**COLÉGIO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL**

**PEDRO BOARETTO NETO**

**CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA**

**PEDRO HENRIQUE PADILHA GUTH**

**CONECTD**

**CASCAVEL - PR**

**2023**

**CONECTD**

**CONECTD**

Projeto de Desenvolvimento de Software do Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto – Cascavel, Paraná.

Orientadores: Profª Aparecida S.Ferreira[[1]](#footnote-1)

Prof. Reinaldo C. da Silva2

Prof. Célia K.Cabral3

**CASCAVEL - PR**

**2023**

**PEDRO HENRIQUE PADILHA GUTH**

**CONECTD**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado e aprovado pelo Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto.

Cascavel, Pr., xx de Xxxxx de 2023

**COMISSÃO EXAMINADOR**

|  |  |
| --- | --- |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Aparecida da S. Ferreira1  Especialista em Tecnologia da Informação  *Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Cascavel*  Orientadora | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Prof. Reinaldo  Web Design |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Célia Kouth Cabral  Pós-graduada em Sistemas Distribuídos JAVA.  Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR  Banco de dados | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª Ana Cristina Santana  Especialista em Gestão e Docência no ensino superior, médio e técnico.  Coordenadora de curso |
|  |  |

Sumário

# INTRODUÇÃO

Esse trabalho tem como objetivo construir um site de agendamento de aulas, destinado para pessoas que procuram conhecer mais sobre a área de jogos digitais.

Para os alunos é uma maneira rápida de obter explicações específicas sobre conteúdos e tirar dúvidas. E para os professores é uma oportunidade de ampliar suas fontes de receitas, captando um número maior de estudantes. O negócio está estruturado em três camadas de serviço. A primeira camada, que tende a ser o foco da empresa, consiste nas aulas particulares ministradas on-line por meio de uma plataforma interativa, com uma sala de aula virtual, capaz de conectar professores de disciplinas específicas e alunos com dificuldades em conteúdo. A segunda camada abrange o mesmo público da primeira, porém disponibiliza o serviço de agendamento de aulas particulares presenciais. E a última camada de serviços visa aproveitar a base de pessoas cadastradas para divulgação e agendamento de palestras.

E preciso introduzir dois temas importantes: o serviço de agendamento e a indústria de jogos digitais. Esse serviço é responsável por agendamento de datas e horários para profissionais que necessitam dele, principalmente para salões de beleza, consultórios médicos, escola de idiomas, escola de música e ainda possibilitando a busca por parte dos clientes que procuram por esses serviços em uma cidade específica, facilitando a comparação entre valores, detalhes dos serviços e disponibilidade de horários.

Tomando como base o ciclo de adoção da tecnologia, espera se um nível de acesso menor no início das operações. Com a interação intensa e a obtenção de feedbacks dos adeptos iniciais será possível otimizar os processos de trabalho e metodologias, o que tende a deixar a plataforma mais compatível com as expectativas dos clientes/usuários.

Já a indústria de jogos digitais é uma área de grande importância no cenário cultural e econômico, trazendo cada vez mais o interesse nesse mercado de trabalho. De acordo com Cordeiro (2022) desde 2018, a indústria de jogos é a que mais fatura no setor de entretenimento. Só Call of Duty proporcionou US$ 27 bilhões para a Activision desde o lançamento da primeira versão, em 2003. Além de muito grande no mercado ele é uma indústria que apresenta várias áreas, onde o trabalhador pode seguir cada uma delas, suas principais áreas são designer de games, animador, editor de som e vídeo e programador.

Com isso em mente, o projeto tem como objetivo a criação de um site de agendamentos de aulas voltadas para essa indústria, focando nas principais áreas de atuação dos profissionais onde o aluno usará o sistema de agendamento para marcar a aula com o professor e o professor usará o sistema para mostrar os dias que ele está disponível.

Contaremos também com consultores para aperfeiçoamento da parte pedagógica, o que permitirá adequação das ferramentas as e funcionalidades da plataforma aos princípios do design instrucional. E isso nos dará a possibilidade de agregar ainda mais valor aos nossos clientes (professores), pois receberão dicas/capacitações periódicas como forma de incrementar suas aulas/didática.

## Apresentação do Problema

A indústria de jogos digitais oferece grandes oportunidades no mercado de trabalho, pois a oferta de mão de obra capacitada não atende demanda atual no Brasil. A implementação de um sistema de agendamento de aulas totalmente presencias, facilitará o encontro de pessoas com interesses comuns, uma vez que a grande maioria dessas aulas voltadas a essa indústria são ofertadas totalmente em EAD.

# 2 OBJETIVOS

.

* Criar um site para agendamento estudos, onde o usuário (aluno) procura uma determinada aula, entrará no perfil de algum professor e poderá ver os assuntos que ele trabalha e com os horários e dias disponíveis para as aulas;
* Possibilitar que o aluno agende os dias que deseja ter aula com o professor;

Gerenciar a agenda dos professores, de modo que a data e o horário agendados fiquem indisponível.

# 3 METODOLOGIA

A metodologia científica é um conjunto de técnicas e procedimentos utilizados para realizar pesquisas, coletar e analisar dados, formular hipóteses e teorias, e comunicar os resultados obtidos. A metodologia científica inclui vários passos, como a formulação de uma pergunta ou problema a ser investigado, a revisão da literatura científica já existente, a definição de uma hipótese, a coleta de dados através de experimentos ou outras técnicas, a análise dos dados, a elaboração de conclusões e a comunicação dos resultados através de publicações em revistas científicas ou apresentações em conferências. A metodologia científica é essencial para garantir a confiabilidade e a validade dos resultados científicos, pois fornece um quadro sistemático para a condução da pesquisa e a avaliação dos resultados.

A modelagem é uma técnica utilizada para representar a estrutura e o relacionamento entre os dados que serão utilizados em um site. Essa modelagem é uma parte importante do processo de desenvolvimento de um site, pois permite definir como os dados serão organizados e armazenados, garantindo que o site seja eficiente, seguro e fácil de manter. Alguns processos que ajudariam na modelagem seriam:

Coleta de informações: Coletar informações sobre os requisitos do site. Isso inclui entender as necessidades do cliente, os objetivos do site, o público-alvo e os recursos disponíveis para o projeto.

Planejamento: É feito um planejamento para o projeto do site. Isso inclui a definição da estrutura do site, sua arquitetura de informação.

Esquema/Protótipo: O objetivo é criar uma representação do site que permita que o cliente e a equipe de desenvolvimento visualizem como o site será antes de começar o desenvolvimento completo.

Esses processos garantem uma qualidade e a eficiência do site, permitindo que os dados sejam organizados e recuperados de forma eficiente, além de garantir a segurança e a integridade dos dados.

# 4 REFERENCIAL TEÓRICO

HTML ou acrônimo para HiperText Markup Language é componente básico para páginas webs, criada pelo britânico Tim Berners-Lee, ela permite inserir o conteúdo e estabelecer uma estrutura para a sua website. Portanto ela serve para organizar páginas de web.

CSS é chamado de linguagem Cascading Style Sheet é um mecanismo usado para estilizar elementos escritos em uma linguagem de marcação como HTML. Criado pelo W3C (World Wide Web Consortium) em 1996, para ajudar na formatação de páginas web em HTML.

JAVASCRIPT é uma linguagem que torna as aplicações em web mais dinâmicas.

PHP ou acrônimo para Hypertext Preprocessor apresenta uma semelhança ao JAVASCRIPT pois são um subconjunto de linguagens de scripts, a diferença é que ele é utilizado para comunicação do lado do servidor (back-end).

VISUAL STUDIO CODE é um editor de códigos aberto criado pela Microsoft.

XAMMP é um sistema para ajudar no desenvolvimento de páginas webs.

POSTGRE SQL é um editor de código aberto para bancos de dados

# 5 DOCUMENTAÇÃO do projeto

## 5.1 Requisitos

## 5.1.1 Requisitos funcionais

### **5.1.2 Requisitos não funcionais**

Fonte: O autor, 2022

## Diagrama de Contexto

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Fluxo de dados

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Entidade e relacionamento

**Fonte: O autor, 2022**

## Dicionário de Dados

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Caso de Uso

**Fonte: O autor, 2022**

DIAGRAMA 02

**Fonte: O autor, 2022**

### Cadastrar

### Logar

### Cadastro de funcionário/profissional

### Consultar profissionais

### Agendamento

## Diagrama de Classe

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Sequência

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Atividade

**Fonte: O autor, 2022**

# Telas

# Conclusão

# REFERÊNCIAS

1. Especialista em Educação Permanente: Saúde e educação pela FioCruz – Fundação Osvaldo Cruz. Especialista em tecnologias da Informação pela UNIVEL – União Educacional de Cascavel. Pedagoga formada pela UNIPAR – Universidade Paranaense. Professora do núcleo técnico do Estado do Paraná – Ensino médio técnico.

   2Especialização em Educação Profissional Tecnológica. Faculdade Origenes Lessa, FACOL, Brasil. Especialização em Tecnologias e Educação a Distância. Faculdade Origenes Lessa, FACOL, Brasil.Especialização em MBA em Data Warehouse e Business Inteligence.UNYLEYA EDITORA E CURSOS S/A, Unyleya, Brasil. Graduação em Programa Especial de Formação Pedagógica - Docência em Informática. Faculdade de Administração, Ciências, Educação e Letras, FACEL, Brasil. Graduação em Gestão da Tecnologia da Informação.Universidade Estácio de Sá, UNESA, Brasil.

   3Graduação em Sistemas Distribuidos para Internet JAVA.Universidade Federal do Paraná, UTFPR, Brasil. Graduação em Tecnologo em Processamento de Dados. União Educacional de Cascavel, UNIVEL, Brasil. [↑](#footnote-ref-1)