**COLÉGIO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL**

[**CARMELO PERRONE C E PE EF M PROFIS**](http://cdn.novo.qedu.org.br/escola/41071026-carmelo-perrone-c-e-pe-ef-m-profis)

**CURSO TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA**

**JHONATA PESSOA DE SOUZA**

**PROGLEARNING**

**CASCAVEL - PR**

**2024**

**JHONATA PESSOA DE SOUZA**

**PROGLEARNING**

Projeto de Desenvolvimento de Software do Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional CARMELO PERRONE C E PE EF M PROFIS– Cascavel, Paraná.

Orientadores: Profª Aparecida S.Ferreira[[1]](#footnote-2)

Profª. Maria 2

**CASCAVEL - PR**

**2023**

**JHONATA PESSOA DE SOUZA**

**PROGLEARNING**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado e aprovado pelo Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto.

Cascavel, Pr., xx de Xxxxx de 2023

**COMISSÃO EXAMINADOR**

|  |  |
| --- | --- |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Aparecida da S. Ferreira1  Especialista em Tecnologia da Informação  *Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Cascavel*  Orientadora | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª MARIA  Banco de dados |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Aparecida da S. Ferreira1  Especialista em Tecnologia da Informação  *Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Cascavel*  WEB DESIGN | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª ELIANE MARIA DAL MOLIN CRISTO  Especialista em Educação Especial: Atendimento às Necessidades Espe. - Faculdade Iguaçu-ESAP  Coordenadora de curso |
|  |  |

Sumário

# INTRODUÇÃO

Na era digital em constante evolução, a demanda por recursos educacionais acessíveis e eficazes para programação nunca foi tão alta. Diante desse cenário, surge a necessidade de um espaço virtual que não apenas forneça uma vasta gama de materiais de aprendizado, mas também ofereça uma experiência integrada e interativa para aspirantes a programadores. É nesse contexto que se insere nosso projeto: a criação de um site dedicado a auxiliar estudantes e profissionais da área de programação, além de proporcionar uma plataforma de venda de livros especializados.

Ao combinar recursos educacionais diversificados com uma plataforma de comércio eletrônico intuitiva e segura, visamos criar uma experiência completa e envolvente para todos os usuários interessados em aprimorar suas habilidades de programação. Nossa missão é democratizar o acesso ao conhecimento técnico, capacitar indivíduos a alcançarem seus objetivos profissionais e contribuir para o crescimento e desenvolvimento contínuo da comunidade global de programadores.

## Apresentação do Problema

Todos sabemos que programar não é algo simples, sempre temos que pedir ajuda de alguém, fazer alguma pesquisa sobre algo que não sabemos, querendo ou não é algo um tanto quanto difícil, e por esse motivo existe uma grande demanda de programadores na criação de sites de empresas dentre outros, então para um programador acessar o conhecimento que é preciso de forma fácil e rápida e algo muito bem-vindo, tirar dúvidas e aprender mais. Portanto, nossa hipótese é que um site que combine recursos de ensino interativos e uma seleção abrangente de livros digitais sobre programação será capaz de atender a uma necessidade existente no mercado e se estabelecer como uma plataforma valiosa para todos os interessados em aprimorar suas habilidades de programação.

A solução é criar um site útil para programadores, para conseguir o que precisam saber de forma rápida e acessível, um site completo e bonito, fácil de compreender, e também disponibilizar livros digitais com conhecimentos e tópicos diferentes, não apenas programação, mas também, disponibilizar um bom conhecimento em várias áreas importantes.

# 2 OBJETIVOS

Auxiliar programadores a terem mais conhecimento e aprendizado nessa área, facilitar um pouco mais o trabalho de programar, e ajudar pessoas que querem aprender e sentem vontade de programar ou ter conhecimento sobre alguma outra área online, entre outros, com um site bem feito, tranquilo e prático com tudo o que é preciso.

Criar um site bonito e funcional com diversas páginas explicando sobre programação e ajudando a entender melhor os códigos, e disponibilizar livros diferentes sobre diversas áreas não apenas programação para facilitar o conhecimento.

# 3 METODOLOGIA

A pesquisa bibliográfica é habilidade fundamental nos cursos de Graduação, uma vez que constitui o primeiro passo para todas as Atividades acadêmicas. Uma pesquisa de laboratório ou de campo implica, necessariamente, a pesquisa bibliográfica preliminar.

Seminários, painéis, debates, resumos críticos, monográficas não dispensam a pesquisa bibliográfica. Ela é obrigatória nas pesquisas exploratórias, na delimitação do tema de um trabalho ou pesquisa, no desenvolvimento do assunto, nas citações, na apresentação das

conclusões. Portanto, se é verdade que nem todos os alunos realizarão Pesquisas de laboratório ou de campo, não é menos verdadeiro que todos, sem exceção, para elaborar os diversos trabalhos solicitados, deverão empreender pesquisas bibliográficas (ANDRADE, 2010, p.25).

**A pesquisa de campo é o tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada. Ela exige do pesquisador um encontro mais direto. Nesse caso, o pesquisador precisa ir ao espaço onde o fenômeno ocorre, ou ocorreu e reunir um conjunto de informações a serem documentadas [...] A importância da pesquisa de campo reside na sua capacidade de proporcionar insights e informações concretas sobre um determinado assunto, ambiente ou contexto. Esses dados são essenciais para embasar decisões, validar hipóteses, entender comportamentos e necessidades, bem como para o desenvolvimento de estratégias e soluções eficazes em diversas áreas, desde a academia até o mundo dos negócios. A pesquisa de campo oferece uma visão detalhada e contextualizada da realidade, permitindo uma abordagem mais precisa e direcionada aos problemas e questões investigadas. Além disso, ela pode ajudar a identificar oportunidades, desafios e tendências emergentes, fornecendo uma base sólida para a tomada de decisões informadas e a construção de conhecimento**

# 4 REFERENCIAL TEÓRICO

AGUILAR, Luis Joyanes. **Fundamentos de Programação-: Algoritmos, estruturas de dados e objetos**. AMGH Editora, 2008.

MEDINA, Marco; FERTING, Cristina. **Algoritmos e programação: teoria e prática**. Novatec Editora, 2006.

SERRA, Liliana Giusti. **Livro digital e bibliotecas**. Editora FGV, 2015.

# 5 DOCUMENTAÇÃO do projeto

## 5.1 Requisitos

## 5.1.1 Requisitos funcionais

### **5.1.2 Requisitos não funcionais**

Fonte: O autor, 2022

## Diagrama de Contexto

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Fluxo de dados

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Entidade e relacionamento

**Fonte: O autor, 2022**

## Dicionário de Dados

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Caso de Uso

**Fonte: O autor, 2022**

DIAGRAMA 02

**Fonte: O autor, 2022**

### Cadastrar

### Logar

### Cadastro de funcionário/profissional

### Consultar profissionais

### Agendamento

## Diagrama de Classe

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Sequência

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Atividade

**Fonte: O autor, 2022**

# Telas

# Conclusão

# REFERÊNCIAS

1. Especialista em Educação Permanente: Saúde e educação pela FioCruz – Fundação Osvaldo Cruz. Especialista em tecnologias da Informação pela UNIVEL – União Educacional de Cascavel. Pedagoga formada pela UNIPAR – Universidade Paranaense. Professora do núcleo técnico do Estado do Paraná – Ensino médio técnico.

   2 [↑](#footnote-ref-2)