



AGENDA PLUS: sistema web para gerenciamento de rotina **Maria Andressa RODRIGUES¹; Paulo C. dos SANTOS²**

RESUMO

O site de agenda é uma plataforma online para organização de compromissos e tarefas. Sua interface intuitiva permite aos usuários criar e gerenciar eventos de forma simplificada. A personalização é essencial, permitindo a criação de agendas individuais por meio de login exclusivo. O site oferece diversos formulários para horários, comprometida a aplicação ainda está em nível de protótipos tarefas e projetos, facilitando a inserção de informações relevantes. Recursos como notificações por e-mail e dispositivos ajudam a lembrar compromissos, com opções de personalização. Em síntese, o site de agenda é uma valiosa ferramenta para gerenciar compromissos e tarefas de forma eficiente, com interface intuitiva e recursos abrangentes.

Palavras-chave: cronograma , site, usuário, compromissos.

1. INTRODUÇÃO

Em um mundo cada vez mais acelerado e repleto de compromissos, manter-se organizado é fundamental para a produtividade e a qualidade de vida. Diante desse cenário, um software de agenda se torna uma ferramenta indispensável, pois pode ser acessado facilmente por meio do computador ou do smartphone.

A falta de organização e planejamento resulta em perda de compromissos importantes, prejuízos financeiros e oportunidades profissionais perdidas. Além disso, causa elevados níveis de estresse e ansiedade, prejudicando a qualidade de vida e o equilíbrio entre trabalho, vida pessoal e lazer. A ausência de uma agenda adequada também compromete o planejamento a longo prazo, gerando incertezas e dificultando a realização pessoal e profissional.

O objetivo principal do projeto é oferecer uma solução digital para que os usuários possam gerenciar suas atividades, compromissos e metas, evitando o estresse e podendo ter um controle diário sobre a rotina.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

De acordo com os criadores da linguagem UML, Booch, Rumbaugh e Jacobson (2006), essa linguagem é reconhecida internacionalmente e acessível a desenvolvedores de diversas origens culturais, tem como propósito modelar e documentar sistemas de software. Através da aplicação dessa abordagem, foi possível diferentes componentes no sistema, o que possibilitou a identificação de erros e questões de design, além de documentar as decisões tomadas ao longo do

¹Discente do Técnico em Informática Integrado, IFSULDEMINAS – *Campus Muzambinho*. E-mail: maria.andressa@alunos.ifsuldeminas.edu.br

²Docente do Técnico em Informática Integrado, IFSULDEMINAS – *Campus Muzambinho*. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br

processo de desenvolvimento, em conformidade com a visão desses três renomados autores.

O Bootstrap utilizado no projeto é um framework de código aberto que permite criar rapidamente interfaces web responsivas e estilizadas. Ele fornece uma variedade de componentes e estilos pré-definidos, facilitando o desenvolvimento de sites e aplicativos com aparência profissional.

Já o método Scrum é um framework de gerenciamento de projetos ágil usado para desenvolver, entregar e manter produtos complexos. Ele foi criado para lidar com a natureza dinâmica e imprevisível do desenvolvimento de software, mas pode ser aplicado a outros tipos de projetos também.

Segundo Santos e Silva (2023), a engenharia de software é a aplicação sistemática de princípios, métodos e técnicas para desenvolver, manter e gerenciar software. Envolve processos de desenvolvimento, modelagem, qualidade, gerenciamento de projetos e requisitos. Aborda a criação de sistemas confiáveis, seguros e de alta qualidade, adaptando-se às mudanças e priorizando a segurança dos dados. É uma disciplina interdisciplinar que molda a criação de produtos e sistemas de software essenciais na sociedade moderna.

Kerzner e Saladis (2019), renomados especialistas em gerenciamento de projetos, reúnem décadas de experiência prática e conhecimento teórico para oferecer uma visão holística sobre a gestão de projetos. O livro é estruturado de maneira didática, abordando desde conceitos fundamentais até estratégias avançadas, o que o torna uma leitura indispensável tanto para iniciantes quanto para profissionais experientes na área.

3. MATERIAL E MÉTODOS

Para dar início ao projeto, o primeiro passo foi escolher um método que fosse ágil e de grande precisão. Após várias pesquisas o método que apresentou todos os requisitos foi o Scrum.

Foram feitas pesquisas relacionadas aos conceitos de Engenharia de Software, incluindo o processo de software, prototipagem, levantamento, análise, modelagem UML e documentação de requisitos de software. Além disso, foi realizado o desenvolvimento de software web frontend utilizando as tecnologias HTML, CSS e Javascript, foi utilizado também o Bootstrap que fornece estruturas para a criação de sites de uma forma simples e rápida. Enquanto a linguagem PHP e o banco de dados MySQL foram utilizados para o desenvolvimento backend. A documentação foi realizada por meio de documentos Google e Google Drive. Para garantir a qualidade do software, foram conduzidos testes unitários, e a gestão de projeto foi realizada utilizando o SCRUM e o software Notion. Para o design foi escolhido a plataforma Canva e alguns tutoriais da internet.

Um dos materiais utilizados foi um computador da escola, um modelo ProDesk HP com configurações que incluem 8GB de RAM, placa de vídeo integrada, processador i3 de 9ª geração e memória SSD de 256GB. Outro equipamento empregado foi um notebook da marca DELL.

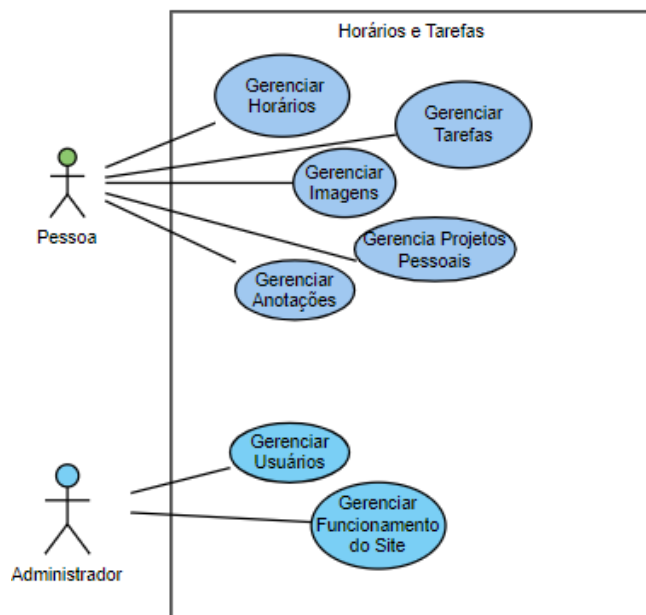
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados que foram alcançados até o momento estão sendo satisfatórios, contamos com uma aplicação funcional, podendo ser utilizada já para controle de agenda pessoal. O software ainda precisa de atualizações que serão feitas.

Ao utilizar a aplicação, os usuários podem registrar compromissos pessoais importantes e acompanhar diariamente esses eventos importantes, gerenciar também os horários e o local. Essa funcionalidade facilita a organização, podendo permitir um fluxo de trabalho mais eficiente.

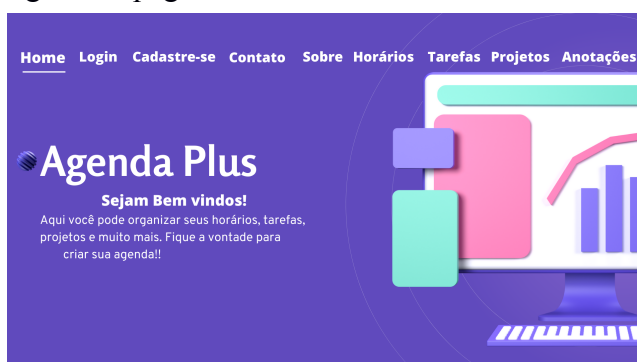
A Figura 1 do diagrama de caso de uso captura os recursos e funções essenciais que um sistema deve ter, evidenciando as interações entre usuários e o software em diversos cenários de uso. Isso proporciona uma visão completa das ações e comportamentos do sistema, esclarecendo como os usuários agem para alcançar seus objetivos. Enquanto isso, a Figura 2 na página inicial tem como objetivo principal atrair a atenção dos visitantes e orientá-los.

Figura 1 - diagrama de caso de uso



Fonte: dos autores (2023)

Figura 2 - página inicial



Fonte: dos autores (2023)

5. CONCLUSÃO

Conclui-se que após compreender as técnicas de levantamento de requisitos de software, gestão de tarefas, modelagem da aplicação e planejamento com o framework Scrum, o processo de implementação do software foi iniciada. A primeira etapa consistiu no desenvolvimento do front-end. Em seguida, o back-end da aplicação foi programado. Os métodos da Engenharia de Software foram aplicados e absorvidos, permitindo o desenvolvimento completo tanto do front-end quanto do back-end.

Pretende-se futuramente avaliá-la com usuários finais. Após a validação e os testes de usabilidade, serão analisados os feedbacks dos usuários e realizados os ajustes requeridos, para que se possa atender as necessidades dos mesmos.

REFERÊNCIAS

BOOCH, G.; RUMBAUGH, J.; JACOBSON, I. UML - Guia do Usuário. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

KERZNER, H.; SALADIS, F. P. Gestão de Projetos: As Melhores Práticas. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2019.

SANTOS, A. M., & SILVA, J. R. (2023). Princípios de Engenharia de Software Moderna. Editora TechSoft.