

**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE JOÃO PESSOA - UNIPÊ
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM GESTÃO DA TECNOLOGIA DA
INFORMAÇÃO
RELATÓRIO DO PROJETO INTEGRADOR**

**Francisco de Assis Correia de Oliveira
José Ricardo Silvestre Quirino da Silva
Lucas Rafael de Oliveira Barbosa
Lucas Ribeiro de Souza
Pedro Henrique de Moraes Torres**

ESCOLA INTELIGENTE

**JOÃO PESSOA – PB
2018.1**

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	1
2 MINI CANVAS – MODELO DE NEGÓCIOS	2
3 PROTÓTIPOS DE INTERFACES.....	3
3.1 PROTÓTIPOS DE INTERFACES	4
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	5
REFERÊNCIAS	6

1. INTRODUÇÃO

Os sistemas são cada vez mais essenciais para o funcionamento da sociedade moderna, atividades rotineiras seriam consideradas verdadeiras provas de fogos sem o auxílio dos softwares. Assim como as demais áreas, o campo da educação também necessita de ferramentas que possam auxiliar os profissionais e estudantes na execução de suas atividades rotineiras, tendo como objetivo suprir essa demanda do mercado se iniciou o projeto ***Escola Inteligente***, um moderno sistema acadêmico que oferece mais praticidade para os coordenadores, professores, pais e alunos, uma vez que é dotado de diversas ferramentas que possibilitam a execução ágil de atividades corriqueiras de um ambiente escolar.

2. MODELO DE NEGÓCIOS (MINI CANVAS)

Problemas	Público alvo	Solução	Retorno financeiro	Principais custos
<ul style="list-style-type: none">• Falta de praticidade para realizar atividades de rotina acadêmica• Custos com papéis e outros materiais necessários para geração de boletins, declarações e etc• Pouca participação dos pais na vida acadêmica dos alunos• Baixa produtividade dos professores	<ul style="list-style-type: none">• Escolas de pequeno, médio e grande porte da rede privada do estado da Paraíba	<ul style="list-style-type: none">• Mais praticidade para realizar atividades rotineiras de uma escola• Redução dos custos com papéis• Maior transparência nas atividades• Maior participação dos pais na vida acadêmica dos alunos• Maior produtividade dos professores	<ul style="list-style-type: none">• O retorno financeiro se dará por meio da locação/venda do software para as instituições	<ul style="list-style-type: none">• Programadores• Hospedagem• Estações de trabalho• Energia

3. PROTOTIPAÇÃO DAS INTERFACES

Figura 1 – 4: Interface principal – módulo da coordenação

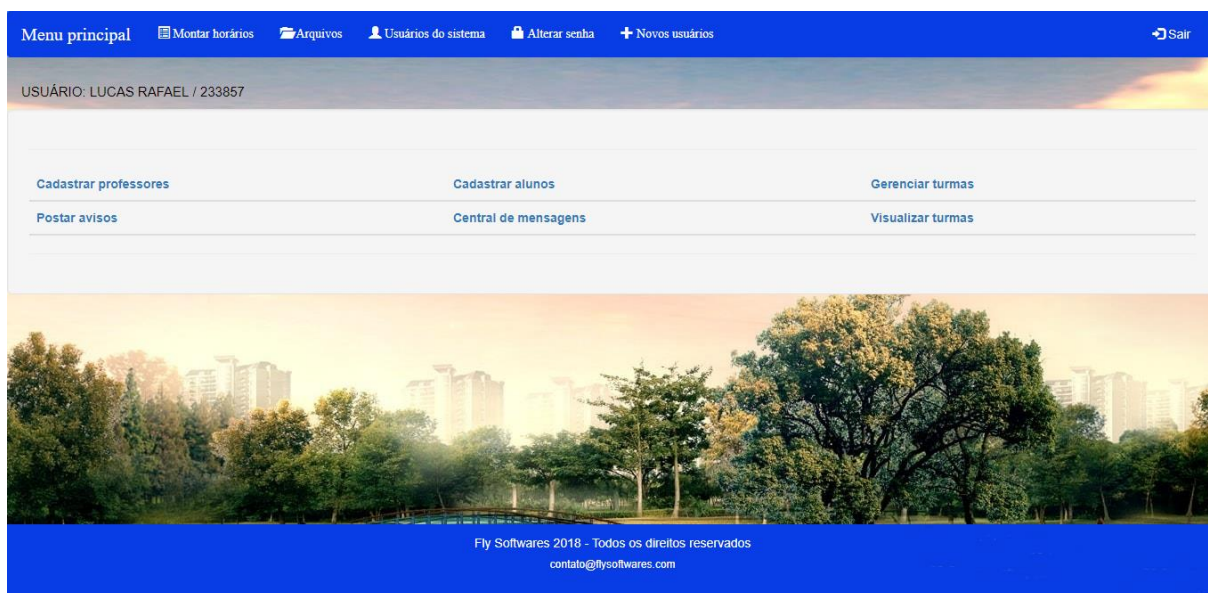


Figura 2 – 4: Usuários do sistema – módulo da coordenação

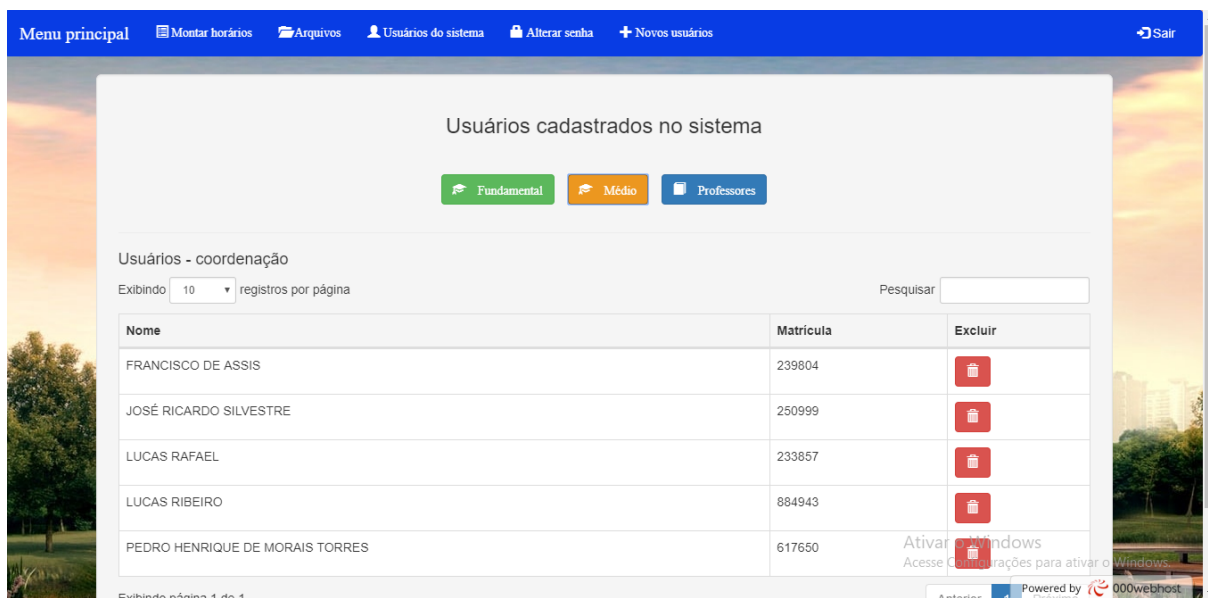


Figura 3 – 4: Usuários do sistema – módulo da coordenação

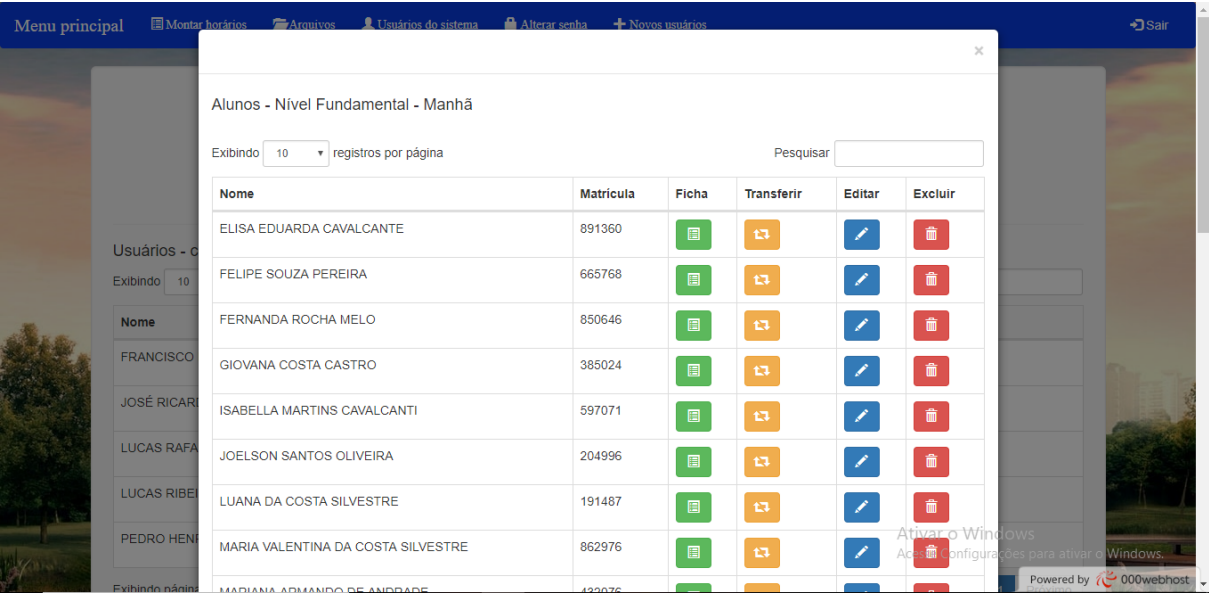
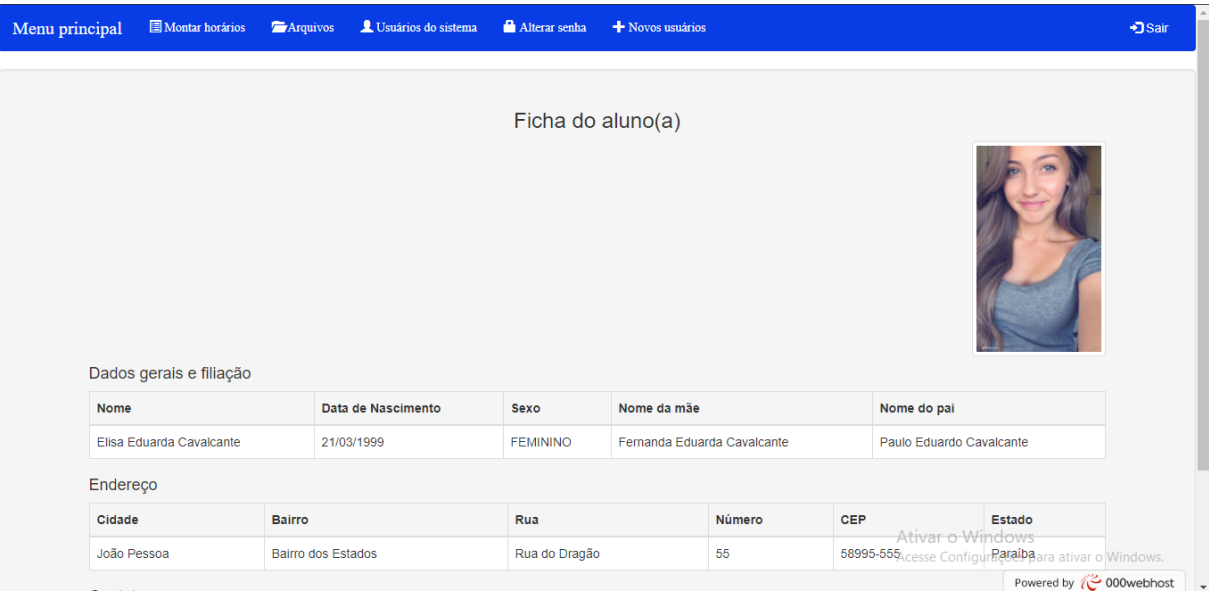


Figura 4 – 4: Usuários do sistema – módulo da coordenação



OBS: Todos os mockups podem ser conferidos no link:

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhar no projeto *Escola Inteligente* foi uma experiência incrível, pois para alguns foi o primeiro contato com este tipo de projeto, também vale ressaltar que durante a execução do mesmo, foi possível descobrir novos talentos dentro do time, uma vez que as situações adversas exigiram o aprendizado de novas habilidades.

O próximo passo agora é investir na divulgação em massa do sistema, pois uma vez que o mesmo estiver conhecido no mercado, suas chances de sucesso são enormes, já que conta com diversas ferramentas não presentes em seus concorrentes diretos.

REFERÊNCIAS

Creating professional mockups design to show off your work. 99desings.

Disponível em:

< <https://99designs.com.br/blog/tips/creating-professional-mock-ups/> >

Cidades inteligentes. Pinterest

Disponível em:

< <https://br.pinterest.com/explore/cidade-inteligente/> >