



Instituto Federal de Brasília

*Campus Brasília*

Tecnologia em Sistemas para Internet

## **DOCUMENTAÇÃO DO PEREGRINO SYSTEM**

Projeto Integrador 1

***Estudantes***  
Wesley Lopes

***Professores***  
Paula Felipe  
Gustavo Henrique

2025/1

## **LISTA DE ABREVIACÕES E SIGLAS**

## **LISTA DE FIGURAS**

## **LISTA DE QUADROS**

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>8</b>
1.1 Problemática	8
1.2 Objetivos de Negócio	8
1.3 Justificativa da Proposta	8
1.4 Caracterização da Organização, Setor ou Área do Objeto de Estudo	8
<b>2. GESTÃO DO PROJETO</b>	<b>9</b>
2.1 Equipe do Projeto	9
2.2 Planejamento do Projeto	9
2.3 Cronograma	9
2.4 Planejamento de Custos	9
2.5 Visão esperada da solução	9
2.6 Repositório do GitHub	9
<b>3. PESQUISA E REFERÊNCIAS</b>	<b>10</b>
3.1 Sistemas Similares	10
3.2 Quadro Comparativo entre Sistemas Similares	10
3.3 Pesquisa de Tecnologias	10
<b>4. ANÁLISE DE REQUISITOS</b>	<b>11</b>
4.1 Identificação dos Stakeholders	11
4.2 Instrumentos de Coleta e Análise dos Dados	11
4.3 Aplicação de Questionários	11
4.4 Levantamento de Requisitos	11
4.5 Requisitos Funcionais	11
4.6 Requisitos Não Funcionais	11
4.7 Diagrama de Casos de Uso Macro	11
4.8 Especificações de Casos de Uso	11
<b>5. FRONT-END</b>	<b>12</b>
5.1 Protótipos	12
5.2 Implementação do Front-End	12
<b>6. BANCO DE DADOS</b>	<b>13</b>
6.1 Modelo Entidade-Relacionamento	13
6.2 Modelo Físico do Banco de Dados	13
6.3 Dicionário de Dados	13
<b>7. BACK-END</b>	<b>14</b>
7.1 Diagrama de Classes	14
7.2 Implementação do Back-End	14
<b>8. RESULTADOS ESPERADOS</b>	<b>15</b>
<b>9. CONCLUSÃO</b>	<b>16</b>
<b>10. REFERÊNCIAS</b>	<b>17</b>

## Página Explicativa das Enumerações do Projeto Integrador

Esta página tem como finalidade apresentar a estrutura e a organização do relatório do Projeto Integrador, detalhando as enumerações (itens do sumário) utilizadas e sua correspondência com as três fases que compõem a disciplina. Essa divisão tem o objetivo de orientar o desenvolvimento do projeto de forma sequencial e integrada, garantindo que todas as etapas sejam devidamente documentadas e avaliadas.

### Projeto Integrador I – Concepção e Planejamento

Nesta fase inicial, são definidos os fundamentos e o escopo do projeto. Os itens do sumário correspondentes a essa etapa são:

- 1. INTRODUÇÃO:  
Apresenta o contexto do projeto, a problemática enfrentada, os objetivos de negócio, a viabilidade e justificativa da proposta, além da caracterização da organização ou área de estudo.
- 2. GESTÃO DO PROJETO:  
Detalha a composição da equipe, o planejamento estratégico, o cronograma, o planejamento de custos, a visão esperada da solução e a gestão de repositório (ex.: GitHub), elementos essenciais para estruturar e orientar a execução do projeto.
- 3. PESQUISA E REFERÊNCIAS:  
Abrange a investigação de sistemas similares, a análise comparativa entre eles e a pesquisa de tecnologias, fornecendo a base teórica e as referências necessárias para embasar a proposta.

### Projeto Integrador II – Execução e Desenvolvimento

Esta fase concentra-se na revisão, complementação e ajustes das partes anteriores e da implementação prática do projeto, onde as definições e planejamentos são transformados em uma solução concreta. Os itens do sumário que compõem essa etapa são:

- 4. ANÁLISE DE REQUISITOS:  
Envolve a identificação dos stakeholders, a definição dos instrumentos de coleta e análise de dados, a aplicação de questionários, o levantamento de requisitos (tanto funcionais quanto não funcionais), o diagrama de casos de uso macro e as especificações de casos de uso. Esses elementos garantem que as necessidades dos usuários sejam claramente compreendidas e traduzidas em funcionalidades do sistema.
- 6. BANCO DE DADOS:  
Contém o modelo entidade-relacionamento, o modelo físico do banco de

dados e o dicionário de dados, fundamentais para a organização e a integridade das informações armazenadas.

### **Projeto Integrador III – Validação e Entrega**

A etapa final do projeto é dedicada à análise e verificação das partes anteriores, assim como da implementação mais técnica do projeto, avaliação dos resultados, à consolidação do trabalho e à apresentação da solução final. Os itens do sumário associados a essa fase são:

- **6. BANCO DE DADOS:**  
Contém o modelo entidade-relacionamento, o modelo físico do banco de dados e o dicionário de dados, fundamentais para a organização e a integridade das informações armazenadas.
- **7. BACK-END:**  
Engloba o diagrama de classes e a implementação do back-end, responsáveis por viabilizar a lógica de negócios e a comunicação entre o front-end e o banco de dados.

### **Entregas comuns a todos os Projetos Integradores.**

- **5. FRONT-END:**  
Descreve a criação dos protótipos de interface e a implementação do front-end, evidenciando o design, a usabilidade e a experiência do usuário.
- **8. RESULTADOS ESPERADOS:**  
Descreve os objetivos alcançados com a implementação da solução, os impactos esperados na organização e os benefícios decorrentes da aplicação do sistema.
- **9. CONCLUSÃO:**  
Apresenta uma análise crítica do processo de desenvolvimento, destacando os aprendizados, os desafios superados e as oportunidades de melhoria para futuras evoluções.
- **10. REFERÊNCIAS:**  
Lista todas as fontes e referências utilizadas ao longo do projeto, garantindo o respaldo teórico e metodológico da proposta.

## **1. INTRODUÇÃO**

### **1.1 Caracterização da Organização, Setor ou Área do Objeto de Estudo**

O projeto “Peregrino Idiomas” é um projeto de ensino de idiomas no qual as aulas ocorrem de forma online. O “Peregrino Idiomas” tem como um de seus objetivos principais, oferecer todo material e suporte para o aprendizado dos alunos. Além de recursos extras, como forma de incentivo e conexão entre os conteúdos abordados e a vida real. O sistema pensado para esse projeto consiste em um sistema/plataforma de estudos contendo vídeo aulas, materiais de apoio, galeria, login, merch e muito mais. O registro do sistema que será desenvolvido para o “peregrino idiomas” faz parte da disciplina projeto integrador.

### **1.2 Problemática**

Atualmente apenas 5% da população brasileira fala inglês, dos quais apenas 1% são fluentes.

Isso é um problema, pois vivemos em um mundo globalizado e a maioria das pessoas para ter pelo menos um emprego precisa se comunicar em outra língua, pois os negócios não são apenas nacionais.

Por que o sistema a ser desenvolvido para projeto é importante para a sociedade e comunidades sem acesso ao ensino de idiomas?

### **1.3 Objetivos de Negócio**

Um dos principais objetivos do projeto é a criação de um sistema ou uma plataforma de ensino, visando o aprendizado e a facilidade de acesso dos alunos. Por isso, a finalidade do sistema irá facilitar o aprendizado e espera-se que a eficácia do ensino seja ainda maior ao passar dos anos. Isso se justifica, pois aprender um novo idioma, já não é mais um diferencial em tempos atuais, na verdade é uma necessidade para realização de sonhos. O “peregrino idiomas” visa diminuir a quantidade de crianças, jovens e adultos sem acesso ao ensino de outras línguas de forma simplificada e acessível. Portanto, espera-se alcançar um número mais expressivo de pessoas cursando e aprendendo línguas estrangeiras, e desta forma se inserir no mercado de trabalho, se destacar e se qualificar.

### **1.4 Justificativa da Proposta**

Atualmente as aulas são ministradas utilizando a plataforma “microsoft teams” e as aulas são 100% a distância e não possui um sistema ou página web. Por ser um projeto com intuito de levar o ensino de línguas estrangeiras de forma simplificada,

acessível e democrática, os alunos iniciantes estão se preparando para o mercado de trabalho, e para isso é preciso ter uma boa bagagem e um nível de qualidade para que ocorra tudo bem durante o curso. E é por isso que o projeto, irá oferecer uma gama de vocabulários e proporcionará novas experiências, além de ensinar a utilização de estruturas para formar frases, maneiras simplificadas de conseguir se comunicar de forma clara e objetiva e se expressar com mais facilidade no mercado de trabalho. O sistema que será desenvolvido para o projeto “peregrino idiomas” almeja alcançar uma quantidade expressiva de novos alunos em curto prazo.

## **2. GESTÃO DO PROJETO**

### **2.1 Equipe do Projeto**

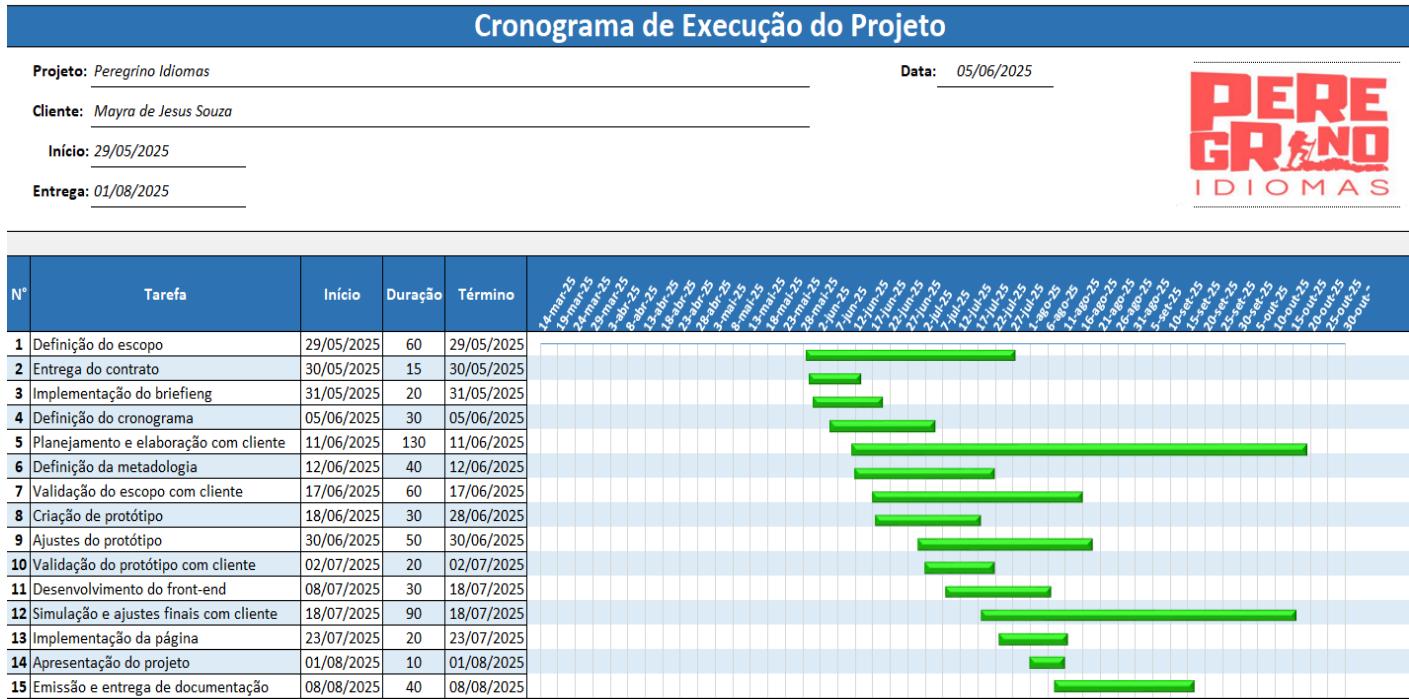
O projeto está sendo desenvolvido individualmente, e assumi tanto o papel de desenvolvedor (back-end e front-end) quanto o de gestor. Sempre contando com decisões discutidas previamente com o cliente. Além disso, atuo no apoio ao cliente na definição de algumas funcionalidades e ideias. Embora o desenvolvimento esteja em fase inicial, a cliente já possui uma visão clara sobre o que espera da página e suas funcionalidades. Para garantir o alinhamento entre expectativas e execução, realizamos reuniões regulares para discutir e ajustar as ideias. O projeto está se desenvolvendo aos poucos, porém a cliente já tem bastante ideias de como ela deseja o sistema, suas funcionalidades e o projeto como um todo. E para isso, fazemos reuniões regularmente para ajustar ideias e alinhá-las!

### **2.2 Planejamento do Projeto**

O projeto se iniciou com algumas ideias a serem desenvolvidas, assim como o escopo, características e funcionalidades da página. Por se tratar de um projeto voltado para área de ensino à distância, a ideia inicial é o desenvolvimento de uma página navegável, responsiva, interativa e de fácil navegação. O design já está definido e inclusive já possui uma identidade visual e uma logo feita previamente pela própria cliente. A implementação se dará de forma gradual, e como dito anteriormente, terá páginas navegáveis, um ambiente de estudo e de acompanhamento dos alunos. Será feito diversos testes e consequentemente ajustes e manutenções caso necessário.

## 2.3 Cronograma

**Figura 1**



Fonte: Elaborado pelo autor.

## 2.4 Planejamento de Custos

O desenvolvimento do sistema para o projeto “peregrino idiomas” não contará com recursos financeiros para seu desenvolvimento neste momento inicial, pois tudo será feito com ferramentas gratuitas, assim como a hospedagem e os equipamentos utilizados. Futuramente a cliente pensa em adquirir uma certificação para o sistema, registro de domínio e manutenções que ocorrerão regularmente. Além de correção de bugs e um possível rebranding, com foco em uma mudança de identidade visual. Inicialmente o marketing também será feito sem investimentos financeiros, utilizando as redes sociais e criando campanhas para alcançar novos clientes.

**Figura 2**

DESPESAS PARA DESENVOLVIMENTO DO PROJETO				
ITENS	DESCRÍÇÃO DO ITEM	UNIDADES	CUSTO	TOTAL
Custo com equipamentos	Equipamentos tecnologicos	1	\$ 1,000.00	\$ 1,000.00
Equipe de desenvolvimento	Desenvolvedores do sistema	1	\$ 4,500.00	\$ 4,500.00
Alimentação da equipe	Despesas referente a alimentação	1	\$ 2,500.00	\$ 2,500.00
Gastos com energia eletrica	Energia eletrica utilizada	5	\$ 200.00	\$ 1,000.00
Internet/Dados móveis	Despesas com internet	5	\$ 100.00	\$ 500.00
Ferramentas tecnológicas	Sotwares e ferramentas não gratuitas	2	\$ 50.00	\$ 100.00
DESPESAS TOTAIS DO PRODUTO				\$ 9,600.00

DESPESAS TRABALHISTAS				
ITENS	DESCRÍÇÃO DA TAREFA	HORAS	VALOR/HORA	TOTAL
Equipe de desenvolvimento	Desenvolvedores do sistema	50	\$ 200.00	\$ 10,000.00
TOTAL DE DESPESAS TRABALHISTAS				\$ 10,000.00

Fonte: Elaborado pelo autor.

## 2.5 Visão esperada da solução

O “peregrino idiomas” é uma plataforma online voltada para o ensino de idiomas, que visa relacionar o aprendizado e cultura, por isso a plataforma busca oferecer recursos necessários para auxiliar o aprendizado de idiomas. O Brasil tem uma deficiência na quantidade de pessoas que falam ou tem contato direto com línguas estrangeiras, apenas 5% da população fala inglês e o número ainda é menor se tratando de outras línguas. Essa barreira, será enfrentada através de um modelo acessível de ensino para diversos públicos, como crianças, jovens e adultos. Por isso, o projeto tem como proposta, o aprendizado de uma língua estrangeira, que se torna não só uma necessidade, mas o início da realização de sonhos. Para isso, o sistema irá facilitar o aprendizado dos alunos, tornando essa etapa mais dinâmica e acessível. Isso será possível através da biblioteca do aluno, com materiais didáticos e aulas online e gravadas, além da possibilidade de novos alunos poderem se inscrever e participar das aulas e ter acesso aos conteúdos presentes no sistema.

## 2.6 Repositório do GitHub

O repositório contará com arquivos presentes no projeto, como o protótipo do sistema, planilhas de cronograma e custos e a documentação do projeto.

<https://github.com/weskpx/pi1/tree/main/>

### 3. PESQUISA E REFERÊNCIAS

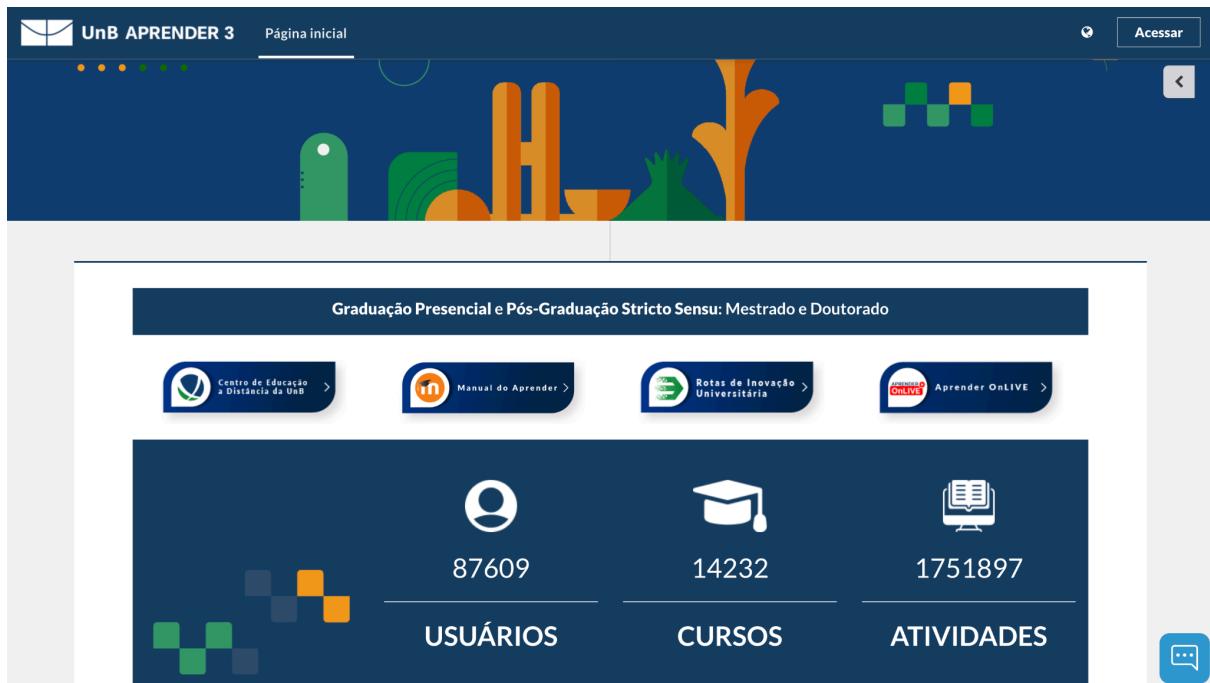
Os sistemas que serão mencionados a seguir são plataformas voltadas para o ensino a distância e cursos, assim como o sistema que será desenvolvido, que contará com espaços de aprendizado, bem como acesso às aulas de forma intuitiva.

#### 3.1 Sistemas Similares

##### 3.1.1 Aprender 3

O “aprender 3”, é uma plataforma voltada para o ensino e ambiente dos alunos da universidade de Brasília, que por sinal é muito intuitiva e conta com diversas funcionalidades para os estudantes universitários.

**Figura 3**



(Imagem: Captura de tela/Weslley Lopes)

Fonte: Aprender 3. Disponível em: <https://aprender3.unb.br/>.

##### 3.1.2 Enap

A plataforma do “enap”, por sua vez, é uma plataforma de cursos de curta duração com ênfase na área pública.

**Figura 4**



(Imagem: Captura de tela/Weslley Lopes)

Fonte: Enap. Disponível em: <https://www.enap.gov.br/pt/>.

### 3.1.3 Elos

Por fim, a “elos” é uma plataforma brasileira de comunicação ao vivo especializada em educação e desenvolvida para o dia a dia da sala de aula e pode ser usada por instituições através de parcerias.

**Figura 5**



(Imagem: Captura de tela/Weslley Lopes)

Fonte: Elos. Disponível em: <https://elos.vc/site/>.

### **3.2 Quadro Comparativo entre Sistemas Similares**

As plataformas apresentadas anteriormente possuem diversas ferramentas em comum, como um ambiente voltado para leitura, acesso a materiais didáticos, apostilas, vídeo aulas, acesso a aulas gravadas, atividades e a possibilidade de baixar arquivos ou caso o aluno prefira ler sem precisar baixar.

<b>Funcionalidade</b>	<b>Sistema 1</b>	<b>Sistema 2</b>	<b>Sistema 3</b>
ensino a distância	aprender 3	enap	elos
portal do aluno	sigaa	enap	sponte

### **3.3 Pesquisa de Tecnologias**

O sistema a ser desenvolvido tratará diversas tecnologias disponíveis no mercado e muitas delas totalmente gratuitas e de fácil acesso. Essas linguagens, por sua vez, serão priorizadas, pelo menos no início do desenvolvimento. Em relação ao front-end serão utilizadas tecnologias e frameworks.

#### **3.3.1 React Bootstrap**

Essa tecnologia é basicamente uma biblioteca com componentes e utiliza ferramentas que eliminam a necessidade de jQuery e javascript do bootstrap.

#### **3.3.2 Node.js**

Essa será outra tecnologia que será utilizada, pois servirá para transformar o javascript em uma linguagem de desenvolvimento back-end e isso possibilitará a criação de aplicações web, APIs e ferramentas de linha de comando.

#### **3.3.3 Figma**

Já para construção de um protótipo será utilizado o “figma”, que é uma ferramenta de construção de protótipos que poderá agregar no desenvolvimento do sistema.

## **4. ANÁLISE DE REQUISITOS**

### **4.1 Identificação dos Stakeholders**

#### **Stakeholders Internos**

Como mencionado anteriormente no item 2.1, o projeto será desenvolvido de forma individual, no qual serei o desenvolvedor, gerente e analista de QA.

#### **Gestores do Projeto**

Também serei gestor do projeto, no qual irei desenvolver o planejamento com auxílio da cliente que trará suas ideias, para que possamos alinharmos as expectativas e as fases de implementação. Além disso, elaborei o orçamento e a execução do sistema.

#### **Patrocinadores/Investidores**

O projeto inicialmente não contará com investimento ou patrocinadores.

#### **Stakeholders Externos**

A cliente e fundadora do projeto é uma das partes interessadas do projeto, assim como seus alunos que utilizarão o sistema, além de novos alunos que poderão se inscrever nos cursos de línguas através do formulário, além de visitar a plataforma.

#### **Entidades Reguladoras**

Futuramente provavelmente o sistema contará com tecnologias que garantam a proteção de dados dos usuários do sistema, assim como sugere a LGDP e GDPR.

#### **Concorrência e Mercado**

Por se tratar de um projeto envolvendo o ensino de línguas estrangeiras, possivelmente terá uma certa concorrência, porém o projeto não será tão afetado por possuir o diferencial do ensino a distância, além de contar com recursos tecnológicos e uma extensa biblioteca de ensino e aulas gravadas.

### **4.2 Instrumentos de Coleta e Análise dos Dados**

Foi utilizada uma coleta de dados indireta, que é o “monitoramento online”, no qual observamos outras plataformas de ensino a distância que poderão servir de exemplo para o sistema a ser implementado. Quanto a análise de dados, utilizou-se a observação como instrumento, envolvendo outras plataformas de ensino como destacado nas imagens contidas nos itens 3.1.1, 3.1.2, 3.1.3, respectivamente.

#### **4.3 Aplicação de Questionários**

Não utilizou-se questionários a fim de coletar dados dos usuários. Mas é algo que será utilizado futuramente caso seja aprovado pelo cliente.

#### **4.4 Levantamento de Requisitos**

O sistema contará com uma biblioteca digital, com materiais didáticos e interativos. Além de uma página específica e voltada para o ambiente das aulas que serão inicialmente sempre feitas de forma remota, seja ao vivo e/ou gravadas. Além disso, o sistema também contará com uma página contendo um formulário eletrônico para que novos alunos se inscrevam e posteriormente façam a matrícula online ou caso prefiram poderão entrar em contato através de um link onde o usuário será redirecionado para o whatsapp e assim fazer sua matrícula de forma manual.

#### **4.5 Requisitos Funcionais**

O “peregrino system”, contará com espaços de aprendizado, bem como acesso às aulas de forma intuitiva. A ideia é que o sistema tenha uma biblioteca digital, com materiais didáticos e um espaço para que o aluno possa consultar frequências e notas. O sistema ainda contará uma página voltada para aulas a distância. Outros recursos também estarão presentes no sistema, como a revista digital que abordará um conteúdo literário, análises, artigos sobre viagens, pontos turísticos e cultura. Contará também com recursos de acessibilidade através de áudios para tudo e transcrição dos materiais, audiovisual, masterclasses, short films e aulas ao vivo com temática específica ou para tirar dúvidas, geralmente acontecem semanalmente.

## **4.6 Requisitos Não Funcionais**

### **Desempenho**

A ideia é que o sistema seja enxuto e consequentemente o desempenho será eficiente e irá operar com um curto tempo de resposta sem que isso afete a utilização de recursos no sistema.

### **Segurança**

Futuramente, será incluso um certificado, além da autenticação e criptografia de dados para que os usuários tenham uma navegação segura.

### **Usabilidade**

O sistema contará com menus objetivos e a estratégia é que seja um sistema objetivo, páginas focadas em conteúdos tanto para alunos quanto para futuros alunos. Além disso, o sistema contará com recurso responsivo como citado anteriormente, para que usuário possa acessar o sistema através de dispositivos diversos.

### **Manutenibilidade**

A manutenção do sistema será feita regularmente, com foco em falhas e atualizações que facilitem a navegação do usuário e mantenha o sistema sem bugs.

### **Escalabilidade**

Caso necessário, a manutenção do sistema atuará também na segurança de dados que serão totalmente sigilosos e contará com autenticação de dois fatores.

### **Disponibilidade**

O sistema não estará disponível até que seja aprovado após testes, ajustes e aprovação da cliente.

### **Portabilidade**

Além da tecnologia que deixará o sistema com a capacidade de ser responsivo, ele ainda suportará diversos navegadores, sistemas operacionais e dispositivos e poderá ser navegado através de todos eles.

## **Conformidade**

Ainda sobre as características, qualidades e prioridades, o sistema atenderá todas as normas, legislações e políticas. Principalmente focada na segurança dos usuários e de seus dados que serão armazenados dentro do banco de dados do sistema.

## **4.7 Diagrama de Casos de Uso Macro**

Os usuários do sistema, serão os alunos matriculados e novos alunos que após a matrícula podem acessar o sistema imediatamente. O sistema também servirá de apoio para que possa auxiliar com materiais didáticos e videoaulas que estarão disponíveis no sistema para ser acessado de diversos dispositivos e sistemas operacionais, isso será possível graças a otimização do sistema para diversos tamanhos de telas, pois contará com o recurso responsivo. Inicialmente alguns recursos não estarão disponíveis, porém serão disponibilizados durante os testes e manutenções que acontecerão de forma regular.

## **4.8 Especificações de Casos de Uso**

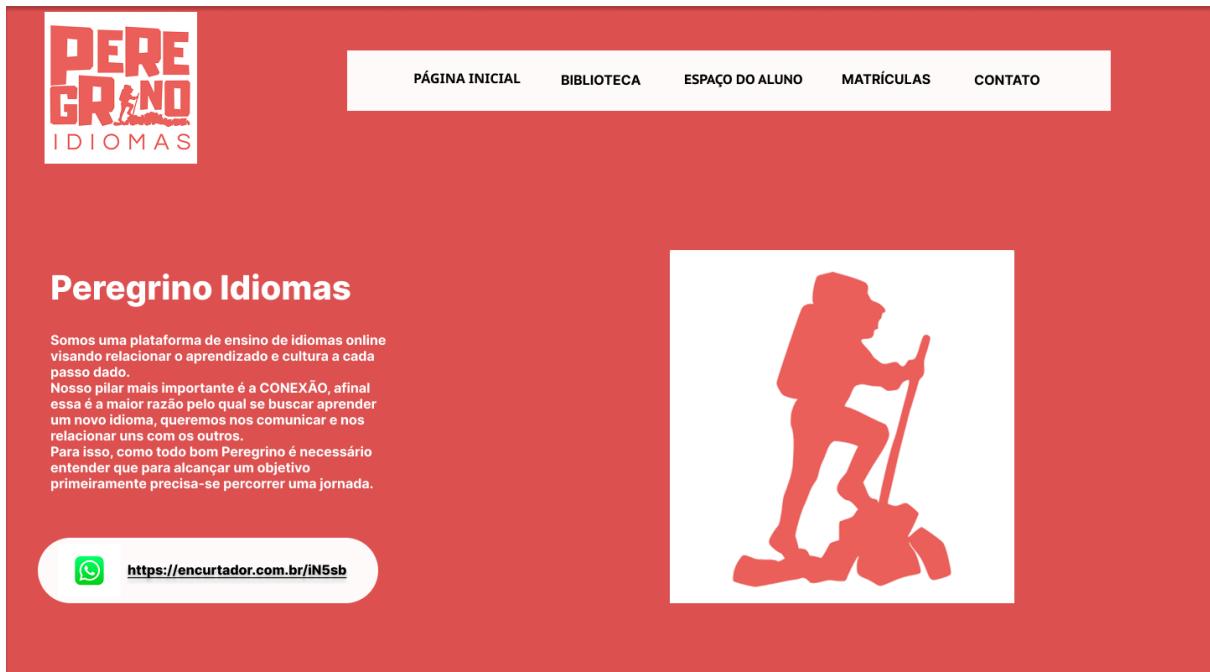
A proposta é oferecer para os usuários, um sistema que contará com aulas online e gravadas, apostilas e materiais exclusivos, exercícios de fixação e atividade com recursos de áudio. Além disso, o sistema contará com conteúdo literário, análises detalhadas dos conteúdos apresentados durante as aulas, artigos sobre viagem, pontos turísticos, conteúdos artísticos e culturais.

## **5. FRONT-END**

A página inicial do sistema contará com um menu que oferecerá aos usuários um ambiente dedicado aos estudos dedicados aos alunos regulares, uma página dedicada aos novos alunos que desejarem se matricular através do formulário eletrônico e outra página dedicada aos alunos que desejarem marcar aulas extras ou aulas com objetivos de tirar dúvidas. O rodapé contará com um link que redirecionava o usuário que desejar realizar a matrícula online, entrando em contato com o responsável que irá efetuar a matrícula dos novos alunos. O layout trará uma identidade visual já existente e criada pela própria cliente, incluindo as cores e as artes já existentes. Como mencionado anteriormente, o sistema será responsivo e suportará diversos sistemas operacionais e dispositivos, para que os usuários possam acessá-lo a qualquer momento para diversos tamanhos de telas, pois contará com o recurso responsivo.

## 5.1 Protótipos

**Figura 5**



A figura 1 apresenta a tela inicial, no canto superior esquerdo está a logo do sistema, contendo seu nome e sua identidade visual demarcada por suas cores e simbolismos. Ainda na parte superior central, o usuário terá o menu principal da página que poderá ser acessado a qualquer momento mesmo que o usuário tenha rolado a página até a parte inferior. O usuário terá a possibilidade de retornar a parte superior sem precisar rolar a página, apenas clicando em “página inicial”.

## 5.2 Implementação do Front-End

A página web passou por algumas alterações por questões de visualização e a pedido da cliente, no qual preferia que a página ficasse com mais aspecto de um site institucional. Por ainda estar em fase de testes, algumas atualizações serão feitas futuramente, como na página “biblioteca”, tendo seu conteúdo e materiais didáticos preparados pelo cliente para ser submetido e futuramente ser utilizado pelos alunos. A página está disponível para testes, ajustes e possíveis correções de visualização, e encontra-se hospedada no github pages, através deste [link](#).

**Figura 6**

The screenshot shows the homepage of Peregrino Idiomas. At the top, there is a navigation bar with links: PAGINA INICIAL, BIBLIOTECA, ESPAÇO DO ALUNO, MATRÍCULAS, and CONTATO. Below the navigation bar is the logo 'PEREGRINO IDIOMAS' featuring a stylized figure icon. The main banner has a yellow background with the text 'THIS IS THE BEGINNING OF A JOURNEY' in large, bold, black letters, followed by 'DISCOVER THE WORLD WITH US' in red. To the right of the text is a large silhouette of a person walking with a backpack and a staff. Below the banner, the page title 'Peregrino Idiomas' is displayed in white. A text block in white describes the platform's mission: 'Somos uma plataforma de ensino de idiomas online visando relacionar o aprendizado e cultura a cada passo dado. Nosso pilar mais importante é a conexão, afinal essa é a maior razão pelo qual se buscar aprender um novo idioma, queremos nos comunicar e nos relacionar uns com os outros. Para isso, como todo bom Peregrino é necessário entender que para alcançar um objetivo primeiramente precisa-se percorrer uma jornada. Um passo de cada vez.' Another text block below it states: 'Sendo assim, plataforma consiste em oferecer todo o material necessário para o aprendizado do idioma, além de recursos extras como forma de incentivo e de conexão entre os conteúdos abordados das aulas e a vida real. A cada passo você está mais próximo do seu objetivo.' At the bottom of the page, a small note reads: 'A Peregrino Idiomas é sobre estar conectado. É sobre dar o primeiro passo!'

**Figura 7**

This screenshot shows the 'Origem do Nome' section of the Peregrino Idiomas website. It features a large yellow text area containing the following text: 'Somos uma plataforma de ensino de idiomas online visando relacionar o aprendizado e cultura a cada passo dado. Nosso pilar mais importante é a conexão, afinal essa é a maior razão pelo qual se buscar aprender um novo idioma, queremos nos comunicar e nos relacionar uns com os outros. Para isso, como todo bom Peregrino é necessário entender que para alcançar um objetivo primeiramente precisa-se percorrer uma jornada. Um passo de cada vez.' Below this, another text block says: 'Sendo assim, plataforma consiste em oferecer todo o material necessário para o aprendizado do idioma, além de recursos extras como forma de incentivo e de conexão entre os conteúdos abordados das aulas e a vida real. A cada passo você está mais próximo do seu objetivo.' At the bottom of this section, a note reads: 'A Peregrino Idiomas é sobre estar conectado. É sobre dar o primeiro passo!'

**Origem do Nome**

O nome faz referência a todos aqueles que vivem em busca de algo, como os viajantes, andarilhos, caminhantes, ou seja, a nós mesmos. Somos peregrinos, estamos sempre em movimento e em busca de algo novo, em busca de conhecimento e de conexões.

Parte dessas conexões só acontecem devido ao poder da comunicação e uma das ferramentas essenciais para que isso aconteça é o aprendizado de um novo idioma.

Peregrino também é um convite para aqueles que nunca arriscaram se aventurar em algo novo.

**Visão e missão**

Nosso objetivo é levar a mais pessoas a possibilidade de aprender um novo idioma. Atualmente no Brasil, apenas 5% da população fala inglês e só 1% é considerado fluente. Isso quando falamos só de inglês, quando se trata de outras idiomas o número é ainda menor.

E isso é uma situação complicada uma vez que vivemos num mundo globalizado e a maioria das pessoas para ter pelo menos um emprego precisa pelo menos se comunicar em outra língua, pois os negócios não são mais apenas nacionais.

Quase todas as empresas têm possibilidade de expansão internacional. Ou seja, aprender um novo idioma não é mais um diferencial, é uma necessidade para a realização do sonho de muitos.

**Figura 8**



**Figura 9**



## Figura 10

Preencha o formulario para efetuar sua matricula online.

**Matricula online - Peregrino Idiomas**

Preencha o formulário com seus dados para efetuar sua matrícula. Logo após preencher o formulário, enviaremos um email com instruções para envio da documentação do aluno.

[Faça login no Google para salvar o que você já preencheu. Saiba mais](#)

**Nome Completo:**  
Sua resposta \_\_\_\_\_

**CPF:**  
Sua resposta \_\_\_\_\_

**Telefone:**  
Sua resposta \_\_\_\_\_

**Email:**  
Sua resposta \_\_\_\_\_

## Figura 11

Dias das aulas:

Segunda e Quarta.  
 Terça e Quinta.  
 Sexta e Sabado.  
 Outro: \_\_\_\_\_

Horario pretendido:

14:00 as 16:00.  
 18:00 as 20:00  
 Outro: \_\_\_\_\_

**Enviar** **Limpar formulário**

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.  
GoogleFormulários Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

## Contato

Nos siga nas redes sociais ou entre em contato através dos links abaixo.



## **6. BANCO DE DADOS**

Armazena informações de forma estruturada e permite que essas informações sejam recuperadas, manipuladas e atualizadas conforme necessário.

### **6.1 Modelo Entidade-Relacionamento**

Apresenta a representação gráfica que descreve a estrutura e os relacionamentos dos dados que serão manipulados pelo sistema. É necessário definir a estrutura do banco de dados e visualizar as relações entre dados, de forma que todos os envolvidos no projeto (desenvolvedores, analistas, administradores de banco de dados, etc.) possam ter uma visão clara de como os dados serão estruturados e acessados.

### **6.2 Modelo Físico do Banco de Dados**

Apresenta a representação gráfica que descreve a estrutura e os relacionamentos dos dados que serão manipulados pelo sistema. É necessário definir a estrutura do banco de dados e visualizar as relações entre dados, de forma que todos os envolvidos no projeto (desenvolvedores, analistas, administradores de banco de dados, etc.) possam ter uma visão clara de como os dados serão estruturados e acessados. DDL, definir qual SGBD será usado, comandos já pensados para o SGBD que será usado.

### **6.3 Dicionário de Dados**

É um documento (ou seção) que apresenta uma explicação detalhada de cada tabela, campo e tipo de dado utilizados no banco de dados de um projeto. Ele funciona como um "guiia" para qualquer pessoa entender como os dados estão organizados, o que significam e como são utilizados no sistema.

## **7. BACK-END**

Gerenciar e fornecer os dados para o front-end (a interface com o usuário) e também executa operações que o usuário não vê diretamente, mas que são essenciais para o funcionamento do sistema.

### **7.1 Diagrama de Classes**

Descreva as classes que formam o sistema, seus atributos, métodos e os relacionamentos entre elas. Ao criar um diagrama de classes para um sistema, você está essencialmente mapeando a estrutura e o comportamento das entidades do

sistema.

## 7.2 Implementação do Back-End

Como o front-end interage com o back-end, incluindo a documentação sobre chamadas API (REST ou GraphQL), como as requisições são feitas, como os dados são manipulados e como os estados do sistema são atualizados. Descreva como a comunicação entre front-end e back-end é realizada (RESTful API, GraphQL, WebSockets, etc.). Explique o protocolo e os métodos usados (GET, POST, PUT, DELETE) e apresente a disponibilização da aplicação.

## 8. RESULTADOS ESPERADOS

Espera-se que futuramente o projeto a ser entregue seja um sistema completo, com página web, página com layout responsivo, contendo tecnologias e integração com o banco de dados. Através da página, espera-se uma melhor divulgação para que novos alunos se interessem pela escola de idioma e possam efetuar a matrícula. Além disso, o sistema contará com uma página interativa contendo uma biblioteca digital voltada para os estudantes, página de login também voltada para os alunos, outra página para cadastro e matrícula online e um rodapé funcional contendo links para redes sociais da escola. Como mencionado anteriormente, a página ainda se encontra em fases iniciais, futuramente passará por ajustes e serão adicionadas tecnologias, funcionalidades e um aspecto mais próximo com uma página institucional.

## 9. CONCLUSÃO

O desenvolvimento do projeto foi enriquecedor e serviu para a evolução de habilidades na construção de um sistema e de páginas web. Desta forma, o sistema desenvolvido ainda está em fase de teste, mudanças ocorreram no decorrer do processo. O sistema conta, até o momento, com uma página interativa onde o usuário pode navegar entre as páginas com maior facilidade e interatividade. Portanto, alguns pontos e ajustes serão aplicados no decorrer do desenvolvimento, bem como adições de ferramentas tecnológicas que visam um funcionamento fluido.

## 10. REFERÊNCIAS

Fonte: Aprender 3. Disponível em: <https://aprender3.unb.br/>. Acesso em: 26 jun. 2025.

Fonte: Enap. Disponível em: <https://www.enap.gov.br/pt/>. Acesso em: 26 jun. 2025.

Fonte: Elos. Disponível em: <https://elos.vc/site/>. Acesso em: 26 jun. 2025.

