

CENTRO PAULA SOUZA
ETEC PROF. MARIA CRISTINA MEDEIROS
Técnico em Informática para Internet Integrado ao Ensino Médio

Guilherme Leme de Matos
Júlia Araújo Nogueira de Freitas
Nicolas Garcia de Souza Santos
Victor Marques Conceição
Vinícius de Paiva Mendonça Silva

APPROVE
Plataforma de estudos e treino para vestibulares online

Ribeirão Pires
2024

**Guilherme Leme de Matos
Júlia Araújo Nogueira de Freitas
Nicolas Garcia de Souza Santos
Victor Marques Conceição
Vinícius de Paiva Mendonça Silva**

APPROVE

Plataforma de estudos e treino para vestibulares online

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Informática para Internet Integrado ao Ensino Médio da Etec Prof. Maria Cristina Medeiros, orientado pela Prof. Cíntia Maria de Araújo Pinho, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Informática para Internet.

**Ribeirão Pires
2024**

DEDICATÓRIA

Dedicamos o nosso projeto aos nossos amigos e familiares, que nos apoiam e nos motivam todos os dias.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Escola ETEC Prof. Maria Cristina Medeiros por possibilitar a realização deste projeto, e a professora Cintia Pinho, por auxiliar e monitorar todo o processo.

RESUMO

Segundo dados do Instituto Unibanco (2022), apenas 18,1% dos jovens de 18 a 24 anos estão matriculados em faculdades. Tal estatística demonstra que o acesso ao ensino superior é algo exclusivo para uma pequena parcela da sociedade, este fato interfere diretamente na vida de várias pessoas, que enxergam no ensino superior uma oportunidade de mudar de vida, mas que em decorrência de diversos fatores, não possuem essa oportunidade. Diante do exposto, surge o Approve, onde através da realização de pesquisas bibliográficas e qualitativas, metodologia de Design Thinking e utilização de ferramentas para desenvolvimento web como a linguagem de programação PHP e o sistema gerenciador de banco de dados MySQL, foi criada uma plataforma de estudos online que tem como seu objetivo ofertar de forma prática e fácil conteúdo didático, incluindo vídeo aulas, resumos escritos e questionários, proporcionando assim um preparação melhor para os vestibulares. Ademais, conforme o usuário realiza questões na plataforma, ele pode acessar dados estatísticos sobre o seu desempenho e adquirir uma classificação no ranking, essas funcionalidades servirão como incentivo para que os usuários estudem na plataforma e tenham noção do seu desempenho. Dessa forma, a preparação para os vestibulares se tornará mais viável a todos

Palavras Chaves: Ensino superior, Approve, Conteúdo didático, Oportunidade

ABSTRACT

According to data from Instituto Unibanco (2022), only 18.1% of young people aged 18 to 24 are enrolled in college. This statistic demonstrates that access to higher education is exclusive to a small portion of society, this fact directly interferes with the lives of several people, who see higher education as an opportunity to change their lives, but who, due to several factors, do not have this opportunity. In view of the above, Approve appears, where, through carrying out bibliographic and qualitative research, Design Thinking methodology and use of tools for web development such as the PHP programming language and the MySql database management system, a platform for online studies that aim to offer educational content in a practical and easy way, including video classes, written summaries and questionnaires, thus providing better preparation for entrance exams. Furthermore, as the user asks questions on the platform, they can access statistical data about their performance and acquire a ranking. These features will serve as an incentive for users to study on the platform and get an idea of their performance. This way, preparing for the entrance exams will become more viable for everyone.

Keywords: Higher education, Approve, Didactic content, Opportunity

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figuras

Figura 1 - Caderno de sensibilidade 1	22
Figura 2 - Caderno de sensibilidade 2	23
Figura 3 - Gráfico 1	24
Figura 4 - Gráfico 2	24
Figura 5 - Gráfico 3	25
Figura 6 – Diagrama de Afinidades	26
Figura 7 - Persona	28
Figura 8 – Mapa de empatia	29
Figura 9 - Jornada do Usuário	30
Figura 10 – Golden Circle	32
Figura 11 - Canvas	37
Figura 12 - Investimentos Fixos	40
Figura 13 - Capital de Giro	41
Figura 14 - Pré-Operacionais	42
Figura 15 - Investimento Total	43
Figura 16 - Custos Mensais	44

Quadros

QUADRO 1 - CARDÁPIO DE IDEIAS	33
-------------------------------	----

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
1.1 Problemática.....	12
1.2 Justificativa	13
1.3 Objetivos.....	16
1.3.1 Objetivo geral	16
1.3.2 Objetivos específicos.....	16
1.4 Metodologia	16
1.5 Resultados esperados.....	17
2 REFERENCIAL TEÓRICO	18
2.1 PROVA DO EXAME NACIONAL DO ENSINO MÉDIO	18
2.2 DEFASAGEM DO ENSINO PÚBLICO NA PREPARAÇÃO PARA A PROVA	18
2.3 ADVENTO DE PLATAFORMAS ONLINE NA APRENDIZAGEM.....	19
2.4 MERN STACK	19
2.4.1 MONGODB	20
2.4.2 EXPRESS	20
2.4.3 REACT	20
2.4.4 PHP e MySQL	21
3 IMERSÃO	22
3.1 Caderno de sensibilidade	22
3.2 Pesquisa de Campo	24
3.3 Conclusão da Pesquisa de Campo	25
4 ANÁLISE E SÍNTESE	26
4.1 Persona	26
4.2 Mapa de empatia.....	27
4.3 Jornada do usuário.....	29
4.4 Problema central do Projeto	30
4.5 Diagrama de Afinidades	30
5 IDEIAÇÃO	32
5.1 Brainstorm	32
5.2 Golden Circle.....	32
5.3 Cardápio de ideias.....	33
6 ASPECTOS ESTRATÉGICOS	37
6.1 CANVAS	37
6.2 Público-Alvo.....	37
6.3 Proposta de valor	38
6.4 Canais de Comunicação.....	38
6.5 Relacionamento com o cliente.....	38
6.6 Fonte de renda	39
6.7 Recursos necessários	39

6.7.1 Investimentos Fixos	40
6.7.2 Capital de Giro	41
6.7.3 Investimentos Pré-Operacionais	42
6.7.4 Investimento Total.....	42
6.8 Principais Atividades	43
6.9 Estrutura de Custo	43
7 CONCLUSÃO	45
REFERÊNCIAS	46
Apendice A - Termos de Uso e de Privacidade	50
9.1 Uso da Plataforma	50
9.2 Restrições	50
9.3 Penalidades	51
Política de Privacidade	51
9.4 Informações Coletadas	51
9.5 Uso das Informações	51
9.6 Compartilhamento de Dados	52
9.7 Segurança dos Dados	52
9.8 Direitos do Usuário	52
9.9 Alterações nesta Política	52

1. INTRODUÇÃO

Segundo o Ministério da Educação, o ENEM, conduzido pelo INEP no Brasil, foi feito principalmente para avaliar o desempenho dos estudantes ao fim do ensino médio e é fundamental para ingressar no ensino superior a fim do SISU, ProUni e FIES por meio de um processo seletivo. Para isso, os alunos precisam se preparar com antecedência, revisando conteúdos, fazendo simulados e aprimorando habilidades como interpretação de texto, lógica matemática e redação. No entanto existem desafios para esse processo, sendo eles principalmente questões pessoais, cotidianas e socioeconômicas, sendo uma pedra no caminho para alcançar o sucesso.

Segundo Sparta e Gomes (2005) o ensino superior desempenha um papel crucial na preparação dos indivíduos para os desafios do mercado de trabalho. Além de oferecer uma educação mais específica, aprofundada e especializada em diversas áreas do conhecimento, as instituições de ensino superior proporcionam o desenvolvimento de habilidades essenciais como análise crítica, desenvolvimento criativo, resolução de problemas complexos e comunicação eficaz, essas habilidades não apenas aumentam a capacidade dos graduados de se adaptarem a ambientes profissionais, mas também ampliam suas oportunidades de de emprego e desenvolvimento de carreira. A formação superior não se limita em apenas absorção de conhecimentos teóricos, mas também habilita estudantes a enfrentar os desafios do mundo a fora, colaborando assim com o desenvolvimento pessoal e profissional de cada indivíduo.

De acordo com a CNN (2023) a interação da tecnologia e da gamificação no aprendizado ressalta o emprego na análise e adequação do ensino com métodos que podem divergir dos jogos, tornando dinâmico tanto o aprendizado do aluno como o próprio ensino. Aplicação de maneira imersiva através de vídeos explicativos e exercícios que simulam elementos de jogos, como desafios e recompensas para motivar o estudante, aumentando a eficácia e o engajamento do aprendizado de diversos conceitos complexos para o aluno, uma abordagem muito utilizada para aproveitar um interesse natural dos jovens pela tecnologia, mas também os prepara para enfrentar desafios que convencionalmente não estariam atentos, com isso promovendo um aprendizado eficiente e duradouro.

1.1 Problemática

Muitas vezes, é comum que as razões mais frequentemente apontadas para a evasão escolar, como a falta de recursos financeiros dos alunos, sejam minimizadas, embora sejam reconhecidas como a principal causa para a interrupção dos estudos. No entanto, é importante observar que a falta de recursos financeiros não é uma justificativa isolada; frequentemente, a evasão escolar também está relacionada à incompatibilidade entre os horários de estudo e as demandas de trabalho dos estudantes. Esse dilema preocupa tanto as instituições de ensino quanto suas direções, que se deparam com alunos que demonstram pouco interesse em prosseguir com seus estudos. (Oliveira; Nóbrega, 2021)

A demanda por acesso fácil à informação é frequentemente obstaculizada pela vasta quantidade de dados disponíveis, tanto na internet quanto em materiais impressos. Os usuários enfrentam dificuldades ao buscar informações devido à grande quantidade de dados disponíveis e à rapidez com que essas informações se modificam, o que torna desafiador tanto o processo de seleção quanto de recuperação das informações desejadas. (Baggio *et al*, 2016)

Segundo Rodriguez (2021), Todos os indivíduos exercem um certo grau de aprendizado autônomo, porém, esse autodidatismo tende a diminuir à medida que avançam nos sistemas formais de educação. A educação escolar já exerce uma forte influência na vida das pessoas, e essa influência aumenta à medida que a sociedade moderna se desenvolve. A aquisição de conhecimento científico e filosófico, ou seja, de conhecimento complexo, é geralmente mais desafiadora para os autodidatas do

que o conhecimento técnico, artístico e outras formas de saber menos estruturadas. Isso ocorre porque a complexidade torna a aprendizagem mais exigente, requerendo maior esforço intelectual, mais informações e mais elementos para compreensão.

De acordo com o Instituto Unibanco (2022), apenas 18,1% dos jovens de 18 a 24 anos estão matriculados em faculdades, de acordo com a 11ª edição do Mapa do Ensino Superior no Brasil, do Instituto Semesp. O que mostra que o ensino superior continua sendo de difícil acesso para os estudantes brasileiros. Apesar das pesquisas apontarem crescimento no número de ingressantes, ele ainda continua abaixo das metas do Plano Nacional de Educação (PNE). Dentro desse contexto temos dois cenários, o do acesso à universidade e o da conclusão do curso superior, ambos prejudicados – especialmente para os alunos provenientes de escolas públicas.

1.2 Justificativa

Os videogames cativam as pessoas devido à sua capacidade de proporcionar diversão em várias frentes. Eles envolvem os jogadores em atividades interativas que desafiam suas habilidades, proporcionando uma experiência imersiva e envolvente. Além disso, os jogos frequentemente incorporam sistemas de recompensas, incentivando os jogadores a progredir e alcançar objetivos dentro do jogo. Essa combinação de desafio, interatividade e recompensas cria uma experiência gratificante que mantém os jogadores voltando para mais. (Albuquerque; Ramos, 2011)

Freitas *et al* (2006), propõem que os educadores adotem estratégias que favoreçam a aprendizagem efetiva, incluindo a conexão do conteúdo atual com conhecimentos prévios e outras disciplinas. Eles também destacam a importância de equilibrar informações concretas, como fatos, com conceitos abstratos, como princípios e teorias. Além disso, sugerem a integração de métodos práticos para resolver problemas com material que promova a compreensão fundamental. Recomendam o uso de recursos visuais, como figuras e gráficos, antes e durante exposições verbais, bem como a incorporação de filmes para enriquecer a experiência de aprendizagem. Propõem intervalos breves para reflexão, atividades em grupo, exercícios que estimulem análise e síntese, e a promoção de soluções criativas. Por fim, incentivam a consideração dos diferentes estilos de aprendizagem dos alunos ao planejar as atividades educacionais. (Felder; Silverman, 1988 apud Freitas et al, 2006)

Segundo Agostinho (2001), para se auto-organizar existem fundamentos a cumprir, como: autonomia, cooperação, integração e auto-organização. O cerne desta abordagem é reconhecer que as pessoas tendem a se engajar mais e a performar melhor quando são recompensadas pelos seus esforços, especialmente quando lhes é concedida a liberdade de tomar decisões e colaborar de forma significativa.

A ODS 4 aborda a necessidade de uma educação inclusiva e de alta qualidade para todos os alunos como base para a qual os desafios dos estudantes em termos financeiros, de acesso e de aprendizagem devem ser tratados. ODS 4 relembra a importância do ensino inovador que pode precisar da introdução de métodos de aprendizagem, como o uso de tecnologias, especificamente videogames e criativas abordagens visuais que enriqueçam o processo de aprendizagem. Além disso, ODS 4 desenvolve políticas sobre os estudantes de baixo rendimento e priva do acesso a ferramentas financeiras e materiais educacionais. Como resultado, os estudantes mais pobres têm seus recursos e rendas elevadas são levadas ao mesmo nível de igualdade, onde é possível melhorar o rendimento escolar.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo geral

Criar um aplicativo que permita ao estudante encontrar matérias ideais para o estudo do ENEM e centralizar as informações necessárias com gamificação. Idealizando app com layouts intuitivos de fácil entendimento.

1.3.2 Objetivos específicos

- Personalizar planos de estudo;
- Oferecer conteúdo de alta qualidade;
- Proporcionar testes simulados;
- Fornecer feedback personalizado;
- Gerenciar tempo de estudo;
- Monitorar o progresso contínuo

1.4 Metodologia

Inicialmente foi elaborada uma pesquisa bibliográfica onde é possível a necessidade do app no mercado, também foram realizadas pesquisas em relação a

aplicativos similares para identificar problemas relevantes que pudessem ser otimizados, também pesquisas de campo para definir as necessidades do público-alvo desejado, possíveis dificuldades que estudantes passaram no estudo ao Enem. O Design Thinking também foi utilizado para entender profundamente a persona (usuário) que utilizará essa aplicação, garantindo uma experiência centrada nas necessidades e desejos reais dos usuários. Para organizar o desenvolvimento, foi empregado a metodologia ágil Scrum, que facilitou a divisão de tarefas entre a equipe desde a criação do protótipo até a documentação completa do projeto.

1.5 Resultados esperados

O principal resultado esperado é a melhoria significativa no desempenho acadêmico dos usuários. Através de acesso a conteúdo de alta qualidade, questões práticas e simulados, os estudantes estarão melhor preparados para enfrentar o exame. Isso deve refletir-se em notas mais altas e um maior número de aprovações.

O aplicativo deve aumentar o engajamento dos estudantes com seus estudos. Recursos interativos, como quizzes diários, incentivam a participação ativa e contínua. A gamificação pode tornar o processo de aprendizado mais atraente, mantendo os alunos motivados.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 PROVA DO EXAME NACIONAL DO ENSINO MÉDIO

Segundo o portal Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) - Governo Federal (2024), O Exame Nacional do Ensino Médio, criado em 1998 para avaliar o desempenho escolar, passou em 2009 a ser usado como meio de acesso ao ensino superior. Suas notas são empregadas no SISU (Sistema de Seleção Unificada), ProUni (Programa Universidade para Todos) e em instituições de ensino superior em Portugal através do Inep (Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira). Além disso, os participantes podem buscar financiamento estudantil.

Segundo o Ministério da Educação, o exame ocorre em dois dias e qualquer pessoa que tenha concluído ou esteja concluindo o ensino médio pode participar. Ele engloba quatro áreas de conhecimento, linguagens, códigos e suas tecnologias; ciências humanas e suas tecnologias; ciências da natureza e suas tecnologias; e matemática e suas tecnologias totalizando 180 questões objetivas e uma redação dissertativo-argumentativa. Como alternativa para acesso ao ensino superior de maneira gratuita, o desempenho no vestibular tornou-se importante para jovens de todo o país, onde através da faculdade, buscam um meio de ascenderem profissionalmente em suas vidas.

2.2 DEFASAGEM DO ENSINO PÚBLICO NA PREPARAÇÃO PARA A PROVA

De acordo com Senkevics (2022), a deficiência na qualidade do ensino público reflete-se diretamente no desempenho dos alunos no Enem e, conseqüentemente, no acesso ao ensino superior. A falta de recursos e a defasagem curricular nas escolas públicas contribuem para uma preparação inadequada dos estudantes, especialmente aqueles de origem socioeconômica mais baixa. Isso cria uma disparidade significativa no acesso à educação superior, onde os alunos de escolas particulares têm uma vantagem competitiva devido a uma preparação mais adequada. Essa realidade reforça as desigualdades sociais e econômicas no sistema educacional brasileiro.

Outrossim, Pires (2022), aponta em sua pesquisa que a taxa de aprovação dos alunos da rede pública teve um decréscimo em um período de 2 anos de análise, despencando de 95% para 90,8%, evidenciando um desfalque na qualidade de ensino.

2.3 ADVENTO DE PLATAFORMAS ONLINE NA APRENDIZAGEM

Como descrito por Benedetti (2023), plataformas educacionais são sistemas online que facilitam a aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades. Elas oferecem conteúdo variado, como videoaulas e textos. Também inclui recursos de avaliação e feedback, além de acompanhamento do progresso do aluno. Sua flexibilidade e acessibilidade possibilitam o acesso a qualquer hora e lugar com conexão à Internet, servindo para diversos fins educacionais, desde o ensino formal até a aprendizagem autodidata e a gamificação. A utilização de plataformas de ensino online pode ser bastante útil na preparação para o Enem, pois através delas, o aluno não fica limitado apenas ao que consome em sala de aula, mas possui em um outro ambiente, conteúdo e ferramentas planejadas especificamente para que ele obtenha um bom resultado no exame.

Ademais, Terra (2014) aborda este tema destacando as ferramentas: Geekie Lab, Enemquiz e Khan Academy, como exemplos de plataformas que propõem este objetivo, através de funcionalidades que visam garantir um plano de estudos personalizado e acessível com o uso dos aparelhos digitais e da internet.

2.4 MERN STACK

Para Laranja e Gomes (2023), uma stack em programação é um conjunto de tecnologias usadas na criação de aplicações, incluindo linguagens de programação, bibliotecas, frameworks, bancos de dados e sistemas operacionais. O uso de uma Stack visa garantir que um projeto possua todas as dependências que necessita para seu pleno funcionamento.

Segundo Mehra et al (2021), MERN (MongoDB, Express, React, NodeJS) é uma sigla utilizada para definir uma série de tecnologias derivadas do Javascript utilizadas em conjunto no desenvolvimento de aplicações web. Sua utilização é projetada para garantir um processo de produção mais prático, em vista que toda sua estrutura é pautada em apenas uma linguagem de programação. Dessa forma, a estrutura MERN Stack se demonstra uma opção atraente para satisfazer as necessidades da aplicação.

2.4.1 MONGODB

Conforme Mehra et al (2021), o MongoDB é um software de banco de dados. Seu funcionamento se dá através de coleções, que são grupos de documentos salvos em uma base de dados do MongoDB, seu modelo de dados não relacional torna o processo de modelagem dos dados mais eficiente, assim se demonstrando útil para o projeto.

2.4.2 EXPRESS

De acordo com Mehra et al (2021), Express é uma biblioteca de servidor para Node.js, conhecida por sua confiabilidade e ampla adoção. Ele fornece funcionalidades como navegação de rotas, cache HTTP e visualização de templates. Essa biblioteca é frequentemente usada em conjunto com frameworks como React, e Vue para construir aplicações completas. Sua função de direcionamento de rotas entre páginas é conveniente para o funcionamento da aplicação web, desse modo se tornando viável ao desenvolvimento do programa.

2.4.3 REACT

Como descrito por Mehra et al (2021), React.js é uma biblioteca JavaScript focada na construção de interfaces de usuário usando um Virtual DOM em memória, o que melhora a performance ao evitar manipulações diretas do DOM do navegador. É preferido por muitos desenvolvedores devido à sua curva de aprendizado rápida, bom suporte e documentação sólida. Sua extensa biblioteca de ferramentas para desenvolvimento da interface do sistema justifica sua utilização no projeto.

2.4.4 PHP e MySQL

Segundo Bento (2021), PHP é o nome dado a uma linguagem de programação que tem como seu principal propósito realizar o pré-processamento das páginas HTML, de maneira que ele realiza requisições ao servidor e possui capacidade de manipular o conteúdo de uma página. Dessa forma, o PHP se demonstra viável para o desenvolvimento do projeto, em vista que permite realizar a comunicação entre o front-end e o back-end.

Conforme Bento(2021), o MySql é o banco de dados onde através de tabelas as informações utilizadas no programa são armazenadas. Sua função de armazenamento de dados é conveniente para o funcionamento da aplicação web, desse modo se tornando viável para o desenvolvimento do programa.

3 IMERSÃO





De acordo com MJV Team(2022) A Imersão é a primeira fase do processo de inovação guiado pelo **Design Thinking**. É nela que a equipe se aproxima do contexto do projeto e começa a identificar e classificar os problemas a serem resolvidos. Nesse momento, o time fica próximo do contexto do problema, tanto do ponto de vista da empresa (o cliente) quanto do usuário final (o cliente do cliente). Muito importante para dar o input no pensamento e nas ações dos designers, a imersão geralmente é subdividida em duas etapas: imersão preliminar e imersão em profundidade.

3.1 Caderno de sensibilidade

Segundo MJV Team (2016), os cadernos de sensibilidade ou sensibilização são um meio de obtenção de dados do usuário, com o caderno de sensibilidade, o próprio "participante" relata suas experiências e pensamentos. Esse tipo de informação é valiosa durante o processo de imersão, pois oferece um entendimento profundo sobre o cliente, abrangendo desde seus anseios até seus receios, tudo isso sem a necessidade de interação presencial.



Para entender os usuários do “Approve”, foi feito um caderno de sensibilidade com o objetivo de entender alguns pontos positivos e pontos negativos em relação às ações com afinidade nos estudos. A esquerda a situação e a esquerda classificada em positiva ou negativa.

Figura 1 - Caderno de sensibilidade 1

Caderno de sensibilidade	
As pessoas muitas vezes precisam estudar para o vestibular fora do ambiente escolar	
As pessoas precisam de uma fonte confiável para saber as matérias que precisam estudar, mediante a várias fontes diferentes	
A maioria das pessoas possui dificuldade de ser autodidata, e precisa de auxílio para aprender	
Aplicativos de estudo no geral, possuem layouts pouco intuitivos e não motivam os usuários a manterem o estudo	

Fonte: Os autores, 2024

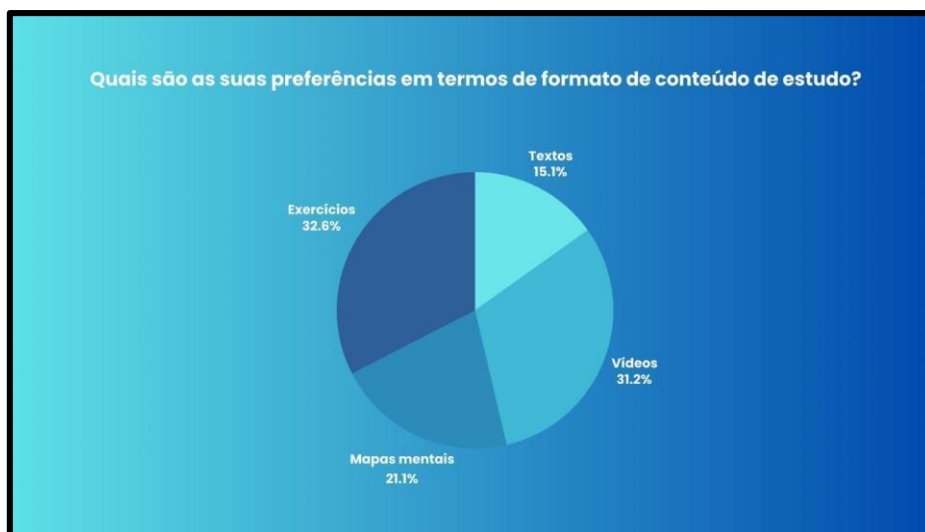
Figura 2 - Caderno de sensibilidade 2

Caderno de sensibilidade	
As pessoas se divertem e se dedicam a jogos eletrônicos.	
As pessoas aprendem melhor com métodos pragmáticos.	
As pessoas se dedicam mais para algo quando podem ser recompensadas .	
As pessoas podem estudar em qualquer lugar, contanto que possuam seus smartphones.	

Fonte: Os autores, 2024

3.2 Pesquisa de Campo

Obtivemos 74 respostas em nossa pesquisa, que foi realizada através da plataforma do Google Forms, com alunos do ensino médio em 2024. Abaixo estão os dados apresentados

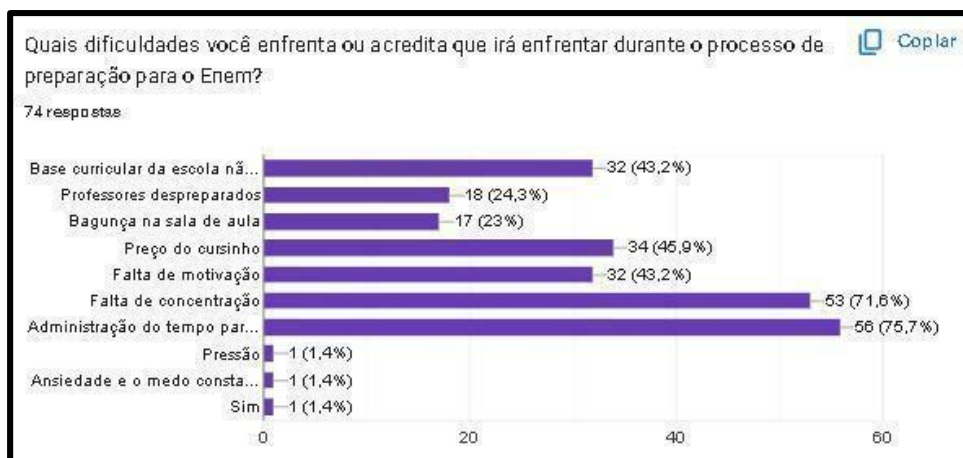
Figura 3 - Gráfico 1

Fonte: Os autores, 2024

Figura 4 - Gráfico 2

Fonte: Os autores, 2024

Figura 5 - Gráfico 3



Fonte: Os autores, 2024

3.3 Conclusão da Pesquisa de Campo

Com a pesquisa de campo, pode-se analisar que o site “Approve” será extremamente útil em auxiliar as pessoas com vestibulares, já que muitos ainda se sentem perdidos em como se prepararem para tais exames, devido à falta de apoio externo. Assim a equipe da Approve realizou pesquisas e foi feita a imersão com os resultados de 74 pessoas. Onde pode-se analisar que o primeiro gráfico demonstra que 32,6% das pessoas preferem um conteúdo de estudo no formato de exercícios, no segundo gráfico mostra que mais de 60% das pessoas preferem aulas diretas e didáticas

4 ANÁLISE E SÍNTESE

Segundo Cysneiros (2022) O propósito desta fase é estruturar as informações e ideias para identificar padrões. Isso se torna essencial devido à vasta quantidade de dados gerada durante a etapa de Ideação.

4.1 Persona

Segundo MJV Team (2022) Em resumo, personas são personagens fictícios que simbolizam os diversos tipos de usuários potenciais de um produto ou serviço.

Ferdinanda Endrik tem 17 anos e é uma jovem cheia de sonhos. Desde pequena, ela sempre quis conhecer o mundo e explorar diferentes culturas. Atualmente, no último ano do ensino médio, Ferdinanda passa a maior parte do tempo em casa, estudando e planejando seu futuro.

Agora que está próxima de se formar, ela se vê em uma situação inesperada: não sabe exatamente por onde começar para ingressar em uma faculdade. "E agora? O que faço?", se pergunta Ferdinanda. A solução mais rápida e prática seria passar horas na internet, pesquisando meios e sites que possam orientá-la sobre o processo de admissão, bolsas de estudo e as melhores universidades.

Ferdinanda acredita que a melhor solução seria se organizar melhor e buscar informações sobre vestibulares e faculdades, mas com tantas opções e poucas orientações, o processo parece mais difícil do que ela esperava.

Figura 7 - Persona

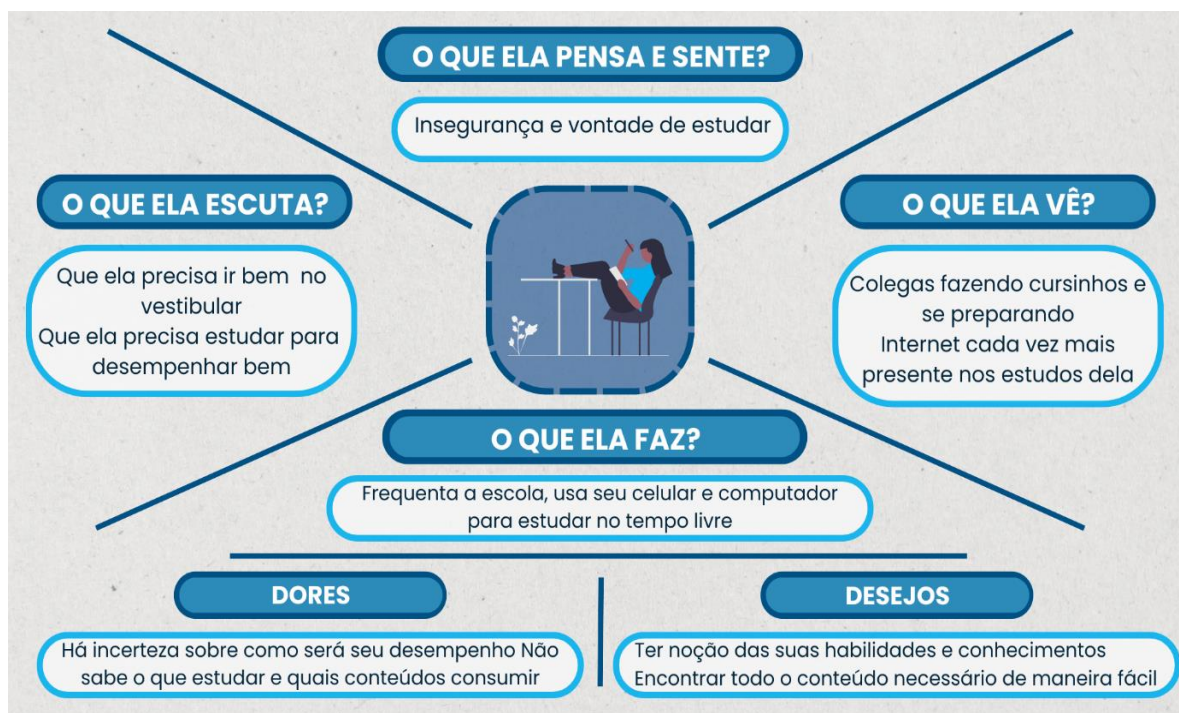


Fonte: Os autores, 2024

4.2 Mapa de empatia

Para Custódio (2021), mapa de empatia é uma ferramenta de design thinking utilizada para reconhecer e atender as necessidades reais dos usuários. Neste trabalho, ele foi utilizado para entender quais os sentimentos que levariam um cliente a utilizar a plataforma.

Figura 8 – Mapa de empatia



Fonte: Os autores, 2024

4.3 Jornada do usuário

A análise da jornada do usuário permite entender o caminho de uma pessoa entre o produto e o serviço, com interações para aperfeiçoar. Para completar a observação da jornada do usuário é necessário entender todos resultados de pesquisas de campo como os feedbacks do site ou serviço do protótipo, para assim apontar um levantamento das possíveis ações que o usuário realizará na plataforma.

Essa definição mostra que o Design Thinking é uma abordagem de inovação centrada no ser humano, que usa ferramentas de design para alinhar as necessidades das pessoas, as possibilidades tecnológicas e os objetivos empresariais. O processo segue etapas iterativas de empatia, definição, ideação, prototipagem e teste, visando resolver problemas complexos de maneira criativa e eficiente. (Woebcken. CAYO, 2019)

Figura 9 - Jornada do Usuário

EVIDÊNCIAS FÍSICAS	AÇÕES DE USUÁRIOS	AÇÕES DE BASTIDORES	SISTEMA DE APOIO
Falta de tempo	Acessar a plataforma	Resumir o conteúdo para o usuário	
Dificuldade para achar conteúdos para o estudo	Acessar a plataforma	Profissionais escolhendo o melhor conteúdo para o estudo	profissionais parceiros
Plano de Organização	Cadastrar-se no approve	Mecanismos de organização dentro da plataforma	
Desmotivação	realização de questões para atingir posições mas altas no ranking do site	Conteúdo entregue de maneira mas fácil e confiável	redes sociais

Fonte: Os autores, 2024

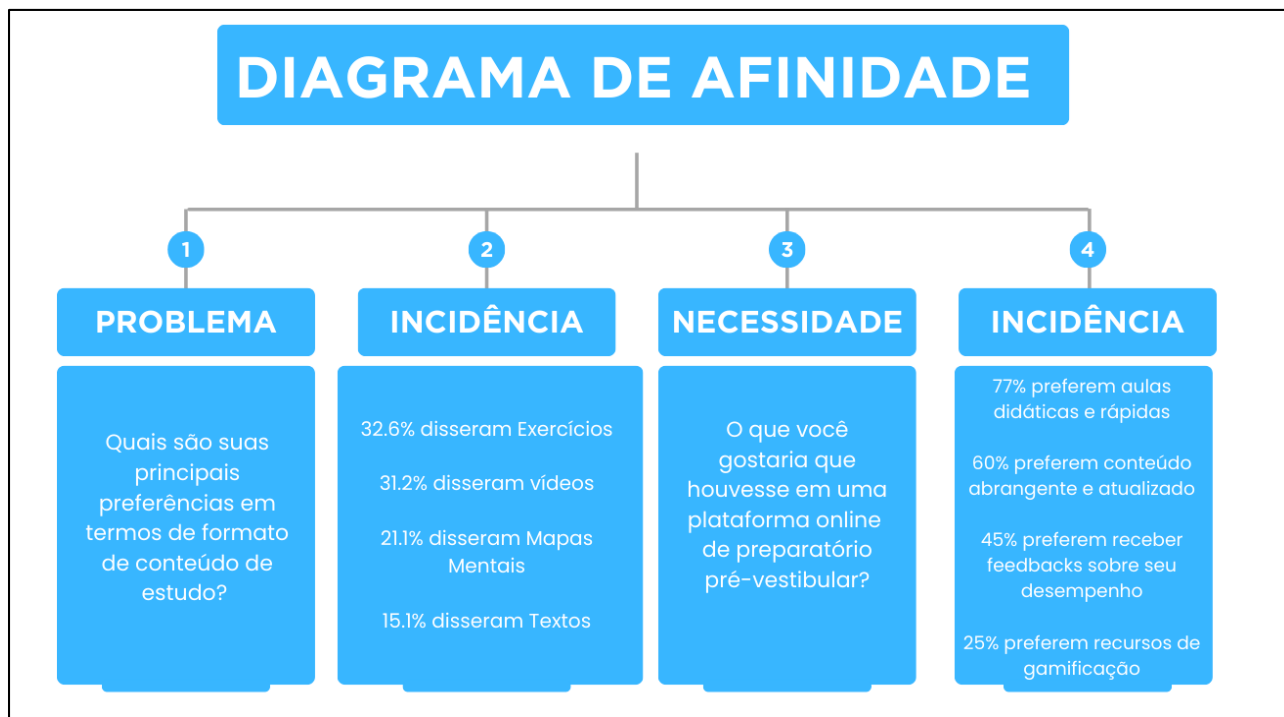
4.4 Problema central do Projeto

Após as pesquisas realizadas em grupo, os principais problemas encontrados pelo público foram a falta de concentração, a base curricular escolar que não atendia suas necessidades e a administração de tempo para conseguir estudar com eficiência. O Approve trará mais organização, como facilidade de encontrar conteúdo especializado. A plataforma atenderá todas as necessidades que um estudante necessita com um serviço de qualidade para entrar em uma faculdade de qualidade.

4.5 Diagrama de Afinidades

De acordo com Rabello(2021), com o diagrama de afinidades, o design thinking encontrou uma maneira de pôr ordem nessa bagunça criativa. A ferramenta ajuda na categorização de ideias. Com isso, torna-se mais fácil ter um plano de ação depois que a solução para um determinado problema é escolhida. Assim como outras ferramentas do design thinking, pode ser usada no contexto de toda a metodologia, ou isoladamente, para atender a uma demanda específica.

Figura 6 – Diagrama de Afinidades



Fonte: Os autores, 2024

5 IDEAÇÃO

De acordo com MJV Team (2022) a ideação é uma etapa dedicada à formação de novas ideias. Explorar as opções disponíveis, alinhando-as às demandas do público-alvo, é fundamental para esclarecer as ideias e aprimorar o desenvolvimento do projeto. Com esse enfoque, a equipe recorreu a diferentes diagramas, que irão ser exibidos a seguir para auxiliar na compreensão.

5.1 Brainstorm

O brainstorming, ou tempestade de ideias, é uma técnica amplamente utilizada pelas empresas quando há a necessidade de muitas sugestões e soluções. A equipe realizava reuniões e dissertar sobre temas em relação a tecnologia, que eram anotadas ou modificadas, conforme juntava um número de ideias, o grupo as agregava até chegar na ideia final

5.2 Golden Circle

Segundo Teixeira (2024), o Golden Circle é um método utilizado pelas entidades para gerar valor para o seu produto e impactar o seu público-alvo baseado em três perguntas: “O que?”, “Como?” e “Porque?”. Neste trabalho, ele foi utilizado para identificar o motivo pelos quais as pessoas precisam de uma plataforma de estudos e de que forma ela as auxiliaria.

Figura 10 – Golden Circle



Fonte: Os autores, 2024

5.3 Cardápio de ideias

De acordo com a MJV TEAM(2021) o Cardápio de Ideias é um catálogo que sintetiza e tangibiliza todas as ideias geradas no projeto.

O resultado final assemelha-se aos das ações táticas de implementação presentes em um planejamento de marketing. Quase sempre inclui comentários relativos às ideias e seus desdobramentos.

Quadro 1 - Cardápio de ideias

Objetivos	Ideias bases (para atingir os objetivos)
1. Planejar e Organizar Estudos	<p>Calendário de Estudos: Ferramenta para criar e personalizar cronogramas.</p> <p>- Metas Diárias/Semanais: Estabelecimento de objetivos com lembretes.</p> <p>Rastreador de Progresso: Monitoramento com gráficos e relatórios.</p>
2. Fornecer Conteúdo Educacional	<p>- Vídeo Aulas: Aulas gravadas e ao vivo sobre todas as matérias.</p> <p>- Resumos e Apostilas: Materiais de leitura com resumos e mapas mentais.</p> <p>- Quiz e Flashcards: Ferramentas interativas para revisão.</p>
3. Facilitar Prática e Testes	<p>Simulados Personalizados: Simulados completos e personalizados.</p> <p>- Banco de Questões: Acesso a questões de</p>

	<p>edições anteriores do ENEM.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Correção Comentada: Feedback detalhado para cada questão.
4. Monitorar Desempenho e Progresso	<ul style="list-style-type: none"> - Análise de Desempenho: Relatórios detalhados de acertos e erros. - Comparativo com Outros Usuários: Comparação de desempenho. - Histórico de Evolução: Gráficos de evolução do desempenho.
5. Oferecer Dicas e Estratégias	<ul style="list-style-type: none"> - Dicas de Estudo: Sugestões de métodos de estudo e técnicas de memorização. - Estratégias para a Prova: Orientações sobre gestão de tempo e abordagem de questões. - Bem-estar e Motivação: Conteúdos sobre gestão de stress, sono e alimentação.
6. Disponibilizar Recursos Adicionais	<p>Redação: Plataforma para redação com temas atuais e correção detalhada.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Comunidade e Fórum: Espaço para interação entre estudantes. - Tutoria Online: Acesso a tutores e professores para tirar dúvidas em tempo real.
7. Incentivar com Gamificação	<ul style="list-style-type: none"> - Sistema de Recompensas: Pontos e medalhas por completar tarefas. - Desafios e Competições: Desafios semanais e competições entre usuários. - Ranking: Classificação dos usuários por desempenho.
8. Garantir Acessibilidade e Personalização	<ul style="list-style-type: none"> - Interface Personalizável: Opções para ajustar a aparência e funcionalidades. - Acessibilidade: Ferramentas para tornar o app acessível para pessoas com deficiência.

Fonte: Os autores, 2024

6 ASPECTOS ESTRATÉGICOS

Neste capítulo será abordado todo o estudo estratégico do projeto para uma boa inserção no mercado.

6.1 CANVAS

Para MARTINS (2021), o Canvas de Modelo de Negócio foi desenvolvido durante a tese de doutorado do pesquisador suíço Alexander Osterwalder. Criado em 2004, o modelo rapidamente ganhou aceitação por empresas ao redor do mundo, incluindo grandes nomes como Google, Spotify e Amazon. Essa classe de “mapa” contribui para melhora da organização do projeto, que é dividido em partes do projeto de cada auxílio para a equipe, assim obtendo uma ampla visão do projeto.

Figura 11 - Canvas



Fonte: Os autores, 2024

6.2 Público-Alvo

O Projeto visa buscar principalmente pessoas, jovens do 3º ano que queiram passar no vestibular, principalmente o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), além de jovens-adultos ou adultos que estão dispostos a prestar o exame, assim utilizando a plataforma para aprendizado e se organizarem obtendo maiores chances de entrar em uma faculdade pública.

6.3 Proposta de valor

Tendo o principal objetivo de aprimorar o conhecimento, eficiência no aprendizado rápido, organização no estudo, o Appropõe o objetivo de facilitar a prática de exercitar o conhecimento, assim mostrando a evolução do estudante em toda a trajetória de estudos.

6.4 Canais de Comunicação

O público conseguirá encontrar informações sobre o site nas redes sociais, que são threads, Instagram, TikTok, o último citado como forma promocional de vídeos que explicará como funciona a nossa proposta e como nosso site funciona e suas resoluções para o estudante.

6.5 Relacionamento com o cliente

A interação entre o site e o público será aprimorada utilizando nossa rede social, passando a mensagem do nosso projeto, como propagandas dentro delas, influenciando a educação passando a mensagem do nosso site.

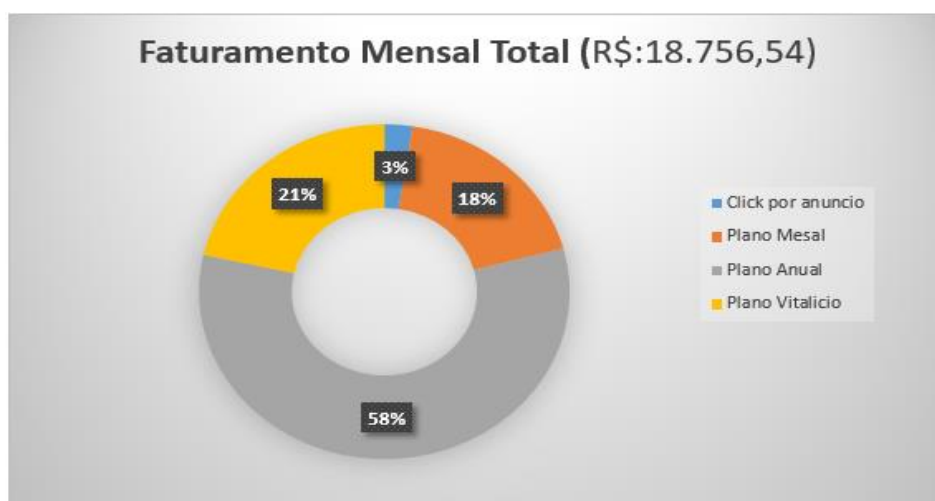
6.6 Fonte de renda

A fonte virá principalmente do número de alunos que buscam prestar vestibulares, sendo eles cerca de 2.3 milhões de indivíduos no Brasil, onde por volta de 0,1% deles sejam atingidos por nossas propagandas, logo são 2.300, com base no número de acessos, estima-se que 10% dos atingidos adquiram o plano mensal, que resulta em R\$:3.447,70 reais em mensalidade, na mesma lógica pode-se estimar que 3% das pessoas vão adquirir o plano anual que resulta em R\$:10.825,41 em anuidades, e

levando em consideração que cerca de 0,5% dos acessos possam ser escolas que buscam planos vitalícios para auxiliar seus alunos, isso dá R\$:4023,73 em planos vitalícios, o que resulta em um faturamento total de R\$:18.296,84 todos os meses com planos e R\$:460,00 em acessos às propagandas totalizando R\$:18.756,54 de faturamento mensal total

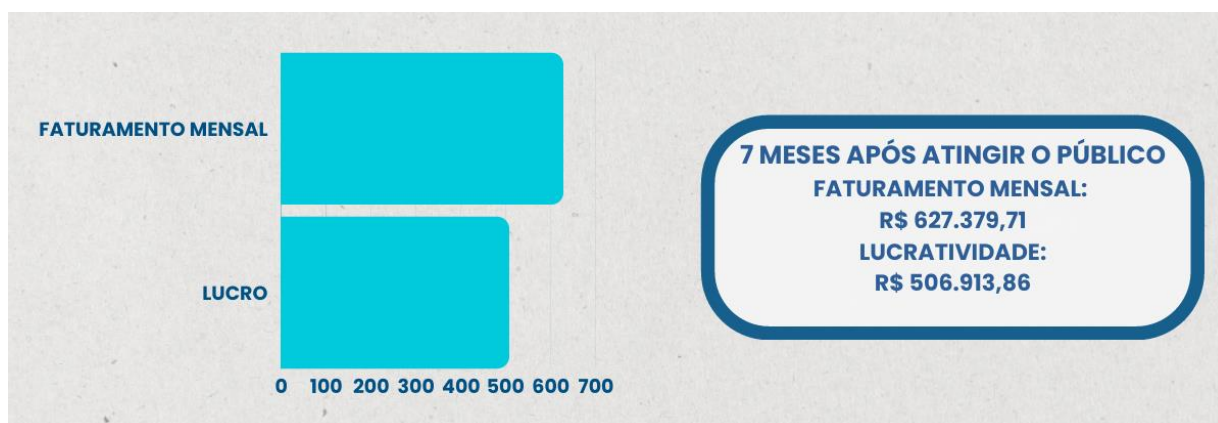
Para calcular as vendas e anúncios foram utilizados os seguintes valores:

- Click por anúncio - R\$:0,20
- Plano mensal - R\$: 14,99
- Plano anual - R\$: 156,89
- Plano vitalício - R\$: 349,89



6.6.1 Resultado Final

Com base nas informações da imagem é visualizado o resultado final no caso do projeto atingir o público alvo estimado.



6.7 Recursos necessários

Para o projeto começar e ser mantido, são necessários alguns investimentos, como:

6.7.1 Investimentos Fixos

De acordo com Carlos R. Júnior (2021) Esta é a base de cálculo para os investimentos iniciais para que a sua empresa possa funcionar. Normalmente, são investimentos em estrutura física. Exemplos: móveis, decoração, maquinário, veículos e tudo mais que envolva bens para que a sua empresa possa sair do papel.

O Approve necessitará pagar a hospedagem do site e a campanha de publicidade, com um total de R\$2027,00.

Figura 12 - Investimentos Fixos

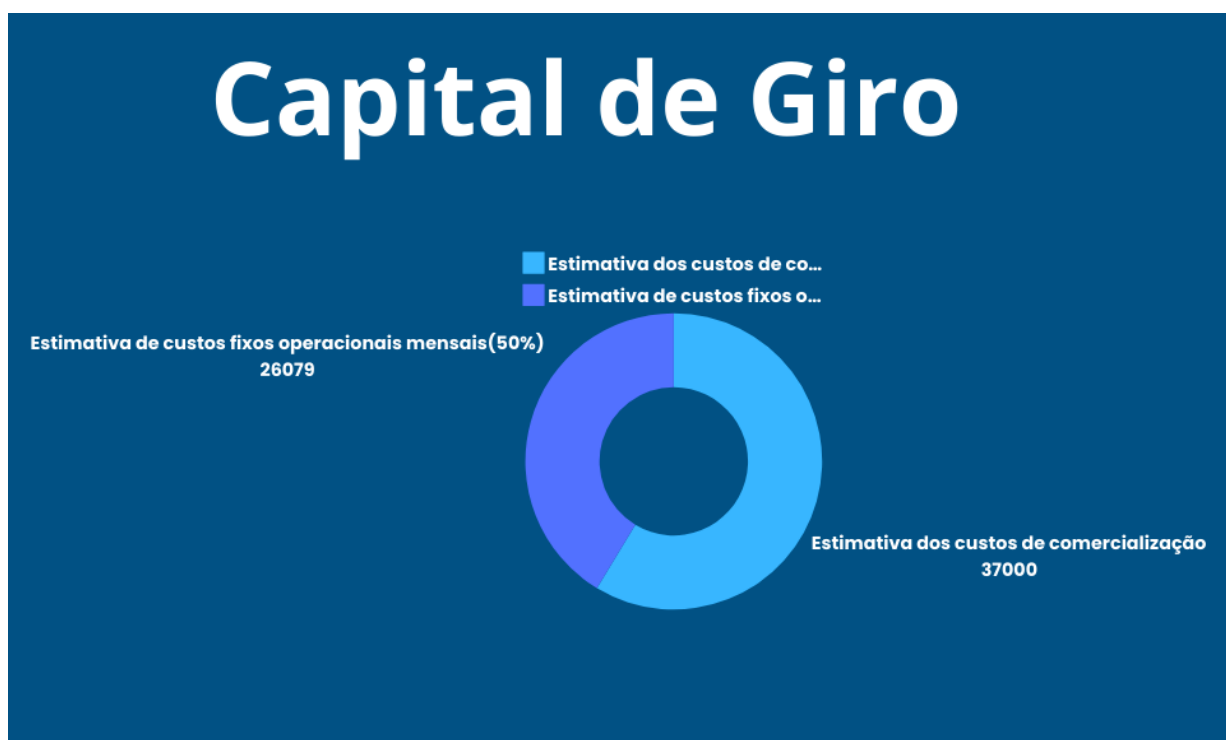


Fonte: Os autores, 2024

6.7.2 Capital de Giro

De acordo com Gularte (2023), o capital de giro da empresa são todos os recursos financeiros necessários que ela precisa para se manter operando regularmente, ou seja, é a parte do investimento total que fica reservada para o pagamento de custos e despesas ao longo do tempo. Em um período de 6 meses o Approve precisará de um capital de giro de R\$378.476,75.

Figura 13 - Capital de Giro



Fonte: Os autores, 2024

6.7.3 Investimentos Pré-Operacionais

De acordo com Raphael (2024) O investimento pré-operacional é mais uma forma de investimento inicial, mas não é voltado para a aquisição de bens, e sim para ações que deem o pontapé inicial nas operações da empresa, sendo que algumas são realizadas uma única vez, e outras são recorrentes. Fazem parte do investimento pré-operacional os gastos com a formalização da empresa, a obtenção de alvarás, o treinamento da equipe, o pagamento de um contador e o registro de marca, dentre outros. O Approve precisará de R\$70.075,00

Figura 14 - Pré-Operacionais

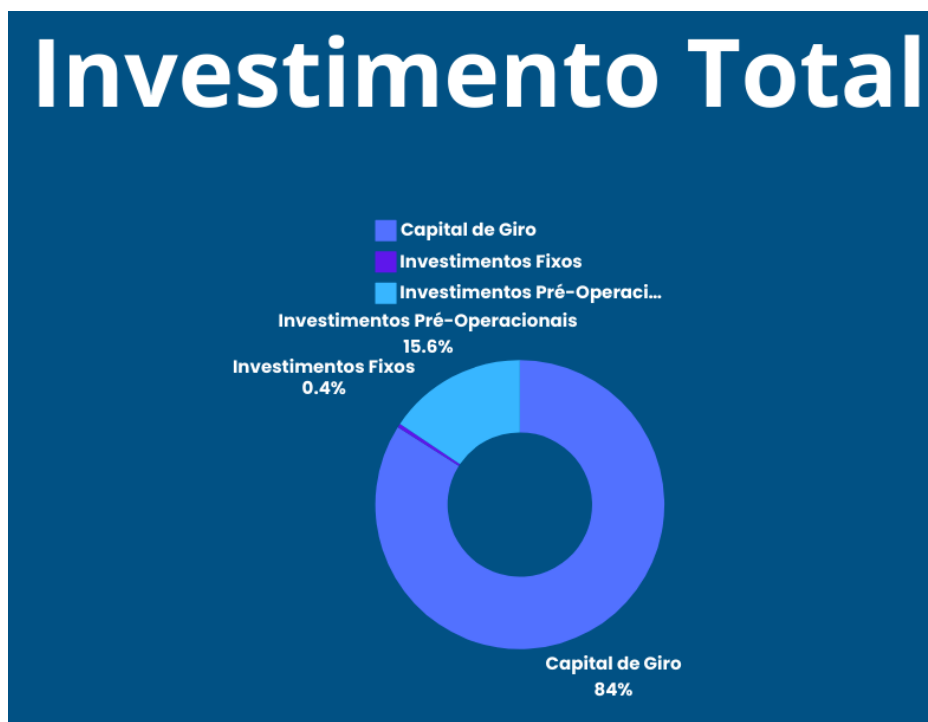


Fonte: Os autores, 2024

6.7.4 Investimento Total

É a junção de todos os valores necessários para o Approve ser criado e se manter, os valores somados são de R\$ 450.579, sendo 84% do Capital de Giro (R\$ 378.476,75), 0.4% dos Investimentos Fixos (R\$ 2.027,00) e 15,6% dos Investimentos Pré-Operacionais (R\$ 70.075,00).

Figura 15 - Investimento Total



Fonte: Os autores, 2024

6.8 Principais Atividades

Atualização do aplicativo para a correção dos possíveis Bugs, correção de conteúdo, monitorar desempenho, devolução do feedback

6.9 Estrutura de Custo

De acordo com Couto (2024) a estrutura de custos faz referência a todos os gastos, tanto fixos quanto variáveis, necessários para que um negócio possa funcionar e oferecer o produto ou serviço que se propõe ao seu público-alvo. sendo variáveis de R\$137.886,00 e fixos de R\$52.159,00.

Figura 16 - Custos Mensais



Fonte: Os autores, 2024

7 CONCLUSÃO

A defasagem da educação brasileira gera um grande impacto na sociedade, a abrupta diferença de algumas instituições de ensino em relação a outras acaba gerando uma queda significativa no rendimento e aprendizado dos estudantes.

O projeto Approve veio para auxiliar, melhorar e facilitar a caminhada acadêmica dos jovens e estudantes que estão em busca de um ensino superior. O objetivo de ajudar e acudir essas pessoas para uma boa preparação gerando bons resultados é fundamental para, futuramente, esses jovens conseguirem estudar em seus cursos almejados desde crianças.

8 REFERÊNCIAS

AGOSTINHO, Marcia Cristina Esteves. **Vista do Requisitos profissionais do estudante de engenharia de produção: uma visão através dos estilos de aprendizagem.** Publicado em 2001. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/raeel/a/8JPVHJVsjqyqVs5hSKhYdXz/?lang=pt>. Acesso em: 1 abr. 2024.

ALBUQUERQUE, Rafael Marques de; RAMOS, Daniela Karine. **Projetando aprendizagem utilizando jogos eletrônicos: análise do jogo educacional de simulação McDonald's Game.** Publicado em: 2011. Disponível em: https://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/gamesforchange/SBGames-GamesForChange-McDonalds_AlbuquerqueRamos.pdf. Acesso em: 1 abr. 2024.

BAGGIO, Claudia Carmem; COSTAS, Heloisa; BLATTMANN, Ursula. **Seleção de tipos de fontes de informação.** Publicado em: 17 junho 2016. Disponível em: <http://file:///C:/Users/LAB4/Downloads/Dialnet-SelecaoDeTiposDeFontesDeInformacao-5763754.pdf>. Acesso em: 2 abr. 2024.

BENEDETTI, T. **O papel das plataformas digitais na educação do século XXI.** Publicado em: 18/10/2023. Disponível em: <https://tutormundi.com/blog/o-papel-das-plataformas-digitais-na-educacao/#:~:text=O%20Khan%20Academy%2C%20Duolingo%20e>. Acesso em: 27/05/2024.

BENTO, Evandro. **Desenvolvimento web com PHP e MySQL.** Publicado em: 16/03/2021. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=xG2CCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=php&ots=__ZiZNEdKv&sig=R73Tk8nMso7983Zlp-HKIJMprsY#v=onepage&q=php&f=false Acesso em: 27/05/2024

CNN. **Gamificação na educação: entenda o que é, importância e como pode ser usada.** Publicado em: 22/03/2023. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/lifestyle/gamificacao-na-educacao/#:~:text=A%20gamificação%20na%20educação%20é%20uma%20aborda>

gem%20que%20utiliza%20elementos,e%20a%20atribuição%20de%20recompensas.

. Acesso em: 17 de novembro 2024.

COUTO, Marcela. **O que é estrutura de custos e como planejar uma?** Publicado em: 20/09/2024. Disponível em: <https://www.nuvemshop.com.br/blog/planejar-estrutura-de-custos-ecommerce/>. Acesso em: 18 de novembro de 2024.

CUSTÓDIO, Mônica. **Mapa da empatia: o que é e 6 passos para criar um de qualidade.** Publicado em: 19/01/2021. Disponível em: <https://www.rdstation.com/blog/marketing/mapa-da-empatia/>. Acesso em: 3/09/2024.

Cysneiros. **Análise e Síntese: quais ferramentas do Design Thinking você deve utilizar?** Publicado em: 2017. Disponível em: <https://cysneiros.com.br/analise-e-sintese-quais-ferramentas-usar/>. Acesso em: 08 setembro 2024.

FONSECA, Ana Graciela Mendes Fernandes da. **Vista do APRENDIZAGEM, MOBILIDADE E CONVERGÊNCIA: Mobile Learning com Celulares e Smartphones.** Publicado em: 2013. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/9685/6808>. Acesso em: 1 abr. 2024.

Freitas, Alessandra Aparecida; Dornellas, Danielle Vasconcellos; Belhot, Renato Vairo. **Vista do Requisitos profissionais do estudante de engenharia de produção: uma visão através dos estilos de aprendizagem.** Publicado em: 2006-04-01. Disponível em: <https://revista.feb.unesp.br/gepros/article/view/110/49>. Acesso em: 1 abr. 2024.

Gularte, Charles. **Capital de Giro: O que é, Como calcular e controlar o capital de giro da sua empresa.** Publicado em: 02/03/2023. Disponível em: <https://www.contabilizei.com.br/contabilidade-online/capital-de-giro/>. Acesso em: 17 de novembro 2024.

Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. **Enem.** Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/avaliacao-e-exames-educacionais/enem>. Acesso em: 27/05/2024.

Instituto Unibanco. **Desafios do acesso ao ensino superior no Brasil.** Publicado em: 20/04/2022. Disponível em:

<https://www.institutounibanco.org.br/conteudo/desafios-do-acesso-ao-ensino-superior-no-brasil/>. Acesso em: 21 de outubro de 2024.

Júnior, Carlos José. **Como calcular o investimento médio para abrir uma empresa?** Publicado em: 20/03/2021. Disponível em:

<https://conube.com.br/blog/investimento-inicial-de-uma-empresa/#:~:text=Investimento%20fixo,empresa%20possa%20sair%20do%20papel..>. Acesso em: 17 de novembro 2024.

LARANJA, Emerson; GOMES, Gabrielle. **Full Stack: o que é, o que faz e um Guia desta Profissão.** Publicado em: 18/09/2023. Disponível em:

<https://www.alura.com.br/artigos/full-stack>. Acesso em: 27/05/2024.

MARTINS, Wendel. **O Que é Business Model Canvas e como usar a técnica na prática?** Publicado em: 19/03/2021. Disponível em: <https://senno.ai/business-model-canvas/>. Acesso em: 3/09/2024.

MEHRA, Monika; KUMAR, Manish; MAURYA, Anjali; SHARMA, Charu; SHANU.

MERN Stack Web Development. Publicado em: 08/04/2021. Disponível em:

<http://annalsofrscb.ro/index.php/journal/article/view/7719>. Acesso em: 27/05/2024.

Ministério da Educação. **Dúvidas sobre o FIES.** Disponível em:

<https://acessounico.mec.gov.br/fies/duvidas>. Acesso em: 17 de novembro 2024.

Ministério da Educação. **Enem.** Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/avaliacao-e-exames-educacionais/enem>. Acesso em: 17 de novembro 2024.

MJV TEAM. **Design Thinking: o que são Cadernos de Sensibilização.** Publicado em: 01/02/2016. Disponível em: <https://www.mjvinnovation.com/pt-br/blog/design-thinking-que-sao-cadernos-sensibilizacao/#:~:text=Os%20cadernos%20possibilitam%20coletar%20dados,ilustrar%20a%20aplicação%20desta%20técnica..>

[sensibilizacao/#:~:text=Os%20cadernos%20possibilitam%20coletar%20dados,ilustrar%20a%20aplicação%20desta%20técnica..](https://www.mjvinnovation.com/pt-br/blog/design-thinking-que-sao-cadernos-sensibilizacao/#:~:text=Os%20cadernos%20possibilitam%20coletar%20dados,ilustrar%20a%20aplicação%20desta%20técnica..). Acesso em: 08 setembro 2024.

MJV TEAM. **Imersão Design Thinking: Como funciona esta fase?** Publicado em: 2022. Disponível em: <https://www.mjvinnovation.com/pt-br/blog/como-funciona-a-imersao-no-design-thinking/>. Acesso em: 17 novembro 2024.

MJV TEAM. **Ferramentas Para Design Thinking** Publicado em: 2021. Disponível em: <https://www.mjvinnovation.com/pt-br/design-thinking/#:~:text=O%20Card%C3%A1pio%20de%20Ideias%20%C3%A9,as%20ideias%20geradas%20no%20projeto>. Acesso em: 17 novembro 2024.

OLIVEIRA, Francisco Lindoval de; NÓBREGA, Luciano. **Evasão escolar: um problema que se perpetua na educação brasileira.** Publicado em: 25/05/2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/19/evasao-escolar-um-problema-que-se-perpetua-na-educacao-brasileira>. Acesso em: 2 abr. 2024.

PADOVANI, S.; PUPPI, M. B; SCHLEMMER, A. **Modelo descritivo para interfaces de aplicativos em smartphones.** Publicado em: 2017. Disponível em: <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/514/317>. Acesso em: 02 de abril de 2024.

PIRES, SILVA. **Enem 2022: o que explica a fuga de alunos e o esvaziamento do exame?** Publicado em: 04/12/2022. Disponível em: <https://www.dw.com/pt-br/enem-2022-o-que-explica-a-fuga-de-alunos-e-o-esvaziamento-do-exame/a-63976803>. Acesso em: 27/05/2024.

9 TERMOS DE USO E DE PRIVACIDADE

Bem-vindo à plataforma Approve. Ao utilizar nosso site e serviços, você concorda com os termos descritos abaixo. Caso não concorde com algum dos itens, pedimos que não utilize a plataforma.

9.1 Uso da Plataforma

Cadastro: Para utilizar a plataforma, o usuário deve fornecer um e-mail válido, criar uma senha, escolher um nome de usuário e, opcionalmente, adicionar uma foto de perfil. Essas informações serão usadas para compor o perfil dentro da plataforma.

Propriedade Intelectual: Todo o conteúdo disponibilizado na plataforma, incluindo mas não se limitando a textos, imagens, vídeos, e questionários, é de propriedade exclusiva do Approve e está protegido por leis de direitos autorais. É proibido o compartilhamento, reprodução ou distribuição de qualquer conteúdo da plataforma sem autorização expressa.

Desempenho e Ranking: A plataforma processa o desempenho nos questionários para gerar pontuação no ranking e estatísticas individuais. Esses dados são acessíveis apenas ao usuário e aos administradores da plataforma.

9.2 Restrições

É proibido compartilhar credenciais de acesso com terceiros.

O usuário é responsável por manter sua senha segura.

O uso da plataforma para atividades ilegais, ofensivas ou que violem direitos de terceiros é estritamente proibido.

9.3 Penalidades

O descumprimento destes termos pode resultar em advertências, suspensão ou exclusão da conta do usuário, a critério exclusivo da administração do Approve.

Política de Privacidade

A sua privacidade é importante para nós. Este documento descreve como coletamos, usamos e protegemos suas informações pessoais ao utilizar a plataforma Approve.

9.4 Informações Coletadas

Dados Pessoais: Coletamos e armazenamos o e-mail, senha, nome de usuário e foto de perfil fornecidos no cadastro.

Desempenho: Processamos dados de desempenho nos questionários para gerar estatísticas e ranking.

9.5 Uso das Informações

Os dados fornecidos são utilizados para:

Identificar o usuário dentro da plataforma.

Gerar relatórios de desempenho e estatísticas.

Enviar comunicações relacionadas à plataforma, como atualizações e informações relevantes.

9.6 Compartilhamento de Dados

Não compartilhamos suas informações pessoais com terceiros, exceto quando exigido por lei ou mediante ordem judicial.

9.7 Segurança dos Dados

Implementamos medidas de segurança para proteger seus dados contra acessos não autorizados, alterações, divulgação ou destruição.

9.8 Direitos do Usuário

Você tem o direito de:

Acessar suas informações pessoais.

Solicitar a correção de dados incorretos.

Excluir sua conta e dados pessoais armazenados na plataforma.

9.9 Alterações nesta Política

Reservamo-nos o direito de atualizar esta política de privacidade a qualquer momento. Notificaremos os usuários sobre mudanças significativas por meio de comunicados dentro da plataforma ou pelo e-mail cadastrado.