

Trabalho Final de Desenvolvimento Web

**Criação de uma solução de
repositório que visa armazenar
materiais de estudo e com
disponibilidade pública.**

Grupo:

Alexsandro Martins Alves

Jona Ferreira de Sousa

Luan Roger Santos Clementino

Vitor Costa de Sousa

Yvens Almeida Girão



Prof. Dra. Valéria Maria da Silva Pinheiro

- Athena
- Next.js
- MinIO
- PostgreSQL



Índice

- | | | | |
|-----------|--------------------|-----------|-----------------------------|
| 1. | Introdução | 6. | Aprendizados e dificuldades |
| 2. | Problema escolhido | 7. | Conclusão |
| 3. | Design Thinking | | |
| 4. | Artefatos | | |
| 5. | Demonstração | | |



1. Introdução

Banco Colaborativo de Materiais Acadêmicos

- **Desafio:** Dificuldade em encontrar materiais de estudo

- **Nossa solução:**

- Plataforma para compartilhamento de recursos acadêmicos
- Colaboração e apoio mútuo entre estudantes.

- **Recursos compartilháveis:**

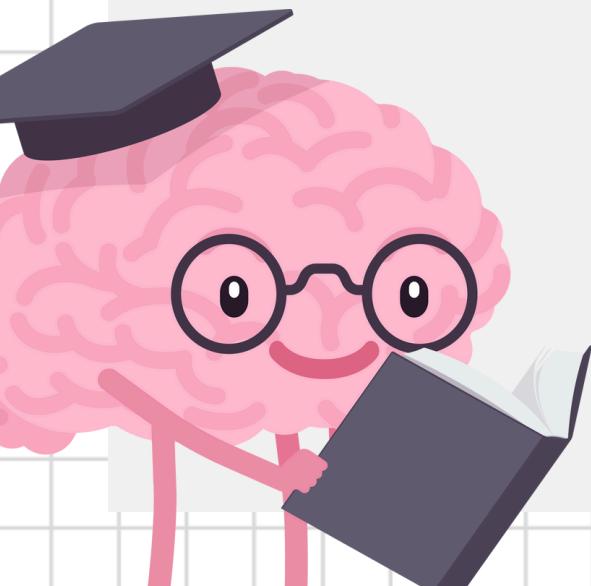
- Resumos de aulas e conteúdos
- Materiais complementares (artigos, vídeos, etc)

2. Problema

- **Dificuldade:**
 - Encontrar materiais de estudo relevantes e atualizados.
 - Perda de tempo buscando recursos dispersos

Desafios na Gestão de submissões Acadêmicas

- **Cenário atual:**
 - Recursos informais e desorganizados.
- **Público-alvo:**
 - Estudantes/Universitários
- **Objetivo da solução:**
 - centralizar o acesso a materiais de estudo de qualidade

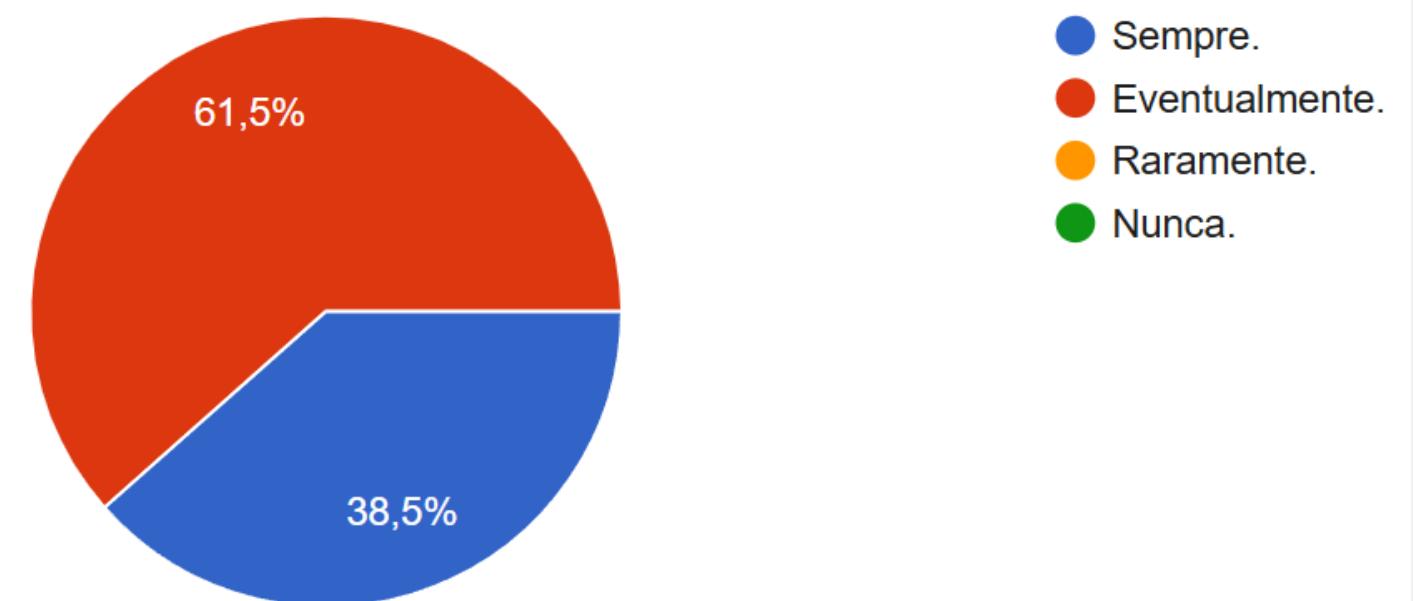


3. Design Thinking

Etapa 1: Pesquisa - Google Forms

1. Com que frequência você utiliza materiais de cunho acadêmico ou de propósito geral como apoio aos estudos?

13 respostas

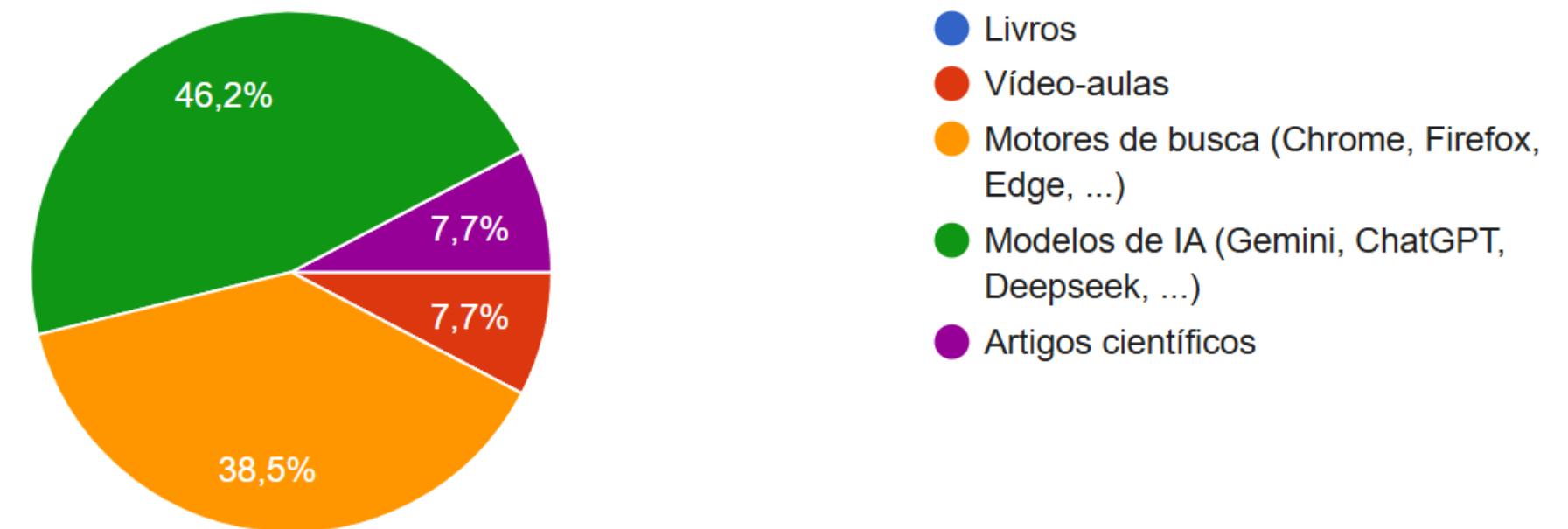


3. Design Thinking

Etapa 1: Pesquisa - Google Forms

2. Qual é seu principal meio de pesquisa?

13 respostas

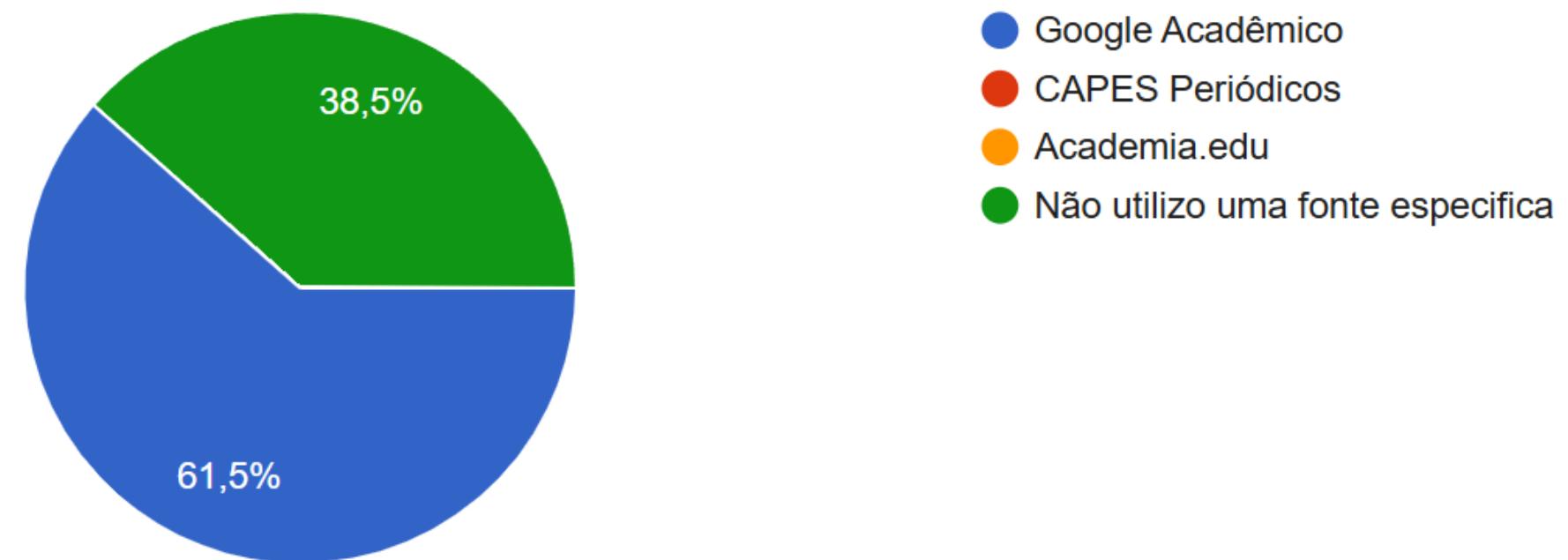


3. Design Thinking

Etapa 1: Pesquisa - Google Forms

3. Qual sua primeira escolha ao buscar artigos e documentos acadêmicos?

13 respostas

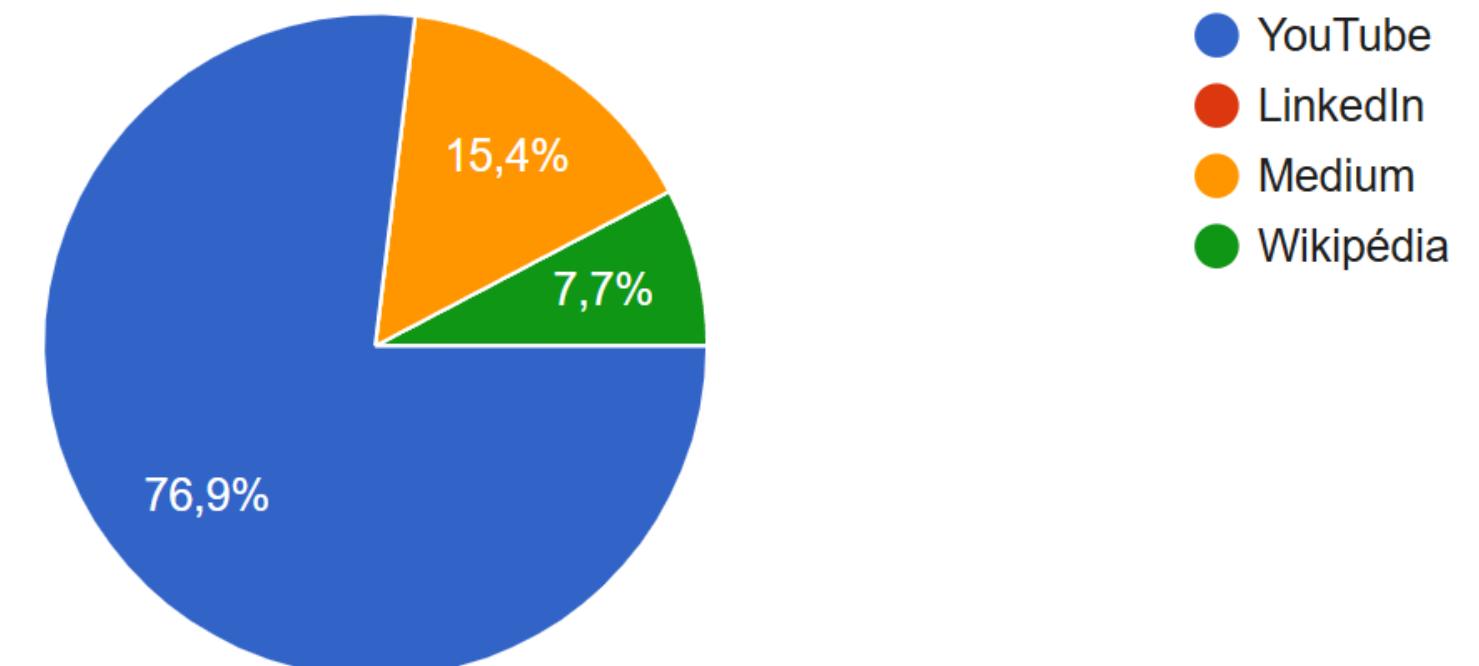


3. Design Thinking

Etapa 1: Pesquisa - Google Forms

4. Qual sua primeira escolha ao buscar conteúdos de propósito geral?

13 respostas

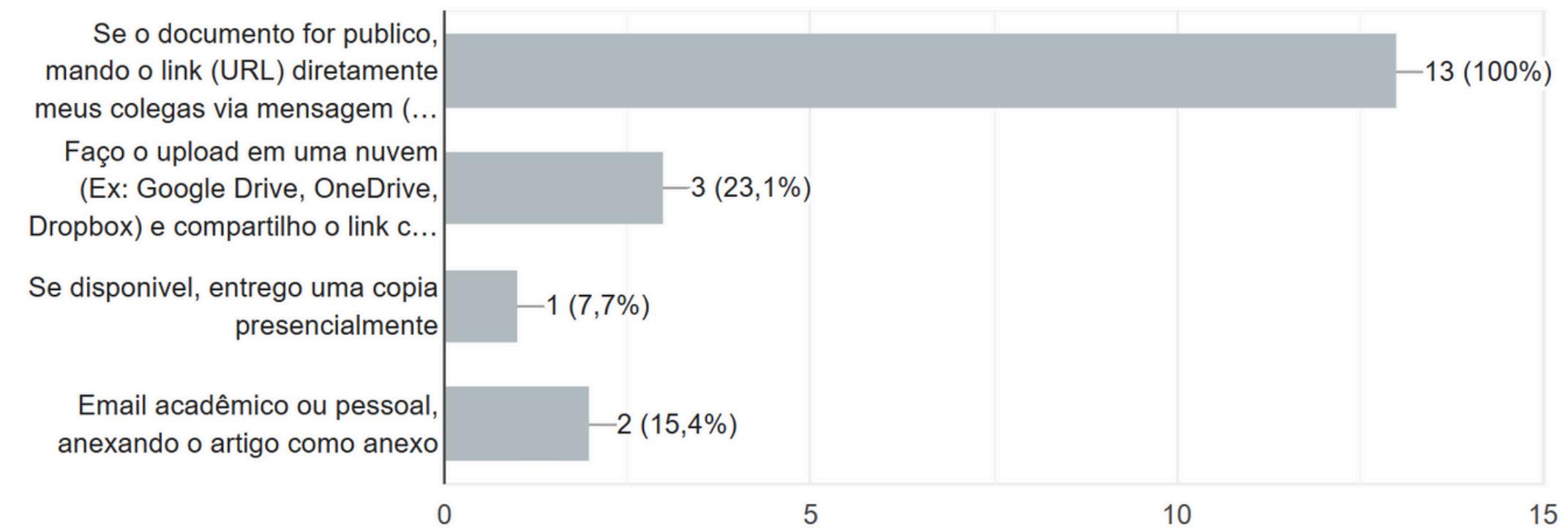


3. Design Thinking

Etapa 1: Pesquisa - Google Forms

5. Quando você precisa compartilhar algum artigo acadêmico ou de propósito geral com outros colegas, qual meio você utiliza?

13 respostas

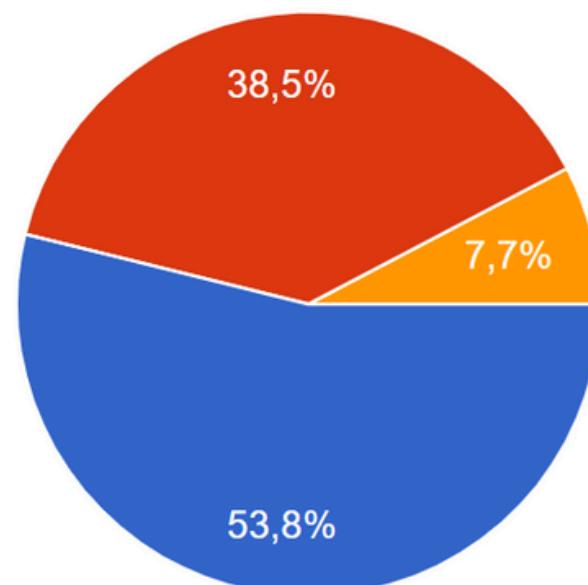


3. Design Thinking

Etapa 1: Pesquisa - Google Forms

6. Qual a maior dificuldade que você enfrenta atualmente ao buscar ou organizar materiais acadêmicos ou de propósito geral para seus estudos?

13 respostas



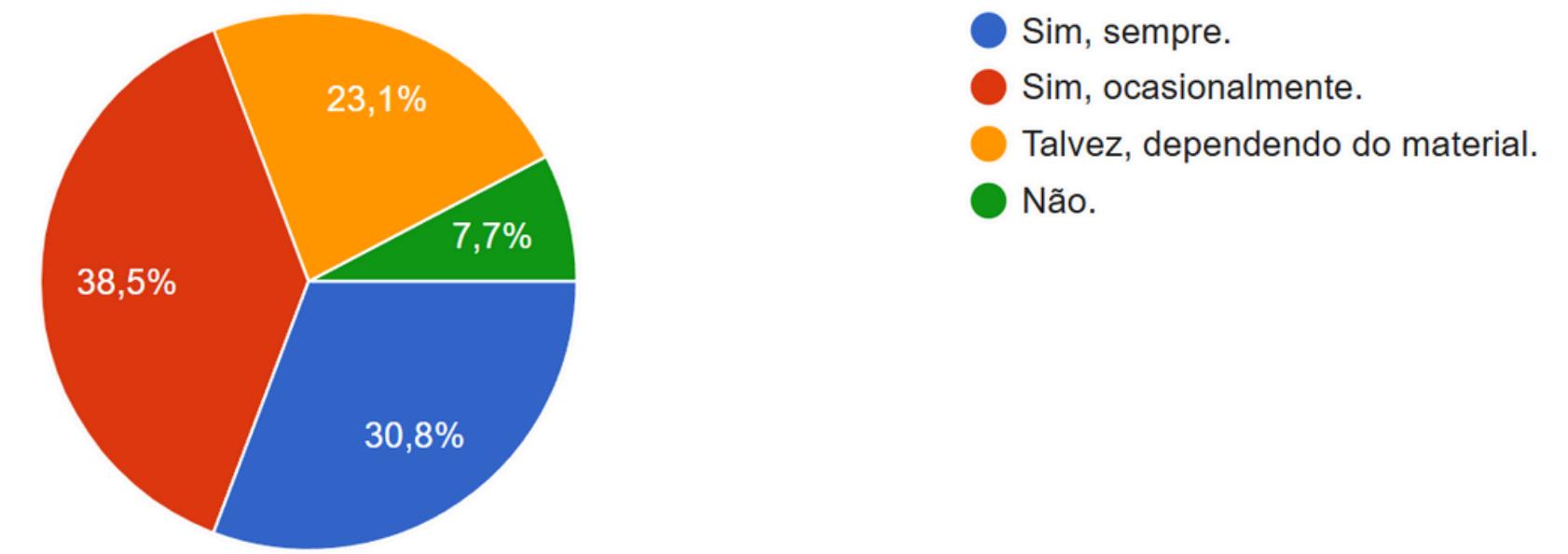
- Encontrar materiais relevantes para tópicos específicos.
- Acessar materiais pagos ou de difícil acesso.
- Organizar e categorizar meus próprios materiais.
- Validar a confiabilidade das fontes.
- Não ter acesso a materiais de colegas ou turmas anteriores.

3. Design Thinking

Etapa 1: Pesquisa - Google Forms

7. Você estaria disposto(a) a contribuir com seus próprios materiais de estudo para um repositório colaborativo?

13 respostas

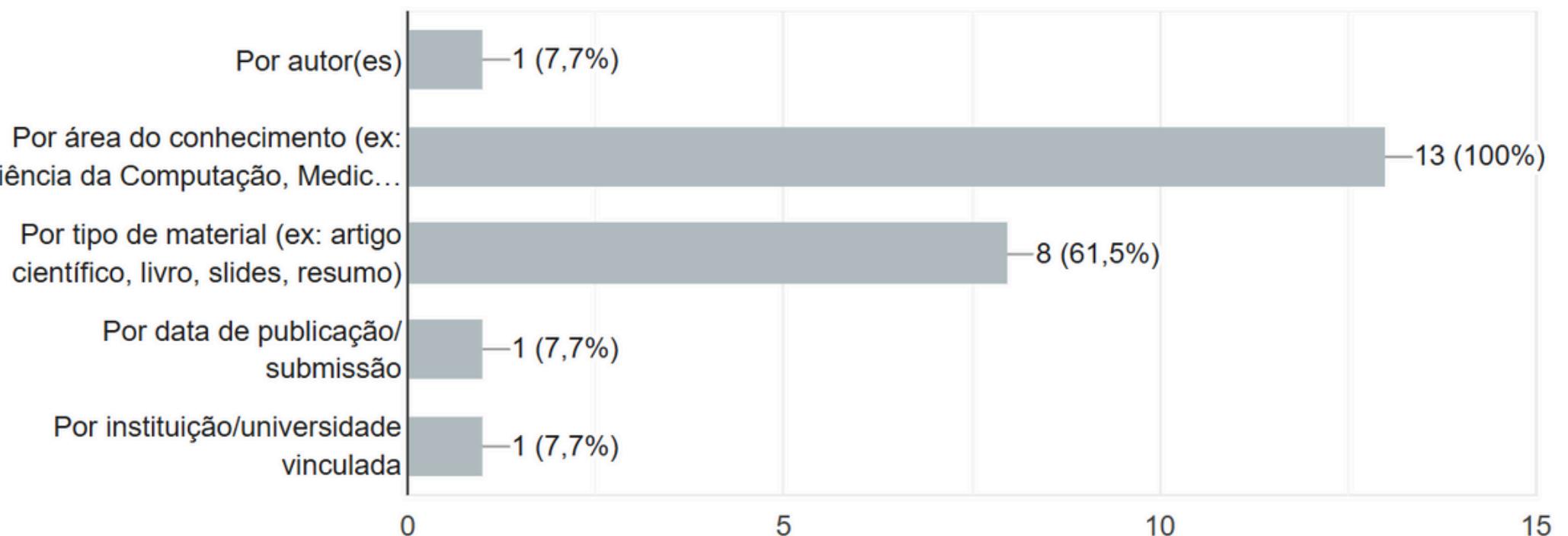


3. Design Thinking

Etapa 1: Pesquisa - Google Forms

8. Ao buscar materiais acadêmicos (artigos, livros, pesquisas, trabalhos universitários etc.), quais critérios de filtro e ordenação seriam mais úteis para você?

13 respostas

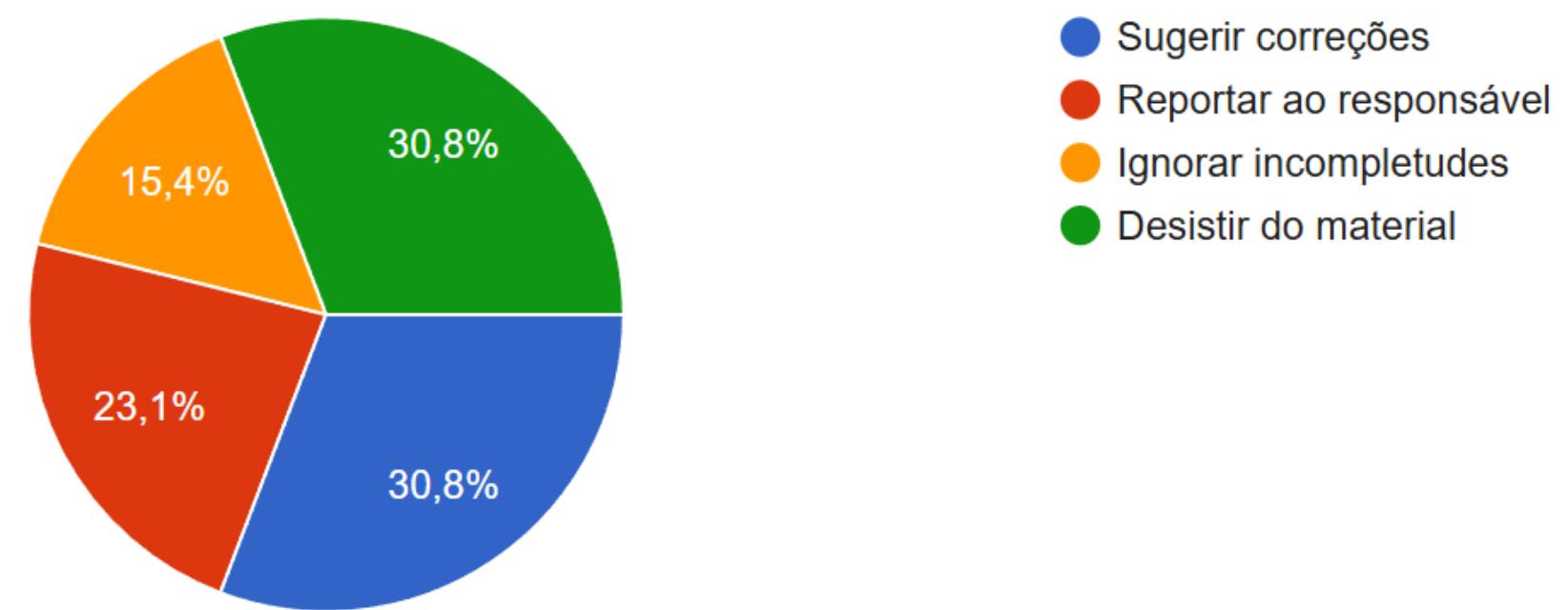


3. Design Thinking

Etapa 1: Pesquisa - Google Forms

9. Se você encontrasse um material de estudo que não está bem categorizado ou com informações incompletas, qual seria sua atitude?

13 respostas



3. Design Thinking

Etapa 2: Definição do Problema

- **Análise de dados**

- Insights do formulário
- Pontos em comuns na dificuldade

- **Encontrar e compartilhar materiais de estudo**

- Confiáveis
- Atualizados
- Organizados

3. Design Thinking

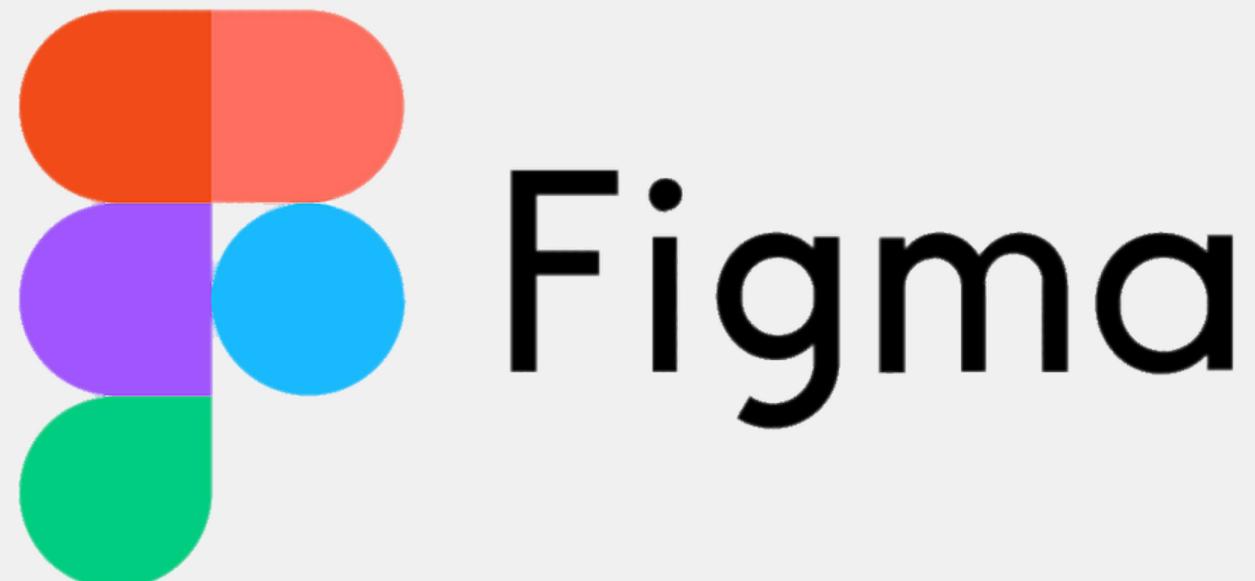
Etapa 3: Ideação

- **Objetivo:**
 - Gerar o maior número de ideias
- **Ideias Chave:**
 - Plataforma de Upload/Download.
 - Filtros Inteligentes (curso, disciplina, tipo).
 - Interface Simples e Visual.
- **Método:**
 - Brainstorm em grupo
 - Análise:

3. Design Thinking

Etapa 4: Prototipagem

Agora vamos para o protótipo



4. Artefatos



NOME: Bryan

IDADE: 23 anos

QUEM

- Q1. Qual a profissão dele (a)? Trabalha informalmente como desenvolvedor de software
Q2. Qual o nível de escolaridade dele (a)? Tecnólogo em Análise e desenvolvimento de sistemas
Q3. Como ele (a) se descreve? Proativo, competente, possui interesse em aprender coisas novas; habilidades de comunicação clara com os envolvidos no projeto.
Q4. Quais os medos/ preocupações/frustrações dele (a)? Por quê? Sente-se “travado” ao lidar com conceitos complexos, considerando o tempo que precisa despender para isso; não consegue gerenciar o tempo muito bem quando há muitas atividades a serem feitas; não lida muito bem com erros, geralmente não aprendendo com eles.

CONTEXTO

- C1. Quais tarefas da sua rotina ele (a) realiza utilizando aplicações (web, mobile, desktop)?

Utiliza aplicações de software diariamente, como: para consultar documentações e ferramentas pelo navegador do PC ou smartphone; acessar sua conta bancária via aplicativo mobile nativo; se comunicar com sua equipe via plataforma de reunião online.

EXPERIÊNCIAS PRÉVIAS/PREFERÊNCIAS

- E1. Quais partes das aplicações citadas ele (a) gosta? Por quê? Interfaces limpas e organizadas, respostas rápidas e documentações com exemplos práticos
E2. Quais partes dessas aplicações ele (a) não gosta? Por quê? Interfaces confusas, excesso de opções, softwares pesados/lentos.
E3. Em quais dispositivos ele (a) utiliza essas aplicações? Principalmente Notebooks, frequentemente smartphone (android).
E4. Como ele (a) aprende a usar um software (perguntando a outras pessoas, pesquisando, lendo manuais, mexendo)? Prefere testar na prática e descobrir por conta própria.
E5. Ele (a) gosta de fazer as coisas passo a passo ou prefere atalhos? Passo a passo em ambientes novos/complexos.
E6. Ele (a) lembra melhor das coisas vendo imagens/representações gráficas, lendo texto ou ouvindo áudio? Imagens, esquemas visuais e fluxogramas.
E7. No mundo virtual ele (a) gosta de interação social e compartilhamento de acontecimentos ou prefere se manter reservado? Reservado no mundo virtual.

PROBLEMAS/NECESSIDADES/DESEJOS

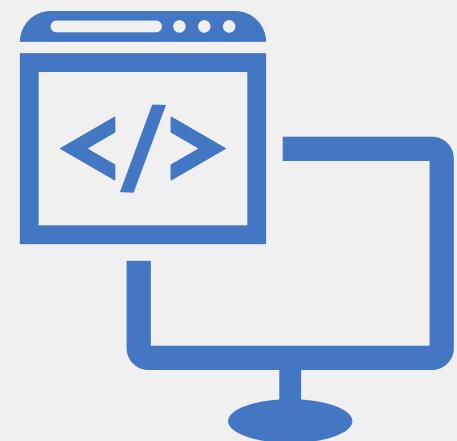
- P1. Quais problemas ele/ ela enfrenta na sua rotina que podem ser resolvidos pela aplicação a ser projetada?
 - Dificuldade em entender conceitos complexos de forma isolada:** Ele perde muito tempo buscando informações em fontes dispersas. Muitas vezes, os conteúdos são técnicos demais ou não têm exemplos práticos, o que torna o aprendizado mais lento e frustrante.
 - Sobre carga de materiais disponíveis na internet sem curadoria:** Ele encontra muito conteúdo online, mas tem dificuldade em saber o que é confiável, atualizado e relevante para o seu nível de conhecimento.
 - Pouca exposição a outras formas de raciocínio:** Por estudar de forma independente, sente falta de ver como outras pessoas resolvem o mesmo problema, o que o ajudaria a desbloquear sua própria compreensão.
 - Falta de incentivo ou automotivação:** Por estar fora de um ambiente acadêmico formal, sente dificuldade em manter uma rotina disciplinada de estudos sem algo que o estimule a continuar.
- P2. O que a aplicação a ser projetada pode ter para ajudar a resolver estes problemas?
 - Sistema de curadoria:** Funcionalidade de avaliação para que ele possa encontrar os conteúdos mais relevantes e confiáveis.
 - Materiais em múltiplos formatos (texto, esquemas visuais, códigos interativos):** Como ele tem memória visual e gosta de exemplos práticos, a aplicação pode destacar conteúdos com diagramas, fluxogramas, e snippets de código prontos para testar.
 - Sistema de bookmarks e anotações pessoais integradas:** Permite salvar conteúdos para revisar depois, adicionar notas rápidas e organizar seu próprio banco pessoal dentro da aplicação.

SOLUÇÕES EXISTENTES

- ES1. Existem outras aplicações que resolvem os problemas (ou partes dos problemas) citados? Quais? De que forma estas aplicações ajudam?
 - Notion / Google Drive: Armazenamento compartilhamento informal de anotações e arquivos.
 - GitHub (Repos. de Estudo): Centraliza conteúdos técnicos, listas e roteiros de estudo.
 - Stack Overflow / Dev.to / Medium: Oferece artigos, tutoriais e resolução de dúvidas pontuais.
- S2. Quais características positivas/essenciais dessas outras aplicações?
 - Organização por tópicos e tags** facilita a busca.
 - Conteúdos didáticos com exemplos práticos** e, às vezes, interativos.
 - Foco em tecnologia** com linguagem acessível e visual moderno.
 - Trilhas de conhecimento ou sequências lógicas** ajudam a manter um ritmo de aprendizado.
- S3. Quais características negativas/dispensáveis dessas outras aplicações?
 - Falta de personalização no aprendizado**
 - Experiência fragmentada**
 - Dependência de inteligência artificial**
 - Pouca abertura para colaboração direta**

5. Demonstração

Agora vamos para o Projeto



6. Aprendizados e dificuldades

Aprendizados

- Escuta Ativa do Usuário
- Design Thinking
- Prototipagem
- Trabalho em Equipe

Dificuldades

- **UI/UX:** Equilíbrio entre funcionalidade e simplicidade.
- **Testes com Usuários:** Limitação de tempo para abrangência.
- **Viabilidade:** Adaptação de ideias por questões técnicas.
- **Novas Ferramentas:** Curva de aprendizado em tempo limitado.

7. Conclusão

Impacto da Solução:

- Ideia simples → impacto significativo na vida dos estudantes.
- Problema universitário comum resolvido.

Poder do Design Thinking:

- Entendimento das necessidades reais dos usuários.
- Soluções criativas, colaborativas e acessíveis.
- Protótipo funcional, valorizando organização e acessibilidade.

Obrigado pela atenção!



Dúvidas?