**Area da educação**

**Desenvolvimento de um jogo mobile educativo para auxiliar no aprendizado de crianças:**

* Problemática: O uso de jogos educativos pode ser uma ferramenta eficaz para estimular o aprendizado de crianças.
* Solução: Criação de um jogo mobile educativo que utilize elementos lúdicos e interativos para auxiliar no aprendizado de matemática, português, ciências ou outras áreas do conhecimento.

**Sistema de gestão de biblioteca**

Problemática:

* Dificuldade em controlar o empréstimo e a devolução de livros.
* Falta de automatização nas tarefas da biblioteca.

Solução:

* Desenvolvimento de um sistema de gestão de biblioteca para:
  + Automatizar o empréstimo e a devolução de livros.
  + Rastrear a localização dos livros.
  + Gerar relatórios sobre o uso da biblioteca.