CENTRO DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL RENATO RAMOS DA SILVA

CEDUP - LAGES-SANTA CATARINA

SCHEDULE TIME: DESENVOLVIMENTO WEB PARA AGENDAMENTO DE SALAS.

ÁREA

GABRIEL PEREIRA DE SOUZA

[MAURICIO MORAES DA SILVA](mailto:4548196063@estudante.sed.sc.gov.br)

THIAGO KOVALSKI GASPERI

LAGES SC

JULHO DE 2024

NOME

SCHEDULE TIME: DESENVOLVIMENTO WEB PARA AGENDAMENTO DE SALAS.

ÁREA

Projeto apresentado ao curso de informática como requisito para obtenção do título de técnico em informática.

Orientador (a):  Nome do (a) orientador (a)

LAGES SC

JULHO DE 2024

LISTA DE ILUSTRAÇÃO

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

MYSQL - GERENCIADOR DE BANCO DE DADOS - OPEN SOURCE

IDE - INTEGRATED DEVELOPMENT ENVIRONMENT

**SUMÁRIO**

**[1](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit" \l "heading=h.gjdgxs)****[INTRODUÇÃO](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit" \l "heading=h.gjdgxs)** [6](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit" \l "heading=h.gjdgxs)

[1.1 PROBLEMATIZAÇÃO 7](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit#heading=h.lnxbz9)

[1.2 HIPÓTESE 8](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit#heading=h.35nkun2)

[1.3 OBJETIVO GERAL 9](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit#heading=h.1ksv4uv)

[1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS 9](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit#heading=h.44sinio)

[1.5 JUSTIFICATIVA 10](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit#heading=h.2jxsxqh)

[**2** **REFERENCIAL TEÓRICO** 11](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit#heading=h.z337ya)

[2.1 TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA 11](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit#heading=h.3j2qqm3)

[*2.1.1* *Características do autismo e impacto na navegação digital* 11](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit#heading=h.1y810tw)

[2.2 PRINCÍPIOS DE DESIGN INCLUSIVO 12](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit#heading=h.4i7ojhp)

[*2.2.1* *Diretrizes para interfaces acessíveis* 12](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit#heading=h.2xcytpi)

[2.3 TECNOLOGIAS DE DESENVOLVIMENTO WEB 13](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit#heading=h.1ci93xb)

[2.3.1 HTML 13](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit#heading=h.3whwml4)

[2.3.2 CSS 13](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit#heading=h.2bn6wsx)

[**3** **METODOLOGIA** 13](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit#heading=h.qsh70q)

[3.1 Pesquisa 14](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit#heading=h.3as4poj)

[3.2 Revisão bibliográfica 14](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit#heading=h.1pxezwc)

[3.3 Análise de necessidades 14](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit#heading=h.49x2ik5)

[3.4 Desenvolvimento do protótipo 14](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit#heading=h.2p2csry)

[**4** **CONSIDERAÇÕES FINAIS** 14](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit#heading=h.147n2zr)

[**5** **REFERÊNCIAS** 15](https://docs.google.com/document/d/1-qsqzukD8BsLzR8JFpYlzqUPbro2VH85/edit#heading=h.3o7alnk)

1. **INTRODUÇÃO**

As instituições de ensino atualmente contam com estruturas cada vez maiores, possuindo inúmeras salas, laboratórios, auditórios e até mesmo consultórios, como no caso de universidades que além de oferecerem a formação superior também atendem a comunidade com atendimentos médicos de variados setores.

Dito isso, usando a escola Cedup Renato Ramos como base, formou-se a ideia da criação de um projeto Web para agendamento dos laboratórios da escola, uma vez que a mesma ainda não possui tal sistema e ainda utiliza caderno para organizar o uso destes espaços, o que muitas vezes gera confusão entre os professores.

Visando viabilizar o uso destes laboratórios de forma dinâmica e organizada,  procurando facilitar a vida dos professores, se dá a proposta do presente trabalho,  desenvolver uma página web, utilizando a IDE do Visual Studio Code, integrada com o ambiente de gerenciamento de dados do MySQL, buscando analisar quais as principais demandas e funções  necessárias para entregar uma aplicação web simples e intuitivo que satisfaça a necessidade dos usuários.

1. PROBLEMATIZAÇÃO

A problematização é a etapa do trabalho acadêmico onde o pesquisador identifica e formula o problema de pesquisa. É a questão central que o estudo pretende abordar ou resolver. A problematização define o foco do estudo e justifica a relevância da pesquisa, estabelecendo o contexto no qual a investigação se insere.

Identificação de uma lacuna ou dificuldade: A problematização parte da identificação de uma questão ou problema que ainda não foi adequadamente resolvido ou compreendido.

1. HIPÓTESE

A administração do tempo em ambientes de informática apresenta diversos obstáculos que requerem análise para que sua solução seja efetiva. Uma das questões mais frequentes é a sobreposição de horários, onde diferentes grupos ou indivíduos buscam utilizar o espaço ao mesmo tempo. Isso pode causar problemas de reserva e disputas sobre a prioridade de uso, o que pode causar insatisfação entre os usuários e ineficiência na utilização do recurso. Ademais, a falta de uniformidade nos horários de funcionamento das salas de informática pode causar confusão e dificuldades de planejamento para os usuários, especialmente em instituições com uma variedade de cursos e atividades extracurriculares.

1. OBJETIVO GERAL

A equipe tem como objetivodesenvolver um sistema de agendamento eficiente para os laboratórios de informática da escola CEDUP, visando promover a organização e a gestão eficaz das atividades acadêmicas e extracurriculares que demandam o uso desses ambientes. O projeto proposto buscará oferecer uma solução intuitiva, capaz de atender às necessidades dos alunos, professores e demais, de modo que não haja conflitos na utilização do mesmo.

1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

A equipe tem como objetivodesenvolver um sistema de agendamento eficiente para os laboratórios de informática da escola CEDUP, visando promover a organização e a gestão eficaz das atividades acadêmicas e extracurriculares que demandam o uso desses ambientes. O projeto proposto buscará oferecer uma solução intuitiva, capaz de atender às necessidades dos alunos, professores e demais, de modo que não haja conflitos na utilização do mesmo. Por padrão, os objetivos específicos são escritos em uma estrutura de tópicos.

1. JUSTIFICATIVA

Os professores que atuam em grandes instituições de ensino, necessitam ter acesso a diferentes espaços, como salas de aula, bibliotecas e laboratórios, para que possam ministrar aulas com diferentes propostas didáticas.

Sabendo disso, o desenvolvimento de uma aplicação web para agendamento de salas, com uma interface simples e intuitiva, torna-se a opção ideal para a solução deste cenário.

Com uma ferramenta dessa em mãos, os professores conseguirão se organizar com antecedência e garantir a entrega de seus conteúdos.

1. **REFERENCIAL TEÓRICO**

Será realizado uma aplicação Web com o objetivo de registrar e guardar informações de agendamentos feitos na aplicação, com total interatividade, interface intuitiva e responsividade, permitindo-o agendar eventos com agilidade e consulta-los sempre que desejado.

1. TECNOLOGIAS DE DESENVOLVIMENTO WEB
2. VS CODE

Para o desenvolvimento do projeto, primeiramente será usado o Visual Studio Code, um editor de código-fonte desenvolvido pela Microsoft para Windows, Linux e macOS. Todo projeto será realizado no VS code, o qual possui suporte para as diversas linguagens de programação utilizadas para o projeto.

1. HTML

É a linguagem padrão usada para criar e estruturar páginas da web. Ele define a estrutura e o conteúdo de uma página, utilizando uma série de "tags" ou elementos que instruem o navegador sobre como exibir o texto, imagens e outros conteúdos.

1. CSS

É uma linguagem usada para estilizar e formatar a apresentação de documentos HTML. Enquanto o HTML estrutura o conteúdo de uma página da web, o CSS define a aparência visual desse conteúdo.

1. JavaScript

É uma linguagem de programação essencial para o desenvolvimento web, usada para criar interatividade e dinamismo nas páginas da web. Ele é executado no navegador do usuário e pode alterar o conteúdo, a estrutura e o estilo das páginas web em tempo real.

1. MySql

É um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional (RDBMS) de código aberto, amplamente utilizado para armazenar, gerenciar e recuperar dados. Ele é baseado na linguagem SQL (Structured Query Language), que é o padrão para manipulação de bancos de dados relacionais, nele será armazenado todos os dados do projeto.

1. PHP

É uma linguagem de programação de código aberto, amplamente utilizada para o desenvolvimento de aplicações web dinâmicas e interativas, Foi originalmente projetado para criar páginas web dinâmicas, mas evoluiu para uma linguagem de propósito geral, embora ainda seja predominantemente usada no desenvolvimento web, no entanto, será utilizado para a conexão com o banco de dados MySql assim possibilitando criação de usuários, sessões de login, agendamentos e etc, feita diretamente da aplicação Web.

1. **METODOLOGIA**

Consiste em descrever o desenvolvimento do projeto, ou seja, apresentar todas as etapas que foram realizadas para alcançar os objetivos.

1. Pesquisa

Este projeto adota uma abordagem mista, combinando métodos qualitativos e quantitativos. A pesquisa qualitativa será usada para entender as necessidades dos usuários com Transtorno do Espectro Autista (TEA) e como essas necessidades podem ser atendidas em um ambiente digital. A pesquisa quantitativa será utilizada para medir a eficácia das soluções propostas após a implementação.

1. Revisão bibliográfica

A primeira etapa consiste em uma revisão bibliográfica aprofundada sobre acessibilidade digital, design inclusivo e as características do TEA que afetam a navegação em interfaces digitais. Essa revisão servirá para fundamentar teoricamente o desenvolvimento do site e orientar as próximas etapas do projeto.

1. Análise de necessidades

Foram realizadas entrevistas semi-estruturadas com especialistas em autismo (como psicólogos e terapeutas ocupacionais) e com cuidadores de pessoas com TEA. O objetivo é identificar as principais dificuldades enfrentadas por essas pessoas ao usar sites convencionais e determinar as características que uma interface acessível deve ter.

1. Desenvolvimento do protótipo

Com base nos dados coletados, foi desenvolvido um protótipo de site adaptado às necessidades dos usuários com autismo. O protótipo foi criado utilizando ferramentas de design de interface, como o Adobe XD ou Figma, e focado em aspectos como simplicidade, previsibilidade, e minimização de estímulos sensoriais excessivos.

1. **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O vídeo fornece uma maneira poderosa de ajudá-lo a provar seu argumento. Ao clicar em Vídeo Online, você pode colar o código de inserção do vídeo que deseja adicionar. Você também pode digitar uma palavra-chave para pesquisar online o vídeo mais adequado ao seu documento.

Para dar ao documento uma aparência profissional, o Word fornece designs de cabeçalho, rodapé, folha de rosto e caixa de texto que se complementam entre si. Por exemplo, você pode adicionar uma folha de rosto, um cabeçalho e uma barra lateral correspondentes. Clique em Inserir e escolha os elementos desejados nas diferentes galerias.

Temas e estilos também ajudam a manter seu documento coordenado. Quando você clica em Design e escolhe um novo tema, as imagens, gráficos e elementos gráficos SmartArt são alterados para corresponder ao novo tema. Quando você aplica estilos, os títulos são alterados para coincidir com o novo tema.

O vídeo fornece uma maneira poderosa de ajudá-lo a provar seu argumento. Ao clicar em Vídeo Online, você pode colar o código de inserção do vídeo que deseja adicionar. Você também pode digitar uma palavra-chave para pesquisar online o vídeo mais adequado ao seu documento.

Para dar ao documento uma aparência profissional, o Word fornece designs de cabeçalho, rodapé, folha de rosto e caixa de texto que se complementam entre si. Por exemplo, você pode adicionar uma folha de rosto, um cabeçalho e uma barra lateral correspondentes. Clique em Inserir e escolha os elementos desejados nas diferentes galerias.

Temas e estilos também ajudam a manter seu documento coordenado. Quando você clica em Design e escolhe um novo tema, as imagens, gráficos e elementos gráficos SmartArt são alterados para corresponder ao novo tema. Quando você aplica estilos, os títulos são alterados para coincidir com o novo tema.

Temas e estilos também ajudam a manter seu documento coordenado. Quando você clica em Design e escolhe um novo tema, as imagens, gráficos e elementos gráficos SmartArt são alterados para corresponder ao novo tema. Quando você aplica estilos, os títulos são alterados para coincidir com o novo tema.

1. **REFERÊNCIAS**

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. 5. ed. Arlington: American Psychiatric Publishing, 2013.

BARON-COHEN, Simon; LEE, A. P.; GILLBERG, C. *Autism: The Facts*. Oxford: Oxford University Press, 2009.

KIENTZ, Julie A.; GOODMAN, Joseph; KATZ, Shiri; MAHLER, Brian; MATTHEWS, William; HONG, Ruth; AINSLIE, H. *Designing Technology for Individuals with Autism*. In: Proceedings of the 2014 Conference on Human Factors in Computing Systems. Toronto: ACM, 2014. p. 1511-1520.

LAZAR, Jonathan; WYSOCKI, Matthew; HACKER, Carla. *Research Methods in Human-Computer Interaction*. John Wiley & Sons, 2017.

MACE, R. L.; HARDIE, G.; PLACE, J. *Accessible Environments: Toward Universal Design*. Raleigh: Center for Universal Design, 1997.

SCHERF, K. S.; BEHRENS, J.; RIEDL, K.; UHL, G. *Designing Interfaces for Individuals with Autism Spectrum Disorder*. In: Proceedings of the 2008 International Conference on Autism and Related Disorders. San Francisco: Autism Society, 2008.

W3C. *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1*. 2021. Disponível em: <https://www.w3.org/TR/WCAG21/>. Acesso em: 20 ago. 2024.

**ANEXO**

**APÊNDICE**