ser agendado. Nada foi decidido oficialmente, portanto muitas integrantes mostraram interesse sobre essas possíveis ações.

Foi apontada melhorias na parte das instituições e da administração de ambas as aplicações (web e mobile). Além disso, a possibilidade de um pagamento mensal ou anual para um domínio - para o projeto - foi um assunto discutido na reunião.

Outra pauta que retomamos foi o sistema de hype e o que está de acordo com o plano de negócios que a empresa propôs. Dando, também, opiniões e sugestões para que dê certo.

Integrantes Presentes	Assinaturas
Breno Torres	Breno Torres COSTA
Caroline Silvestre	Caroline S.
Eduardo Santana	Eduardo Junta
Ellen Nogueira	Ellen
Felipe Sérgio	Felipe S.
Guilherme Cunha	GUILHERME CUNHA
Hugo de Jesus	Hugo de Jesus Soares
Klayton Gomes	Klayton Gomes da Silva
Rian Alencar	Rian Alencar Souza
Victor Hugo	Victor Hugo

Fonte: Autores (2025)

Figura 90: Reunião dia 05/06/25

(D) (S) (T) (Q) (Q) (S) (S)

05/06/2025 05/06/2025

Depois da 5ª prévia ser apresentada, foi realizada uma breve reunião para ser discutido assuntos apontados no feedback recebido pelos professores. Além de um breve momento para elogios na parte da apresentação.

Focando mais na parte da que deve ser feita, foi citadas telas que devem ser melhoradas e feitas, como a parte dos likes (curtidas), dos stories (os destaques), a post e o stories. Todas essas telas têm coisas a melhorar e arrumar, e foi dividida entre os que se disponibilizam a melhorar.

Com isso, também entrou em pauta, a parte web das instituições, que vão ter um feedback muito bom. Foi sugerido um estilo de dashboard parecido com a área do administrador, e na reunião foi discutido se realmente faz sentido serem parecidos ou se é melhor estilizar de um jeito diferente.

Além de o que deve ser feito até a próxima prévia (12/06/25) - uma semana depois.

Integrantes Presentes	Assinaturas
Bruno Torres	Bruno Torres Costa
Caroline Silvestre	Caroline S.
Eduardo Santana	Juntimo Eduardo Juntimo
Ellen Nogueira	Ellen
Felipe Sérgio	Felipe S.
Guilherme Cunha	Guilherme Cunha
Hugo de Jesus	Hugo de Jesus S.
Klayton Gomes	Klayton Gomes de Almeida
Rian Alencar	Rian Alencar Souza
Victor Hugo	Victor Hugo

Fonte: Autores (2025)