

Projeto: Plataforma de Feedback para Aulas

Objetivo:

Desenvolver um sistema onde alunos podem fornecer feedback sobre as aulas e professores podem visualizar os resultados para melhorar suas metodologias. O sistema será implementado em Python usando o Streamlit para a interface e SQLite3 como banco de dados para armazenamento das informações.

Funcionalidades Principais:

1. Cadastro de Usuários (Alunos e Professores):

- O sistema permitirá que alunos e professores se cadastrem com seus dados pessoais, como nome e e-mail.
- Alunos poderão se cadastrar com informações adicionais como ano/turma, enquanto professores poderão incluir as disciplinas que lecionam.
- Login para acessar a plataforma, onde o usuário pode se identificar como aluno ou professor.

2. Formulário de Feedback:

- Alunos poderão acessar um formulário de feedback para avaliar as disciplinas e professores.
- O formulário conterá perguntas como:
 - Escala de 1 a 5: "Como você avalia a clareza das explicações do professor?", "O material de apoio foi adequado?", "O professor incentivou a participação dos alunos?".
 - Resposta sim/não: "A carga horária da disciplina é adequada ao conteúdo?".
 - Texto aberto: "O que pode ser melhorado na disciplina?", "Qual foi o maior desafio enfrentado nesta disciplina?".

- Feedbacks serão anônimos ou identificados, conforme definição da equipe.

3. Armazenamento e Relatórios:

- SQLite3 será utilizado para armazenar dados dos usuários e feedbacks.
- Professores poderão acessar relatórios com as estatísticas dos feedbacks recebidos (gráficos e relatórios de notas).
- Gráficos serão gerados para facilitar a visualização das médias de avaliação e ajudar os professores a entender as áreas que precisam de melhorias.

Estrutura do Banco de Dados (SQLite3):

1. Tabela de Usuários:

- id (int, chave primária)
- nome (texto)
- email (texto, único)
- tipo_usuario (texto: 'aluno' ou 'professor')
- ano_turma (texto, para alunos)
- disciplinas (texto, para professores)

2. Tabela de Feedbacks:

- id (int, chave primária)
- usuario_id (int, chave estrangeira referenciando a tabela de usuários)
- disciplina (texto)
- professor (texto)
- clareza (inteiro, de 1 a 5)
- material_apoio (inteiro, de 1 a 5)

- participacao (inteiro, de 1 a 5)
- motivacao (booleano: 1 para sim, 0 para não)
- desafio (texto)
- comentarios (texto, campo aberto)

Tecnologias Utilizadas:

- Python para o desenvolvimento do sistema.
- Streamlit para a criação da interface de usuário.
- SQLite3 para armazenar dados de usuários e feedbacks.

Fluxo de Uso:

1. Cadastro/ Login:

- O usuário (aluno ou professor) se registra com nome, e-mail e outras informações relevantes.
- Após o login, o usuário é direcionado à tela principal, onde pode acessar o formulário de feedback (para alunos) ou visualizar os resultados (para professores).

2. Formulário de Feedback (para Alunos):

- O aluno preenche o formulário, fornecendo suas respostas de acordo com as perguntas fornecidas (escalas de 1 a 5, respostas sim/não, texto aberto).
- O feedback é salvo no banco de dados para análise posterior.

3. Relatórios (para Professores):

- O professor acessa uma página onde pode visualizar os feedbacks recebidos, com gráficos que mostram as médias das avaliações.
- Os relatórios ajudam o professor a identificar áreas de melhoria, como clareza na explicação ou

material de apoio.

Detalhes Adicionais:

- O sistema pode ter um feedback geral para avaliar como o aluno se sentiu motivado a aprender na disciplina e qual foi o maior desafio enfrentado.
- Os feedbacks podem ser anônimos ou identificados. Esse ponto deve ser definido conforme a necessidade do projeto.
- Professores poderão acessar os relatórios e responder aos feedbacks, criando um canal de comunicação com os alunos.

Próximos Passos:

- Definir os detalhes sobre feedback anônimo ou identificado.
- Criar a interface de login e cadastro com Streamlit.
- Implementar a armazenagem no SQLite3.
- Desenvolver a funcionalidade de relatórios e gráficos para os professores.