

**CENTRO PAULA SOUZA  
ETEC DE POÁ  
INFORMÁTICA**

**Caique Santos Araça  
Everton Matias da Silva  
Lucas Kendy Yokoyama  
Maria Eduarda Rufino Silva  
Renan dos Santos Sales**

**OTIMIZA+**

**Poá  
2019**

**CENTRO PAULA SOUZA  
ETEC DE POÁ  
INFORMÁTICA**

**Caique Santos Araça  
Everton Matias da Silva  
Lucas Kendy Yokoyama  
Maria Eduarda Rufino Silva  
Renan dos Santos Sales**

**OTIMIZA+**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Informática da Etec de Poá, orientado pela Prof<sup>a</sup>. Aline Aparecida Carvalho, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em informática.

**Poá  
2019**

Dedicamos o presente trabalho a todos que nos ajudaram e incentivaram durante todo o período do curso assim como aos futuros alunos desta instituição.

“Transformar o simples em complicado é fácil, porém, transformar o complicado em simples... Isso exige muita criatividade.”

- Fullmetal Alchemist Brotherhood.

## **RESUMO**

O presente trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de um software destinado ao agendamento de áreas comuns de instituições públicas de ensino, tais como: sala de leitura, quadra poliesportiva e laboratórios de informática e ciências. Além da organização dos espaços compartilhados, o presente também conta com um “quadro de avisos” que tem a função de orientar funcionários e o corpo discente acerca de avisos importantes.

Palavras-chave: Quadro de Avisos. Administração de salas.

## **ABSTRACT**

The present work has the objective of developing software for scheduling common areas of public educational institutions, such as: reading room, sports court and computer and science laboratories. In addition to the organization of shared spaces, the present also has a "notice board" that has the function of guiding employees and the student body about important notices.

Keywords: Notice Board. Administration of rooms.

# SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>7</b>
1.1. ANÁLISE DE MERCADO.....	7
1.2. PROBLEMA.....	7
1.3. JUSTIFICATIVA .....	8
1.4. HIPÓTESE .....	9
1.5. OBJETIVOS GERAIS.....	9
1.5.1. <i>Objetivos Específicos</i> .....	9
1.6. CANVAS .....	10
<b>2. METODOLOGIA.....</b>	<b>10</b>
2.1. ANÁLISE DE REQUISITOS .....	11
2.2. TÉCNICAS UTILIZADAS .....	11
O ESTUDO TERÁ CARÁTER QUALI-QUANTI COM ÊNFASE EM ESTUDO DOCUMENTAL .....	11
<b>3. FERRAMENTAS DE DESENVOLVIMENTO.....</b>	<b>13</b>
3.1. LINGUAGENS UTILIZADAS.....	14
3.2. FERRAMENTAS DE BANCO DE DADOS .....	16
3.3. FERRAMENTAS GRÁFICAS.....	17
3.4. FERRAMENTAS DE APOIO .....	18
<b>4. ANÁLISE DE SISTEMAS .....</b>	<b>21</b>
4.1. MAPA DE SITE .....	21
4.2. DIAGRAMA DE CASO DE USO.....	22
4.3. DIAGRAMA DE CLASSES.....	23
4.4. ANÁLISE DE BANCO DE DADOS.....	23
4.4.1. <i>Dicionário de Dados</i> .....	24
4.4.2. <i>DER</i> .....	26
<b>5. PROJETO .....</b>	<b>27</b>
5.1. TELAS E FUNCIONALIDADES .....	27
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>31</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>33</b>
<b>APENDICE A – A EMPRESA .....</b>	<b>34</b>
MISSÃO .....	34
VISÃO.....	34
VALORES .....	34
SLOGAN .....	34
MANUAL DE IDENTIDADE .....	35
SITE .....	39
<b>APENDICE B – MANUAL DO SOFTWARE.....</b>	<b>42</b>
<b>APENDICE C – VALORES ETICOS .....</b>	<b>42</b>
TERMOS DE USO .....	51
DIREITOS AUTORIAIS.....	53
LICENÇAS DE SOFTWARE .....	54

## 1. INTRODUÇÃO

Otimiza+ é um software protótipo que trabalha no ambiente escolar para obter melhor aproveitamento em bibliotecas, salas de aula e ter ótimos resultados em relação à programação, a fim de conseguir um número maior de clientes futuramente e expandir-se no mercado. Assim, o protótipo tem como finalidade facilitar o desfrute de áreas comuns dentro do ambiente escolar, otimizar a qualidade de ensino dos alunos.

Com os conhecimentos obtidos nas aulas durante os três módulos; com o auxílio de livros e de recursos da internet, o presente trabalho apresenta o protótipo do software (que será totalmente voltado para o apoio a educação pública) Otimiza+.

### 1.1. Análise de Mercado

Pontos fortes:

Otimiza+ é um software dedicado e personalizável para as necessidades e particularidades de cada instituição, preparado propriamente para o uso deste mesmo ambiente. Outro ponto a ser explorado é o incentivo a educação pública promovendo o incentivo ao uso total dos recursos educacionais que cada escola oferece, além de ser distribuído gratuitamente.

Pontos fracos:

Seu ponto fraco seria a falta de um ambiente gráfico inovador e atual com funções complexas, o que faz com que seja inferior a softwares genéricos em certas perspectivas.

### 1.2. Problema

Como otimizar a utilização das áreas comuns da escola?



### 1.3. Justificativa

Contatando com o apoio da escola estadual Mario Manoel Dantas de Aquino, foram observadas necessidades de otimização de espaço, que provem da inutilização de recursos presentes na escola que acabam por ficarem estáticos e não completam sua finalidade de utilidade.

Atualmente, o ensino público estagnou-se em grande desfalque por todo o Brasil, especialmente nas regiões do norte e nordeste. Segundo INEP que estimou que no ano de 2016 menos de 5% das escolas públicas do Brasil supriram as necessidades de infraestrutura básica fundamentais previstas pelo PNE na meta 6 da Lei 13.005, de 25 de junho de 2014.

6.3) institucionalizar e manter, em regime de colaboração, programa nacional de ampliação e reestruturação das escolas públicas, por meio da instalação de quadras poliesportivas, laboratórios, inclusive de informática, espaços para atividades culturais, bibliotecas, auditórios, cozinhas, refeitórios, banheiros e outros equipamentos, bem como da produção de material didático e da formação de recursos humanos para a educação em tempo integral; (BRASIL, 2014).

A partir da análise do documento de Censo escolar da educação básica 2016 – Notas e estatísticas; Inep (2017) foram possíveis os recolhimentos de dados necessários para a legitimação da presente monografia e do software adjunto a mesma.

Baseado nos objetivos do projeto, o mesmo tem como função ser uma ferramenta de apoio a meta 6 do PNE, auxiliando e sendo mediador do acesso dos alunos à infraestrutura escolar. Com foco em escolas do ensino médio da rede pública. Portanto, trabalhando em favor da evolução e incentivo à infraestrutura por meio de gerenciamento de salas. O uso pleno de infraestrutura promove o incentivo de metodologias ativas que por sua vez estimula os alunos alavancam a motivação autônoma, trazendo resultados positivos relacionados as aulas.

Um exemplo de metodologia ativa relacionada a leitura, proposta por Paulo Freire.

O Método Paulo Freire é a aplicabilidade de ensino que tem por base a instrução enquanto um processo de dupla via, ou seja, educador e educando são responsáveis por tal cada qual desempenhando o que lhe é inerente. O educador despedido de modelos arcaicos que em nada colaboram e ao contrário tendem a manter a hegemonia de poucos e o educando que deve estar disposto a sorver o conhecimento que lhe é transmitido – conhecimento este que agrega reflexão e traz consigo o ato de pensar acerca da realidade fazendo com que o educando repense sua situação e saia da zona de oprimido (apud SOUZA, PLÁCIDO, 2017).

#### 1.4. Hipótese

Criação de um ambiente de comunicação para os funcionários, seja por meio de avisos ou mensagens.

#### 1.5. Objetivos Gerais

O intuito geral do software está focado em organizar o compartilhamento de áreas escolares dentro de um ambiente digital.

##### 1.5.1. Objetivos Específicos

Integrar o agendamento de espaços compartilhados entre os funcionários e alunos, tais como: sala de leitura, quadra poliesportiva, auditório e laboratórios de informática e ciências dentro de um único sistema, facilitando o agendamento, havendo rapidez e diminuição do uso de papel.

## 1.6. CANVAS



Fonte: Autor,2019.

## 2. METODOLOGIA

A metodologia é compreendida como a aplicação dos estudos e métodos de pesquisa envolvidos no processo de construção de uma pesquisa acadêmica visando a resolução de problemas ou esclarecimento de questões. (FREITAS e PRODANOV 2013).

## 2.1. Análise de Requisitos

A análise de requisitos é parte fundamental do projeto onde existe toda uma organização das necessidades de um software a ser criado.

A Análise de Requisitos ou Engenharia de Requisitos é um aspecto importante no Gerenciamento de Projetos, é a responsável por coletar dados indispensáveis, necessários, exigências de que o usuário necessite para solucionar um problema e alcançar seus objetivos. Assim como determinar as suas expectativas de um usuário para determinado produto. (QUITERIO,2012).

Para o desenvolvimento da aplicação foi utilizado o método brainstorming que tem como objetivo estimular o pensamento criativo através de dinâmicas de grupo. É uma técnica que propõe que os membros exponham seus pensamentos e ideias para que possam chegar em um denominador comum a fim de desenvolver projetos ou solucionar problemas.

## 2.2. Técnicas Utilizadas

Foi utilizado o método de pesquisa explorativa com a finalidade de compreender todas as necessidades do programa através de um conhecimento mais aprofundado de seu segmento. Através de pesquisas bibliográficas e análise de gráficos de fontes primarias de pesquisa para reforçar a necessidade do projeto, além de explicar o contexto do mercado atual.

O estudo terá caráter quali-quantitativo com ênfase em estudo documental.

## 2.3. Modelos de Desenvolvimento de Software

Muito utilizado por ser o modelo de ciclo de vida de software mais famoso. Modelo cascata também chamado de “modelo clássico”, organiza as atividades de forma sequencial, onde uma etapa só é iniciada após o termino da etapa anterior. (FALBO,2005).



Fonte: Universo Projeto,2013.

### 3. FERRAMENTAS DE DESENVOLVIMENTO

Para o desenvolvimento parcial e integral do software foram utilizadas as seguintes linguagens de programação e ferramentas de desenvolvimento:

Microsoft Visual Studio



Fonte: Icons8.

Visual Studio é um ambiente de programação da Microsoft para desenvolver aplicações. Semelhante a um editor de texto, essa ferramenta interpreta os códigos para depois executá-los conforme seus comandos.

### 3.1. Linguagens Utilizadas

O desenvolvimento do software envolveu o uso das seguintes linguagens:

CSharp.



Fonte: brandEPS.

CSharp é uma linguagem de programação desenvolvida pela Microsoft, é baseada nas linguagens C, C++ e Java; sendo simples e pratica, a linguagem CSharp pode trabalhar com orientação a objeto e tem a portabilidade como um de seus pontos positivo, além de ser o mais indicado quando se trata de softwares que foram desenvolvidos para trabalhar com o sistema operacional Windows.

SQL.



Fonte: RicardoArrigoni.

Linguagem de programação de banco de dados, o SQL é uma linguagem padrão de criação, consulta e manipulação de uma base de dados relacional.

HTML5



Fonte: BrandEPS.

É a quinta versão da linguagem de programação HTML, utilizado na construção de páginas web e difundido mundialmente como a ponte do usuário à conteúdo online.



### 3.2. Ferramentas de Banco de Dados

#### SQL Server Management Studio



Fonte: Microsoft.

Desenvolvido pela Microsoft, o SQL Server Management Studio é um software de manipulação, criação, consulta, e design de banco de dados relacional.

### 3.3. Ferramentas Gráficas

Adobe Illustrator



Fonte: BrandEPS.

Adobe Illustrator é uma ferramenta de edição de imagens, muito utilizado por designers gráficos para a produção de ilustrações; também podendo servir de ferramenta para o desenvolvimento de logos, ícones e tipografia.

### 3.4. Ferramentas de Apoio

Dentre as ferramentas de apoio que contribuíram para o desenvolvimento do projeto como um todo de documentação à apresentação listam:

Microsoft Office PowerPoint



Fonte: Iconarchive.

Microsoft Office PowerPoint, ferramenta utilizada para a criação, edição de apresentações gráficas, como slides. Tendo funcionalidades como, criação de animação de slide, inserção de imagens e vídeos além da criação de tabelas e gráficos.

## Sublime Text



Fonte: Iconarchive.

Software multiplataforma de edição de texto, o Sublime Text é comumente utilizado por desenvolvedores como uma ferramenta de apoio à programação como editor de código-fonte.

## WampServer



Fonte: R.System TI.

WampServer, conhecido simplesmente como Wamp, é um acrônimo de Windows, Apache (servidor que hospeda páginas de internet), MySQL (sistema de gerenciamento de banco de dados) e PHP (linguagem que se comunica com o MySQL para a criação de sites dinâmicos), ou seja, o Wamp é um pacote de softwares voltado para Windows que facilita a criação e desenvolvimentos de sites.

Microsoft Word.



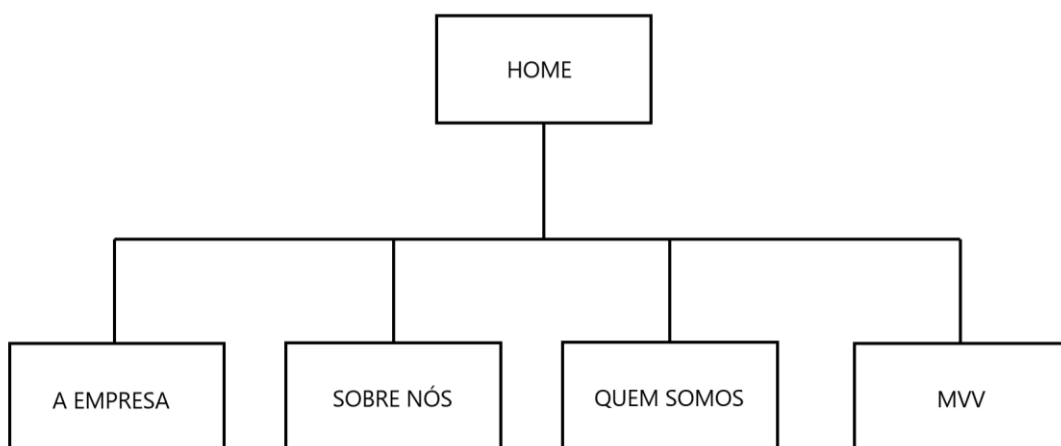
Fonte: Iconarchive.

Microsoft Word é uma ferramenta integrada ao pacote office, distribuída pela empresa Microsoft. Um software de edição e criação de textos, que também pode servir como ferramenta de apoio em edição de imagens. Portanto tem a finalidade de editar qualquer tipo de texto, seja acadêmico ou não, de acordo como as necessidades do escritor; o permitindo fazer diversos tipos de modificação de texto, dispõe de auxiliares gráficos como tabelas, figuras além de diversos modelos de gráficos para textos mais profissionais e acadêmicos, diversos temas com fontes e cores diferentes para escritores que preferem usar mais a criatividade na hora de desenvolver seus textos.

## 4. ANALISE DE SISTEMAS

Atividade que tem por função a análise de viabilidade e necessidades do projeto, através de estudo, modelagem e desenvolvimento do banco de dados e software. Através do desenvolvimento da parte abstrata do banco de dados.

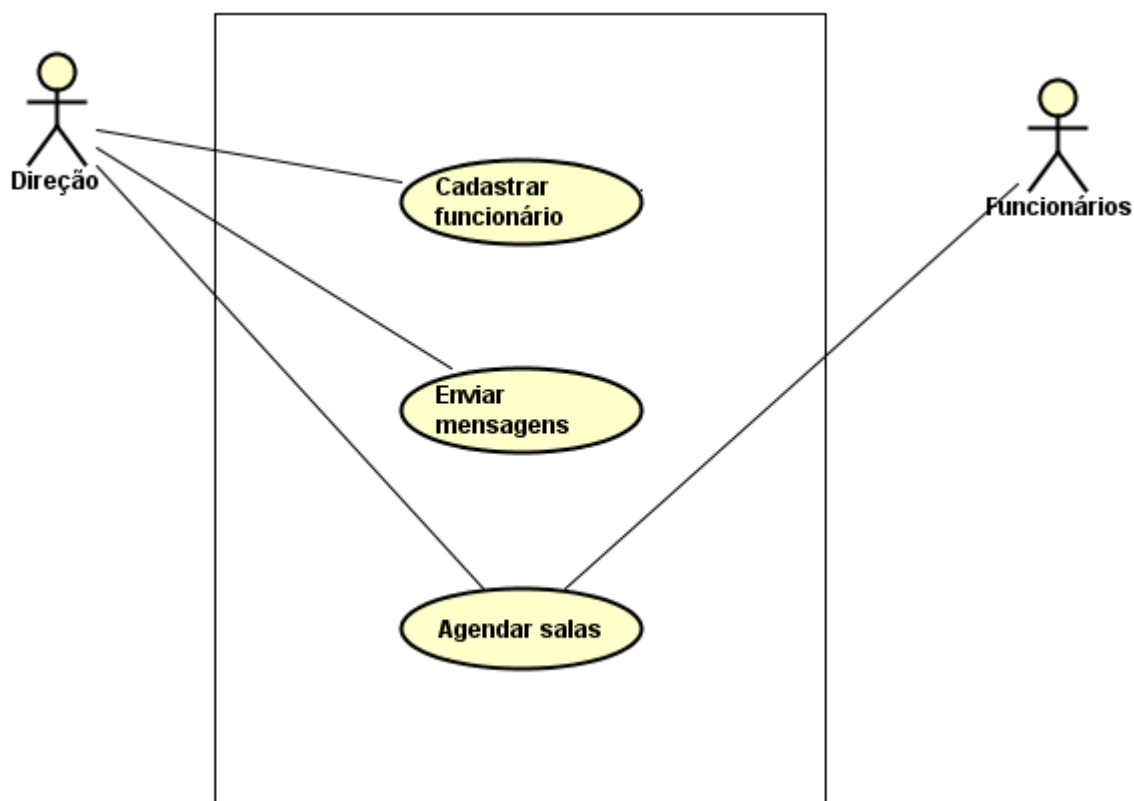
### 4.1. Mapa de Site



Fonte: Autor, 2019.

#### 4.2. Diagrama de caso de uso

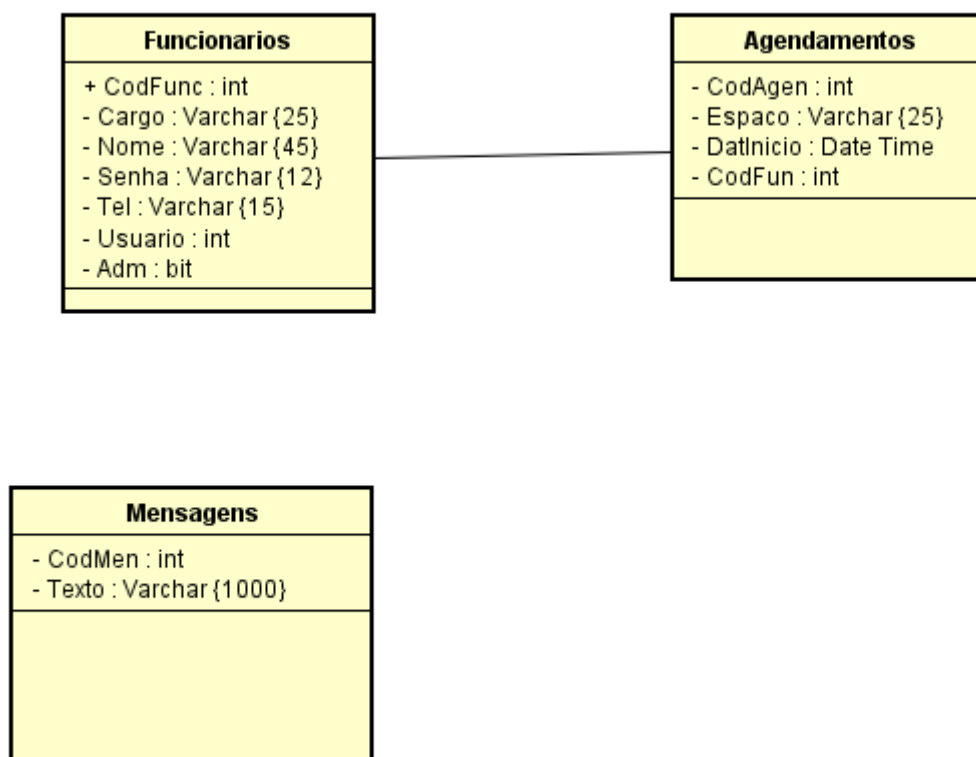
Diagrama de caso de uso é a base do banco de dados, onde ele pode ser interpretado por “atores” que podem executar ações que serão interpretadas como processos pelo banco de dados.



Fonte: Autor, 2019.

### 4.3. Diagrama de classes

É a representação gráfica das entidades, seus atributos, relacionamentos e cardinalidade.



Fonte:Autor,2019.

### 4.4. Analise de Banco de Dados

Parte exclusiva da pesquisa, dedicada ao estudo e desenvolvimento do banco de dados.



#### 4.4.1. Dicionário de Dados

Dicionário dedados traduz os atributos presentes nas tabelas apresentando as informações básicas de todas elas.

<b>Entidade: Mensagens</b>				
<b>Atributo</b>	<b>Classe</b>	<b>Domínio</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Descrição</b>
CodMens	Determinante	Numérico		Campo de identificação da mensagem
Texto	Simples	texto	1000	Texto da mensagem
CodFunc	Simples	Numérico		Campo de identificação do funcionário

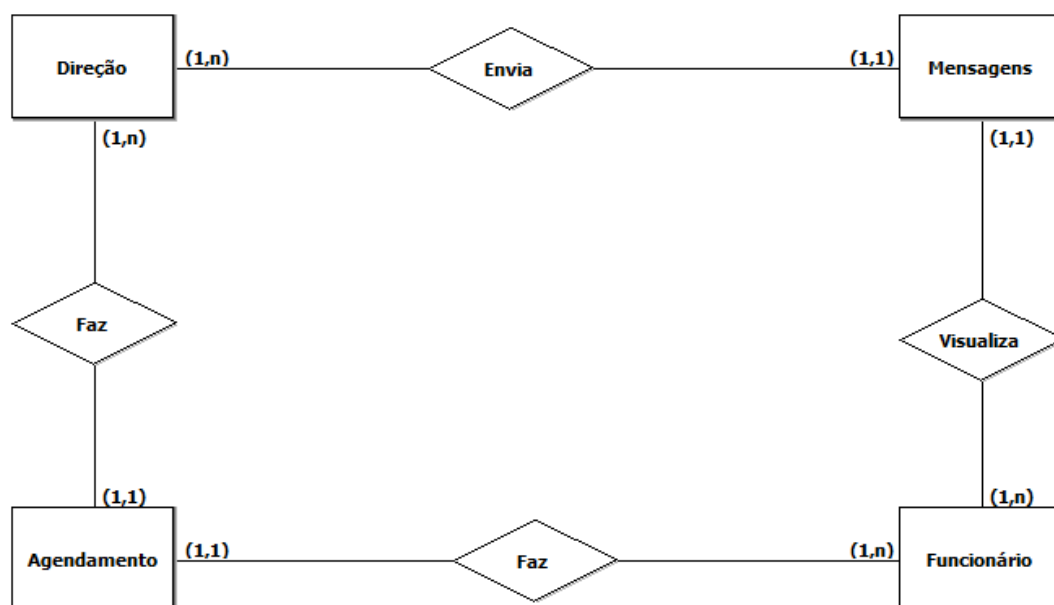
<b>Entidade: Agendamentos</b>				
<b>Atributo</b>	<b>Classe</b>	<b>Domínio</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Descrição</b>
CodAgen	Determinante	Numérico		Campo de identificação do agendamento
Espaco	Simples	Texto	50	Campo para identificar o espaço
DataInicio	Data	Data	8	aaaa/mm/dd
DataTermino	Data	Data	8	aaaa/mm/dd
CodFunc	Simples	Numérico		Campo de identificação do funcionário

<b>Entidade: Funcionários</b>				
<b>Atributos</b>	<b>Classe</b>	<b>Domínio</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Descrição</b>
CodFunc	Determinante	Numérico		Campo para identificar o funcionário
Cargo	Simples	Texto	25	Campo para especificar o cargo
Nome	Simples	Texto	40	Campo para identificar o nome
Senha	Simples	Texto/Numérico	15	Campo para identificar a senha
CodTel	Simples	Numérico		Campo para especificar o número de Telefone

<b>Entidade: Telefones</b>				
<b>Atributo</b>	<b>Classe</b>	<b>Domínio</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Descrição</b>
CodTel	Determinante	Numérico		Campo de identificação do telefone
Celular	Simples	Numérico	11	Campo para especificar o número do celular
Fixo	Simples	Numérico	11	Campo para especificar o número telefone fixo

#### 4.4.2. DER

Diagrama de identidade e relacionamento. É a representação gráfica do relacionamento das entidades de um banco de dados. Tem a função de auxiliar do desenvolvedor do banco de dados propriamente dito.



Fonte: Autor, 2019.

## 5. PROJETO

O sistema desenvolvido, Otimiza+ pode tem o objetivo de facilitar o acesso integral da infraestrutura de instituições públicas a partir da organização de áreas utilizadas.

### 5.1. Telas e Funcionalidades

Figura – Tela de carregamento.



Fonte: Autor, 2019.

Figura – Tela de login.

The login screen features the OTIMIZA+ logo at the top, which consists of the text 'OTIMIZA+' above a blue circular icon containing a stylized owl. Below the logo are two input fields: 'Usuário:' and 'Senha:'. At the bottom, there are three buttons: 'Cadastre-se' (light blue), 'Sair' (medium blue), and 'Entrar' (dark blue).

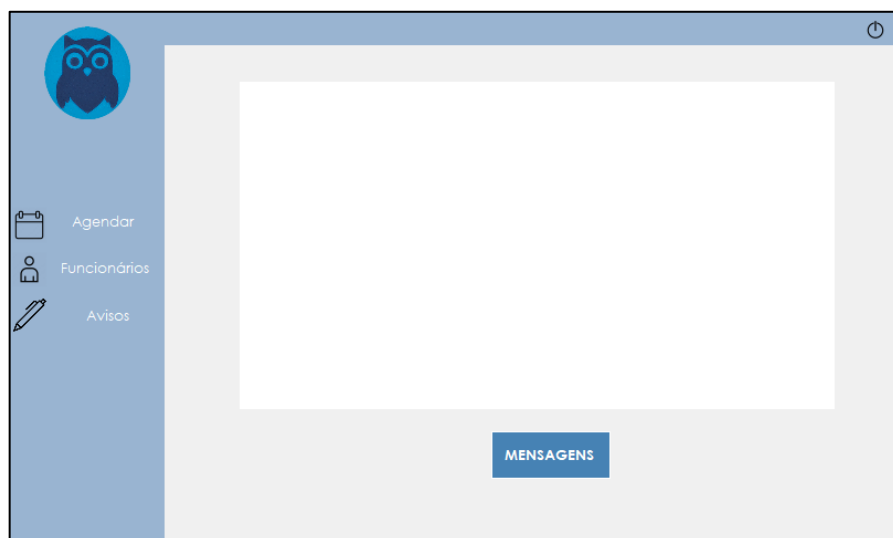
Fonte: Autor,2019

Figura - Tela de cadastramento.

The registration screen is titled 'Cadastramento' in a blue header bar. It contains several input fields: 'Nome:' and 'Cargo:' at the top; 'Telefone:' with a dropdown for area code and two digits; 'Usuário:', 'Senha:', and 'Confirmação:' below. To the right of the phone field is an 'Adm:' section with radio buttons for 'SIM' and 'NÃO'. At the bottom are two buttons: 'Fechar' (light blue) and 'Salvar' (dark blue).

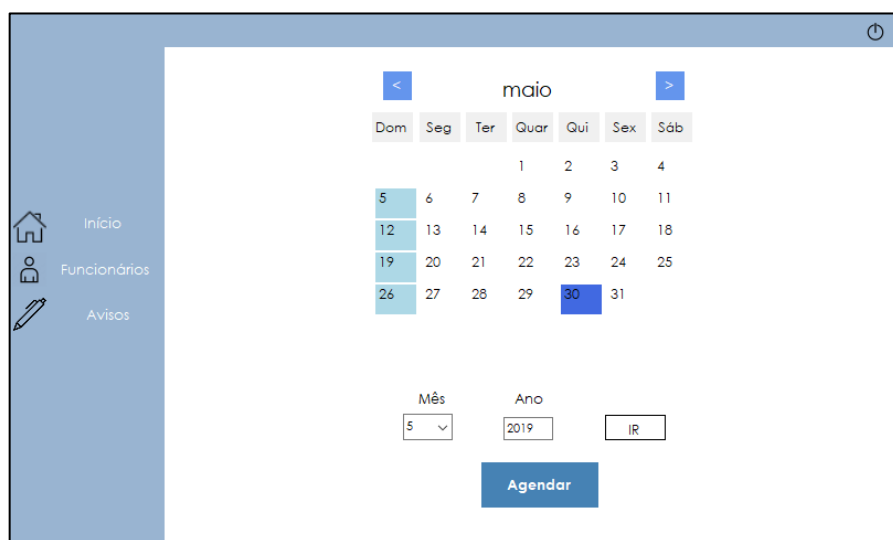
Fonte: Autor,2019.

Figura – Tela inicial.



Fonte: Autor,2019

Figura – Tela de Calendário.



Fonte: Autor,2019

Figura – Tela de agendamentos.

**Agendamentos**

Nome:

Cargo:

Data: quinta-feira, 30 de maio de 2019 ▼

Espaço:

☐ Manhã
 ☐ Tarde
 ☐ Noite

☐ 1ª aula
 ☐ 4ª aula  
☐ 2ª aula
 ☐ 5ª aula  
☐ 3ª aula
 ☐ 6ª aula

Fonte: Autor, 2019.

Figura – Tela de pesquisa de usuários.

	Código	Cargo	Nome	Usuário	Telefone	Adm
*						<input type="checkbox"/>

Agendar  
 Início  
 Avisos

Fonte: Autor, 2019

Figura – Tela de alteração de usuário.

Alterando Funcionário

Código: 1

Nome: maria eduarda Cargo: professora

Telefone: (11) 1111-1111 Adm: ☒ SIM ☐ NÃO

Usuário: mariaeduarda

Senha: \*\*\*\*

Salvar Fechar

Fonte: Autor,2019

Figura – Tela de cadastramento de avisos.

Central de Avisos

Escreva Sua Mensagem

Nome:

Cargo:

Início

Salvar Limpar

Fonte: Autor,2019



## 6. COSIDERAÇÕES FINAIS

Dentro das escolas públicas, ocorre uma desorganização quanto ao ambiente, pois, funcionários ou professores chegam no local e usufruem de maneira desorganizada. Tais desencontros, tem sido um problema constante de desentendimentos entre funcionários no meio onde exercem suas respectivas funções.

O programa que foi desenvolvido neste TCC, tem como objetivo atingir escolas que possuem um mau uso de ambientes escolares, no caso, este software tem como objetivo organizar áreas comuns de uma escola pública, haja vista que, tais áreas comuns podem ser nomeadas como biblioteca, salas de aula e salas áudio visuais como exemplos.

O OTIMIZA+ tem como tarefa organizar o agendamento de salas, agilizar o cotidiano de agendamento, evitar desentendimentos, duplicidades e conflitos que são gerados através de desorganização. Através de consultas de agendamento de maneira mais interativa e específica.

Temos como objetivo ético e moral, atingir toda e qualquer escola que deseja usufruir do OTIMIZA+. Podendo ser uma instituição pública, federal ou estadual.

Pode-se assim dizer, que com o aumento repentino de uso de diferentes ambientes escolares para melhorar o ensino, o OTIMIZA+ se destaca por ser um sistema sem fins lucrativos com uma maneira simples de uso e um design limpo e sofisticado, trazendo conforto para quem usa.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. **Aprova o Plano Nacional de Educação - PNE e dá outras providências**. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2011-2014/2014/Lei/L13005.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2014/Lei/L13005.htm)>. Acesso em: 13 fev. 2019.

FALBO, Ricardo de Almeida. **Engenharia de Software Notas de Aula** [internet]. Espírito Santo, 2005. p.145. Disponível em: <<https://www.inf.ufes.br/~falbo/download/aulas/es-g/2005-2/NotasDeAula.pdf>>. Acesso em: 16 mar. 2019.

FREITAS, Ernani Cesar; PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico** [internet]. Rio Grande do Sul: Universidade Feevale, 2013. p. 276. Disponível em: <<http://www.feevale.br/Comum/midias/8807f05a-14d0-4d5b-b1ad-1538f3aef538/E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>>. Acesso em: 6 mar. 2019.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS ANÍSIO TEIXEIRA. **Censo Escolar da Educação Básica 2016 Notas Estatísticas**. Brasília: DF, fev.2017. Disponível em: <[http://download.inep.gov.br/educacao\\_basica/censo\\_escolar/notas\\_estatisticas/2017/notas\\_estatisticas\\_censo\\_escolar\\_da\\_educacao\\_basica\\_2016.pdf](http://download.inep.gov.br/educacao_basica/censo_escolar/notas_estatisticas/2017/notas_estatisticas_censo_escolar_da_educacao_basica_2016.pdf)>. Acesso em: 15 abr. 2019.

MATTOS, Walter. O que é e para que serve um manual de identidade de marca?. **Walter Mattos**, 24 jan.2014. Disponível em: <<https://waltermattos.com/>>. Acesso em: 28 mar. 2019.

PLÁCIDO, Lara Ribeiro; SOUZA, Tiago Bittencourt. O Método Paulo Freire: Primeiras Aproximações. **Revista Científica Eletrônica do Curso de Licenciatura em Pedagogia**, Garça, n.28, p.8, jan.2017. Disponível em: <[http://faef.revista.inf.br/imagens\\_arquivos/arquivos\\_destaque/psR18Fk8vYsjPac\\_2018-3-17-11-34-46.pdf](http://faef.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/psR18Fk8vYsjPac_2018-3-17-11-34-46.pdf)>. Acesso em: 18 abr. 2019.

QUITEIRO, Ana Paula. Análise de Requisitos. **InfoEscola**, 2012. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/engenharia-de-software/analise-de-requisitos/>>. Acesso em: 6 mar. 2019.

## APENDICE A – A EMPRESA

O apêndice da empresa traz informações essenciais da empresa, como missão, visão e valores, além de deixar explícito toda a identidade visual da mesma para que o leitor possa conhecer melhor a companhia.

A empresa KTF é representada uma sigla para a frase 'Key to the future' do inglês 'Chave para o futuro'. É focada em desenvolvimento de softwares para empresas pequenas.

Nossa equipe é formada por cinco integrante Caique Santos Araça, Everton Matias da Silva, Luis Antônio dos Santos Junior, Maria Eduarda Rufino Silva, Renan dos Santos Sales, que respectivamente exercem os seguintes cargos: Analista de Banco de dados, Designer, Programador, Analista de Sistemas e Administrador de banco de dados.

### Missão

Ser uma empresa referencia no meio da tecnologia e desenvolvimento.

### Visão

Garantir o melhor dos projetos e a satisfação dos clientes fazendo da KTF uma referência na área de desenvolvimento de software.

### Valores

Honestidade, transparência, qualidade, respeito ao cliente e responsabilidade social.

### Slogan

Temos a chave para o futuro!

## Manual de Identidade

Manual de identidade, de acordo com Mattos (2014) “É um manual com normas técnicas, recomendações e especificações para a utilização da identidade de uma determinada marca.

## Cores primarias

As cores primarias da empresa, que também estão representadas na logo são: azul e branco

## Logo



Fonte: Autor, 2019.

## Elementos da logo

O logotipo é representado por um cadeado fechado e a sigla da empresa.

## Suas Cores

- Azul: O Azul é a cor que representa a inteligência, o desenvolvimento da tecnologia e as inovações.
- Branco: O branco é associado à luz, despertando ideias, crescimento e criatividade

## Logotipo

Usado para representar a empresa de forma gráfica através de letras ou números



KTF

Fonte: Autor, 2019.

## Marca

Representada através da união da logo e o logotipo:



Fonte: Autor, 2019.

## Versões da marca

Essas versões devem ser usadas nas diversas plataformas de mídia digital, para promover uma identidade visual concreta.

### Versão Positiva – Quadricromia



Fonte: Autor, 2019.

Versão Positiva - Monocrômica (uma cor)



Fonte: Autor, 2019.

A versão positiva deve ser usada para materiais monocromáticos como máscara de verniz, relevo ou outros acabamentos especiais.

Versão Negativa - Monocrômica (uma cor)



Fonte: Autor, 2019.

A versão negativa não deve ser utilizada em fundos que dificultam a leitura.

## Tipografia

Tipo de fonte utilizada para representar a empresa em sites, slides, folhetos, cartões e qualquer outro meio gráfico foi Exo 2 Retangular, disponível gratuitamente pela plataforma Google Fonts.

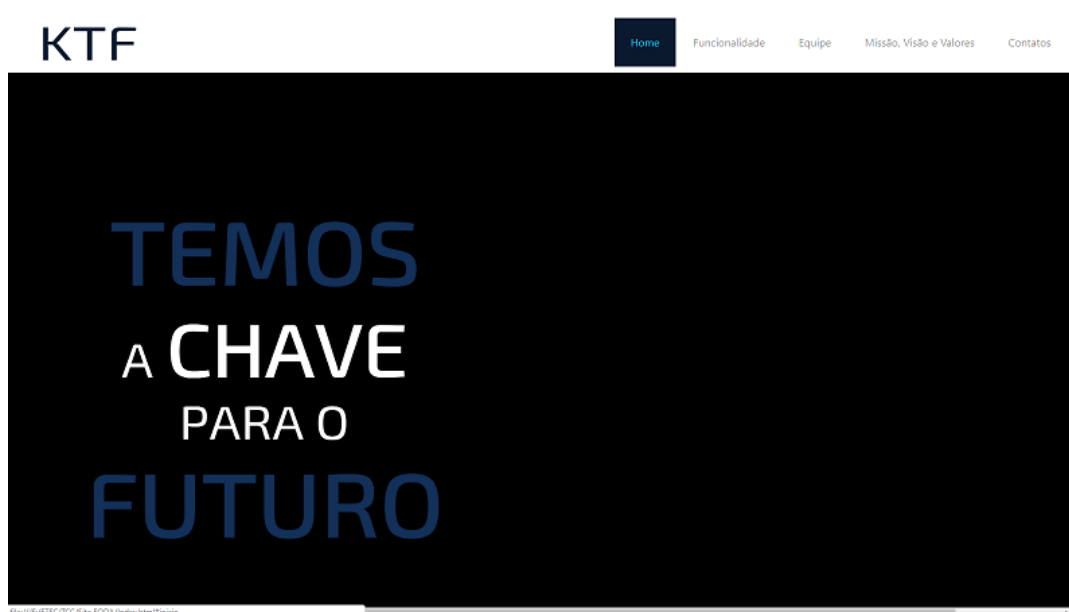
### Exo 2 Regular

A B C Č Ć Đ E F G H I J K L M N O P Q R S Š T U V W X  
 Y Z Ž a b c č ć đ e f g h i j k l m n o p q r s š t u v w x  
 y z ž А Б В Г Д Е Ё Ж З И Й К Л М Н О П Р С Т У Ф Х Ц  
 Ч Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я а б в г д е ё ж з и й к л м н о п  
 р с т у ф х ц ч ш щ ъ ы ь э ю я 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ' ? ' " ! "  
 ( % ) [ # ] { @ } / & \ < - + ÷ × = > ® © \$ € £ ¥ ¢ ; , . \*

Fonte: Google Fonts,?.

## Site

Figura – Index.



Fonte: Autor,2019.



Figura – Tela ilustrativa do sistema.



Fonte: Autor,2019.

Figura – Equipe desenvolvedora do projeto.



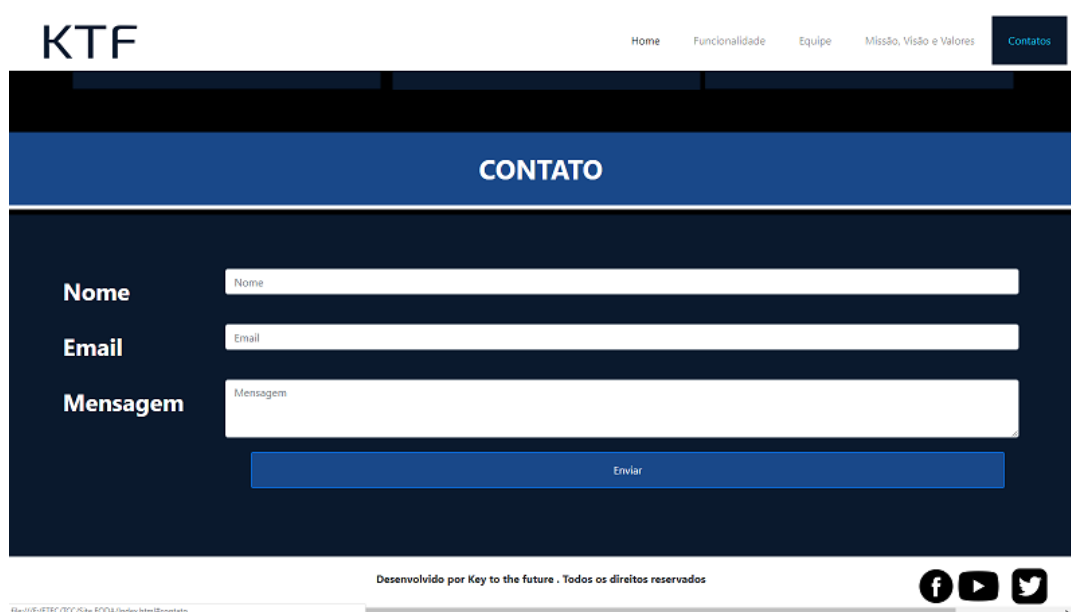
Fonte: Autor,2019.

Figura – Área Missão, Visão e Valores.



Fonte: Autor,2019.

Figura – Área de contato.



Fonte: Autor,2019.

## APENDICE B – MANUAL DO SOFTWARE

Figura – Tela de carregamento.



Fonte: Autor, 2019.

Tela inicial onde o usuário espera o carregamento do sistema para acessar e visualizar a tela de login.

Figura – Tela de login.



A tela de login do sistema OTIMIZA+ apresenta o nome do sistema no topo, seguido por um ícone de coruja. Abaixo, há campos para 'Usuário' e 'Senha', cada um com um número vermelho (1 e 2) indicando a ordem de preenchimento. Na base da tela, há três botões: 'Cadastre-se' (3), 'Sair' (4) e 'Entrar' (5), todos com números vermelhos indicando a ordem de interação.

Fonte: Autor, 2019

Tela de login. Onde o usuário irá fazer o login propriamente dito clicando no botão “Entrar” (5), uma vez que, o preenchimento dos campos de usuário (1) e senha (2), já tenha sido efetuado. Caso o usuário ainda não tenha um cadastro, basta que o botão “Cadastre - se” (3) seja clicado e o usuário será imediatamente encaminhado para a tela de cadastramento. Por fim o usuário pode encerrar o programa clicando no botão “sair” (4).

Figura - Tela de cadastramento.

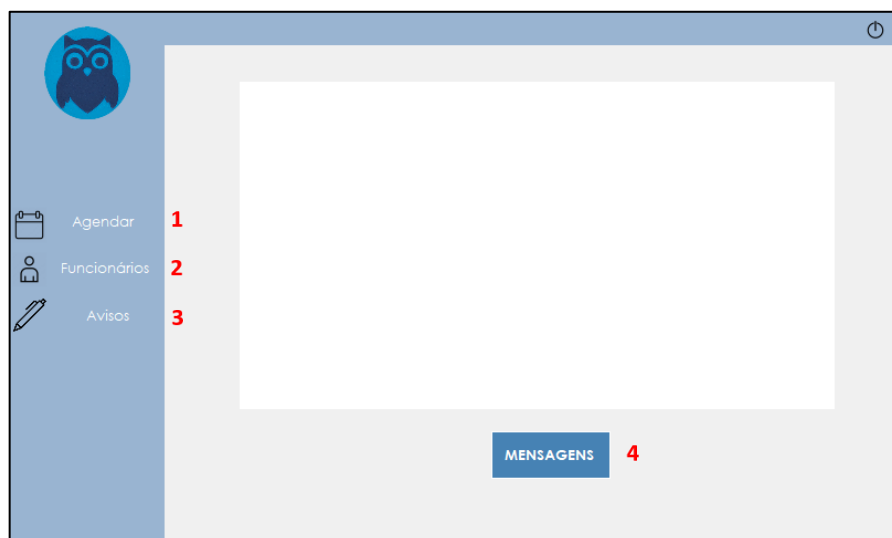
A imagem mostra uma interface web para o cadastramento de um usuário. O formulário é intitulado "Cadastramento" no topo. Ele contém os seguintes campos e elementos:

- Nome:** Campo de texto com o número 1 acima dele.
- Cargo:** Campo de texto com o número 2 acima dele.
- Telefone:** Campo de texto com o número 3 acima dele.
- Adm:** Grupo de botões de opção com "SIM" e "NÃO", com o número 4 à direita.
- Usuário:** Campo de texto com o número 5 acima dele.
- Senha:** Campo de texto com o número 6 acima dele.
- Confirmação:** Campo de texto com o número 7 acima dele.
- Fechar:** Botão azul com o número 8 acima dele.
- Salvar:** Botão azul com o número 9 acima dele.

Fonte: Autor,2019.

Neste formulário alguns campos precisam ser preenchidos para que um novo usuário seja cadastrado com sucesso, são eles respectivamente: Código de registro (1), Nome de funcionário (2), cargo em que trabalha (3), telefone residencial (4), se tem permissão de administrador (5), seu nome de usuário (6) e senha (7). o usuário pode clicar em “Salvar” (8), para efetuar seu cadastro, ou até mesmo pode clicar em “Fechar” (9) para cancelar o cadastramento e retornar a tela login.

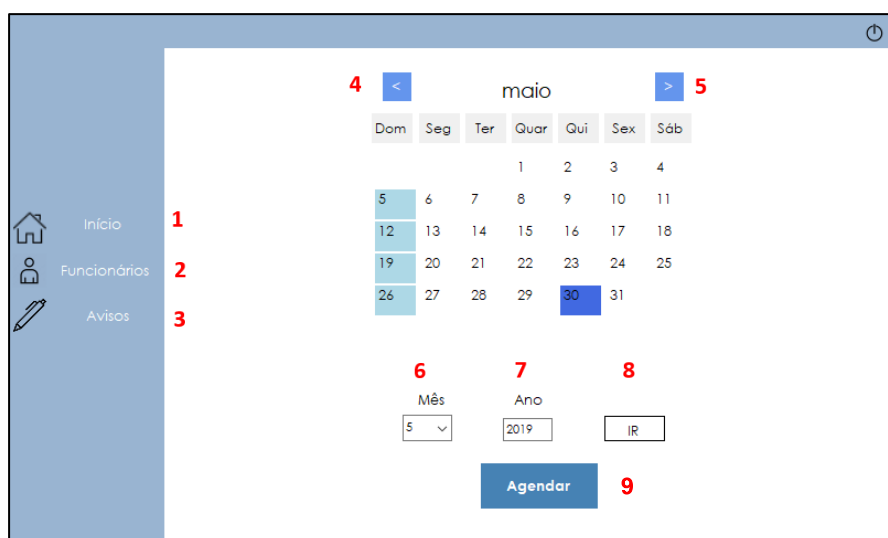
Figura – Tela inicial.



Fonte: Autor,2019

Nesta tela inicial, se o usuário possuir permissão de administrador, poderá visualizar os botões de “Funcionários” (2) e de “Avisos” (3), que o encaminharão respectivamente para as telas de pesquisa de usuário e cadastramento de avisos. Clicando em “Agendar” (1) o usuário será encaminhado para a tela de calendário. Ao clicar em “MENSAGENS” (4) o usuário pode visualizar recados deixados previamente por u administrador.

Figura – Tela de Calendário.



Fonte: Autor,2019

Nesta tela de calendário, ao clicar em “Início” (1) o usuário será levado para a tela inicial. Se o usuário possuir permissão de administrador, poderá visualizar os botões “Funcionários” (2) e “Avisos” (3), que o encaminharão respectivamente para as telas de pesquisa de usuário e cadastramento de avisos. Clicando em “Agendar” o usuário será encaminhado para a tela de agendamento onde poderá oficialmente cadastrar um agendamento. No presente calendário todos os dias de domingo são representados pela cor azul claro e o dia atual é representado pela cor azul escuro; nesta tela em especial é possível manipular um calendário através dos botões superiores da esquerda (4) e direita (5), para visualizar meses anteriores e posteriores respectivamente; O usuário também pode manipular o calendário de uma forma mais efetiva preenchendo os campos “Mês” (6) e “Ano” para selecionar o mês e o ano que desejam consultar e depois clicando em “IR” (8).

Figura – Tela de agendamento.

Agendamentos

Nome:

Cargo:

Data: quinta-feira, 30 de maio de 2019 ▼

Espaço:

☐ Manhã ☐ Tarde ☐ Noite

☐ 1ª aula ☐ 4ª aula

☐ 2ª aula ☐ 5ª aula

☐ 3ª aula ☐ 6ª aula

Fonte: Autor, 2019.

No presente formulário, para que o agendamento seja cadastrado com sucesso alguns campos precisam ser preenchidos são eles respectivamente: Nome de funcionário (1), cargo em que trabalha (2), Data de agendamento (3), Espaço desejado (4), Período de agendamento (5) e período de aula (6); Após o preenchimento dessas informações o usuário deve clicar em “Salvar” (7) para que o agendamento seja concluído, caso queira cancelar o agendamento deve clicar em “Cancelar” (8) e regredir a tela de calendário.



Figura – Tela de pesquisa de usuários.

The screenshot shows a web application interface for user management. On the left is a blue sidebar with three menu items: 'Agendar' (1), 'Início' (2), and 'Avisos' (3), each with a corresponding icon. The main content area has a search bar at the top (4) with a 'Pesquisar' button (5) to its right. Below the search bar is a table with columns: 'Código', 'Cargo', 'Nome', 'Usuário', 'Telefone', and 'Adm'. The first row of the table contains an asterisk (\*) in the 'Código' column. At the bottom of the main area are two buttons: 'Excluir Funcionário' (6) and 'Alterar Funcionário' (7).

Código	Cargo	Nome	Usuário	Telefone	Adm
*					<input type="checkbox"/>

Fonte: Autor,2019

Nesta tela de calendário, ao clicar em “Início” (2) o usuário será levado para a tela inicial. Se o usuário possuir permissão de administrador, poderá visualizar o botão “Avisos” (3), que o encaminhará a tela cadastramento de avisos. Clicando em “Agendar” (1) o usuário será encaminhado para a tela de calendário. O Administrador ainda pode fazer a consulta de funcionários com conta cadastrada escrevendo o nome do funcionário que deseja pesquisar no espaço superior (4) e depois clicando em “Pesquisar” (5); ou até mesmo apenas clicando em “Pesquisar” (5) para visualizar as informações de todos os funcionários. Tendo selecionado um funcionário específico o administrador pode excluir um funcionário clicando em “Excluir Funcionário” (6) ou até mesmo modificar dados de qualquer cadastro clicando em “Alterar Funcionário” (7).

Figura – Tela de alteração de usuário.

Alterando Funcionário

1  
Código:

2  
Nome:

3  
Cargo:

4  
Telefone:

Adm: ☒ SIM ☐ NÃO 5

6  
Usuário:

7  
Senha:

8 9

Fonte: Autor,2019

O usuário administrador tem a permissão de gerenciamento de funcionários cadastrados. Neste formulário as informações da conta de um usuário previamente selecionado irão aparecer, são elas respectivamente: Código de registro (1), Nome de funcionário (2), cargo em que trabalha (3), telefone residencial (4), se tem permissão de administrador (5), seu nome de usuário (6) e senha (7). Após fazer alterações nos campos desejados, com exceção dos campos de código (1) e usuário (6) que não podem ser alterados, o administrador pode clicar em “Salvar” (8), para efetuar suas alterações, ou até mesmo pode clicar em “Fechar” (9) para cancelar as alterações e retornar a tela de pesquisa de usuários.

Figura – Tela de cadastramento de avisos.

A interface 'Central de Avisos' apresenta um cabeçalho azul com o título 'Central de Avisos' e um ícone de power no canto superior direito. À esquerda, há um ícone de perfil de usuário e campos para 'Nome:' e 'Cargo:'. Abaixo desses campos, há um ícone de casa e um botão 'Início' (numerado 1). À direita, há um campo de texto grande para 'Escreva Sua Mensagem' (numerado 2). Na base da interface, há dois botões: 'Salvar' (numerado 4) e 'Limpar' (numerado 3).

Fonte: Autor,2019

Tela de cadastro de mensagens, onde o usuário, se for administrador poderá redigir mensagens clicando no painel (2) e escrevendo algo, depois clicando em “Salvar” (4). O usuário poderá também apagar seu texto clicando no botão “Limpar” (3). Por fim ele poderá voltar a tela inicial clicando em “Início” (1).

## APENDICE C – VALORES ETICOS

A ética no meio empresarial se difere da ética propriamente dita pois determina a moral e conduta dentro da empresa expondo os valores de uma companhia para com seus colaboradores e clientes, os diferenciando de seus concorrentes.

A ética empresarial está relacionada aos valores morais e éticos de uma empresa dentro do seu ramo de atuação, assim como diante de seus clientes e concorrentes. Os valores dela são os mesmos que regem a ética como um todo e a conduta dos relacionamentos no meio social. (BLBBRASIL, 2016)

### Termos de Uso

Estes termos e condições gerais de uso aplicam-se ao serviço prestado pela empresa jurídica Key To The Future, com sede em:

Av. Vital Brasil, 827 - VI. Acoreana, Poá - SP - 08557-000.

Representada por:

Caique Santos Araça, Everton Matias da Silva, Maria Eduarda Rufino Silva e Renan dos Santos Sales. Doravante denominada **Editores do aplicativo**, Por meio do programa **Otimiza+**.

### I. DO OBJETO

O programa **Otimiza+** caracteriza-se pela prestação dos seguintes serviços:

De agendamento de ambientes escolares a partir de um cadastro prévio de funcionários, que poderão ter acesso a memorandos do administrador do software se assim o fizer; poderão também administrar seus espaços previamente marcados através de um calendário.

A respeito do administrador:

Poderá administrar os funcionários após seu cadastro, assim como seus agendamentos, além de poder gerar avisos que serão vistos de forma coletiva pelos

outros usuários (funcionários) como uma espécie de “Quadro de avisos eletrônicos”; Assim como os demais funcionários, também poderá administrar agendamentos.

## II. DA ACEITAÇÃO DOS TERMOS E CONDIÇÕES GERAIS DE USO

todos aqueles que desejarem ter acesso aos serviços ofertados através do programa **Otimiza+** deverão primeiramente se informar sobre as regras que compõem o presente instrumento as quais ficarão disponíveis para pronta e ampla consulta em link direto no próprio programa.

Ao utilizar o programa **Otimiza+**, usuário aceita integralmente as presentes normas e compromete-se a observá-las. Antes de iniciar qualquer navegação no programa, usuário deverá certificar-se de eventuais modificações ou atualizações ocorridas nesses termos.

caso não concorde com qualquer das regras aqui descritas usuário deve imediatamente abster-se de utilizar o serviço.

## III.DAS RESPONSABILIDADES

Os editores se responsabilizarão pelos defeitos ou vícios encontrados nos serviços prestados pelo programa **Otimiza+**, desde que tenha lhes dado causa. Defeitos ou vícios técnicos operacionais originados no próprio sistema do usuário não serão responsabilidade do editor.

Os editores responsabilizam-se apenas pelas informações que foram por ele diretamente divulgadas. quaisquer informações incluídas pelos usuários, tais como em comentários em perfis pessoais serão de inteira responsabilidade dos próprios.

Usuário é responsável, ainda:

a) pela correta utilização do programa de seus serviços, prezando pela boa convivência, pelo respeito e pela cordialidade no relacionamento com os demais usuários;

Os editores não serão responsáveis:

a) pelos conteúdos ou atividades ilícitas praticadas através desse programa.

#### **IV. DAS ALTERAÇÕES**

A presente versão dos termos e condições gerais de uso foi utilizada pela última vez em: 19/04/2019.

Os editores reservam o direito de modificar, a qualquer momento e sem qualquer aviso prévio, o programa e os serviços, bem como as presentes normas, especialmente para adaptá-las as evoluções do programa **Otimiza+**, seja pela disponibilização de novas funcionalidades, seja pela supressão ou modificação daquelas já existentes.

Desta forma convida se usuário a consultar periodicamente esta página para verificar as atualizações.

#### **Direitos Autorias**

A estrutura do programa Otimiza+ bem como os textos, os gráficos, as imagens, as fotografias, os sons, os vídeos e as demais aplicações informáticas que o compõe são de propriedade dos editores e são protegidas pela legislação brasileira internacional referente à propriedade intelectual.

Qualquer representação, reprodução, adaptação ou exploração parcial ou total dos conteúdos, marcas e serviços propostos pelo programa, por qualquer meio que seja, sem autorização prévia, expressa e escrita dos editores, é estritamente vedada.

O acesso não gera para o usuário qualquer direito de propriedade intelectual relativa ao elemento do programa, os quais restam sob a propriedade exclusiva dos editores.

É vedado ao usuário excluir no programa dados que possam modificar o seu conteúdo.

## Licenças de Software

### Licença de aquisição perpétua

O presente contrato de licença de uso vinculado ao software Otimiza+ e suas mídias visuais desenvolvidas pela KTF acompanha a licença de aquisição perpétua desta versão do programa Otimiza+, não incluindo atualizações posteriores da data de aquisição do mesmo e nem mesmo manutenções futuras. O portador da licença não possui os direitos sobre nenhuma mídia gráfica ou sonora do software e nem mesmo o acesso ao código-fonte, sendo assim está vedada a permissão de fazer qualquer alteração na estrutura do mesmo. A venda do mesmo é estritamente proibida.