



PROJETO INTEGRADOR – STUDIA

Aplicativo para auxiliar os alunos nos estudos e entregas de atividades.

Claudia Werlich

Professora do Ensino Médio Integrado ao Técnico de Informática; Faculdade Senac Joinville
claudia.werlich@prof.sc.senac.br

Enzo Benicio Zaffaroni

Estudante do Ensino Médio Integrado ao Técnico de Informática; Faculdade Senac Joinville
enzo.zaffaroni@alunos.sc.senac.br

Lucas Merini Flores

Estudante do Ensino Médio Integrado ao Técnico de Informática; Faculdade Senac Joinville
lucas.flores@alunos.sc.senac.br

Letícia Bremen

Estudante do Ensino Médio Integrado ao Técnico de Informática; Faculdade Senac Joinville
leticia.bremen@alunos.sc.senac.br

Rafael Haintz da Silva

Estudante do Ensino Médio Integrado ao Técnico de Informática; Faculdade Senac Joinville
rafael.silva22@alunos.sc.senac.br

1 Introdução

O trabalho tem como objetivo apresentar o **Studia**, um aplicativo voltado à **organização e gerenciamento das atividades acadêmicas** de estudantes. A proposta surgiu da necessidade de auxiliar discentes que enfrentam dificuldades em administrar prazos, disciplinas e compromissos escolares, comprometendo sua produtividade e desempenho.

O Studia foi desenvolvido como um **aplicativo multiplataforma**, baseado em princípios de usabilidade e *design* intuitivo, permitindo registrar, acompanhar e concluir tarefas de forma simples e eficiente. Entre suas principais funcionalidades estão a criação e edição de atividades, categorização por cores e disciplinas, além de lembretes automáticos de prazos.

O objetivo central é **oferecer uma ferramenta tecnológica acessível que melhore a gestão do tempo e a organização dos estudos**, contribuindo para a autonomia e o engajamento dos alunos. O projeto se destaca por unir tecnologia e educação, promovendo um ambiente digital que estimula hábitos de estudo mais organizados e produtivos.

2 Metodologia de Desenvolvimento

O desenvolvimento do Studia foi orientado pelos princípios de usabilidade de Nielsen (1994), priorizando simplicidade, consistência visual e navegação intuitiva. O *design* foi construído com foco no usuário, considerando as necessidades de estudantes que buscam organizar tarefas e rotinas de forma prática.

Foram analisados aplicativos semelhantes para identificar boas práticas e oportunidades de melhoria, resultando em uma interface clara, com elementos bem distribuídos e *feedback* imediato nas interações. Assim, o Studia busca oferecer uma experiência fluida e eficiente, reduzindo a curva de aprendizado e facilitando o gerenciamento acadêmico.

3 Apresentação dos Requisitos Funcionais e Não Funcionais.

As representações a seguir descrevem os requisitos funcionais e não funcionais do aplicativo Studia, fundamentais para o planejamento e o desenvolvimento do sistema. Esses requisitos servem como base técnica para o correto funcionamento da aplicação e para a garantia da qualidade, desempenho e segurança durante sua utilização.

Tabela-1 Requisitos Funcionais do aplicativo **Studia**.

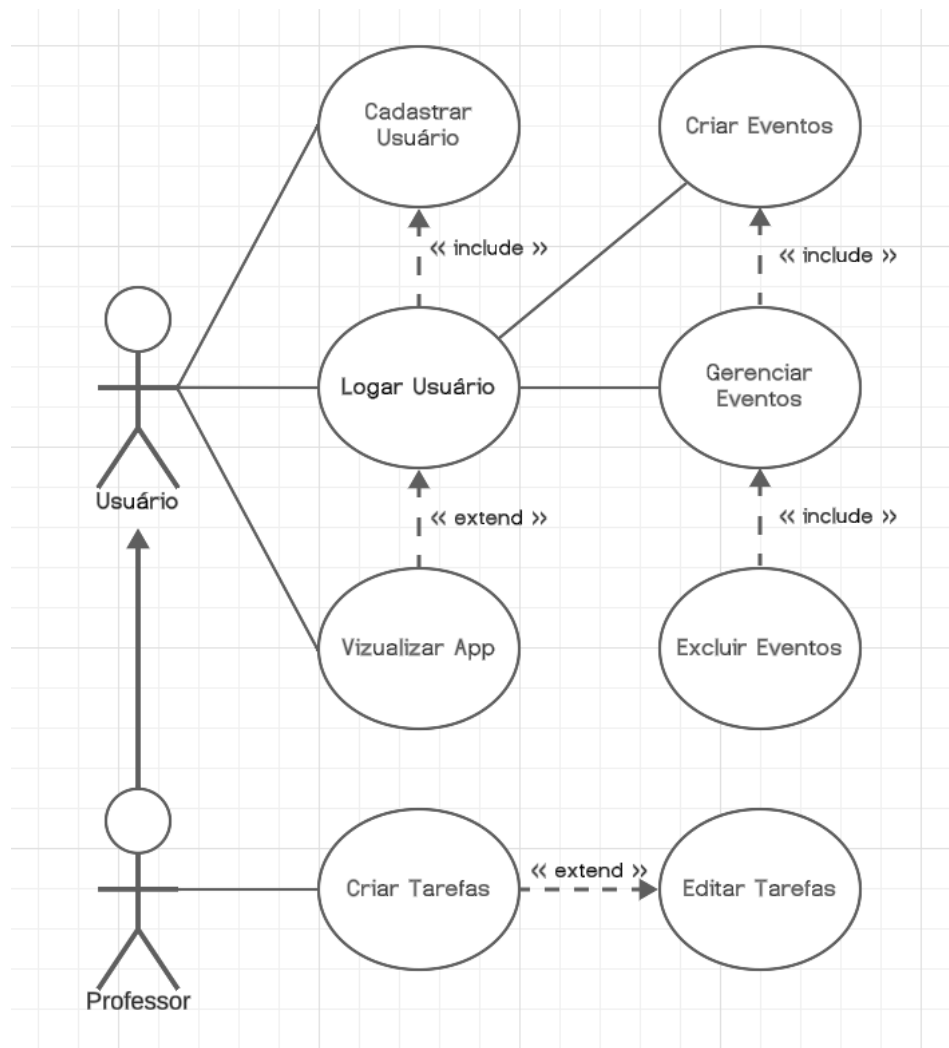
Nº	LISTA DE REQUISITO FUNCIONAIS
RF001	Gerenciamento de eventos (O usuário deve ser capaz de criar eventos, especificando detalhes como título, descrição, data, hora, local e participantes.);
RF002	Poder editar e excluir eventos;
RF003	O usuário deve poder configurar eventos recorrentes (diários, semanais, mensais, anuais);
RF004	O usuário deve poder configurar lembretes para eventos, escolhendo quanto tempo antes do evento a notificação deve ser enviada;
RF005	O usuário deve poder marcar tarefas como concluídas ou pendentes;
RF006	O aplicativo deve exigir autenticação segura (por exemplo, login com senha);
RF007	Os usuários devem poder criar e visualizar horários de aulas, incluindo matérias, professores e salas de aula;
RF008	Professores devem poder criar tarefas e deveres de casa, especificando detalhes como descrição, data de entrega e anexos;
RF009	O usuário deve se cadastrar com e-mail institucional

Tabela-2 Requisitos Não Funcionais do aplicativo **Studia**.

Nº	LISTA DE REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS
RNF001	O sistema deve responder às ações do usuário em até 2 segundos;
RNF002	O sistema deve ser capaz de suportar um aumento no número de usuários sem perda significativa de desempenho;
RNF003	O aplicativo deve ser eficiente no uso de memória e processamento para garantir uma experiência fluida em dispositivos móveis;
RNF004	O aplicativo deverá ser responsivo;
RNF005	O aplicativo deve ser fácil de atualizar para corrigir bugs, adicionar novas funcionalidades e adaptar-se a novas versões de sistema operacional;
RNF006	O sistema deve estar disponível 99% do tempo, com tempos de inatividade mínimos;
RNF007	Deve haver um sistema de backup regular dos dados para proteger contra perda de informações.

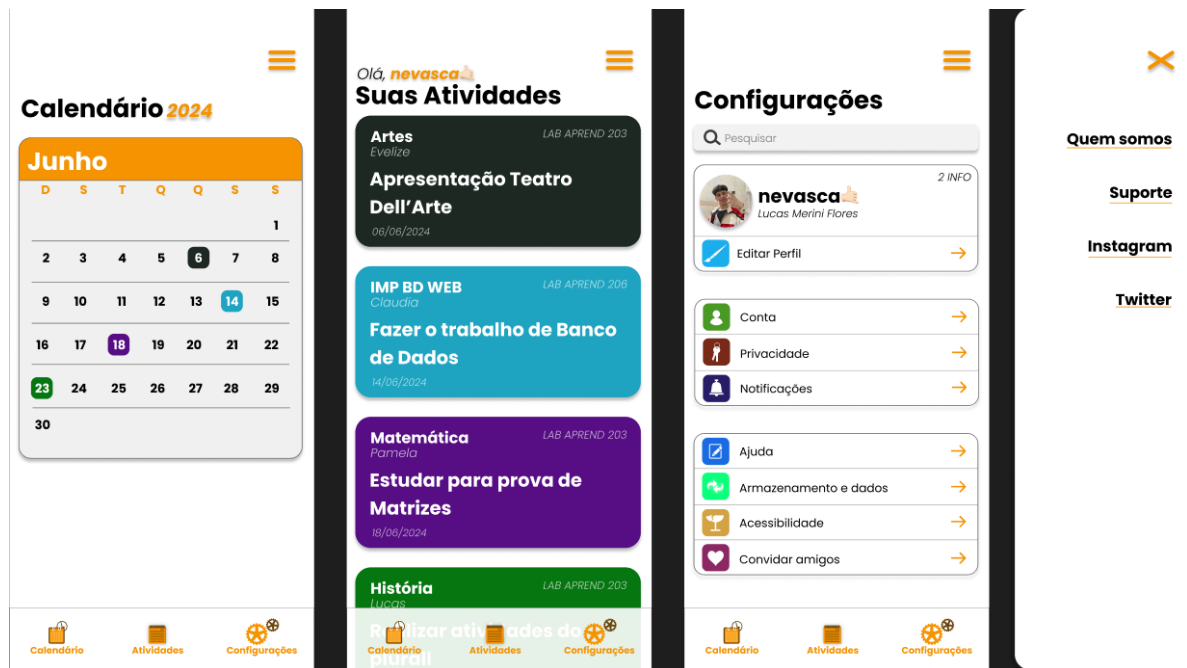
4 Estudo de Caso

O diagrama mostra que o ator Usuário pode se cadastrar, fazer *login* e visualizar o aplicativo. Após logado, ele pode gerenciar eventos, o que inclui criar e excluir eventos. Já o ator Professor pode criar tarefas e, opcionalmente, editá-las. O objetivo do sistema é facilitar o uso do aplicativo, permitindo o gerenciamento de eventos pelos usuários e o controle de tarefas pelos professores.



5 Introdução para as Figuras de Wireframes.

As imagens a seguir apresentam os **Wireframes do aplicativo Studia**, que ilustram a estrutura e o fluxo de navegação da interface. Esses modelos visuais foram desenvolvidos com o objetivo de orientar o *design* e assegurar a coerência entre a proposta funcional do sistema e a experiência do usuário.



6 Implementações Futuras

As implementações futuras do Studia contemplam quatro aprimoramentos essenciais que visam fortalecer a integração institucional, ampliar a personalização do sistema e aprimorar a experiência do usuário. Entre as melhorias previstas, destacam-se:

- Integração completa com o sistema escolar, permitindo sincronização automática de dados acadêmicos e reduzindo processos manuais.
- Aperfeiçoamento da área de configurações, oferecendo maior personalização de notificações, temas e preferências do usuário.
- Implementação de um sistema de XP, promovendo engajamento por meio da gamificação e incentivando a organização dos estudos.
- Estabelecimento da relação entre professor, aluno e instituição, possibilitando envio estruturado de atividades e melhor acompanhamento do desempenho.

7 Conclusão

O desenvolvimento do Studia permitiu a criação de uma ferramenta simples e funcional para auxiliar estudantes na organização de suas tarefas e compromissos. A aplicação cumpre seu objetivo principal ao oferecer uma interface clara e recursos essenciais para o uso diário. Mesmo em sua versão atual, o sistema já apresenta resultados positivos, e as melhorias planejadas reforçam seu potencial de crescimento. Com as futuras implementações, o Studia tende a se tornar ainda mais completo e alinhado às demandas do ambiente educacional.

Referências

- CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. *Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações*. São Paulo: Novatec, 2010.
- FACULDADE SENAC VIDEIRA. *Projeto Integrador – Processos Gerenciais*. Videira, 2025.
- GUIMARÃES, Marcelo; SILVA, Tatiana. *Design de interfaces digitais: princípios e boas práticas*. São Paulo: Editora Senac, 2021.
- MORAES, Anamaria de. *Design e emoção: o estudo da experiência do usuário*. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2015.
- NIELSEN, Jakob. *Usability engineering*. San Francisco: Morgan Kaufmann, 1994.
- POMODORO, Francesco Cirillo. *The Pomodoro Technique*. 2. ed. Berlin: FC Garage, 2018.
- PRESSMAN, Roger S. *Engenharia de software: uma abordagem profissional*. 8. ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.
- SENAC NACIONAL. *Guia de normalização de trabalhos acadêmicos*. 3. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2022.
- SOMMERVILLE, Ian. *Engenharia de software*. 10. ed. São Paulo: Pearson, 2019.
- NIELSEN, Jakob. *Usability engineering*. San Francisco: Morgan Kaufmann, 1994.

