**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA**

**ETEC DA ZONA LESTE**

**NOVOTEC Desenvolvimento de Sistemas**

**Andrei Luiz Florêncio Matias**

**Danilo Costa Rodrigues**

**Gabriel da Silva Mendes**

**EASY HOURS: site para contabilização de horas extracurriculares.**

**São Paulo**

**2023**

**Andrei Luiz Florêncio Matias**

**Danilo Costa Rodrigues**

**Gabriel da Silva Mendes**

**EASY HOURS: site para contabilização de horas extracurriculares.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da ETEC da Zona Leste, orientado pelo professor Jeferson Roberto de Lima, como requisito parcial para a obtenção do título de técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

**São Paulo**

**2023**

Resumo

O P-TECH é um programa de parcerias entre empresas e escolas globais que busca fornecer aos estudantes acesso às demandas do mercado de trabalho e a rápida adaptação a ele. Na ETEC da Zona Leste, o programa oferece atividades para o desenvolvimento profissional dos alunos, como cursos, criação de apresentações e currículos. Todas essas atividades são contabilizadas para uma meta anual de horas que o aluno deve ter. O objetivo do projeto é criar um sistema web que facilite o gerenciamento das horas por parte do aluno, e otimize o tempo dos coordenadores ao ter que corrigir alguma atividade ou fazer algum relatório. O sistema permitirá que os alunos vejam e entreguem suas atividades do programa P-TECH, além de enviarem reclamações aos coordenadores. Os coordenadores, por sua vez, poderão atribuir tarefas aos alunos, corrigi-las, adicionar horas extras e gerar relatórios de desempenho individual. O sistema será desenvolvido utilizando tecnologias como HTML, CSS, TailwindCSS, JavaScript, React, Next.js, MySQL e Prisma ORM. Durante a fase de planejamento e documentação, foram utilizados diagramas da Linguagem de Modelagem Unificada (UML).

**Palavras-chave:** Site. Horas. P-TECH. Gerenciamento.

Abstract

P-TECH is a partnership program between global companies and schools that aims to provide students with access to the demands of the job market and enable them to quickly adapt to it. At ETEC Zona Leste, the program offers activities for students’ professional development, such as courses, creating presentations, and resumes. All these activities are recorded to meet the student's annual hour target. The project's objective is to create a web system that simplifies hour management for students and optimizes coordinators' time when correcting activities or generating reports. The system will allow students to view and submit their P-TECH program activities, as well as send complaints to coordinators. Coordinators, in turn, will be able to assign tasks to students, review them, add extra hours, and generate individual performance reports. The system will be developed using technologies such as HTML, CSS, TailwindCSS, JavaScript, React, Next.js, MySQL and Prisma ORM. During the planning and documentation phase, Unified Modeling Language (UML) diagrams were used.

**Keywords:** Site. Hours. P-TECH. Management.

LISTA DE FIGURAS

[Figura 1 — Exemplo de sintaxe HTML com uma tag com conteúdo 11](#_Toc139396578)

[Figura 2 — Exemplo de sintaxe HTML com uma tag vazia 11](#_Toc139396579)

[Figura 3 — Exemplo da estrutura básica HTML 12](#_Toc139396580)

[Figura 4 — Exemplo de código HTML para a criação de um formulário 13](#_Toc139396581)

[Figura 5 — Resultado do código da Figura 4 13](#_Toc139396582)

[Figura 6 — Exemplo de atributos HTML 14](#_Toc139396583)

[Figura 7 — Sintaxe CSS 15](#_Toc139396584)

[Figura 8 — Exemplo de estilização CSS 17](#_Toc139396585)

[Figura 9 — Resultado da estilização 18](#_Toc139396586)

[Figura 10 — Exemplo de código Javascript 19](#_Toc139396587)

[Figura 11 — Exemplo de estilização com Tailwind 20](#_Toc139396588)

[Figura 12 — Exemplo de formulário em React 20](#_Toc139396589)

[Figura 13 — Exemplo da estrutura de um banco de dados 21](#_Toc139396590)

[Figura 14 – Exemplo da codificação do banco de dados no MySQL 22](#_Toc139396591)

[Figura 15 — Diagrama de Caso de Uso da aplicação 24](#_Toc139396592)

[Figura 16 — Diagrama de Classe do projeto 26](#_Toc139396593)

[Figura 17 — Diagrama de Sequência Login Usuário 27](#_Toc139396594)

[Figura 18 — Diagrama de Sequência Criar Aluno 27](#_Toc139396595)

[Figura 19 — Diagrama de Sequência Apagar Aluno 28](#_Toc139396596)

[Figura 20 — Diagrama de Sequência Atualizar Aluno 28](#_Toc139396597)

[Figura 21 — Diagrama de Sequência Visualizar Aluno 29](#_Toc139396598)

[Figura 22 — Diagrama de Sequência Visualizar Horas Aluno 29](#_Toc139396599)

[Figura 23 — Diagrama de Sequência Criar Atividade 30](#_Toc139396600)

[Figura 24 — Diagrama de Sequência Apagar Atividade 30](#_Toc139396601)

[Figura 25 — Diagrama de Sequência Atualizar Atividade 31](#_Toc139396602)

[Figura 26 — Diagrama de Sequência Visualizar Atividade 31](#_Toc139396603)

[Figura 27 — Diagrama de Sequência Visualizar Atividade Aluno 32](#_Toc139396604)

[Figura 28 — Diagrama de Sequência Enviar Atividade 32](#_Toc139396605)

[Figura 29 — Diagrama de Sequência Corrigir Atividade 33](#_Toc139396606)

[Figura 30 — Diagrama de Sequência Gerar Relatório de Desempenho 33](#_Toc139396607)

[Figura 31 — Diagrama de Sequência Criar Reclamação 34](#_Toc139396608)

[Figura 32 — Diagrama de Sequência Visualizar Reclamação 34](#_Toc139396609)

[Figura 33 — Diagrama de Atividade Visualizar reclamação 35](#_Toc139396610)

[Figura 34 — Diagrama de Atividade Visualizar horas 35](#_Toc139396611)

[Figura 35 — Diagrama de Atividade Visualizar horas por turma 36](#_Toc139396612)

[Figura 36 — Diagrama de Atividade Visualizar horas gerais 36](#_Toc139396613)

[Figura 37 — Diagrama de Atividade Visualizar atividades 37](#_Toc139396614)

[Figura 38 — Diagrama de Atividade Visualizar atividade do aluno 37](#_Toc139396615)

[Figura 39 — Diagrama de Atividade Visualizar alunos 38](#_Toc139396616)

[Figura 40 — Diagrama de Atividade Responder reclamações 38](#_Toc139396617)

[Figura 41 — Diagrama de Atividade Login 39](#_Toc139396618)

[Figura 42 — Diagrama de Atividade Gerar relatório de desempenho 40](#_Toc139396619)

[Figura 43 — Diagrama de Atividade Excluir atividade 41](#_Toc139396620)

[Figura 44 — Diagrama de Atividade Excluir aluno 41](#_Toc139396621)

[Figura 45 — Diagrama de Atividade Enviar atividade 42](#_Toc139396622)

[Figura 46 — Diagrama de Atividade Criar reclamação 43](#_Toc139396623)

[Figura 47 — Diagrama de Atividade Criar atividade 44](#_Toc139396624)

[Figura 48 — Diagrama de Atividade Corrigir atividade 45](#_Toc139396625)

[Figura 49 — Diagrama de Atividade Cadastrar aluno 46](#_Toc139396626)

[Figura 50 — Diagrama de Atividade Visualizar atividade 47](#_Toc139396627)

[Figura 51 — Diagrama de Atividade Alterar aluno 48](#_Toc139396628)

[Figura 52 — Diagrama de Atividade Acrescentar horas 49](#_Toc139396629)

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

Cascading Style Sheets (CSS)

EMR (Electronic Medical Record)

HyperText Markup Language (HTML)

International Business Machines (IBM)

Object Relational Mapper (ORM)

Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados (SGBD)

Structured Query Language (SQL)

Unified Model Language (UML)

SUMÁRIO

[1 INTRODUÇÃO 9](#_Toc138782295)

[2 REFERENCIAL TEÓRICO 10](#_Toc138782296)

[2.1 Embasamento 10](#_Toc138782297)

[2.2 Tecnologias utilizadas 10](#_Toc138782298)

[2.2.1 HTML 11](#_Toc138782299)

[2.2.1.1 Sintaxe 11](#_Toc138782300)

[2.2.1.2 Estrutura de um arquivo HTML 12](#_Toc138782301)

[2.2.1.3 Atributos 14](#_Toc138782302)

[2.2.2 CSS 14](#_Toc138782303)

[2.2.2.1 Sintaxe 15](#_Toc138782304)

[2.2.2.2 Cascata e especificidade 15](#_Toc138782305)

[2.2.3 JavaScript 18](#_Toc138782306)

[2.2.3.1 Variáveis 18](#_Toc138782307)

[2.2.3.2 Funções 18](#_Toc138782308)

[2.2.4 TailwindCSS 19](#_Toc138782309)

[2.2.5 React 20](#_Toc138782310)

[2.2.6 Next.js 21](#_Toc138782311)

[2.2.7 MySQL 21](#_Toc138782312)

[2.2.8 Prisma ORM 22](#_Toc138782313)

[3 DESENVOLVIMENTO 22](#_Toc138782314)

[3.1 Requisitos 22](#_Toc138782315)

[3.2 Diagrama de Casos de Uso 23](#_Toc138782316)

[3.3 Diagrama de Classe 24](#_Toc138782317)

[3.4 Diagramas de Sequência 26](#_Toc138782318)

[3.5 Diagramas de Atividade 34](#_Toc138782319)

[4 CONSIDERAÇÕES FINAIS 51](#_Toc138782320)

[REFERÊNCIAS 52](#_Toc138782321)

# INTRODUÇÃO

O P-TECH é um programa que realiza parcerias entre empresas e escolas do mundo todo, fazendo com que os estudantes tenham acesso a demanda do mercado de trabalho e se adaptem rapidamente. Na ETEC da Zona Leste, o programa fornece atividades para desenvolver o aluno profissionalmente. Os alunos fazem cursos, criam apresentações, currículos e um perfil profissional. Todas essas atividades são contabilizadas para uma meta anual de horas que o aluno deve ter.

As empresas estão sempre tentando melhorar a eficiência de suas operações [...]. Das ferramentas de que os administradores dispõem, as tecnologias e os sistemas de informação estão entre as mais importantes para atingir altos níveis de eficiência e produtividade nas operações [...]. (Laudon e Laudon, 2014, p.11).

Como um sistema web pode auxiliar na gestão administrativa das horas extracurriculares?

O objetivo do projeto é criar um sistema web que facilite o gerenciamento das horas de cada aluno, otimizando o tempo dos coordenadores do programa e dos alunos, para que a entrega e a visualização das atividades não sejam um problema.

O projeto consiste num sistema que permitirá ao aluno ver e entregar atividades relativas ao P-TECH, e enviar reclamações aos coordenadores. Os coordenadores poderão atribuir as atividades do programa aos alunos, corrigir as atividades, acrescentar horas para os alunos e gerar relatórios de desempenho de um aluno. Para isso, serão usadas as seguintes tecnologias: HyperText Markup Language (HTML), Cascading Style Sheets (CSS), TailwindCSS, JavaScript, React, Next.js, MySQL, Prisma ORM. Durante a fase de planejamento e documentação, recorremos também aos diagramas da Linguagem de Modelagem Unificada (UML).

# REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo será abordado o processo de criação do projeto. O desenvolvimento consiste na documentação dos diagramas e das tecnologias usadas no projeto, e ilustrações das telas da aplicação.

## Sistema de Gerenciamento de Informações

Um sistema de gerenciamento de informações é um meio de fornecer informações rápidas, precisas e úteis, possibilitando uma gestão estruturada e melhorando o processo de tomada de decisões pelos administradores (BAZZOTTI e GARCIA, 2000).

O programa P-TECH desenvolvido pela IBM, necessita de um sistema de gerenciamento das horas extracurriculares dos alunos, devido à alta demanda de dados de diferentes turmas e instituições, para que se possa ter o controle de quais atividades foram aplicadas, quando foram atribuídas e entregues, quais alunos devem executá-la e o valor de cada atividade no planejamento de horas do programa.

Para solucionar a falta de um sistema que aproxime os alunos aos coordenadores do programa, o sistema a ser desenvolvido junta funcionalidades que possibilitam um melhor gerenciamento para ambos os lados. Para os coordenadores, são disponibilizadas ferramentas que auxiliam na gestão dos alunos. Por outro lado, os alunos têm uma melhor forma de se organizar, tendo em vista as informações disponibilizadas, como a situação das horas cumpridas e pendentes para o ano letivo da turma.

## Tecnologias utilizadas

Neste capítulo serão abordadas as tecnologias que foram usadas no desenvolvimento do projeto.

### HTML

Segundo Patel (2023), o HTML É uma linguagem de programação que dita como o seu navegador web deve ler uma página da internet. De acordo com Flatschart (2011), hipertexto é um documento formado por blocos de informação, ligados por *links*. Para deixar o texto da página semântico, o HTML utiliza marcação para exibir textos e imagens na tela do usuário através de *tags*.

#### Sintaxe

Segundo Patel (2023), *tags* HTML representam os diferentes tipos de elementos da página, e elas são cercadas por parênteses angulares com o nome da *tag*. As Figuras 1 e 2 mostram como são as *tags* simples e vazias no HTML.

Figura — Exemplo de sintaxe HTML com uma tag com conteúdo

Texto

Descrição gerada automaticamente com confiança baixaFonte: do próprio autor, 2023

Figura — Exemplo de sintaxe HTML com uma tag vazia

Texto, Logotipo, nome da empresa

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

#### Estrutura de um arquivo HTML

Todo arquivo HTML possui uma estrutura base que define as configurações da página e a hierarquia dos elementos. De acordo com Pedroso (2007), a estrutura principal de um documento HTML possui o cabeçalho e o corpo como partes fundamentais. A seguir, a Figura 3 mostra a estrutura básica de um documento HTML.

Figura — Exemplo da estrutura básica HTML

Texto

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

* *DOCTYPE*: É uma declaração que diz ao navegador qual versão do HTML será usada.
* Elemento raiz: o “<html>” é o elemento raiz da página. Ele envolve todos os elementos do site.
* *Head*: é o cabeçalho, onde ficam todas as configurações da página, como a disponibilidade de caracteres, descrição do site, entre outros.
* *Body*: no “<body>” está todo o conteúdo que será visível para o usuário.

As Figuras 4 e 5 mostram como seria um formulário em HTML.

Figura — Exemplo de código HTML para a criação de um formulário

Texto

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

Figura — Resultado do código da Figura 4

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

* *Header*: é uma tag semântica que representa o cabeçalho da página, com o título e barra de navegação.
* H1: é o título principal do site, ou seja, só pode haver apenas um por página.
* *Main*: essa tag representa o conteúdo principal do site, ou seja, todo o conteúdo que se relaciona com o tópico principal da página.
* *Form*: representa uma seção do documento direcionado ao envio de informações do usuário para um servidor web.
* *Input*: é usado para receber dados do usuário.
* *Button*: Representa um botão clicável, geralmente usados para o envio ou limpeza das informações do usuário.
* *Footer*: Representa o rodapé da página, contendo informações adicionais sobre o autor, direitos autorais, links e contato.

#### Atributos

Os elementos HTML possuem atributos, que são conjuntos de propriedade e valor que geralmente alteram o comportamento do elemento ou adicionam conteúdo nele.

“Dentro de cada atributo é indicado um valor que pode ser textual, numérico ou booleano.” (FLATSCHART, 2011, p. 43).”

A Figura 6 mostra sintaxe dos atributos HTML.

Figura — Exemplo de atributos HTML

Linha do tempo

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

### CSS

“CSS ou *Cascading Style Sheet* é uma linguagem voltada para a criação de folhas de estilos em páginas web.” (SCHEIDT, 2015).

Enquanto o HTML definirá o conteúdo da página, o CSS definirá o estilo da mesma, como fontes, cores, animações e localização dos elementos.

#### Sintaxe

O CSS é aplicado no HTML através de seletores, que são formas de o CSS selecionar o elemento HTML que será estilizado.

“Uma regra CSS é composta de duas partes: o *seletor* e a *declaração*. A declaração compreende uma *propriedade* e um *valor*.” (SILVA, 2012).

A seguir, a figura 7 mostra um exemplo da sintaxe do CSS.

Figura — Sintaxe CSS

Logotipo, nome da empresa

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

#### Cascata e especificidade

O *Cascading* de CSS significa Cascata, e indica que o código sempre será interpretado de cima para baixo, ou seja, se um parágrafo for estilizado mais de uma vez em um arquivo, a estilização que estiver após a outra prevalecerá. Mas, ao usar diferentes tipos de seletores, a cascata pode ser quebrada. Por exemplo, se o parágrafo foi estilizado através do seu atributo de identificação única (ID), essa estilização prevalecerá sobre a maioria das estilizações, exceto estilização *inline*.

Segundo (SCHEIDT, 2015), a ordem seguida pelo CSS é:

1. Estilos *inline*.
2. Seletores por ID.
3. Seletores por classe.
4. Demais seletores.

As Figuras 8 e 9 mostram um exemplo CSS, estilizando o formulário feito anteriormente.

Figura — Exemplo de estilização CSS

Texto

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

Figura — Resultado da estilização

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

### JavaScript

Segundo Fortes e Grillo (2008), o Javascript é uma linguagem de programação de propósito geral, dinâmica e possui características do paradigma de orientação a objetos.

Enquanto o HTML (Hypertext Markup Language) determina qual será o conteúdo da página e o CSS (Cascading Style Sheets) determina como esse conteúdo será visto, o JavaScript determina como o conteúdo vai interagir com o usuário.

“JavaScript foi criada pela NetScape em parceria com a Sun Microsystems, com a finalidade de fornecer um meio de adicionar interatividade a uma página web.” (SILVA, 2010).

#### Variáveis

“Assim como as propriedades que armazenam dados sobre os objetos, é possível com JavaScript a utilização das variáveis que têm a finalidade de armazenar temporariamente informações como textos, valores, datas, entre outros.” (LIMA, 2006).

#### Funções

Funções são blocos de códigos que serão usados mais de uma vez em seu código. Uma função apenas é executada quando é chamada no código, e permite que o código seja fragmentado em vários pedaços, facilitando o entendimento e a manutenção do sistema.

De acordo com SILVA (2010), uma vez que a função está criada, com nome ou uma variável para representá-la, é possível usá-la em qualquer parte do programa, sem precisar repetir o código da função.

A Figura 10 mostra o exemplo de um código JavaScript com variáveis e funções.

Figura — Exemplo de código Javascript

Tela de computador com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

### TailwindCSS

“Tailwind CSS é um framework CSS (Cascading Style Sheets) com classes predefinidas que você pode usar para construir e projetar páginas web diretamente na sua marcação.” (Abba, 2022).

Imagine que em um projeto exista uma estilização que será usada várias vezes no código, ao invés de colocar essa estilização toda vez que ela for usada, torna-se mais prático criar uma única classe CSS para aquela estilização, e é isso que o Tailwind faz.

A Figura 11 mostra a estilização do formulário com *TailwindCSS*.

Figura — Exemplo de estilização com Tailwind

Texto

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

### React

Segundo Lopes (2023), o React é uma biblioteca Javascript utilizado para a criação de interfaces do usuário.

“As ferramentas da biblioteca foram criadas baseadas nas mais modernas técnicas de desenvolvimento *frontend*. [...] é uma das mais, senão a mais, popular das bibliotecas JavaScript existentes” (Silva, 2021, p.37).

A Figura 12 mostra o exemplo de um simples componente em React.

Figura — Exemplo de formulário em React

Texto

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

### Next.js

De acordo com Marchiori (2023), o Next.js é um *framework* React, que adiciona algumas funcionalidades à biblioteca, como *server-side rendering*, geração de páginas estáticas, roteamento, *fast refresh* e otimização de imagens.

### MySQL

De acordo com Milani (2007), o MySQL, inicialmente desenvolvido para atender a aplicações de médio e pequeno porte, é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional.

A Figura 13 mostra o exemplo de como um banco de dados é estruturado.

Figura — Exemplo da estrutura de um banco de dados

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

A figura 14 mostra como o banco é feito em um Sistema Gerenciador de Banco de Dados (SGBD).

Figura – Exemplo da codificação do banco de dados no MySQL

Uma imagem contendo Texto

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

### Prisma ORM

O Prisma é um ORM (*Object Relational Mapper*), feito com o objetivo de otimizar a conexão de aplicações com o banco de dados.

“Object-Relational Mapping (ORM), em português, mapeamento objeto-relacional, é uma técnica para aproximar o paradigma de desenvolvimento de aplicações orientadas a objetos ao paradigma do banco de dados relacional.” (UFSM, 2022)

# DESENVOLVIMENTO

Essa é a parte anterior ao processo de desenvolvimento da aplicação. Antes do desenvolvimento é necessário coletar os requisitos dos usuários e representar as suas interações com o sistema em diagramas UML.

## Requisitos

Antes da criação de qualquer diagrama, modelo ou design, é necessário coletar requisitos funcionais e não funcionais que dirão quais são as funcionalidades da aplicação e seus atores.

Requisitos funcionais do aluno:

* RF01 – O sistema deverá permitir que o aluno faça login;
* RF02 – O aluno poderá enviar atividades em arquivos;
* RF03 – O aluno poderá ver as horas que ele deve ter ao final do ano letivo;
* RF04 – O sistema deverá mostrar as horas que o aluno já possui;
* RF05 – O sistema deverá mostrar todas as atividades que o aluno precisa concluir;
* RF06 – O aluno poderá ver todas as suas atividades concluídas.

Requisitos funcionais dos coordenadores do programa:

* RF01 – O sistema deverá permitir que o coordenador faça login;
* RF02 – O coordenador poderá gerar relatórios de desempenho de um aluno;
* RF03 – O coordenador poderá ver as horas que cada aluno precisa ter ao final do ano letivo;
* RF04 – O coordenador poderá ver quantas horas cada aluno possui;
* RF05 – O sistema permitirá ao coordenador ver as atividades pendentes de cada aluno;
* RF06 – O sistema permitirá ao coordenador ver as atividades que cada aluno concluiu;
* RF07 – O coordenador poderá corrigir a atividade de cada aluno;
* RF08 – O sistema deverá permitir que o coordenador acrescente horas ao aluno;
* RF09 - O sistema deverá permitir que o coordenador remova horas do aluno.

Requisitos não funcionais do sistema:

* RNF01 – O sistema deverá melhorar a visualização das horas e atividades para os alunos e coordenadores do P-TECH;
* RNF02 – As informações dos alunos e coordenadores (senhas e tokens) devem ser protegidas;
* RNF03 – O cadastro dos alunos deverá ser feito pelo coordenador.

## Diagrama de Casos de Uso

Com os requisitos coletados, é possível adicionar as funcionalidades e os atores do sistema em um Diagrama de Caso de Uso, que vai descrever como cada usuário irá interagir com o sistema.

Figura — Diagrama de Caso de Uso da aplicação

Diagrama

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

## Diagrama de Classe

O Diagrama de Classe é utilizado para representar as entidades do sistema, seus atributos e métodos.

Figura — Diagrama de Classe do projeto

Diagrama

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

## Diagramas de Sequência

O Diagrama de Sequência permite que as interações entre os objetos do sistema sejam representadas ao longo do tempo.

Figura — Diagrama de Sequência Login Usuário

Gráfico, Gráfico de caixa estreita

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Sequência Criar Aluno

Diagrama

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Sequência Apagar Aluno

Diagrama

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Sequência Atualizar Aluno

Diagrama

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Sequência Visualizar Aluno

Diagrama

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Sequência Visualizar Horas Aluno

Diagrama

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Sequência Criar Atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Sequência Apagar Atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Sequência Atualizar Atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Sequência Visualizar Atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Sequência Visualizar Atividade Aluno

Diagrama

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Sequência Enviar Atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Sequência Corrigir Atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Sequência Gerar Relatório de Desempenho

Diagrama

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Sequência Criar Reclamação

Diagrama

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Sequência Visualizar Reclamação

Diagrama

Descrição gerada automaticamenteFonte: do próprio autor, 2023

## Diagramas de Atividade

Com os Diagramas de Atividade, é possível descrever as etapas sequenciais e paralelas do sistema, incluindo atividades, decisões, bifurcações e junções.

Figura — Diagrama de Atividade Visualizar reclamação

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Atividade Visualizar horas

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Atividade Visualizar horas por turma

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Atividade Visualizar horas gerais

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Atividade Visualizar atividades

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Atividade Visualizar atividade do aluno

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Atividade Visualizar alunos

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Atividade Responder reclamações

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Atividade Login

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Atividade Gerar relatório de desempenho

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Atividade Excluir atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Atividade Excluir aluno

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Atividade Enviar atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Atividade Criar reclamação

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Atividade Criar atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Atividade Corrigir atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Atividade Cadastrar aluno

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Atividade Visualizar atividade

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Atividade Alterar aluno

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

Figura — Diagrama de Atividade Acrescentar horas

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Fonte: do próprio autor, 2023

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

O sistema desenvolvido tem como intenção auxiliar e automatizar o gerenciamento das horas extracurriculares do programa P-TECH, e para que esse objetivo fosse atingido, foram feitas diversas pesquisas referentes às possibilidades de controle de horas e gerenciamento dos alunos.

O sistema web visa melhorar a organização, gerando assim mais engajamento por parte dos alunos; apresentar uma transparência no processo de registro das horas extracurriculares, entre outros aspectos que contribuam para o sucesso do programa. Alguns dos resultados esperados incluem maior agilidade no gerenciamento das horas extracurriculares, redução de erros, otimização do tempo dos coordenadores e mentores, entre outros aspectos relevantes para o programa.

Apesar das pesquisas realizadas e das expectativas positivas, ainda existe a possibilidade de existirem limitações no sistema, uma vez que ele ainda não foi de fato aplicado. São necessários alguns testes e validações para comprovar sua prestabilidade. Também é possível que haja implementações de recursos adicionais e mudanças com base em feedbacks de possíveis usuários.

Deixamos aqui, o nosso incentivo à adoção do sistema proposto para gerenciamento do P-TECH. A implementação do projeto pode ser muito benéfica para o sucesso do programa e desenvolvimento dos estudantes envolvidos. Esperamos que o sistema desenvolvido incentive e reforce a importância de investir em soluções tecnológicas que facilitem a administração.

Por fim, os agradecimentos aos coordenadores, mentores, professores, colegas de classe, e claro, à IBM e todos os envolvidos no programa P-TECH.

REFERÊNCIAS

ABBA, Ihechikara. **Como Usar o Tailwind CSS para Desenvolver Rapidamente os Sites da Snazzy.** [S.l.]. Kinsta, 2022. Disponível em: https://kinsta.com/pt/blog/tailwind-css. Acesso em: 08 de jun. de 2023.

BAZZOTTI, C.; GARCIA, E. **A IMPORTÂNCIA DO SISTEMA DE INFORMAÇÃO GERENCIAL NA GESTÃO EMPRESARIAL PARA TOMADA DE DECISÕES**. Ciências Sociais Aplicadas em Revista, [S. l.], v. 6, n. 11, 2000. Disponível em: https://e-revista.unioeste.br/index.php/csaemrevista/article/view/368. Acesso em: 3 jul. 2023.

FLATSCHART, Fábio. **HTML - Embarque imediato**. 1. ed. Rio de Janeiro: BRASPORT, 2011. 256 p.

GRILLO, Filipe Del Nero; FORTES, Renata Pontin de Mattos. **Aprendendo JavaScript**. São Carlos: [*s. n.*], 2008. 47 p. Disponível em: https://repositorio.usp.br/directbitstream/4cd7f9b7-7144-40f4-bfd0-7a1d9a6bd748/nd\_72.pdf. Acesso em: 3 jul. 2023.

GUEDES, Gilleanes T.A. **UML 2 uma abordagem prática**. São Paulo: Novatec Editora, 2011. ISBN 978-85-7522-281-2.

LAUDON, Kenneth C.; LAUDON, Jane P. **Sistemas de Informação Gerenciais**. 11. ed. São Paulo: Pearson Education, 2014. 484 p. ISBN 978-85-430-0585-0.

LIMA, Adriano Gomes. **JavaScript - Aplicações Interativas para a Web**. Belo Horizonte: [s. n.], 2006.

LOPES, Michele. **React: o que é e como funciona**. [S. l.]: EBAC, 3 jul. 2023. Disponível em: https://ebaconline.com.br/blog/react-o-que-e-como-funciona. Acesso em: 3 jul. 2023.

MARCHIORI, Lucas. **Next JS: o que é, para que serve e por que usar?** [S. l.]: Trybe, 2023. Disponível em: https://blog.betrybe.com/tecnologia/next-js/. Acesso em: 3 jul. 2023.

MILANI, André. **MySQL - Guia do Programador**. São Paulo: Novatec Editora, 2007. ISBN 85-7522-10-5.

PATEL, Neil. **Códigos HTML: Do Básico ao Avançado (+Principais Tags)**. [S.l.]. NEILPATEL, 2023. Disponível em: https://neilpatel.com/br/blog/tags-html/. Acesso em: 07 de jul. de 2023.

PEDROSO, Robertha P. APOSTILA DE HTML. Niterói: PETele, 2007.

SCHEIDT, Felippe Alex. **Fundamentos de CSS: Criando Design para Sistemas Web**. 1. ed. Foz do Iguaçu: Outbox Livros Digitais, 2015. ISBN 978-85-66664-04-1.

SILVA, Maurício Samy. **Desenvolva aplicações web profissionais com uso dos poderosos recursos de estilização das CSS3**. São Paulo: Novatec Editora, 2012. ISBN 978-85-7522-797-8.

SILVA, Maurício Samy. **JavaScript - Guia do Programador: Guia completo das funcionalidades de linguagem JavaScript**. São Paulo: Novatec Editora, 2010. ISBN 978-85-7522-794-7.

SILVA, Maurício Samy. **React Aprenda Praticando: Desenvolva aplicações web reais com uso da biblioteca React e de seus módulos auxiliares**. São Paulo: Novatec Editora, 2021. 240 p. ISBN 978-65-86057-39-3.

UFSM (Rio Grande do Sul). **ORM**. Rio Grande do Sul, 23 maio 2022. Disponível em: https://www.ufsm.br/pet/sistemas-de-informacao/2022/05/23/orm. Acesso em: 4 jul. 2023.