

PROX-ME

Alexandre Kamimura Vieira Abadio

Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA. kamimura145@hotmail.com

Gustavo Campos de Andrade

Centro Universitário de Anápolis – UniEVANGÉLICA. gustavocampos471@gmail.com

José Inácio França Filho

Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA joseinnacioSoft@hotmail.com

Resumo

Este artigo se trata de um software para alunos da faculdade da UniEvangélica que precisam de atendimento na área de secretaria de curso ou mesmo em sala de aula. O Prox-me é um aplicativo que auxilia os setores de cursos e professores a organizarem os atendimentos. Percebe-se que, os outros métodos de fila existentes tumultuam os departamentos da faculdade e propicia aos alunos uma perda de aulas. Além disso, com as novas matrizes da Cursos de Engenharia de Software, os professores que dão aulas em dois laboratórios consecutivos estarão sobrecarregados pela junção de duas turmas. Nesse caso, o aplicativo oferece aos professores e secretarias um auxílio para atender os alunos de forma organizada e priorizada.

Palavras-Chave: Atendimento; Secretaria de Cursos; Unievangélica; Gerenciamento de Filas;

1. Introdução

Dentro das instituições de ensino é necessário que haja uma básica organização no atendimento de seus acadêmicos, incorporados na secretaria e sala de aula, realizados normalmente por senhas ou expectativa de filas, métodos que comumente são turbulentos, e em algumas realidades beira o anárquico. Com diferentes matrizes de cursos e persistente movimentação nas secretarias, tornou-se necessário um preceito de ordenação para que não somente os funcionários da instituição se sobrecarreguem deixando de realizar o máximo atendimento, mas também aos alunos que no correr desta marcha acabam se perdendo no processo. Um sistema responsável por assentar atendimentos aos discentes em sala ou secretaria de forma ordenada e online, auxiliará os servidores no melhor atendimento sem sobrecarga, e um melhor proveito para os acadêmicos. Preferível qualidade de vida, safando-se de estresses, esgotamentos, histerismo e desordem. Para a construção do presente projeto, segue:

2. Metodologia

Os papéis da equipe são dinâmicos, todos os integrantes são responsáveis por algumas partes, mas sempre podem auxiliar em outra atividade. Temos uma equipe de requisitos, desenvolvimento e teste. A equipe de requisitos trabalha com a documentação do software e com a prototipação de telas. A equipe de desenvolvimento é responsável pela codificação, banco de dados e arquitetura do aplicativo. Já a equipe de testes, sendo responsável pela validação e verificação tanto da documentação como do desenvolvimento, visando uma melhor qualidade e certificando de que estamos desenvolvendo o produto corretamente.

A dificuldade para compreender o negócio gera bastante dúvida sobre o que fazer e como fazer. Buscando uma alternativa simples e que resolva problemas dentro da equipe, utilizamos de reuniões para discutir e argumentar sobre o projeto levando em consideração as melhores descobertas sobre o que ser feito. A técnica Brainstorming que consiste em gerar ideias foi-se mostrando útil e

complementar, auxiliando na estrutura do escopo e no levantamento de requisitos que precisam ser documentados durante toda a fase do projeto.

Durante o desenvolvimento do aplicativo, abordaremos a metodologia Scrum que consiste em reuniões diárias para discutir o andamento do projeto visando o sucesso do produto com intuito de descobrir falhas e corrigi-los o quanto antes para que não cause grande impacto durante o desenvolvimento.

3. Resultados e discussão

Ao pensar no processo do negócio que precisa ser seguido para ter o sucesso do projeto, desenvolvemos o BPMN que consiste em um diagrama fácil de ler e de entender.

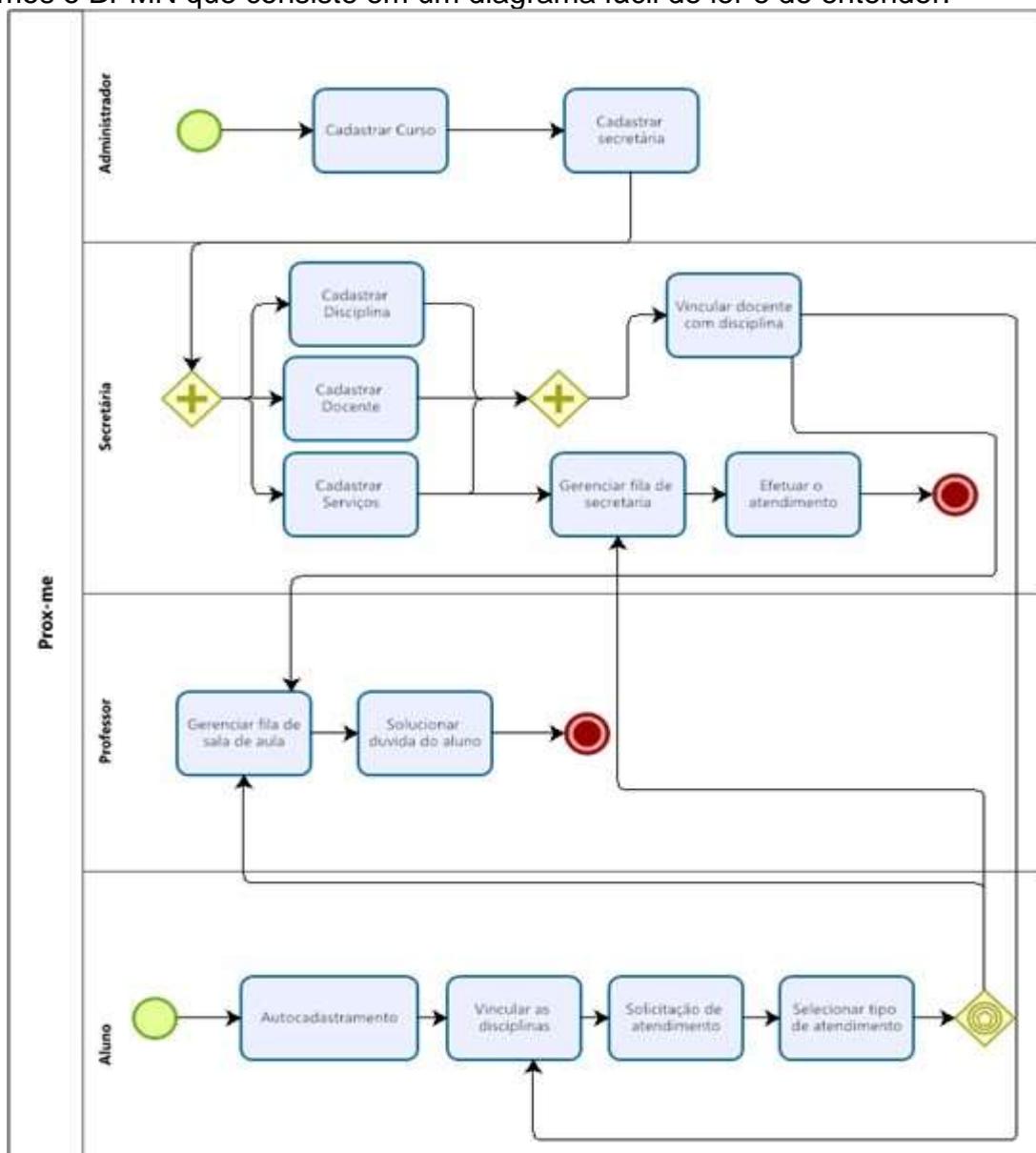


Figura 1 - BPMN - Prox-me

Assim que o administrador cadastrar a secretária, ela vai cadastrar todas as disciplinas, serviços que a secretaria presta e docentes, após isso, irá gerenciar o atendimento e a fila pelo software.

O aluno deverá se cadastrar no aplicativo, no ato do cadastro, deverá informar em qual curso está matriculado, em seguida, precisa solicitar atendimento e definir que tipo de serviço necessita naquele momento.

Aplicando alguns conhecimentos em Design de Experiência do usuário, foi desenvolvido algumas telas que remetem na facilidade e na simplicidade de uso do aplicativo, figura 2.



Figura 2 - PROTOTIPAÇÃO - Prox-me

4. Conclusão

Auxiliar a organização no atendimento dos acadêmicos da Universidade Evangélica de Goiás - UniEVANGÉLICA, incorporados pela secretaria e sala de aula. Contribuindo com os servidores da instituição à prestar um melhor atendimento, resolvendo problemas de aglomerações, perda de aulas e solucionando as dúvidas dos interessados.

O desenvolvimento dos artefatos presentes no atual projeto, estão previstos na metodologia.

5. Referências

CONTENT., Redator Rock. 2020. **Experiência do usuário: o guia completo para agradar seu público digital em 2021**. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/experiencia-do-usuario/>>. Acesso em: 12 de março de 2021.

JANAÍNA. 2009. Técnicas para levantamento de Requisitos. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/tecnicas-para-levantamento-de-requisitos/9151>>. Acesso em: 20 de abril de 2021.