



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA BAIANO –  
CAMPUS GUANAMBI**

**DUÍLIO JÉFERSON LIMA PEREIRA  
LARISSA ALMEIDA DE CARVALHO  
MARIA EDUARDA SOBRAL MATOS  
YASMIM FREITAS FARIAS SILVA**

**SISTEMA DE GERENCIAMENTO DO GRÊMIO ESTUDANTIL DO IF  
BAIANO – CAMPUS GUANAMBI**

**GUANAMBI - BA**

**2022**



**DUÍLIO JÉFERSON LIMA PEREIRA  
LARISSA ALMEIDA DE CARVALHO  
MARIA EDUARDA SOBRAL MATOS  
YASMIM FREITAS FARIAS SILVA**

**SISTEMA DE GERENCIAMENTO DO GRÊMIO ESTUDANTIL DO IF  
BAIANO – CAMPUS GUANAMBI**

Projeto de Conclusão de Curso  
apresentado ao Instituto Federal de  
Educação, Ciência e Tecnologia Baiano –  
*Campus* Guanambi como parte dos  
requisitos da disciplina de PCC para a  
conclusão do curso Técnico de Informática  
para Internet integrado ao Ensino Médio.

Prof. Dr. Carlos Anderson Oliveira Silva  
Orientador

**GUANAMBI - BA  
2022**

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>4</b>
<b>2. OBJETIVOS</b>	<b>5</b>
2.1 GERAL	5
2.2 ESPECÍFICOS	5
<b>3. JUSTIFICATIVA</b>	<b>6</b>
<b>4. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA/TEÓRICA</b>	<b>7</b>
4.1 CONCEITO E IMPORTÂNCIA DO GRÊMIO ESTUDANTIL	7
4.2 SURGIMENTO DO GRÊMIO ESTUDANTIL NO BRASIL	7
4.3 UTILIZAÇÃO DE UM SISTEMA WEB PARA GERENCIAMENTO DO GRÊMIO ESTUDANTIL	8
4.4 MODELAGEM, FERRAMENTAS E RECURSOS	9
4.5 METODOLOGIA ÁGIL XP	11
<b>6. CRONOGRAMA</b>	<b>13</b>
<b>7. RESULTADOS</b>	<b>15</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>18</b>
<b>APÊNDICE A - IDENTIFICAÇÃO DE REQUISITOS</b>	<b>20</b>
<b>APÊNDICE B - DOCUMENTO DE VISÃO</b>	<b>24</b>
OBJETIVO	24
VISÃO GERAL DO CONTEXTO	24
MAPEAMENTO DOS PROBLEMAS	24
VISÃO GERAL DA SOLUÇÃO PROPOSTA	25
REQUISITOS FUNCIONAIS	25
REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS	27
DIAGRAMA DE CASO DE USO	27
DESCRIÇÃO TEXTUAL DOS CASOS DE USO	27
DIAGRAMA DE CLASSE	33
DEFINIÇÃO DA ARQUITETURA DA SOLUÇÃO	34
ENVOLVIDOS	34
GLOSSÁRIO	34

## **1. INTRODUÇÃO**

A relação institucional entre o corpo estudantil é essencial para comunicação de toda a comunidade discente. Para isso, as instituições dispõem de um órgão máximo de representação dos estudantes, este sem fins lucrativos, mas sim culturais, cívicos, desportivos, sociais e educacionais. Assim, o Grêmio surge com o princípio de proporcionar uma interação maior entre os estudantes, bem como lutar pelos direitos destes e proporcionar um ambiente escolar mais interativo, amigável e confortável.

Ao considerar tais preceitos, como a falta de acessibilidade em encontrar dados sobre tal órgão e observar os empecilhos existentes para comunicação entre o corpo discente e o Grêmio, advém a necessidade de elaborar um meio que permita melhor contato entre ambos. Sendo assim, o objetivo do projeto é a criação de uma aplicação web que possa atender a essas demandas e supri-las.

Posto isso, o site disponibilizará informações sobre o Grêmio e seus respectivos eventos, além de fornecer um espaço onde o aluno poderá encontrar formas de contato com os integrantes da organização para uma ouvidoria de suas necessidades e sugestões, como também um campo de acesso às documentações providas do próprio Grêmio.

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1 GERAL**

- Desenvolver um sistema para gerenciar as atividades do Grêmio Estudantil do Instituto Federal Baiano, *Campus* Guanambi.

### **2.2 ESPECÍFICOS**

- Desenvolver um ambiente de comunicação entre integrantes do Grêmio Estudantil e demais alunos da instituição.
- Oferecer aos discentes detalhes acerca dos eventos a serem realizados pelo Grêmio.
- Fornecer um local para postagens de informações referentes ao instituto.

### **3. JUSTIFICATIVA**

Além de ser responsável pela organização de diversos eventos que ocorrem nas instituições de ensino, o Grêmio Estudantil é o órgão que dá voz aos interesses dos estudantes, visando principalmente colaborar para a solução de problemas ligados ao ambiente escolar. Sob essa ótica, para Aguiar e Grácio (2002), a ação dos alunos para a organização do Grêmio Estudantil objetiva solucionar os problemas relacionados à gestão da escola que os afetam diretamente.

Dessa forma, é notório que os impasses acerca do ambiente acadêmico dependem da ação dos estudantes em virtude de soluções. Portanto, um sistema para gerenciar as diversas responsabilidades desse órgão contribui para melhor organização e produtividade, promovendo, por exemplo, maior facilidade de comunicação com os alunos, bem como o atendimento de seus interesses e a divulgação de informações importantes acerca de eventos, debates, entre outras atribuições.

## **4. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA/TEÓRICA**

### **4.1 CONCEITO E IMPORTÂNCIA DO GRÊMIO ESTUDANTIL**

O grêmio estudantil é um conjunto de alunos nomeados por uma eleição em âmbito escolar com o intuito de representá-los, tomando decisões e propondo melhorias no conselho e na gestão da instituição (OLIVEIRA, 2011). O principal papel dessa organização estudantil é desenvolver habilidades nos indivíduos participantes, sejam elas: críticas, comunicativas ou criativas, mas, principalmente, participativas no campo de discussões escolares e seus processos decisórios (MEC, 2004).

Segundo Oliveira (2020), o grêmio é relevante por realizar debates sobre a situação escolar, unir os colegiais por meio de atividades socioculturais e ser o princípio do movimento estudantil, onde se estabelece diálogos e reuniões, tanto com os integrantes da organização, quanto com outras entidades, como a UBES(União Brasileira dos Estudantes Secundaristas).

Além disso, o grêmio é um local para se desenvolver a democracia, visto que permite os estudantes praticarem a cidadania, participarem da política e valorizarem a educação, criando uma ligação com a escola (CASTRO, 2016).

Portanto, é necessária uma forma do grêmio estudantil estar mais presente nas instituições e de forma mais acessível, promovendo o contato entre seus integrantes, os discentes, docentes e servidores e colocando em prática seu papel de representatividade do corpo estudantil.

### **4.2 SURGIMENTO DO GRÊMIO ESTUDANTIL NO BRASIL**

Para entender a importância da criação do Grêmio Estudantil no Brasil, é necessário conhecer sua origem. De acordo com Poerner (1979), foi através da fundação da USP - Universidade de São Paulo, em 1934, e também a criação da UNE - União Nacional dos Estudantes, em 1937, que o movimento estudantil que existia nas escolas de ensino secundário e nas universidades ganhou força, buscando, primeiramente, a procura pela solução de problemas que prevaleciam no território nacional. Tais impasses iam desde a busca pela redução do analfabetismo até a luta pela indústria siderúrgica nacional.

A partir da criação da UBES – União Brasileira dos Estudantes Secundaristas, em 1948, os estudantes do ensino fundamental e médio conseguiram ter sua própria representação. No entanto, com o golpe militar de 1964, se inicia a perseguição aos movimentos sociais da época, como o movimento estudantil, o qual teve seus principais líderes presos ou exilados (GONÇALVES & ROMAGNOLI, 1976).

Ainda segundo Gonçalves e Romagnoli (1976), em 13 de dezembro de 1968 acontece a edição do AI-5 – Ato Institucional n.º 5 e o Congresso Nacional acaba sendo fechado, havendo um aumento da censura e repressão no país. Assim, os estudantes se mobilizam e em consequência a UNE, a UBES, os Grêmios Estudantis são fechados. Dessa forma, as escolas passaram a adotar com o CCE - Centro Cívico Escolar, que representava os estudantes apenas burocraticamente. Foi por meio da realização de seu 31º Congresso em Salvador - BA, em maio de 1979, que a UNE voltou ao seu funcionamento e os estudantes conquistaram a aprovação de mais verbas para a educação, entre outras lutas.

Por meio da Lei do Grêmio Livre, em 1985, conferiu-se a autonomia aos estudantes de 1º e 2º graus para finalidades culturais, cívicas e sociais, sendo a entidade de representação dos interesses dos alunos, como é afirmado na Lei nº 7.398/85:

“Artigo 1º: Aos estudantes dos estabelecimentos de ensino de 1º e 2º graus fica assegurada a organização de Grêmios Estudantis como entidades autônomas representativas dos interesses dos estudantes secundaristas, com finalidades educacionais, culturais, cívicas, desportivas e sociais”.  
(BRASIL, 1985)

No entanto, apesar de a legalização da organização dos grêmios ter ocorrido nesta época, que acontece após o fim do Regime Militar, o movimento estudantil secundarista consegue sua organização efetiva apenas na década de 90. A partir desse momento, as principais reivindicações dos estudantes passam a ser, principalmente, um ensino público de qualidade e a aplicação de mais verbas na educação (MOURA, 2005).

#### **4.3 UTILIZAÇÃO DE UM SISTEMA WEB PARA GERENCIAMENTO DO GRÊMIO ESTUDANTIL**



As redes sociais atuam como mecanismo de comunicação em eventos, manifestações e movimentos, seja políticos ou sociais, os blogs e websites se tornaram, por serem de fácil acessibilidade, uma das maiores ferramentas de publicidade das relações pessoais ou interpessoais (BARTKIW, 2016). Entretanto, essas plataformas não são o suficiente para contemplar todas as atividades e atender todas as demandas do movimento estudantil, em específico, do grêmio de uma instituição, assim, é necessária outra alternativa para esses requisitos (ROSA et al, 2018).

Ainda segundo a autora, um dos principais objetivos do grêmio estudantil é ampliar a atuação dos alunos no que tange às questões da instituição de ensino. Nesse sentido, de acordo com Pereira (2011), a tecnologia é uma forma de propagação de informações e facilita a comunicação, cooperando com esse processo, além da internet ser um meio fundamental para movimentos contemporâneos.

Logo, um site estudantil abrangeria toda a comunidade escolar a fim de conscientizá-los e integrá-los sobre o ensino e eventos do campus (FRANCO, 2003). Dessa forma, um sistema de gerenciamento web facilitaria a participação na organização, divulgação de informações e permitiria uma maior interação entre os integrantes do grêmio e os alunos.

#### **4.4 MODELAGEM, FERRAMENTAS E RECURSOS**

Uma fase de grande importância para o desenvolvimento de projetos para a web se refere à organização das informações em diagramas, os quais servem de modelo para as etapas seguintes.

Dessa forma, de acordo com Costa (2001), a UML – Linguagem de Modelagem Unificada – é um conjunto básico de diagramas que permite a representação das perspectivas estruturais e comportamentais do sistema. O diagrama de caso de uso e o diagrama de classe são exemplos desse conjunto.

Para representar essas perspectivas, é conveniente a utilização da plataforma StarUML, que permite a análise dos sistemas computacionais por meio da construção de diagramas UML. Este serviço representa uma ferramenta indispensável no gerenciamento e organização de recursos, além do

armazenamento de informações, tendo também uma interface de fácil compreensão (MKLABS CO., 2022).

Além disso, outra parte importante e que também precede a fase de codificação de um sistema diz respeito à organização de um banco de dados e do respectivo projeto lógico. Para isso, um exemplo de sistema para gerenciar bancos de dados é o MySQL, onde as informações são guardadas em tabelas e cada linha de uma tabela representa um registro. O MySQL possui capacidade de armazenar, buscar e relacionar os dados (BENTO, 2021).

O desenvolvimento do site acontece a partir da análise da modelagem e do banco de dados elaborados, sendo preciso definir uma linguagem de programação, como o Python. Este, para Borges (2014), é uma linguagem de programação de alto nível orientada a objetos, um software de código aberto com uma sintaxe clara e que torna a linguagem mais produtiva.

Para acompanhar o desenvolvimento com esta linguagem, utilizam-se frameworks, a exemplo está o django, um software livre escrito em Python que dispõe em sua documentação diferentes tarefas para serem utilizadas e reaproveitadas. Tornou-se conhecido por promover a solução de problemas frequentes em desenvolvimento web, visto que possui tarefas essenciais já prontas para o uso, como a autenticação de usuário (SANTIAGO et al, 2020).

Ademais, existem três principais linguagens usadas para a criação de sites. Dentre elas está o HTML (HyperText Markup Language - Linguagem de Formatação/Marcação de Hipertexto) que é um recurso simples e de fácil manuseio, usado na estruturação e criação de páginas acessadas por um navegador. Para formatação e adição de estilo a essas páginas, faz-se o uso das folhas de estilo em cascata, CSS (Cascading Style Sheets), no qual pode ser definido apenas um local específico para fazer alterações como personalização de títulos e imagens. Já o JavaScript, é uma linguagem de tipagem dinâmica, que se baseia em objetos, com sua orientação a eventos (MILETTO & BERTAGNOLLI, 2014).

Consequente, as linguagens de programação serão aplicadas por meio do VS Code (Visual Studio Code). Esse editor de código provém de mais de 30 linguagens de programação, além dos formatos de arquivos comuns, possui interface intuitiva e inteligente, onde sugere alterações ou complementos do seu código, e localiza erros na execução do mesmo (MACORATTI, 2016). Entre outras adições que auxiliam os desenvolvedores, a que se destaca é as extensões para códigos, temas ou até

idiomas, contém integração com o Git, possibilitando assim, a realização do controle de versão direto com o GitHub (MICROSOFT INC, 2019).

#### **4.5 METODOLOGIA ÁGIL XP**

Os métodos ágeis de desenvolvimento de softwares, como o XP (Extreme Programming), apareceram por meio da necessidade de fazer tal trabalho de forma mais leve e flexível a mudanças, além de ir contra aos princípios tradicionais que perdiam muito tempo e dinheiro em planejamento.

Para Beck (2004), XP consiste em uma metodologia para equipes pequenas e médias em tamanho, as quais desenvolvem softwares a partir de requisitos que podem sofrer modificações constantes. Assim, se torna uma forma leve de desenvolver sistemas, visto que é de baixo risco e, principalmente, adaptativa. Essa última característica é muito importante quando os requisitos são mutáveis ao longo do projeto.

Esta metodologia acompanha rigorosamente certos princípios, como a comunicação e o feedback. Na Programação Extrema, reuniões de equipe de desenvolvimento são cruciais, e o sucesso ocorre pela interação entre as partes do projeto (BECK, 2004).

## **5. MATERIAIS E MÉTODOS**

Na etapa inicial do trabalho foram definidos todos os requisitos necessários para a elaboração do sistema. Para isso, foi preciso elaborar um questionário e aplicá-lo a alguns integrantes do Grêmio Estudantil (Apêndice A).

Assim, a partir dos resultados obtidos, foi possível construir a modelagem do mesmo. Com isso, tornou-se necessária a construção dos diagramas de caso de uso e de classe, que foi feita por meio da plataforma StarUML. Por meio do MySQL, também foi feita a organização do banco de dados e o projeto lógico. Além disso, foi utilizada a metodologia ágil XP para organizar as atividades realizadas.

Tais ações são cruciais para dar início ao desenvolvimento do site, visto que os diagramas e o projeto lógico, bem como a consulta dos requisitos predefinidos, servirão de base para todo o processo. Desse modo, analisando a modelagem, poderá ser realizado o desenvolvimento web do projeto, que utilizará programação orientada a objetos com a linguagem Python e o framework Django. A codificação será feita por meio do Visual Studio Code e contará com HTML, CSS e Javascript.

A etapa final se refere à realização de testes no site desenvolvido com as ferramentas citadas, em virtude da averiguação do cumprimento dos requisitos. Feito isso, o sistema poderá ser disponibilizado para os devidos fins.

## 6. CRONOGRAMA

Atividades por semana (2022/2023)	Dez				Jan				Fev				Mar				Abr				Mai				Jun				Jul			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Aplicação de questionário e definição de requisitos	x	x																														
Construção do diagrama de caso de uso	x	x	x																													
Construção do projeto lógico	x	x	x																													
Construção do diagrama de classe		x	x																													
Autenticação								x	x	x	x																					
Criação do <i>model</i> do site										x	x																					
Definição e aplicação do <i>template</i>										x	x	x																				
Criação da página <i>home</i>													x	x																		



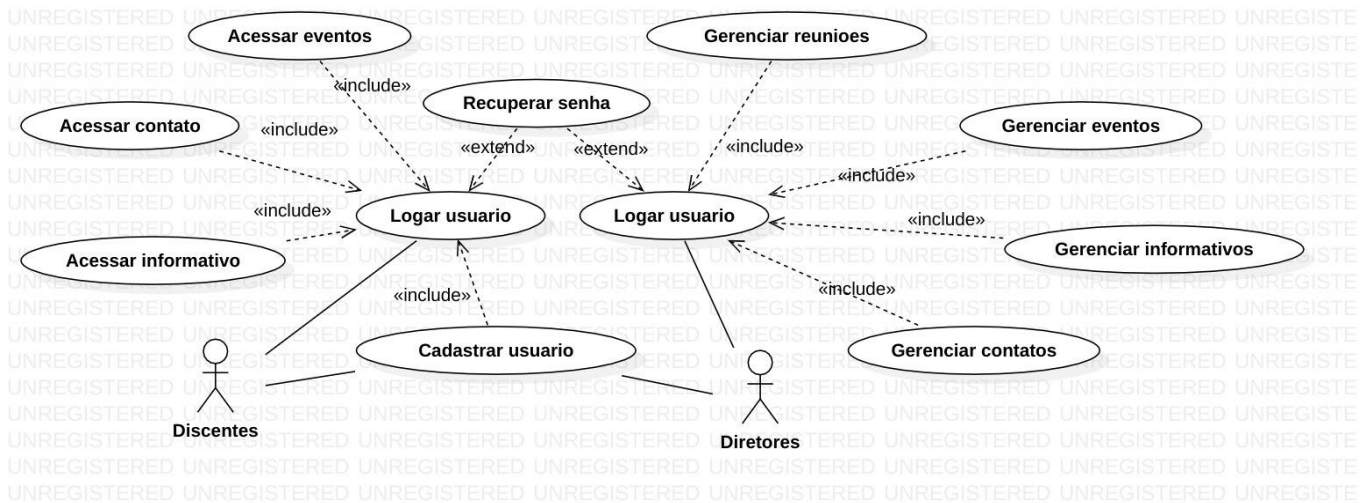
## 7. RESULTADOS

Por meio do questionário aplicado aos representantes do Grêmio Estudantil, contido no Apêndice A, foi possível elaborar os requisitos funcionais necessários, como os apresentados a seguir:

REQUISITOS FUNCIONAIS				
ID	Descrição do Requisito	Complexidade	Criticidade	Dependência
RF004	O sistema deve permitir que os discentes acessem informativos sobre o grêmio.	Baixa	Média	Alta
RF008	O sistema deve permitir que os integrantes do grêmio adicionem os eventos programados com o horário, local, data e informações adicionais.	Baixa	Alta	Média
RF009	O sistema deve permitir que os integrantes do grêmio modifiquem informações do evento caso ele ainda não tenha ocorrido.	Média	Alta	Média
RF012	O sistema deve permitir que os integrantes do grêmio adicionem as reuniões dos diretores para visualização dos próprios integrantes.	Média	Alta	Média
RF016	O sistema deve ter um espaço para publicação de documentos pelos integrantes do grêmio.	Média	Média	Média
RF018	O sistema deve permitir que os integrantes do grêmio adicionem informações sobre cada diretoria.	Média	Alta	Média
RF021	O sistema deve permitir que os usuários visualizem as informações de contato de cada diretoria.	Baixa	Baixa	Média

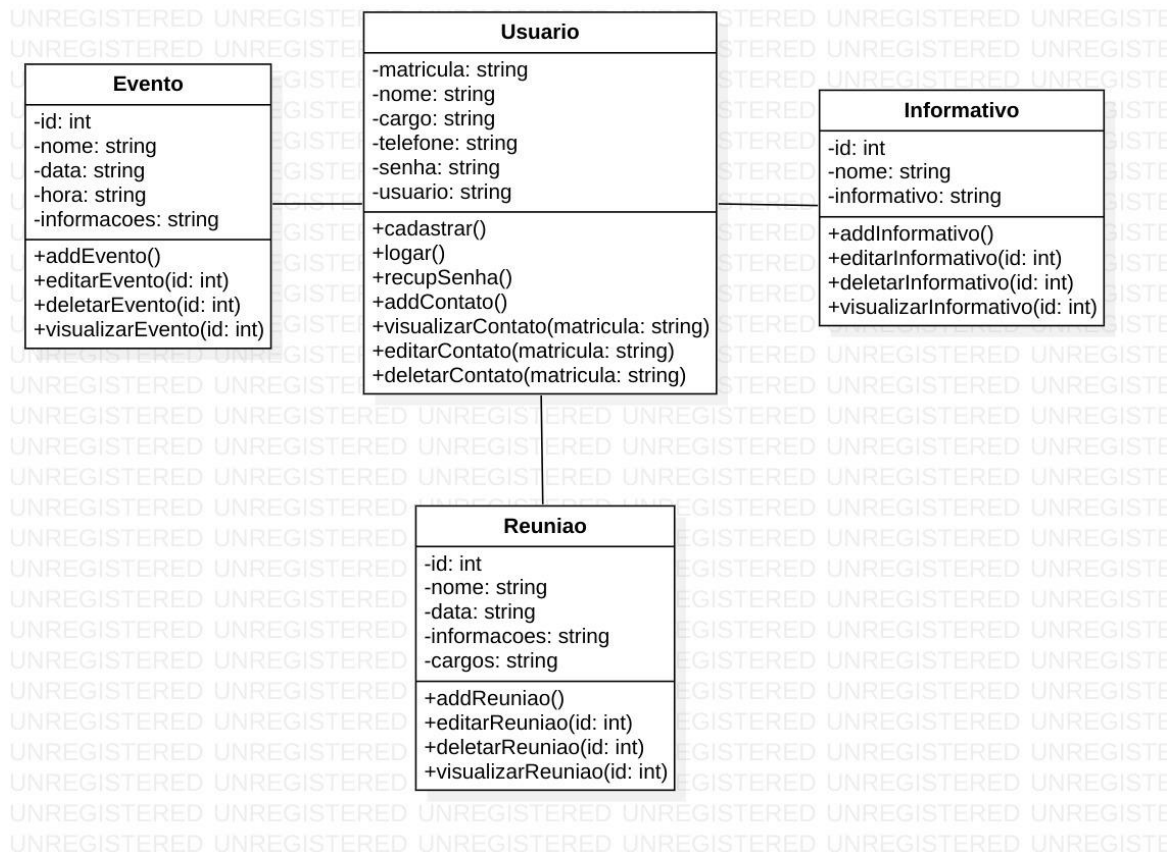
Desse modo, a partir da identificação das atividades a serem realizadas pelo sistema, tornou-se mais compreensível o projeto como um todo. Além disso, a elaboração dos diagramas de caso de uso e de classe, foram de extrema importância para iniciar a codificação, os quais são detalhados no Apêndice B.

Figura 1: Diagrama de Caso de Uso



Fonte: Elaborado pelos autores

Figura 2: Diagrama de Classes



Fonte: Elaborado pelos autores



Evidencia-se, portanto, a criação de um sistema em que os usuários possam ter uma melhor forma de acesso à informação do que no próprio ambiente escolar. Ao se cadastrarem e realizarem login no site, será possível observar opções como inserir, editar e apagar eventos, informativos e reuniões, no caso de diretores do Grêmio Estudantil. Já os alunos, poderão observar os informativos e os eventos, além de terem acesso a certos dados dos diretores, como o contato. Tais opções serão de grande relevância para aprimorar a organização das ações discentes no IF Baiano.

## REFERÊNCIAS

- AGUIAR, R.C.L.; GRÁCIO J.C. Grêmio Estudantil: construindo novas relações na escola. In: BASTOS, J. B. Gestão Democrática. 3. ed. Rio de Janeiro: DP & A, 2002.
- BARTKIW, P. I. N. O poder da comunicação das redes sociais nos movimentos populares. Revista de Estudos da Comunicação, [S. l.], v. 17, n. 42, 2016.
- BENTO, Evaldo Júnior. Desenvolvimento Web com PHP e MySQL. Editora Casa do Código, 2021.
- BECK, Kent. Programação Extrema (XP) explicada: acolha as mudanças. Porto Alegre: Bookman, 2004.
- BORGES, Luiz Eduardo. Python para Desenvolvedores: Aborda Python 3.3. Novatec Editora, 2014.
- BRASIL. Lei nº 7.398/85, de 4 de novembro de 1985. Brasília, 1985. Disponível em: [L7398 \(planalto.gov.br\)](http://www.planalto.gov.br). Acesso em: 09/10/2022
- CASTRO, Maria Luiza Martins; PABIS, Drª Nelsi Antonia. GRÊMIO ESTUDANTIL. 2016.
- COSTA, Carlos Alberto. A aplicação da Linguagem de Modelagem Unificada (UML) para o suporte ao projeto de sistemas computacionais dentro de um modelo de referência. Gestão & Produção, São Paulo, v.8, n.1, p.19-36, abr, 2001.
- FRANCO, Dulce Maria Moraes de Amaral. Site de escola, uma janela aberta para o mundo. 2003.
- GONÇALVES, T.; ROMAGNOLI L. H. A volta da UNE – de Ibiúna à Salvador. São Paulo: Alfa-Ômega, 1976.
- MACORATTTI, Jôse Carlos; Visual Studio Code - Apresentando o editor multiplataforma da Microsoft, 2016.
- MILETTO, E. M.; BERTAGNOLLI, S. C. Desenvolvimento de Software II: Introdução ao Desenvolvimento Web com HTML, CSS, JavaScript e PHP. Bookman Editora, 2014.
- MICROSOFT INC. Visual Studio Code - Code Editing. Redefined. 2019. Disponível em: <https://code.visualstudio.com/>. Acesso em: 27/12/2022
- MOURA, M. R. L. “Caminhando contra o vento, sem lenço sem documento... O Papel do Grêmio Estudantil na Gestão da Escola Democrática”. Monografia de Pós Graduação em Gestão e Organização Escolar. Universidade Cidade de São Paulo, SP: 2005.

OLIVEIRA, Caio Perdomo de. A construção pedagógica da democracia no espaço escolar: o papel do grêmio estudantil. Giramundo: Revista de Geografia do Colégio Pedro II, v. 6, n. 12, p. 91-102, 2020.

OLIVEIRA, Thais Campos de. Democracia na escola: o primeiro passo para a formação de cidadãos participativos. 2011.

PEREIRA, Marcus Abílio. Internet e mobilização política: os movimentos sociais na era digital. Encontro da compolítica, v. 4, p. 1-26, 2011.

POERNER, A. J. O poder jovem. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira S.A., 1979.

ROSA, Larissa Maria Silva et al. Grêmio&Ação: SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE AGREMIÇÕES. 2018.

MKLABS CO.,LTD. StarUML documentatio. 2022. Disponível em: <https://docs.staruml.io/> Acesso em: 17/02/2023

SANTIAGO, Cynthia Pinheiro et al. Desenvolvimento de sistemas Web orientado a reuso com Python, Django e Bootstrap. Sociedade Brasileira de Computação, 2020.

## APÊNDICE A - IDENTIFICAÇÃO DE REQUISITOS

Questionário realizado com representantes do Grêmio Estudantil Luzia Pereira Borges para levantamento de requisitos necessários para a construção do sistema web, o qual possa atender as necessidades do Grêmio.

Figura 1: Formulário do Google Forms

**Nome completo do representante do Grêmio Estudantil:**  
2 respostas

Emerson Alencar Balieiro Silva


Beatriz Sousa Domingues

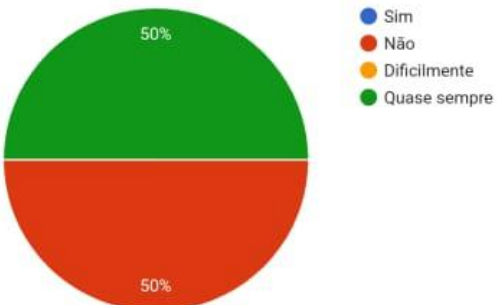
**Cargo do representante:**  
2 respostas

Presidente

Diretora de Políticas Afirmativas

**Você acredita que, atualmente, o Grêmio Estudantil consegue atender as demandas dos alunos de forma prática e rápida?**  
2 respostas

 Copiar



Resposta	Porcentagem
Sim	0%
Não	50%
Dificilmente	0%
Quase sempre	50%

Fonte: Elaborado pelos autores

Figura 2: Formulário do Google Forms



Fonte: Elaborado pelos autores

Figura 3: Formulário do Google Forms



Fonte: Elaborado pelos autores

Figura 4: Formulário do Google Forms

**De que forma um site para gerenciamento das atividades do Grêmio, como agendamento de reuniões com os discentes, disponibilização de informações sobre tal organização e divulgação de eventos poderia contribuir no papel dos presidentes e no atendimento aos alunos?**

2 respostas

O site deve facilitar a comunicação da comunidade discente com a diretoria do grêmio, seja na mesma em se informar com os assuntos inerentes a entidade bem como a própria entidade ficar sabendo sobre o que ocorre com o grêmio.

Poderia ser positivo ao agilizar solicitações dos alunos, ter um local organizado para postar sobre eventos e diretores.

Fonte: Elaborado pelos autores

## APÊNDICE B - DOCUMENTO DE VISÃO

### OBJETIVO

A finalidade desse documento é fornecer as informações essenciais para o desenvolvimento do projeto de gerenciamento do Grêmio Estudantil do IF Baiano Campus Guanambi, intitulado como RCGE. Uma aplicação web para facilitar o diálogo do movimento estudantil com os estudantes, desenvolvendo um intermediário entre as duas partes que mantenha a organização dessa relação.

### VISÃO GERAL DO CONTEXTO

O RCGE é uma aplicação web para auxiliar no melhoramento da comunicação entre o Grêmio Estudantil e os discentes do IF Baiano Campus Guanambi. Visto que, muitas das vezes, existem lacunas no compartilhamento de informações do Grêmio para com os estudantes, como eventos a serem realizados pela entidade e informações referentes ao instituto, além da falta de um espaço onde o aluno possa saber quando há a disponibilidade de ser atendido.

### MAPEAMENTO DOS PROBLEMAS

Ao analisarmos o Grêmio Estudantil do IF Baiano, identificamos os seguintes problemas:

Código	Problema	Detalhamento
PR001	Desconhecimento da localização da sala do grêmio e dos seus diretores.	Sem uma forma dos estudantes terem contato direto com o grêmio, muitos deles não tem conhecimento de sua localidade para buscar ser ouvido.
PR002	Falha na comunicação entre os diretores do grêmio com os discentes.	Em alguns casos, as demandas dos estudantes são de diretorias específicas e não há uma forma de contactá-las, ou sequer se tem a informação de quem é o responsável delas.
PR003	Falta de um lugar de fácil acesso em que reúna as informações sobre a atual gestão.	O grêmio encontra muita dificuldade na propagação de informações que necessitam de conhecimento geral dos estudantes.



PR004	Falha em encontrar um horário de atendimento.	Sem um local que mostre a disponibilidade de horários de reuniões, os alunos têm dificuldades em serem atendidos.
-------	-----------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## VISÃO GERAL DA SOLUÇÃO PROPOSTA

Visto os problemas encontrados nesse setor, propõe-se desenvolver um site chamado RCGE com desígnio de melhor gerenciamento da comunicação entre o Grêmio Estudantil e os estudantes. Portanto, torna-se necessário que essa aplicação web possua uma área informativa acerca dos eventos proposto pelo grêmio e reuniões, além de sua própria localização no campus e do responsável por cada diretoria, e também que seja possível agendar um atendimento com os diretores ou presidentes do GELPB.

## REQUISITOS FUNCIONAIS

REQUISITOS FUNCIONAIS				
ID	Descrição do Requisito	Complexidade	Criticidade	Dependência
RF001	O sistema deve permitir que os usuários se cadastrem.	Baixa	Média	Baixa
RF002	O sistema deve permitir os usuários realizarem login.	Baixa	Média	Média
RF003	O sistema deve permitir que o usuário altere a senha.	Média	Média	Alta
RF004	O sistema deve permitir que os discentes acessem informativos sobre o grêmio.	Baixa	Média	Alta
RF005	O sistema deve permitir que os integrantes do grêmio adicionem informativos relacionados ao grêmio.	Baixa	Alta	Média
RF006	O sistema deve permitir que os informativos possam ser editados pelos integrantes do grêmio.	Média	Alta	Média
RF007	O sistema deve permitir que os informativos possam ser deletados pelos integrantes do grêmio.	Baixa	Alta	Média

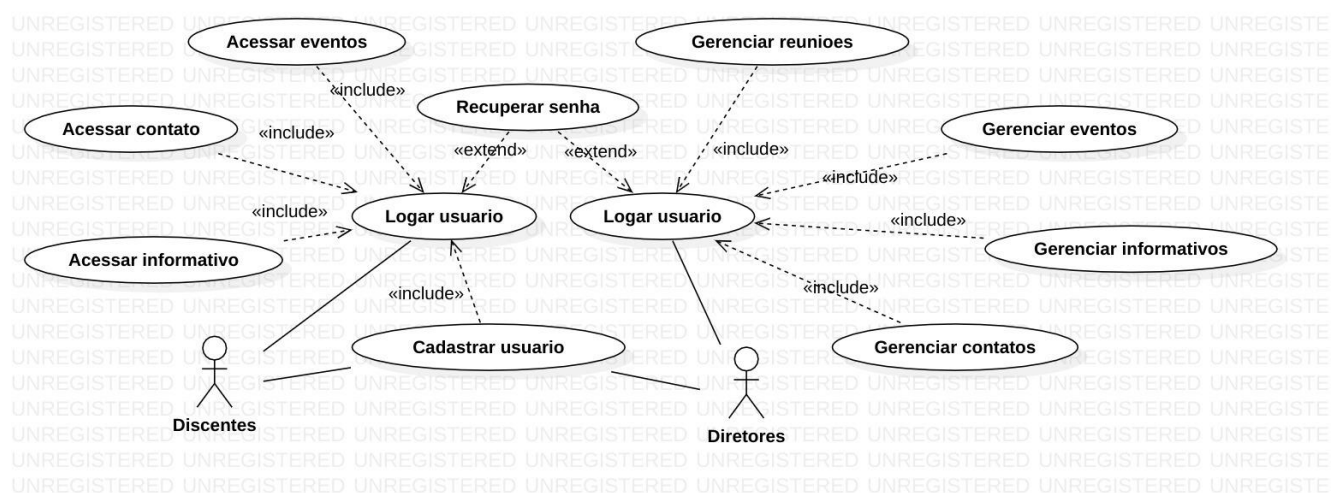
RF008	O sistema deve permitir que os integrantes do grêmio adicionem os eventos programados com o horário, local, data e informações adicionais.	Baixa	Alta	Média
RF009	O sistema deve permitir que os integrantes do grêmio modifiquem informações do evento caso ele ainda não tenha ocorrido.	Média	Alta	Média
RF010	O sistema deve permitir que os integrantes do grêmio desmarquem o evento caso ele ainda não tenha ocorrido.	Baixa	Alta	Média
RF011	O sistema deve disponibilizar a visualização dos eventos para os alunos e integrantes do grêmio.	Baixa	Baixa	Média
RF012	O sistema deve permitir que os integrantes do grêmio adicionem as reuniões dos diretores para visualização dos próprios integrantes.	Média	Alta	Média
RF013	O sistema deve permitir que os integrantes do grêmio modifiquem alguma informação da reunião dos diretores caso ela ainda não tenha ocorrido.	Média	Alta	Média
RF014	O sistema deve permitir que os integrantes do grêmio desmarquem uma reunião dos diretores caso ela ainda não tenha ocorrido.	Baixa	Alta	Média
RF015	O sistema deve disponibilizar a visualização das reuniões dos diretores apenas para os integrantes do grêmio.	Alta	Alta	Alta
RF016	O sistema deve ter um espaço para publicação de documentos pelos integrantes do grêmio.	Média	Média	Média
RF017	O sistema deve permitir a exclusão de documentos publicados pelos integrantes do grêmio.	Baixa	Alta	Média
RF018	O sistema deve permitir que os integrantes do grêmio adicionem informações sobre cada diretoria.	Média	Alta	Média

RF019	O sistema deve permitir que os integrantes do grêmio modifiquem as informações de cada diretoria.	Média	Alta	Média
RF020	O sistema deve permitir que os integrantes do grêmio apaguem as informações de contato de cada diretoria.	Baixa	Alta	Média
RF021	O sistema deve permitir que os usuários visualizem as informações de contato de cada diretoria.	Baixa	Baixa	Média

## REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS				
ID	Descrição do Requisito	Complexidade	Criticidade	Dependência
RNF001	O sistema deve permitir que o site seja de fácil manuseio.	Baixa	Alta	Baixa
RNF002	O sistema deve ser desenvolvido com linguagem de programação Python	Baixa	Alta	Baixa
RNF003	O sistema deve ser desenvolvido com o framework Django	Baixa	Alta	Baixa

## DIAGRAMA DE CASO DE USO



## DESCRIÇÃO TEXTUAL DOS CASOS DE USO

**ID:** RF001

**Nome:** Cadastrar usuário

**Atores:** Discentes e diretores

**Cenário Principal**

O sistema apresenta uma tela solicitando ao usuário seus dados pessoais para o cadastramento no sistema, ao introduzir todos os seus dados nos campos correspondentes, o usuário pressiona o botão “Registrar”. Por fim, as informações são armazenadas para realização de login.

**ID:** RF002

**Nome:** Logar usuário

**Atores:** Discentes e diretores

**Cenário Principal**

O sistema apresenta uma tela que solicita ao usuário seu usuário e a senha, o usuário introduz seus dados antes de pressionar o botão “Entrar”, que valida sua entrada. Se a senha for válida, o sistema aceita a entrada.

**Cenário Alternativo 1 (senha ou usuário inválido)**

Se o usuário introduz uma senha ou usuário inválido, aparecendo uma mensagem de onde está o erro para a correção.

**Cenário Alternativo 2 (alterar senha)**

Se o usuário esquecer a senha, há a opção “Esqueci minha senha” que redireciona a outra página, nesta o sistema solicitará o e-mail, no qual receberá um link para redefinir a senha.

**ID:** RF003

**Nome:** Editar senha

**Atores:** Discentes e diretores

**Cenário Principal**

O sistema apresenta a página de login, usuário seleciona "Editar Senha" e é apresentado um campo para inserir o e-mail, ao apertar no botão de confirmar, o usuário recebe um link nesse e-mail para alterar a senha.

**Cenário Alternativo 1 (O usuário já está logado)**

Nesse caso, haverá uma opção na navbar de "Editar Senha" e o mesmo processo citado anteriormente ocorrerá ao ser clicada.

**ID:** RF004

**Nome:** Gerenciar informativos

**Atores:** Discentes e diretores

**Cenário Principal:** Visualizar informativos

O usuário seleciona a opção “Informativos” na barra lateral e o sistema apresenta os informativos para visualização, podendo selecioná-los para uma leitura específica.

**ID:** RF005

**Nome:** Gerenciar informativos

**Atores:** Diretores

**Cenário Principal:** Criar informativos

O usuário seleciona a opção “Informativos” na barra lateral e o sistema apresenta os informativos para visualização com um botão “Postar Informativo” na parte superior da página para a visualização exclusiva dos diretores. Ao clicar no botão, o sistema exibe uma interface com espaço para o nome e um para redigir as novas postagens, no fim da página, o botão “Salvar” exibe a postagem para todos os usuários na página de informativos.

**ID:** RF006

**Nome:** Gerenciar informativos

**Atores:** Diretores

**Cenário Principal:** Editar informativos

O usuário seleciona a opção “Informativos” na barra lateral e o sistema apresenta os informativos para visualização com um botão “Editar” ao lado de cada postagem para a visualização exclusiva dos diretores. Ao clicar no botão, o sistema exibe as informações da postagem para modificações. No fim da página, o botão “Salvar” exibe a postagem para todos os usuários na página de informativos.

**ID:** RF007

**Nome:** Gerenciar informativos

**Atores:** Diretores

**Cenário Principal:** Deletar informativo

O usuário seleciona a opção “Informativos” na barra lateral e o sistema apresenta os informativos para visualização com um botão “Excluir” ao lado de cada postagem para a visualização exclusiva dos diretores. Ao clicar no botão, o sistema deleta o informativo e ele desaparece da visualização.

**ID:** RF008

**Nome:** Gerenciar eventos

**Atores:** Diretores

**Cenário Principal:** Criar eventos

O usuário seleciona a opção “Eventos” na barra lateral e o sistema apresenta a listagem dos eventos e um botão “Postar Eventos” para a visualização exclusiva dos diretores, ao clicar no botão, o sistema exibe uma interface com espaço para o nome, a data, a hora e informações acerca do evento. No fim da página, o botão “Salvar” exibe a postagem para todos os usuários na página de eventos.

**ID:** RF009

**Nome:** Gerenciar eventos

**Atores:** Diretores

**Cenário Principal:** Editar eventos

O usuário seleciona a opção “Eventos” na barra lateral e o sistema apresenta a listagem dos eventos e um botão “Editar” para a visualização exclusiva dos diretores. Ao clicar no botão, o sistema exibe as informações da postagem para modificações. No fim da página, o botão “Salvar” exibe a postagem para todos os usuários na página de eventos.

**ID:** RF010

**Nome:** Gerenciar eventos

**Atores:** Diretores

**Cenário Principal:** Deletar eventos

O usuário seleciona a opção “Evento” na barra lateral e o sistema apresenta a listagem dos eventos e um botão “Excluir” para a visualização exclusiva dos diretores. Ao clicar no botão, o sistema deleta o evento e ele desaparece da visualização.

**ID:** RF011

**Nome:** Gerenciar eventos

**Atores:** Discentes e diretores

**Cenário Principal:** Visualizar eventos

O usuário seleciona a opção “Eventos” na barra lateral e o sistema apresenta os eventos para visualização, podendo selecioná-los para uma leitura específica.

**ID:** RF012

**Nome:** Gerenciar reuniões

**Atores:** Diretores

**Cenário Principal:** Criar reuniões

O usuário seleciona a opção “Eventos” na barra lateral, o sistema apresenta a listagem das reuniões e um botão “Reuniões dos diretores” para a visualização exclusiva dos diretores. Ao clicar no botão, o sistema exibe uma listagem das reuniões e um botão “Criar reunião”, que mostra uma interface com espaço para o nome, a data, a hora, informações e cargos que devem estar presentes. No fim da página, o botão “Salvar” exibe a postagem para os diretores na página de reuniões.

**ID:** RF013

**Nome:** Gerenciar reuniões

**Atores:** Diretores

**Cenário Principal:** Editar reuniões

O usuário seleciona a opção “Eventos” na barra lateral e o sistema apresenta a listagem das reuniões e um botão “Reuniões dos diretores” para a visualização exclusiva dos diretores. Ao clicar no botão, o sistema exibe uma listagem das reuniões e, ao lado de cada postagem, um botão “Editar”, que mostra uma interface com espaço para o nome, a data, a hora, informações e cargos que devem estar presentes, podendo sofrer modificações. No fim da página, o botão “Salvar” exibe a postagem para os diretores na página de reuniões.

**ID:** RF014

**Nome:** Gerenciar reuniões

**Atores:** Diretores

**Cenário Principal:** Deletar reuniões

O usuário seleciona a opção “Eventos” na barra lateral e o sistema apresenta a listagem das reuniões e um botão “Reuniões dos diretores” para a visualização

exclusiva dos diretores. Ao clicar no botão, o sistema exibe uma listagem das reuniões e, ao lado de cada postagem, um botão “Excluir”, que deleta a reunião e ela desaparece da visualização.

**ID:** RF015

**Nome:** Gerenciar reuniões

**Atores:** Diretores

**Cenário Principal:** Visualizar reuniões

O usuário seleciona a opção “Eventos” na barra lateral e o sistema apresenta a listagem das reuniões para visualização e um botão “Reuniões dos diretores” para a visualização exclusiva dos diretores. Ao clicar no botão, o sistema exibe uma listagem das reuniões, podendo selecioná-las para visualização específica.

**ID:** RF018

**Nome:** Gerenciar contatos

**Atores:** Diretores

**Cenário Principal:** Criar contatos

O usuário seleciona a opção “Contatos” na barra lateral e o sistema apresenta as reuniões para visualização e um botão “Adicionar” para a visualização exclusiva dos diretores. Ao clicar no botão, o sistema exibe uma interface com espaço para o nome, cargo e contato para serem preenchidos. No fim da página, o botão “Salvar” exibe a postagem para todos os usuários na página de contatos.

**ID:** RF019

**Nome:** Gerenciar contatos

**Atores:** Diretores

**Cenário Principal:** Editar contatos

O usuário seleciona a opção “Contatos” na barra lateral e o sistema apresenta os contatos para visualização e um botão “Editar” para a visualização exclusiva dos diretores. Ao clicar no botão, o sistema exibe uma interface com espaço para o nome, cargo e contato para as modificações. No fim da página, o botão “Salvar” exibe a postagem para todos os usuários na página de contatos.

**ID:** RF020

**Nome:** Gerenciar contatos



**Atores:** Diretores

**Cenário Principal:** Deletar contatos

O usuário seleciona a opção “Contatos” na barra lateral e o sistema apresenta os contatos para visualização e um botão “Excluir” para a visualização exclusiva dos diretores. Ao clicar no botão, o sistema deleta o contato e ele desaparece da visualização.

**ID:** RF021

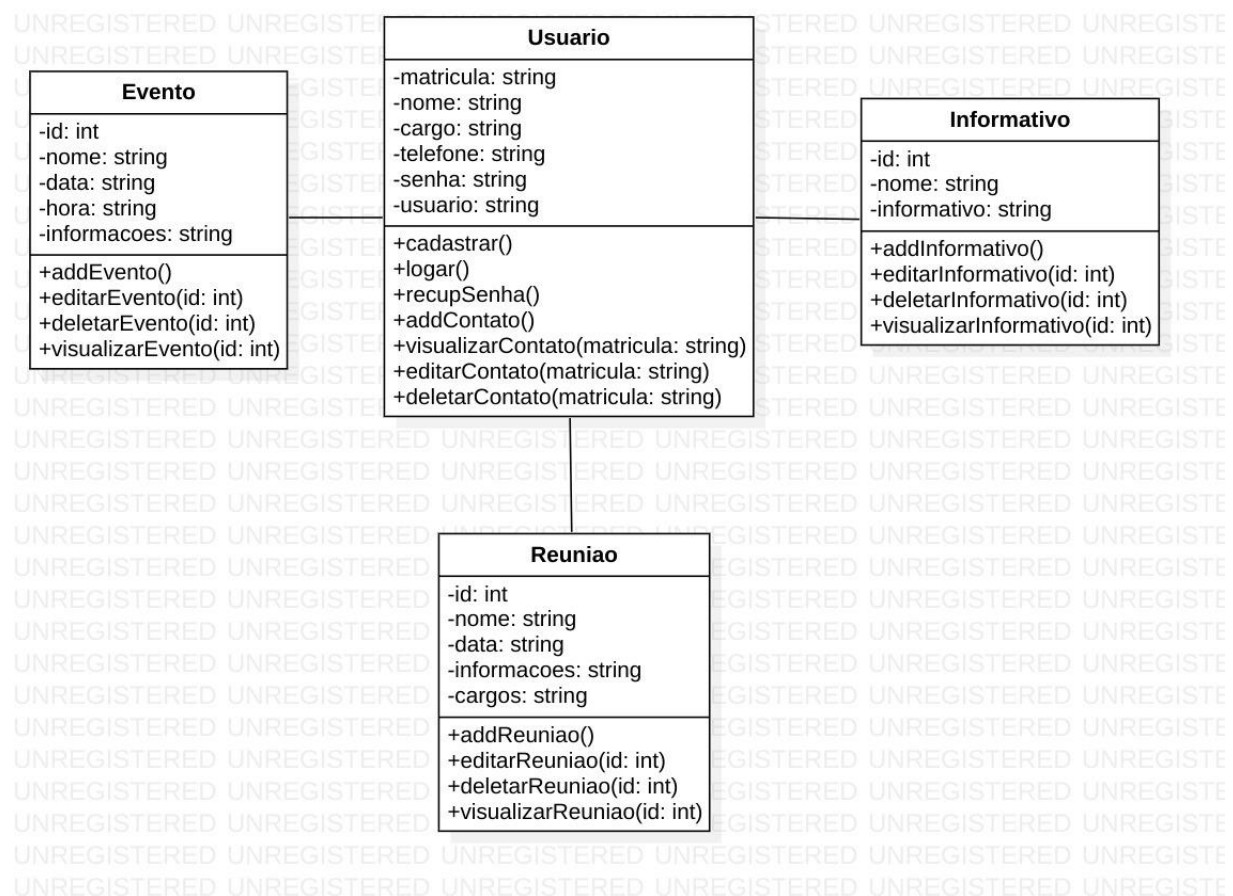
**Nome:** Gerenciar contatos

**Atores:** Diretores e discentes

**Cenário Principal:** Visualizar contatos

O usuário seleciona a opção “Contatos” na barra lateral e o sistema apresenta os contatos para visualização, podendo selecioná-los para visualização específica.

**DIAGRAMA DE CLASSE**



## DEFINIÇÃO DA ARQUITETURA DA SOLUÇÃO

### ARQUITETURA DE SOFTWARE

#### Linguagens de Programação:

Front-end: será utilizada a linguagem Python3 e o Framework Django.

Back-end: será utilizada a linguagem Python3 e o Framework Django.

#### Banco de Dados:

Mysql (sistema de gerenciamento de banco de dados)

#### Controle de Versão:

O controle de versão será por meio da plataforma Github.

#### Hospedagem:

A hospedagem do site será realizada por meio do NGINX.

## ENVOLVIDOS

Função/Papel	Descrição
Diretor	Cliente que utiliza o serviço de ordenação e comunicação do site, além de prestador do serviço de atendimento discente.
Discente	Cliente que utiliza o serviço informativo e de agendamento do site.

## GLOSSÁRIO

Termo	Descrição
GELPB	Grêmio Estudantil Luzia Pereira Borges
Movimento Estudantil	É um tipo de ativismo que busca por mudanças políticas, sociais, econômicas, ambientais e principalmente educacionais. Formado por estudantes de diferentes idades e cursos.
RCGE	Rede de Comunicação do Grêmio Estudantil