

---

**UNIFIL (Núcleo de práticas em Informática)**

---

**Sistema de validação e oferta de Unidades  
Curriculares  
Glossário**

**Versão <1.0>**

Sistema de validação e oferta de Unidades Curriculares	Versão: <1.0>
Glossário	Data: 30/03/2023
Glossario v1.0	

## Histórico da Revisão

<b>Data</b>	<b>Versão</b>	<b>Descrição</b>	<b>Autor</b>
30/03/2023	<1.0>	Primeiro documento de glossário	Raul Simioni

Sistema de validação e oferta de Unidades Curriculares	Versão: <1.0>
Glossário	Data: 30/03/2023
Glossario v1.0	

# Índice

1. Introdução
  - 1.1 Objetivo
  - 1.2 Escopo
  - 1.3 Referências
  - 1.4 Visão Geral
2. Definições
  - 2.1 UNIFIL
  - 2.2 CUBO
  - 2.3 NPI
  - 2.4 Front-end
  - 2.5 Back-end
  - 2.5 BPMN
  - 2.5 Workflow
  - 2.5 Linguagens de programação
  - 2.5 Figma
  - 2.5 PHP
  - 2.5 Laravel
  - 2.5 MySql
  - 2.5 Unidades Curriculares (UC)
  - 2.5 API (Application Programming Interface)

Sistema de validação e oferta de Unidades Curriculares	Versão: <1.0>
Glossário	Data: 30/03/2023
Glossario v1.0	

# Glossário

## 1. Introdução

O documento de Glossário consiste em prover informações que especificam melhor um termo usado nos documentos anteriores, ou seja, será ofertado informações das tecnologias e dos termos que podem não fazer sentido para alguns leitores.

### 1.1 Objetivo

Nesse documento vamos definir e explicar cada ferramenta e tecnologias que usamos para desenvolver todo o nosso trabalho para que todos tenham o conhecimento necessário para poderem compreender todo o processo da realização do projeto, ou seja, ele servirá para tirar todas as dúvidas sobre como será feito o nosso microssistema.

### 1.2 Escopo

Esse Glossário especifica todos os termos utilizados neste projeto.

### 1.3 Referências

Nesse Glossário vamos se referir a alguns documentos como:

- Caso de Uso
- Documento de Visão

### 1.4 Visão Geral

O documento é organizado a partir de definições de termos usados, tendo uma descrição mais detalhada em cada um.

## 2. Definições

Nessa seção será feito a descrição de todo termo e tecnologia usada em outros documentos, com o objetivo de auxiliar no entendimento de cada tecnologia ou termo.

### 2.1 UNIFIL

Sigla referente ao Centro Universitário Filadélfia, instituição de ensino superior para a qual o sistema desta documentação foi desenvolvido.

### 2.2 CUBO

Sistema em desenvolvimento onde será usado como uma abordagem para aprimorar o processo de ensino e aprendizagem, com foco na integração de diferentes elementos, como alunos, professores, currículo, tecnologia e recursos.

### 2.3 NPI

Empresa júnior filiada aos cursos de computação da UNIFIL.

### 2.4 Front-end

O Front-end define a parte da interface do sistema, consiste em uma área da programação que desenvolve a estrutura visual das telas do sistema, facilitando o uso do sistema, com um Front-end bem desenvolvido o usuário terá facilidade para encontrar o que ele precisa no sistema, e também obter uma visão geral da tela em que o usuário está localizado, e nessa área que é desenvolvido os botões, textos, as barras de pesquisas, todas bem estruturadas e organizadas. O Front-end também tem a função de personalizar o visual do sistema usando cores, animações, imagens e funcionalidades interativas para agradar os usuários.

Sistema de validação e oferta de Unidades Curriculares	Versão: <1.0>
Glossário	Data: 30/03/2023
Glossario v1.0	

## 2.5 Back-end

A definição do Back-end é a área responsável pela funcionalidade dos recursos do sistema, o sistema se torna funcional graças ao Back-end, pode se dizer que ele está por trás da interface do sistema fazendo ele funcionar, toda a parte de envio de informações, recebimento de informações, segurança de dados é responsável por ele.

## 2.6 BPMN

BPMN é um método de fluxograma que modela as etapas, de ponta a ponta, de um processo de negócios planejado, ou seja, é apresentado visualmente, de forma detalhada, todas as atividades e informações necessárias para concluir um processo.

## 2.7 WorkFlow

O workflow é uma tecnologia e método que organiza o fluxo de trabalho da empresa em um passo a passo lógico e compatível com as demandas.

## 2.8 Linguagens de programação

São definidas as linguagens de programação uma linguagem formal representada em código usada para programar e desenvolver software, o programador precisa ter o domínio de pelo menos pelo menos uma linguagem para poder desenvolver um programa, é com a linguagem de programação que o computador interpreta o código escrito pelo desenvolvedor e irá gerar o programa. conhecendo a linguagem o desenvolvedor poderá criar o que deseja orientando o código do jeito certo que o computador possa entender.

## 2.9 Figma

Plataforma utilizada para prototipação de um sistema.

## 2.10 PHP

O PHP é uma linguagem de código aberto, muito utilizada, e especialmente adequada para o desenvolvimento web.

## 2.11 Laravel

Laravel é um framework PHP de código aberto, utilizado no desenvolvimento de sistemas para web.

## MySQL

O MySQL consiste em um sistema que realiza o gerenciamento de banco de dados.

## 2.12 Unidades Curriculares (UC)

Apresentam todos os conteúdos teóricos necessários para o desenvolvimento de determinada competência.

## 2.13 API (Application Programming Interface)

Consiste em um conjunto de ferramentas, protocolos e definições que fazem parte de uma interface, ou seja, um conjunto de normas que permite a comunicação entre plataformas por meio de padrões, sem necessariamente precisar entender como foram implementadas.

Sistema de validação e oferta de Unidades Curriculares	Versão: <1.0>
Glossário	Data: 30/03/2023
Glossario v1.0	