**Anna Giulia Duarte Garcia**

**Escola Secundária Henriques Nogueira**

**Torres Vedras**

**2021**

**Anna Giulia Duarte Garcia**

**Relatório: Prova de Aptidão Profissional**

**Gestão de Reservas da Biblioteca**

**Curso Profissional Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos**

“I'm worse at what I do best and for this gift I feel blessed” - Kurt Cobain, 1991

Índice

Índice de imagens

Siglas e acrónimos

biblio.net

PAP

**Introdução**

Este relatório consiste na apresentação e aprofundamento sobre tudo que foi utilizado para fazer o meu projeto para a Prova de Aptidão Profissional do Curso Profissional Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos na Escola Secundária Henriques Nogueira, referente ao meu aprendizado nos anos letivos de 2018/2021. Neste documento serão aprofundados os pilares de construção do projeto, bem como: Tema, fundamentação, objetivos, ações a desenvolver, definição do problema, descrição das funcionalidades do projeto, descrição da informação manipulada do projeto, recursos a utilizar e as fases do projeto.

O projeto em questão consiste em uma aplicação que seja apta a gerir os recursos físicos e espaços da Biblioteca Escolar Henriques Nogueira. Sendo possível registar cada recurso físico disponível, assim como os espaços e utilizadores que irão requisitar este recurso. Para, da melhor forma possível, ter controle sobre tudo o que é emprestado pela biblioteca aos professores e alunos.

Esta aplicação surgiu da necessidade de manter os registos dos recursos locais da biblioteca e não existir no programa oficial em rede utilizado pela biblioteca *(biblio.ne*t) uma parte para registar devidamente estes itens. Sendo então um programa de gestão local para a biblioteca escolar.

A aplicação de gestão de recursos físicos da biblioteca tem como objetivo facilitar o trabalho das funcionárias e das professoras bibliotecárias que até então sentiam falta de um programa próprio para gerir a biblioteca local individualmente e que para contornar a situação, utilizavam registos manuais em documentos no Word, o que acabava por resultar na perda de trabalho, difícil consulta, perda de ficheiros e tabelas mal formatadas.

Neste programa será possível registar alunos e professores localmente, também espaços e equipamentos que a biblioteca dispõe para a utilização presencial, como por exemplo: Tablets, leitores de DVD, projetores, portáteis, a sala de leitura, o auditório e a sala polivalente.

Será possível saber quem está responsável por qual equipamento ou sala, também ver para qual horário e data os recursos estão reservados, além de ser possível deixar notas pessoais no programa para que outros funcionários vejam, ao invés de utilizar *post-its* que sempre vão para a lixeira ao fim do dia.

É importante mencionar que o programa de gestão de recursos locais da biblioteca não tem como objetivo a catalogação de livros, DVDs, calculadoras, registar leituras de presença ou gestão de empréstimos dos mesmos, pois a biblioteca já possui acesso a uma base de dados nacional que dispõe dessas funções *(biblio.net*) e tem ligação com as outras bibliotecas que também utilizam deste programa.

Gostaria que fosse possível desenvolver mais este projeto, entretanto a versão que irei apresentar é apenas uma demonstração de como ficará o resultado final, que será devidamente otimizado e atualizado de acordo com algumas questões que devo impor às professoras bibliotecárias sobre o assunto.

**Tema**

O tema escolhido para o meu projeto inicialmente era de um jogo de terror na engine RPG Maker MV, entretanto durante a execução dele eu tive alguns problemas com a arte do jogo e fui obrigada a parar o projeto. Por isso, baseado nos problemas encontrados no meu estágio na Biblioteca Escolar Henriques Nogueira, decidi que iria desenvolver uma aplicação para ajudar a fazer as reservas das salas e de alguns recursos físicos não disponíveis na aplicação oficial.

Devido a isso, o tema atual da minha PAP consiste em um Gestor de Reservas para a Biblioteca Henriques Nogueira, onde vai ser possível realizar reservas de espaços, alguns equipamentos, registar os utilizadores e adicionar notas personalizadas.

**Fundamentação**

A fundamentação do meu projeto foi feita a partir do meu estágio na Biblioteca Escolar, pois ao trabalhar lá, me apercebi da falta de programas informáticos que fizessem o trabalho que economizaria papel e o tempo das funcionárias da biblioteca.

Sendo assim, eu propus que tentaria realizar este tipo de tarefa visto que era algo que seria muito útil para a biblioteca e que eu tinha os conhecimentos necessários para desenvolver. Junto a isto, expliquei minha ideia à professora Sandra e anotei, junto com ela, alguns pontos onde seria interessante aplicar tais funcionalidades.

**Objetivos**

O objetivo da minha aplicação é facilitar o trabalho de reservas da biblioteca, acabar com a tonelada de documentos que utilizam, ser de fácil uso para os funcionários, e gostaria também de permitir conseguir uma lista de reservas gerais ativas e ser fácil de encontrar os registos. De um modo geral, atender às necessidades da biblioteca.

Para isso, implementei um design intuitivo, com cores que diferem e agrupam os itens, linguagem compreensiva e fiz questão de por *watermarks* em todas os campos disponíveis para dar mais informação sobre o que é pedido em cada campo.

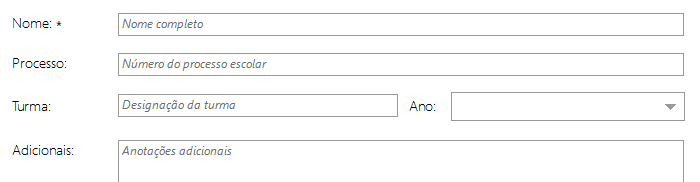


Imagem 1 - Watermarks

Imagem 2 - Aplicação

**Ações a desenvolver:**

As ações que tenho a desenvolver com o meu projeto se baseiam em ações que possam solucionar os problemas encontrados no meu estágio, ou seja, realizar as funções que a biblioteca necessita atualmente.

Primeiramente, o programa deve receber as informações dos formulários existentes: Utilizadores, espaços, equipamentos e notas. Ele deverá receber essas informações ao carregar no botão “Submeter” e criar objetos de acordo com cada classe requisitada em cada situação. Também deverá introduzir os dados em listas que serão vistas através das ListBoxs dos formulários em questão.

Deve ser capaz também de selecionar cada registo presente na ListBox e mostrar seu conteúdo através dos formulários de registo do lado esquerdo da aplicação, além de alterar dados e apagar registos, para que assim possa ser possível a correção de erros e a eliminação de registos caso seja necessário.

Para além de fazer a gestão dos registos, deve também guardar localmente, por ficheiros, os dados inseridos, para que da próxima vez que o programa seja iniciado os dados sejam recuperados e mostrados como da última vez que foram manipulados.

Funcionalidades do projeto

Descrição da informação manipulada no projeto

Recursos a utilizar

Fases do projeto

Conclusão

Agradecimentos

Webgrafia

Página final