

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA
BAHIA**

Curso Técnico em Informática

Alice Dourado Sousa

**Estudo sobre a comunicação e divulgação de informações no IFBA Campus
Seabra**

Seabra

2022

Alice Dourado Sousa

**Estudo sobre a comunicação e divulgação de informações no IFBA Campus
Seabra**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao curso Técnico em Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia, Campus Seabra, como requisito para conclusão do Curso Técnico Integrado em Informática.

Orientador(a): Prof(a). Ma. Luanna Azevedo Cruz

Seabra

2022

Alice Dourado Sousa

Estudo sobre a comunicação e divulgação de informações no IFBA Campus Seabra

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao curso Técnico em Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia, Campus Seabra, como requisito para conclusão do Curso Técnico Integrado em Informática.

Orientador(a): Prof(a). Ma. Luanna Azevedo Cruz

Data de aprovação: ____/____/____.

Ma. Luanna Azevedo Cruz (Orientadora)

Docente no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia – IFBA, campus Seabra

Ma. Renata Oliveira Silva

Docente no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia – IFBA, campus Seabra

Me. Rui Santos Carigé Júnior

Docente no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia – IFBA, campus Seabra

Seabra

2022

AGRADECIMENTOS

Gratidão...

Principalmente a Deus por ter me guardado e guiado, estando sempre presente nos momentos mais difíceis, motivando a minha persistência, me fortalecendo e permitindo-me conhecer muitas pessoas, as quais me ajudaram na minha trajetória, tanto acadêmica quanto pessoal. Agradeço minha mãe Clarice, meu pai José Carlos, minha irmã Alanna, e ao restante da família, pela força, pelo amor, pela confiança, pelo cuidado e pelo apoio que me proporcionaram, e agradeço também por todo o incentivo e paciência que Cássio teve comigo. Á todes do Campus Seabra por me acolherem, aos meus professores e professoras que mediaram muitos conhecimentos e apoiaram meu trajeto educacional e pessoal, especialmente Luanna Cruz, que além de ter sido minha professora, foi uma excelente orientadora. Obrigada a todes que torceram por mim! E por último, gratidão a mim mesma por ter sido forte e não ter deixado me abater por todos os contratempos que vieram até mim.

*“Se quiser o arco-íris, tem que enfrentar a chuva.”
(A culpa é das estrelas).*

RESUMO

A comunicação exerce um papel fundamental dentro do âmbito educacional, por isso é preciso que ela seja clara, objetiva e democrática. Quando não realizada dessa maneira, tende a acarretar falhas na divulgação de informação prejudicando os indivíduos inseridos dentro desse contexto e autocratizando a comunicação escolar. Entretanto, podemos minimizar essas falhas com o uso das tecnologias, já que elas tem se mostrado promissoras em prol da comunicação e podem potencializar a comunicação no âmbito educacional. Sendo assim, o objetivo deste trabalho foi identificar os problemas relacionados à comunicação e informação do IFBA Campus Seabra e propor uma solução por meio da ideia de um aplicativo comunicativo. Para tal fim, a pesquisa foi desenvolvida em quatro etapas que abrangeram as seguintes ações: Levantamento bibliográfico para embasamento teórico; Aplicação de questionário; Criação do documento de requisitos para validar e descrever as funcionalidades; e a Criação do protótipo “ComuniCampus”. Os resultados da pesquisa mostraram que a qualidade da comunicação do Campus não é a ideal e que há falhas na comunicação e divulgação de informações dentro do Instituto, que precisam e podem ser sanadas para promover uma comunicação proativa, inclusive com o uso das tecnologias. Ademais, mostraram também que a ideia do aplicativo comunicativo tem potencial para auxiliar a comunicação e a divulgação de informações. Por isso conclui-se que o uso da tecnologia agregada a comunicação é promissora e a criação do “ComuniCampus” pode desempenhar o papel fundamental de tornar a comunicação do instituto objetiva, clara e democrática, favorecendo e produzindo uma educação que inclui e informa de maneira a beneficiar a todos.

Palavras-chave: Comunicação, informação, tecnologia, protótipo, aplicativo.

ABSTRACT

Communication plays a fundamental role within the educational field, so it must be clear, objective and democratic. When not carried out this way, it tends to lead to failures in the dissemination of information, harming individuals inserted within this context and autocratizing school communication. However, we can minimize these failures with the use of technologies, as they have shown to be promising in favor of communication and can enhance communication in the educational field. Therefore, the objective of this work was to identify the problems related to communication and information at the IFBA Campus Seabra and to propose a solution through the idea of a communicative application. To this end, the research was developed in four stages that included the following actions: Bibliographic survey for theoretical basis; Questionnaire application; Creation of the requirements document to validate and describe the features; and the creation of the "ComuniCampus" prototype. The survey results showed that the quality of communication on the Campus is not ideal and that there are gaps in communication and dissemination of information within the Institute, which need and can be remedied to promote proactive communication, including the use of technologies. In addition they also showed that the idea of the communicative application has the potential to help communication and dissemination of information. Therefore, it is concluded that the use of technology added to communication is promising and the creation of "ComuniCampus" can play the fundamental role of making the institute's communication objective, clear and democratic, favoring and producing an education that includes and informs in a way that benefits everyone.

Keywords: Communication, information, technology, prototype, application.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
1.1. Objetivos geral e específicos	10
2. REVISÃO DE LITERATURA	11
2.1 Comunicação no ambiente escolar	11
2.2 Engenharia de requisitos	14
2.3 Prototipação	15
2.4 Trabalhos correlatos	17
3. METODOLOGIA	20
3.1 Levantamento bibliográfico	20
3.2 Aplicação de questionário online	21
3.3 Criação do Documento de Requisitos	21
3.4 Criação do Protótipo	22
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO	23
4.1 Análise das respostas do questionário aplicado	23
4.2. Documento de requisitos	29
4.3 Protótipo	32
5. CONCLUSÃO	39
REFERÊNCIAS	41

1. INTRODUÇÃO

A comunicação é um item fundamental para a vida social, que desde os primórdios se faz presente em nossas vidas, visto que tem sido uma das ferramentas mais importantes e norteadoras da socialização entre os indivíduos na contemporaneidade (PROFUNCIONÁRIO, 2006). Ela permite que informações sejam transmitidas, e quando transmitidas de forma plena, democrática e justa, faz jus a sua conceituação e função. Segundo Liberato (2010), a comunicação permite que os indivíduos tenham o poder do entendimento mútuo, a liberdade de expressão e o poder de conseguir unir todos e tudo que está isolado. Importante ressaltar que, ao longo do tempo, ela vem transformando-se, apresentando cada vez mais, ampla maleabilidade e grande potencial de melhorias. Segundo Silva, conforme cita Ribeiro, Remondes e Costa (2019), a comunicação vem criando possibilidades de construir vínculos sociais ao longo da existência humana, fluindo, de acordo com as especificidades de cada época e ao longo da história, isso também através de agregações com outras ferramentas que ajudam na plena transformação e em melhorias nas diversas formas existentes de se comunicar.

Vivemos em uma era tecnológica, a qual tem se mostrado útil para a sociedade e que consiste em um grande engajamento dos indivíduos. Como item essencial da sociedade, a comunicação está, conseqüentemente, presente nesse meio, se permeando mutuamente com a tecnologia. De acordo com Profucionário (2006), com a invenção das tecnologias, a comunicação ganhou enorme intensidade, ou seja, toda essa tecnologia pode ser usada como aliada para transformar proativamente a comunicação por meio, por exemplo, da criação de plataformas digitais que automatizam os processos nos mais diversos âmbitos da sociedade. Dentre esses âmbitos, há o educacional, que exige uma comunicação boa e eficaz, já que dentro de ambientes organizacionais, a comunicação é um item básico para gerar qualidade, e a qualidade é fundamental para estimular empenho tanto na eficiência gestora (FARIA; BARBOSA, 2007 apud SILVA et. al, 2016), quanto nos objetivos e princípios da organização (MOWDAY; PORTER; STEERS,1982 apud SILVA et. al.). Neste caso, para a plena efetivação de objetivos

educacionais e logísticos; que por vezes carece de modelos eficazes de expansão de informações.

Dessa maneira, o presente trabalho surgiu a partir da observação de uma carência na estrutura de comunicação e divulgação de informações do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA), Campus Seabra. Esse estudo buscou analisar, por meio de pesquisa com coleta de dados, possíveis dificuldades no modelo comunicativo dentro do Instituto, como se desenvolve a propagação das informações e a existência de possíveis falhas nos desdobramentos da comunicação no corpo escolar. A partir da verificação das informações obtidas com o levantamento realizado, o trabalho propõe uma possível solução com a proposta de uma plataforma que faça o intermédio e a centralização de informações em um canal próprio: um aplicativo que viabilize uma comunicação eficaz e acessível a todos os indivíduos participantes do Campus Seabra, facilitando e democratizando o acesso à informação e, assim, minimizando possíveis insucessos comunicativos.

1.1. Objetivos geral e específicos

O objetivo deste trabalho é identificar possíveis necessidades e problemas relacionados à comunicação e divulgação de informação no IFBA Campus Seabra e propor uma solução viável por meio de um aplicativo.

Para alcançar o objetivo principal, os seguintes objetivos específicos devem ser atingidos:

- Identificar possíveis problemas nos processos comunicativos e informacionais existentes no campus;
- Analisar a opinião da comunidade escolar (docentes, discentes e demais servidores) a respeito da criação de um aplicativo para comunicação e divulgação de informação no campus;
- Desenvolver uma proposta de aplicativo que facilite a comunicação e o acesso à informação referente às atividades realizadas pelos diversos setores existentes no campus Seabra.

2. REVISÃO DE LITERATURA

Nesta seção serão apresentados os principais conceitos que fundamentam esta pesquisa. Inicialmente, serão abordados assuntos relacionados à comunicação no ambiente escolar, engenharia de requisitos, e, em seguida, prototipação e trabalhos correlatos.

2.1 Comunicação no ambiente escolar

Considerando os diversos aspectos, necessidades e ferramentas que norteiam a vida humana, ademais os âmbitos que participamos ao longo da vida, percebemos que a comunicação, sobretudo educacional, exerce um papel fundamental entre esse norte, já que contribui bastante com o desenvolvimento humano. Rabaca e Barbosa (2001), conceitua a comunicação da seguinte forma:

A palavra comunicação vem do latim *comunicare*, que significa comum, dando idéia de tornar comum, partilhar, repartir, associar, trocar opiniões, conferenciar. Deste modo, comunicar significa participação, troca de informações, ou seja, tornar comum a outra idéia. Esse conceito preza o fato das pessoas poderem entender umas às outras, expressando pensamentos e até mesmo unindo o que está isolado, o que está longe da comunidade (apud LIBERATO, 2010, p.20).

Percebemos então que a comunicação, em regra, já é uma ferramenta fundamental em nossas vidas, e que de acordo a essa conceituação, ela ganha mais sentido quando relacionada ao âmbito educacional, comunicação esta que precisa estar ativamente presente, assim como em todos os meios que nos organizamos como sociedade.

Sobre o ato de comunicar-se, principalmente tendo em vista os meios educacionais, vale salientar que, segundo Berlo (2003, apud LIBERATO, 2010) não será apenas a comunicação em si que construirá a informação a ser passada, mas também como é transmitida a informação ou o conhecimento, ademais a relação e interação entre quem recebe as informações e quem as envia. Ou seja, não basta só haver comunicação dentro da escola, é preciso que atrelado a ela exista maneiras eficazes de se comunicar, a fim de promover qualidade, clareza, objetividade e

alcance entre os indivíduos envolvidos no âmbito educacional, uma vez que, conforme Campos (2016), será através dessa comunicação que as pessoas irão dialogar, executar adaptações e conseguirem se entender em diferentes contextos.

Para Moran (1994, p.2), conforme cita Campos (2016), é essencial que a escola julgue a comunicação abrangentemente, tendo em vista que ela abarca todo tipo de comunicação entre todos que estão envolvidos tanto na gestão quanto em quaisquer processos escolares. Segundo Almeida (2005, p.47) “a educação é, por sua própria natureza, atividade histórica, práticas dos sujeitos sociais, imediata e diretamente voltada para a comunicação” (apud CAMPOS, 2016, p.6). Assim, a educação e a comunicação devem caminhar juntas e exercer, com essa junção, trabalhos proativos.

Os meios de comunicação dentro do ambiente escolar podem ser ferramentas poderosas para um bom funcionamento das relações. Moran (1994), conforme menciona Campos (2016), constata que a comunicação e seus meios dentro de ambientes escolares, podem ser um grande apoio independentemente do setor a ser contatado, promovendo assim processos comunicativos mais democráticos. Nessa perspectiva, notamos que promover a participação de todos dentro desse espaço e ir encontrando maneiras para isso, influencia diretamente na qualidade de uma boa comunicação escolar.

Para Santos (2011, apud CAMPOS, 2016), a comunicação assumirá o papel de reduzir prováveis fracassos iniciais dentro das escolas, e mesmo que a maior parte desses fracassos sejam previstos em um planejamento operacional específico e flexível, é interessante que a comunicação seja a mais clara e objetiva possível, com intuito de evitar problemas tanto sociais quanto econômicos e políticos. Por isso que, a fim de reduzir esses problemas, faz-se necessário irmos em busca de possíveis soluções que promovam uma comunicação escolar eficaz, que tragam a todos indivíduos engajados, alternativas para se comunicarem mutuamente e também terem acesso à qualidade de informações.

Constatamos então que, assim como discorre Pillon (2012), o papel exercido pela comunicação dentro de sociedades atuais é fundamental, principalmente quando nas proporções corretas, pois na medida apropriada, propiciarão e promoverão conhecimento e desenvolvimento mutuamente entre os indivíduos.

Dentre as diversas maneiras de gerar uma comunicação eficaz dentro de instituições de ensino, podemos ter como aliada, a tecnologia e as muitas ferramentas que a compõem, que se usadas corretamente podem ampliar os horizontes comunicativos e proporcionar acesso à boa qualidade das informações, participações mútuas e desenvolvimento de todos envolvidos nesse espaço.

A tecnologia, ao contrário do que muitos podem pensar, não se resume a apenas máquinas, pois segundo Kenski (2008),

O conceito de tecnologia engloba a totalidade de coisas que a engenhosidade do cérebro humano conseguiu criar em todas as épocas, suas formas de uso e suas aplicações. E acrescenta, que chamamos de tecnologia um conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade (apud SILVA, 2015, p.6).

Dessa maneira, o uso da tecnologia dentro do âmbito escolar é uma ótima possibilidade quando se diz respeito a, principalmente, promover atividades comunicativas dentro da instituição e ademais que sua aplicação tem poder de gerar várias soluções em diversos aspectos. Segundo Faraon (2013), conforme cita Melo (2013), as inovações estão presentes em todas as esferas de conhecimento, e como participante dessas inovações, a tecnologia tem permeado várias mudanças nas organizações, inclusive nas educacionais, através da implantação e desenvolvimento de ferramentas como *softwares*, que proporcionam possibilidades a respeito da agilidade, otimização de recursos humanos e praticidade dentro dos âmbitos.

Nessa perspectiva, a utilização da tecnologia dentro das instituições de ensino é muito importante, pois as novas tecnologias irão ampliar e possibilitar oportunidades dentro de uma gestão escolar. Entretanto, o desafio é encontrar a melhor forma de usufruir dos recursos oportunizados por essas inovações, de forma a promover um bom suporte à gestão escolar, tendo em vista, principalmente, que os processos dessas gestões precisam ser acessíveis e democráticos (BEZERRA FILHO, 2009, apud MELO, 2013). Nesse sentido, faz-se fundamental conciliar a criação de inovações e o engajamento das pessoas dentro e fora da escola, para promover qualidade e democracia na educação e nas relações.

2.2 Engenharia de requisitos

A criação e construção de um *software* de qualidade exige diversos processos para seu êxito. Segundo Pressman (2011), é interessante utilizar serviços da engenharia de requisitos quando formos começar um trabalho técnico, pois esses serviços vão trazer ciência de como será construído o *software*, o que o cliente quer e como será a interação dos usuários finais, ademais todo o seu impacto. Esses requisitos portanto exercem um papel muito importante, de organização e clareza dentro de quaisquer projetos de *softwares*. Podemos conceituá-los de acordo Sommerville (2011):

Requisitos de um sistema são as descrições do que o sistema deve fazer, os serviços que oferecem as restrições a seu funcionamento. Esses requisitos refletem as necessidades dos clientes para um sistema que serve a uma finalidade determinada, como controlar um dispositivo, colocar um pedido ou encontrar informações, [...] o processo de descobrir, analisar, documentar e verificar esses serviços e restrições.

Dentro deles há, segundo Sommerville (2011), vários níveis de requisitos que são proveitosos, devido às possibilidades da comunicação informativa que eles fazem sobre o sistema para variados tipos de leitores, isso é essencial já que em uma instituição de ensino, principalmente instituições públicas abrangem uma vasta pluralidade, com diferentes tipos de leitores.

É importante citar que a engenharia de requisitos estipula um alicerce para a construção do projeto. Sem ela o resultado do *software* tende a não contemplar o desejo do cliente, pois é ela que permitirá o exame do trabalho como um todo, suas necessidades, a viabilidade, as possíveis soluções, especificações e o gerenciamento das necessidades. Ou seja, executada de forma competente servirá como garantia de uma probabilidade cada vez mais alta de atingir as necessidades propostas de um projeto (PRESSMAN, 2011).

Itens fundamentais nessa engenharia são os requisitos funcionais e não funcionais, que estabelecem e demonstram como o *software* funcionará. Podem ser conceituados desta maneira: os requisitos funcionais, são declarações dos serviços fornecidos pelo sistema, como ele responderá a entradas específicas, e o seu comportamento nas diversas situações. Em contraponto, eles podem declarar o que

o sistema não deve fazer. Já os requisitos não funcionais são, controles dos serviços e funcionalidades ofertados pelo sistema, apresentando restrições de *timing* e as impostas pelas normas, pondo também limites em processos de desenvolvimento. Eles tratam mais sobre o sistema como um todo do que de características individuais (SOMMERVILLE, 2011).

Ainda sobre os requisitos funcionais e não funcionais, respectivamente entendemos que um irá descrever o que o sistema deve fazer e que ele depende do *software* que está sendo feito, do seu público-alvo e da abordagem geral, sendo fundamental ser completa e consistente a sua especificação. Já o outro, não trabalha com especificidade, estando ligado mais com propriedades como confiabilidade, ocupação da área e tempo de resposta, ou seja o lado emergente do sistema. São eles que possivelmente definem restrições sobre implementações no sistema, como por exemplo os potenciais de dispositivos de entrada e saída ou representações de dados utilizadas em outros sistemas. Por conseguinte, percebemos e conseguimos afirmar que, tudo isso construído corretamente, permitirá a sondagem do trabalho como um todo, mantendo assim de forma contínua, a organização e plasticidade do *software* desde seu planejamento até os estágios de construção e execução (SOMMERVILLE, 2011; PRESSMAN, 2011).

2.3 Prototipação

Dentre as ferramentas utilizadas para desenvolvimento de *softwares*, temos a prototipação. Usá-la na construção de um projeto é interessante porque será um meio de pré-visualizar possibilidades e funcionalidades antes de construir de fato, um *software*. Através de protótipos é possível ter uma prévia do projeto, possibilitando alterações e otimizações, para que o projeto final, quando pronto, exiba e tenha todas as funcionalidades e requisitos desejados, ou seja, eles irão simular e conseguir antecipar problemas, testando possibilidades e ilustrando as ideias trazendo para a realidade (VIANNA et. al., 2012).

O protótipo é “uma versão inicial de um sistema de *software* usado para demonstrar conceitos, experimentar opções de projetos e, geralmente, conhecer mais sobre os problemas e suas possíveis soluções” (SOMMERVILLE, 2007, p. 87

apud MERCÊS E RENDEIRO, 2018, p.3). Ou ainda podem ser entendidos, de acordo Santos (2006) como amostras construídas a partir de prévios critérios, possibilitando criar uma simulação, a qual demonstrará mesmo que de forma incompleta, como um *software* que está sendo desenvolvido será, em termos de funcionalidades e aparência. Sendo assim, notamos que

[...] por meio de um protótipo, os futuros usuários do *software*, bem como aqueles que irão desenvolvê-lo, poderão interagir, avaliar, alterar e aprovar as características mais marcantes da interface e da funcionalidade da aplicação (SANTOS, 2006, p.258).

É notório que essa ferramenta pode ajudar bastante num projeto, em especial os que estão em andamento. Para Berkun (2000), ela viabiliza explorar inicialmente a ideia antes que seja produzida, fazendo com que esse desenvolvimento de protótipo facilite o processo de construção como um todo, principalmente na economia de tempo e recursos aplicados no desenvolvimento do projeto (apud MERCÊS e RENDEIRO, 2018). Assim, o protótipo proporcionará ao projeto informações que serão importantes, pois irá recomendar mudanças e melhorias (SANTOS, 2006).

Além disso, Rubin (1994) conforme cita Santos (2006) enfatiza que esses protótipos, até mesmo em papel, podem ser usados na fase de exploração, de forma a esclarecer diversos pontos dentro do projeto da interface. Dentro dessa perspectiva, percebemos que ao elucidarmos questões ao longo de todo o projeto, traremos junto a ele benefícios ao longo de sua construção, portanto um projeto que tem suas especificações e questões compreensíveis estará suscetível ao êxito. Podemos dizer que o protótipo, no geral, pode ser conceituado então como uma versão parcial de um produto final a ser construído, ademais uma etapa, mesmo que facultativa, de um projeto. Dentro de um planejamento, usar uma versão parcialmente finalizada é uma forma comum de testar a usabilidade já nas fases iniciais do seu ciclo de vida (PEARROW, 2000, apud SANTOS, 2006). Com essas testagens, será possível consolidar processualmente e trazer implementações necessárias quando convier ao que estamos criando, e dessa maneira ir lapidando aos poucos um projeto que se tornará cada vez mais o que esperávamos.

Conforme mencionado acima, existem protótipos até em papel, isso porque há diferentes formas de executar a prototipação, podemos ter protótipos como, por exemplo (SANTOS, 2006): pequenos guias para o usuário; simulações em papel; simulações feitas no computador a partir de uma ferramenta de prototipagem, seja em telas ou uma versão inicial do programa, entre muitas outras possibilidades que expressam as ideias que temos para o *software*. É importante destacar que essas formas dependem muito do projeto e de como cada um irá se adaptar a essas formas, pois como é fundamental ter clareza nos projetos, é primordial pensar também na forma mais clara e eficiente de apresentar a prévia do que estamos construindo.

Um dos pontos fortes da prototipação conforme Santos (2006) aborda é a interessante oferta da possibilidade de ajustes no *design* para o usuário, pois é considerado um tanto fácil analisar usuários experimentando protótipos e perceber os problemas e os erros presentes ali, por isso, é sempre aconselhável fazer protótipos, tendo em especial esse tipo de visão sobre. Ademais, é interessante também refletir e pesquisar qual é a melhor ferramenta para construir a prévia dos projetos, e exibir para o público-alvo de maneira clara e objetiva, fazendo com que os usuários consigam usar ou compreender, para que assim a testagem dos protótipos seja realizada com sucesso.

2.4 Trabalhos correlatos

A seguir serão abordados trabalhos que propuseram soluções para auxiliar a comunicação escolar, tais quais este presente trabalho.

Rodrigues Santana (2018) propôs em seu trabalho a implementação de um sistema de gestão escolar em uma escola particular de São Paulo, abordando uma proposta do uso de *software* para a gestão educacional, a fim de substituir a agenda escolar, que nesse contexto é um meio de comunicação entre a escola e o aluno. Além disso, trabalhou com a investigação, implementação e testagem do *ClassApp*, comprovando a viabilidade do uso de ferramentas da tecnologia da informação como auxiliar dentro do espaço destinado. Com a realização desse trabalho, concluiu-se que há muitos desafios em termos principalmente de mudanças e

aderências a tecnologia, mas que o resultado da implementação de um *software* como alternativa de uma nova forma de comunicação foi comprovadamente positiva, como por exemplo comunicação rápida e otimização do trabalho no ramo da comunicação através da agenda.

Já o projeto de pesquisa de Pasqui Bonini (2019) sugere um aplicativo de comunicação titulado Agenda Edu¹, que pretende colaborar para uma comunicação e interação eficaz entre a família e a escola dentro de uma escola particular, transformando a forma tradicional de transmitir educação por outra mais inovadora, para informar sobretudo, assuntos sobre os discentes, como aproveitamento, faltas e comunicados. Todavia, como nossa proposta é promover a inclusão e acesso a todos, um *app* que promova a comunicação mas precisa ser pago, não atende o quesito de democratizar o acesso às informações, pois o ideal seria usarmos um *software* livre e gratuito, para que todos possam ter acesso, e não precisem custear. Apesar desse aplicativo apresentar resultados de grande valia na comunicação escolar, seu uso se positivou dentro de uma escola particular, diferentemente do Campus Seabra que é uma instituição pública, por isso, neste caso é inviável o uso do AgendaEdu.

Com uma proposta ainda mais semelhante, o IFSUL, lançou em 2020 um aplicativo de comunicação no campus de Camaquã, o qual busca também tornar o processo de troca de informações mais rápido e eficiente dentro de um Instituto Federal, entre servidores, estudantes e familiares. De acordo o site do IFSUL, Campus Camaquã, o intitulado “COMUNICA IF” foi um projeto organizado por sete estudantes do Curso Superior de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, junto ao professor Mateus Jung. Em um vídeo² postado no canal do Instituto, o Diretor Geral, Tales Amorim, apresenta o aplicativo, explicando como ter acesso e o passo a passo de como usar. Esse aplicativo é restrito ao público do Campus³ e o *download* é disponibilizado através do *whatsapp* após o preenchimento de formulário, e está em uso até o presente momento. Ele irá notificar toda a comunidade sobre assuntos gerais do Campus de forma ampla, diferente da presente proposta que busca ser mais específica, otimizando o tempo dos usuários, e enviando notícias de acordo

¹ **Disponível em:** Agenda Edu

² **Disponível em:** Vídeo sobre COMUNICA IF

³ **Disponível em:** IFSUL Camaquã lança aplicativo de comunicação

com cada usuário, já que para notícias gerais, utilizamos outros veículos de comunicação.

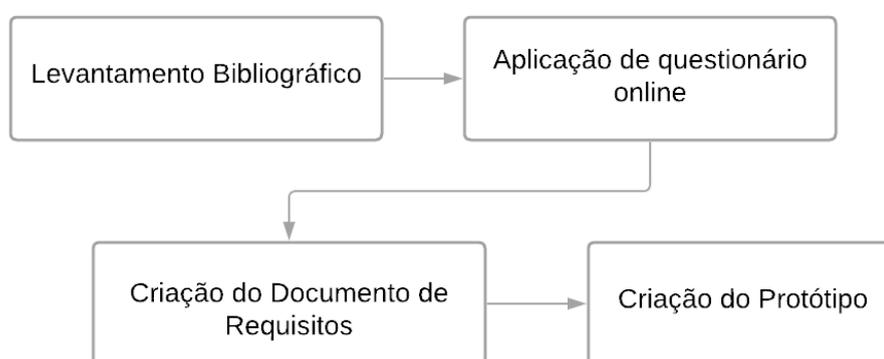
O presente trabalho apresenta a proposta de analisar a comunicação e divulgação de informação e propor um aplicativo que permite maior agilidade e democratização do acesso à informação. O público-alvo envolve toda a equipe que faz parte da rotina escolar do IFBA campus Seabra. Assim, o foco é analisar e contemplar todas as peculiaridades do processo comunicativo e informacional, considerando as necessidades específicas no campus, o que exige planejamento e atenção para as funcionalidades do aplicativo.

3. METODOLOGIA

A pesquisa é classificada, quanto à natureza, como aplicada, uma vez que dá origem a conhecimentos para aplicação prática e com foco na solução de problemas. Quanto aos objetivos trata-se de uma pesquisa exploratória por permitir maior familiaridade com o problema. Com relação aos procedimentos, a pesquisa é bibliográfica e de levantamento. Bibliográfica, visto que resultou no estudo teórico de artigos, livros, teses e dissertações, para possibilitar maior entendimento sobre o tema; e de levantamento por envolver a solicitação de informações a um grupo de pessoas sobre o problema estudado para, posteriormente, por meio de abordagem quantitativa, obter as conclusões correspondentes aos dados coletados (GIL, 2002).

Para melhor compreensão, a Figura 1 exibe as etapas metodológicas executadas e que serão detalhadas a seguir.

Figura 1 - Etapas da metodologia



Fonte: Próprio Autor

3.1 Levantamento bibliográfico

A etapa de levantamento bibliográfico foi parte importante no desenvolvimento da pesquisa, uma vez que permitiu obter maior conhecimento a respeito da temática, a partir da leitura de artigos, livros, dissertações e teses.

3.2 Aplicação de questionário *online*

O questionário⁴ intitulado “Pesquisa sobre comunicação e divulgação de informação interna no campus Seabra” foi aplicado em outubro de 2021, com intuito de coletar informações para enriquecer a pesquisa e conhecer a opinião do público do campus sobre a temática. Para sua criação foi utilizada a ferramenta *Google Forms*⁵. O formulário é composto por onze questões sobre a comunicação e divulgação de informação interna, e a respeito da proposta da elaboração de um aplicativo. O questionário foi compartilhado por meio dos veículos comunicativos *e-mail* e *whatsapp*, para professores, estudantes e demais servidores do IFBA Campus Seabra.

3.3 Criação do Documento de Requisitos

O documento de requisitos apresenta uma abordagem descritiva das funcionalidades e atributos do *software*, no qual existe uma estrutura que agrupa os elementos necessários para expor essas funcionalidades, bem como, os procedimentos necessários para que a execução efetiva, siga corretamente a linha de pensamento do que foi projetado. Neste caso, foi criado um documento de requisitos com atributos característicos do projeto proposto.

Inicialmente, foram definidos as prioridades dos casos de uso, listando-os e separando entre prioridades: essencial, importante ou desejável, a fim de ter uma visão ampla do início da construção. Posteriormente foram descritos quem seriam os usuários e quais suas funções dentro do *software*.

Logo após, foram definidos os requisitos funcionais do *software*, listando e descrevendo suas funcionalidades de forma específica e identificando sequencialmente cada um com um código, como por exemplo RF001. Subsequente a todos os requisitos funcionais definidos, foram estabelecidos os requisitos não funcionais, listando-os, assim como os funcionais, mas sendo eles com estrutura e

⁴ Disponível em: Pesquisa sobre comunicação

⁵ Disponível em: Plataforma de formulários

conceitos pouco específicos, como por exemplo: segurança, confiabilidade, usabilidade, entre outros, que também utilizam uma codificação, tal como RNF001.

Posteriormente procedeu-se na definição dos casos de uso, definindo o objetivo, ator, prioridade, pré-condições, pós-condições e fluxo de eventos de cada um, sequenciados por uma código, tal qual UC001 e organizados em tabelas.

Para finalizar, ao final do documento deixamos disponível o *link* do protótipo (com mais detalhes no tópico a seguir) para maior clareza na interpretação e entendimento, da parte teórica que são os requisitos, possibilitando mostrar como o sistema do aplicativo irá funcionar de forma visual.

3.4 Criação do Protótipo

Para a modelagem do aplicativo de comunicação e informação do campus, foi feita a criação de um protótipo, no qual foram expostas representações deste projeto, para integrar a ele, uma compreensão com aspecto visual e prático.

Primeiramente, foi produzido um protótipo de baixa fidelidade em papel, a fim de obter uma visão ampliada, como parâmetro, e traçar ideias junto ao aprimoramento do projeto, para então, construir o protótipo de alta fidelidade. Depois disso feito, na construção do protótipo de alta fidelidade, foi utilizada a plataforma *online Canva*⁶ para criar o *design* das telas do protótipo, com elementos da própria plataforma como: figuras geométricas, cores, fontes de texto, exemplos de *templates*, itens exportados pelo criador (imagens, *links*, etc.), entre outros, que trouxeram viabilidade à uma criação própria e da forma que convém ao criador. Posteriormente, as telas criadas foram linkadas através da plataforma *Marvel App*⁷ permitindo interatividade e simulação do aplicativo, demonstrando na prática, o que foi escrito e definido na teoria dos requisitos do sistema.

⁶ Plataforma de *design* gráfico: *Canva*

⁷ Plataforma de prototipação: *Marvel App*

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

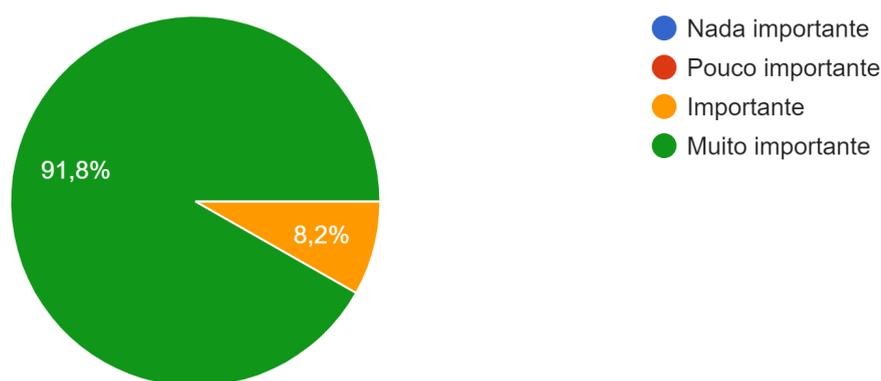
Nesta seção são apresentados os resultados decorrentes das etapas da pesquisa: Análise das respostas do questionário aplicado, Documento de requisitos e Protótipo do aplicativo intitulado “ComuniCampus”.

4.1 Análise das respostas do questionário aplicado

A partir do questionário aplicado no ano de 2021, obtivemos setenta e três (73) respostas que refletiram a opinião das pessoas sobre a comunicação e divulgação de informações no campus Seabra, e a respeito da proposta do aplicativo. Dentre os respondentes, têm-se 53,4% de estudantes, 31,5% professores, 13,7% técnicos administrativos e 1,4% de servidores terceirizados.

A primeira questão consistiu em verificar a importância da comunicação e divulgação de informações no âmbito escolar. Percebemos, por meio do gráfico a seguir (Figura 2), que a comunicação e informação dentro da Instituição é considerada muito importante.

Figura 2 - Importância da comunicação e divulgação de informação no ambiente escolar



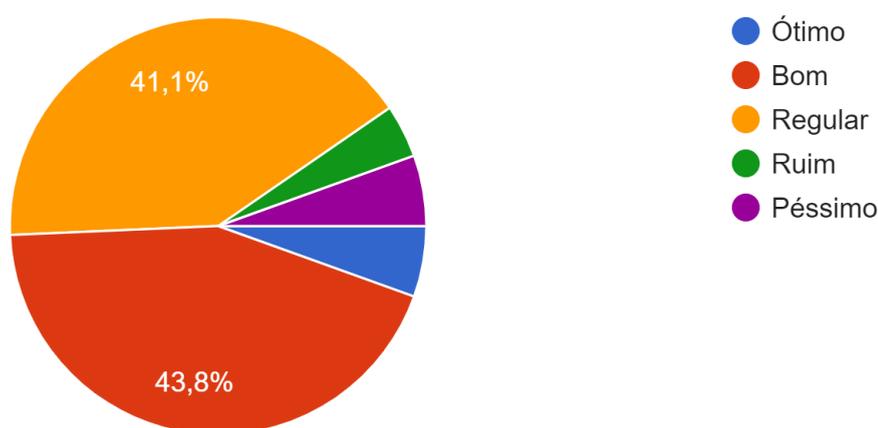
Fonte: Próprio Autor

Moran (1994 *apud* CAMPOS, 2016), afirma que a comunicação dentro das escolas pode ser auxiliadora e promotora de processos comunicativos mais

democráticos, reafirmando, assim, que a comunicação e seus meios são importantes para ambientes educacionais.

Em seguida, verificamos a avaliação das pessoas sobre a comunicação e divulgação de informações internas do Campus, exibida na Figura 3.

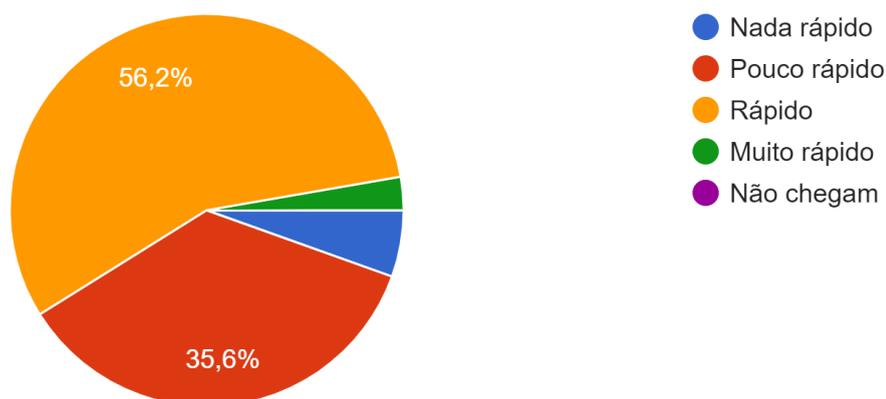
Figura 3 - Avaliação da comunicação e divulgação de informações internas do Campus



Fonte: Próprio Autor

Com isso, podemos constatar que a comunicação dentro do campus ainda não é a ideal, visto que 41,1% acham regular, 4,1% péssima e 5,5% acham ruim, totalizando assim um percentual de 50,7% equiparado a 43,8% que consideram boa a comunicação. Isso reflete a necessidade de pensar em maneiras eficazes de melhorar e promover uma comunicação de qualidade dentro do IFBA Campus Seabra. Foi perguntado também sobre a rapidez da chegada de informações, como mostra o próximo gráfico (Figura 4).

Figura 4 - Rapidez na chegada de informações

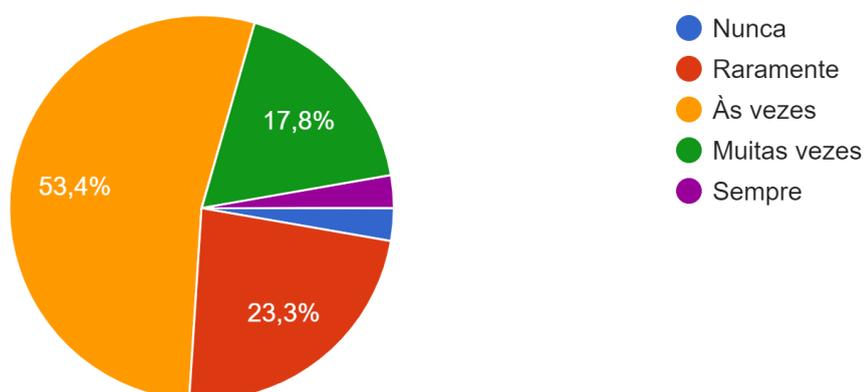


Fonte: Próprio Autor

Podemos observar que a rapidez com a qual as informações chegam é positiva, uma vez que um percentual de 56,2% consideraram rápido e 2,7% consideraram muito rápido, totalizando 58,9%. Entretanto, ainda é preciso estar atento à comunicação e tráfego de informações para plena ampliação e democratização dessa rapidez, e dos demais aspectos da comunicação e divulgação de informações, já que 41,1% consideram pouco rápido (35,6%) e nada rápido (5,5%).

A Figura 5 ilustra a opinião dos respondentes sobre possíveis falhas de comunicação.

Figura 5 - Existência de falhas de comunicação dentro do Campus



Fonte: Próprio Autor

Conforme Figura 5, 53,4% acreditam que às vezes ocorrem falhas na comunicação dentro do campus, somada a um percentual de 17,6% que afirmam ser muitas vezes e 2,7% que acham que sempre há falhas na comunicação do Campus, sendo um índice alto de 73,7% de possíveis falhas na comunicação.

A comprovação da existência de falhas e dos seus impactos pode ser apurada por relatos obtidos em uma das perguntas abertas da pesquisa que solicitou aos respondentes que descrevessem alguma situação vivenciada que foi motivada por falha na comunicação ou na divulgação de informações.

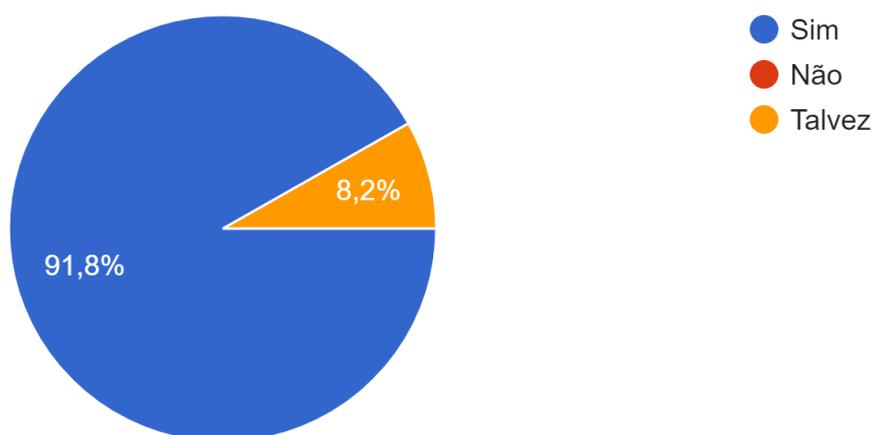
De acordo com as respostas do questionário aplicado, um dos respondentes discorre o seguinte relato: “Já ocorreu de docentes não serem avisados pelos órgãos responsáveis, sobre a suspensão de aulas. Outro caso, de não ser repassado para os discentes a ausência de algum professor.” Já em outro relato obtido por outro respondente é descrito a seguinte ocorrência:

Como trabalho com acessibilidade linguística, é necessário tempo para estudar e traduzir os comunicados, mas várias vezes, eles chegam em cima da hora (ou com atraso) e os surdos acabam tendo pouco tempo para concorrer ao edital ou se inscrever em algum evento, por exemplo...

Vemos então, que assim como estes, todos os demais relatos mostram, sobretudo, prejuízos devido à falhas na comunicação, entre elas falta e/ou perda de oportunidades, atrasos e demora no recebimento de informações, entre outros, reforçando que a comunicação é de suma importância para as instituições de ensino, que a qualidade da comunicação e divulgação de informação no Campus Seabra ainda não é a ideal e que é preciso potencializá-la para evitar falhas e insucessos comunicativos.

Na Figura 6 a seguir são ilustrados os dados obtidos sobre o auxílio da tecnologia na comunicação e divulgação de informação no campus Seabra.

Figura 6 - Auxílio da tecnologia na comunicação e divulgação de informação no Campus Seabra

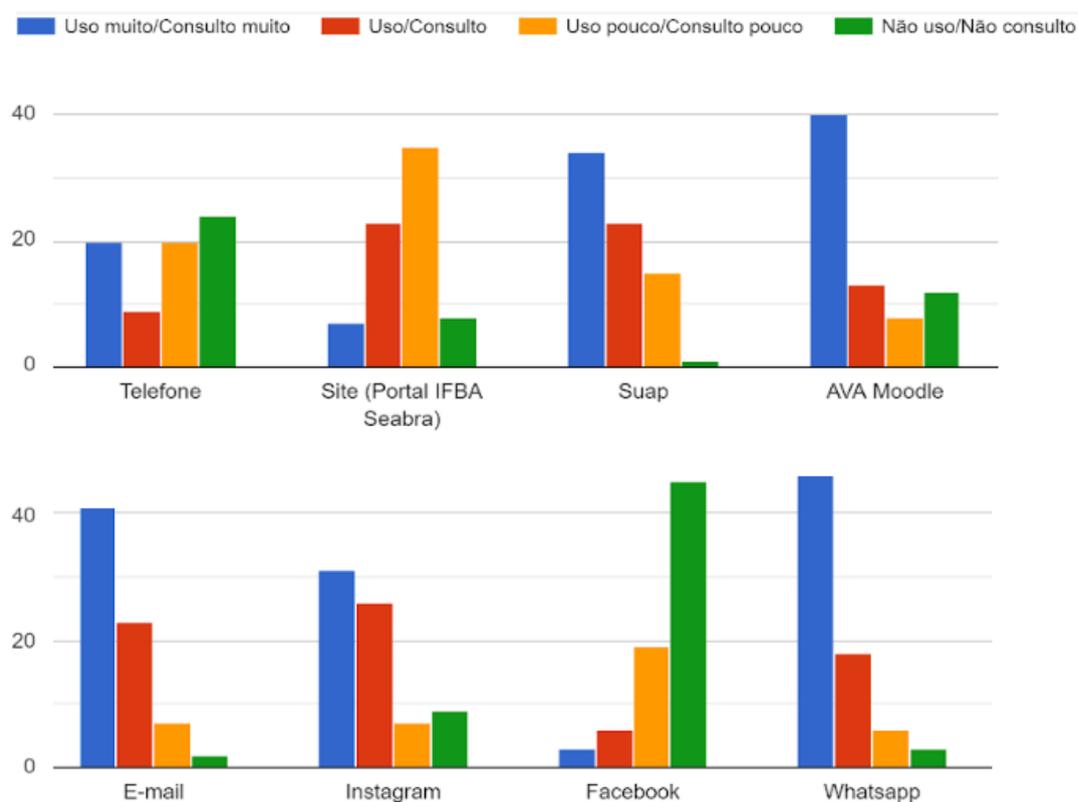


Fonte: Próprio Autor

Observamos que 91,8% dos respondentes afirmaram que a tecnologia e suas ferramentas podem auxiliar na comunicação e divulgação de informação dentro do campus Seabra. Melo (2014) ratifica essa informação, visto que considera o papel das novas tecnologias como fornecedoras de possibilidades para a gestão escolar.

Outra questão importante da pesquisa, foi a pergunta acerca da frequência do uso/consulta de exemplos de veículos de comunicação relacionados ao âmbito interno do Campus Seabra, conforme expõe a Figura 7.

Figura 7 - Frequência de uso/consulta aos meios de comunicação relacionados ao Campus Seabra

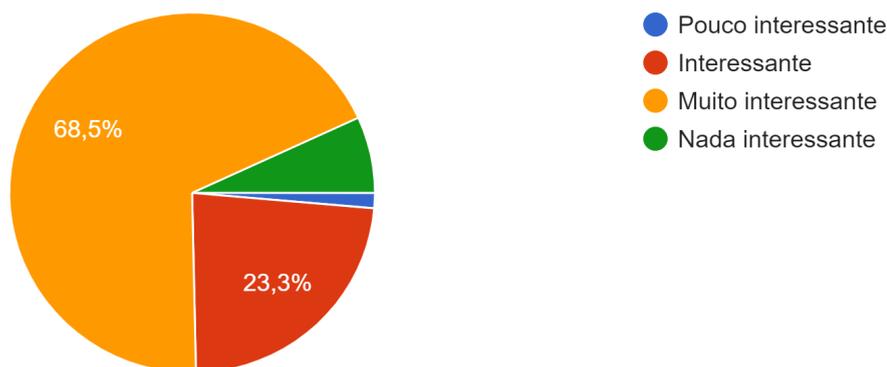


Fonte: Próprio Autor

Nota-se que o veículo comunicativo mais usado pelas pessoas que responderam é o *whatsapp*. 46 participantes responderam que usam/consultam muito, seguido do *E-mail* com 41 pessoas, e o *AVA Moodle* com 40 pessoas que usam/consultam muito, vale ressaltar que o uso do *AVA Moodle* se deu por consequência do momento pandêmico no ano em que foi feita a pesquisa, já que este foi uma alternativa para dar continuidade às aulas, de forma remota. O meio de comunicação menos usado pelos respondentes é o *Facebook*, já que 45 pessoas não usam/não consultam. É curioso e interessante observar que apenas uma pessoa não usa/consulta o Suap, ou seja, o sistema é sempre usado mesmo que em diferentes frequências. Com a pluralidade em que se encontram todos esses meios, centralizá-los em um canal principal de informações é interessante, visto que são muitos veículos para interação, e otimizar essa interação trará benefícios de tempo e produtividade.

Para confirmar a viabilidade desta proposta, foi perguntado a opinião das pessoas acerca da existência de um aplicativo de comunicação no campus, conforme Figura 8.

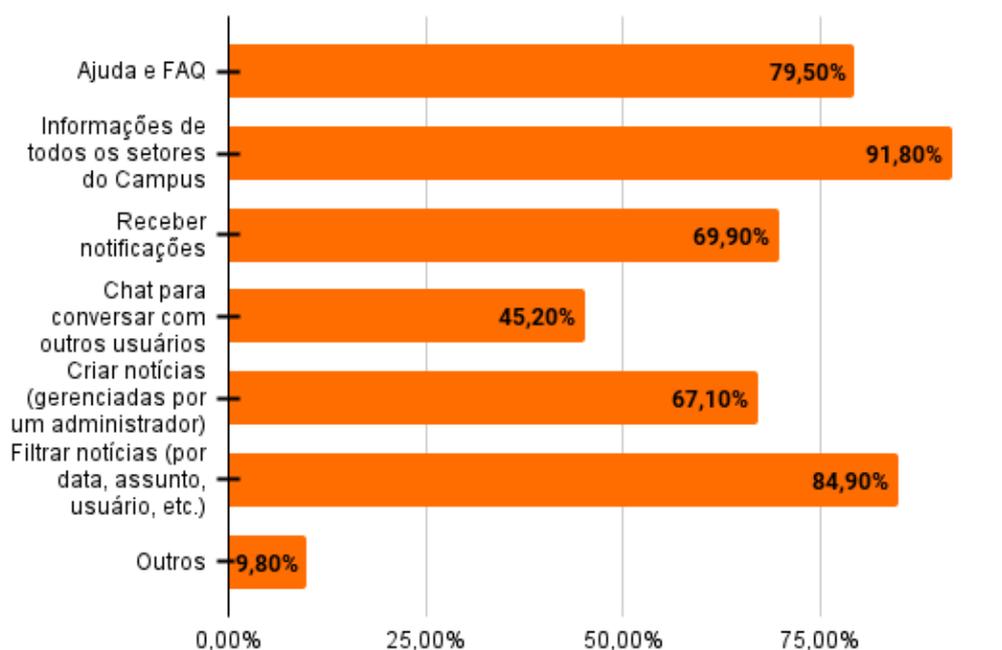
Figura 8 - Opinião sobre a existência do aplicativo de comunicação para o Campus Seabra



Fonte: Próprio Autor

Obtivemos um percentual de 91,8% que aprovaram a ideia (68,5% consideram muito interessante e 23,3% interessante). Essa aprovação reforça que a tecnologia pode transformar as organizações, sobretudo educacionais, principalmente com a implantação e desenvolvimento de ferramentas como a criação de *softwares*, que propiciam agilidade, praticidade e otimização de recursos humanos dentro dos âmbitos (FARAON, 2013 apud MELO, 2013). Dessa forma, podemos concluir que a criação de um *software*, é uma possibilidade viável, de transformar proativamente o âmbito educacional, sanar falhas e promover processos comunicativos democráticos.

Ainda sobre o aplicativo, foi perguntado quais as funcionalidades que as pessoas julgavam pertinentes para o aplicativo de comunicação e obtivemos os dados a seguir (Figura 9).

Figura 9 - Funcionalidades do aplicativo

Fonte: Próprio Autor

É de interesse de 91,8% dos respondentes haver no aplicativo informações de todos os setores, seguida de outras funcionalidades que podem ser percebidas como importantes – o filtro de informações, o recebimento de notificações e a ajuda e *FAQ* sendo respectivamente, obtido um percentual de 84,9%, 69,9% e 79,5%. Além das opções expostas, os respondentes colocaram outras opções, de grande relevância para a pesquisa como, por exemplo, a acessibilidade, um item indispensável, principalmente para um aplicativo escolar de comunicação, já que estamos lidando com um espaço que deve ser equitativo e democrático. Em geral, de acordo as respostas obtidas, percebemos que o público é bem diverso e para que a proposta seja assertiva, deve-se construir um aplicativo simples, otimizado e para todos, ademais, que exclusivamente cumpra seu papel, tornando a comunicação do campus cada vez mais democrática e proativa.

4.2. Documento de requisitos

A partir da análise dos dados obtidos na pesquisa, para dar continuidade e para facilitar a compreensão sobre a proposta deste trabalho, foi feito um documento de requisitos⁸ que informa detalhadamente as funcionalidades do aplicativo, bem como seus atores, requisitos funcionais, requisitos não funcionais e casos de uso.

Primeiramente foi identificado quem eram os atores, e posteriormente estabelecida as suas funções e permissões dentro do aplicativo (Quadro 1).

Quadro 1 - Atores

Atores	Descrição
Administrador	Usuário responsável por gerenciar cadastro de usuários e ter acesso a todas as notícias criadas.
Servidor administrativo	Usuários técnicos administrativos em educação ou terceirizados, habilitados a criar e receber notícias.
Docente	Usuário habilitado a criar e receber notícias.
Discente	Usuário habilitado a receber notícias.

Fonte: Próprio Autor

Vale ressaltar que o discente, o qual não é habilitado a criar notícias, deve fazer uma solicitação ao administrador para que a notícia seja postada.

Depois de definido o que cada usuário pode fazer no aplicativo, foi pensado quais requisitos o sistema possui. Foram identificados nove requisitos funcionais (Quadro 2) e dez requisitos não funcionais (Quadro 3).

Quadro 2 - Requisitos funcionais

(continua)

Código Identificador	Descrição
RF001	Acessar o aplicativo: O sistema permite o acesso de usuários cadastrados no sistema.

Fonte: Próprio Autor

⁸Disponível em: [Documento de Requisitos_ComuniCampus.pdf](#)

Quadro 2 - Requisitos funcionais

(Conclusão)

Código Identificador	Descrição
RF002	Gerenciar configurações de acesso: O sistema possibilita os usuários gerenciarem configurações editando senha e email.
RF003	FAQ: O sistema deve possuir uma central de ajuda apresentando dúvidas frequentes.
RF004	Gerenciar usuários: O sistema permite que o administrador cadastre, edite, exclua, visualize e pesquise dados dos usuários.
RF005	Recuperar senha: O sistema permite que os usuários recuperem a senha esquecida através do <i>email</i> .
RF006	Gerenciar notícias: O sistema permite aos usuários acessar, criar, editar, excluir, filtrar, contatar e pesquisar notícias
RF007	Gerenciar bate-papo: O sistema permite aos usuários gerenciarem o seu bate-papo.
RF008	Configurar acessibilidade: O sistema permite configurar acessibilidade.
RF009	Pesquisar: O sistema deve possuir barra de pesquisa, para pesquisas de qualquer cunho interno do aplicativo.

Fonte: Próprio Autor

Quadro 3 - Requisitos não funcionais

(continua)

Código Identificador	Descrição
RNF001	O sistema deve ser responsivo em diferentes tipos de aparelho;
RNF002	O sistema deve ter fluidez em suas transições em aparelhos de baixo desempenho;
RNF003	O sistema de <i>login</i> e senha deve ser seguro para os usuários;
RNF004	Para atualizações e modificações não deve ser necessário o sistema ficar <i>offline</i> ;
RNF005	O sistema deve ter uma <i>interface</i> simples;
RNF006	O tempo de resposta para cliques e redirecionamentos não deve ultrapassar 0,5 segundos;

Fonte: Próprio Autor

Quadro 3 - Requisitos não funcionais

(conclusão)

Código Identificador	Descrição
RNF007	O processo de notificação por <i>email</i> das tarefas que utilizam disso deve ser efetivo para qualquer tipo de endereço e com tempo máximo de resposta de 5 segundos.
RNF008	O sistema deve possuir acessibilidade para usuários com necessidades específicas.
RNF009	O sistema deve manter a segurança dos dados dos usuários.
RNF010	O sistema deve ser livre e gratuito.

Fonte: Próprio Autor

Por fim, e para detalhamento do sistema proposto, com o norteio dos requisitos funcionais expostos no Quadro 2, foram identificados os casos de uso e como eles se desenvolvem, totalizando dezessete casos de uso, como podemos observar no Quadro 4.

Quadro 4 - Casos de Uso

Identificador e Descrição dos Casos de Uso
UC001 - Acessar <i>FAQ</i>
UC002 - Configurar acessibilidade
UC003 - Fazer <i>login</i>
UC004 - Recuperar senha
UC005 - Editar senha
UC006 - Editar <i>email</i>
UC007 - Acessar notícias
UC008 - Criar notícia
UC009 - Filtrar notícias
UC010 - Contatar notícia
UC011 - Editar notícias
UC012 - Excluir notícia
UC013 - Cadastrar usuário
UC014 - Visualizar usuário
UC015 - Excluir usuário
UC016 - Editar usuário
UC017 - Pesquisar no aplicativo

Fonte: Próprio Autor

No documento de requisitos esses casos de uso são descritos detalhadamente, definindo o objetivo, ator, o código dos requisitos, prioridade, pré-condições, pós-condições e fluxo de eventos de cada um, como mostrado no Quadro 5 a seguir.

Quadro 5 - Caso de Uso: Fazer Login

[UC 003] Fazer login	
Objetivo:	O sistema possibilita os usuários acessarem o aplicativo através de login e senha.
Ator:	Administrador, Servidores administrativos, Docentes e Discentes.
Requisitos:	RF001
Prioridade:	Essencial
Entradas e pré-condições:	Estar cadastrado no aplicativo.
Saídas e pós-condições:	Nenhuma
Fluxo de eventos principal:	1: Na tela inicial, o usuário digita seu número de cadastro (Matrícula, Siape, CPF) e sua senha, e clica em acessar. 2: O sistema executa o login e redireciona para a tela principal do usuário.
Fluxo de eventos secundário:	Caso o usuário digite o número de cadastro e/ou a senha errada, o sistema exibirá uma mensagem de alerta: "Número ou senha incorretos". Após cinco tentativas falhas, o sistema exibirá uma mensagem indicando o "esqueceu sua senha?" no canto inferior direito, para que o usuário clique e seja redirecionado para recuperar sua senha. Logo após, o usuário parte para o passo 1 e segue o fluxo principal.

Fonte: Próprio Autor

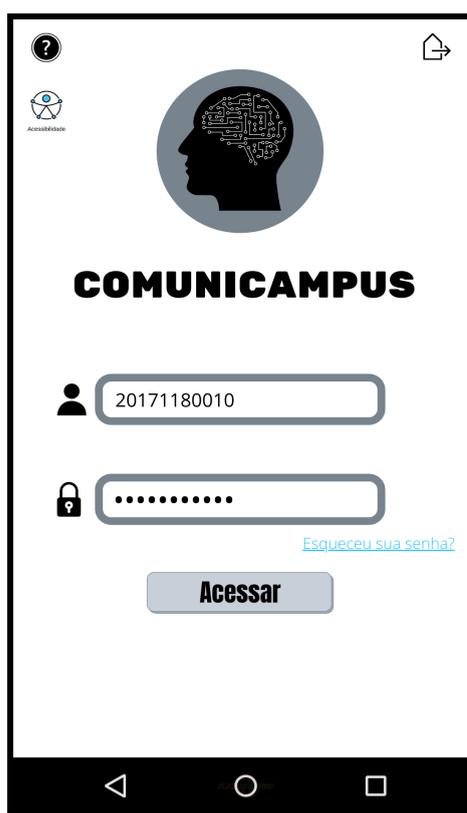
Observando esse tópico, percebemos que o documento de requisitos foi essencial para o trabalho, pois trouxe uma visão detalhada da proposta, possibilitando análises ampliadas do projeto tornando-o suscetível a mudanças que melhore cada vez mais a proposta.

4.3 Protótipo

A partir da comprovação da problemática pelas pesquisas e como metodologia deste trabalho foi construído um protótipo⁹, parte fundamental e norteadora dos demais itens.

A Figura 10 apresenta a tela inicial do aplicativo, nela contém o acesso às configurações de acessibilidade conforme mostra a Figura 11, onde o usuário configura o aplicativo para ser acessível em LIBRAS ou audiodescrição. Nesta tela inicial também contém a central de ajuda, e principalmente os campos de preenchimento para a efetuação do *login*. Assim que o usuário faz o *login*, ele é redirecionado para a tela principal (Figura 12), onde tem acesso a suas notícias, bate-papo, configurações, prévia de mensagens e barra de pesquisa.

Figura 10 - Tela inicial



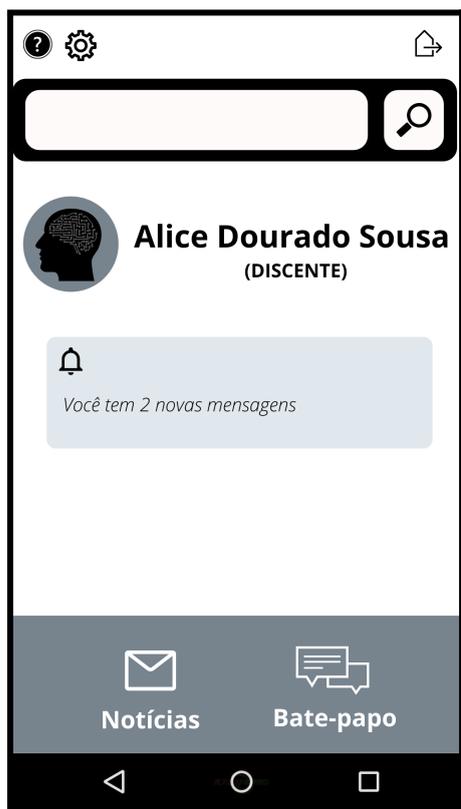
Fonte: Próprio Autor

Figura 11 - Tela de acessibilidade



Fonte: Próprio Autor

⁹ Disponível em: Protótipo ComuniCampus

Figura 12 - Tela principal

Fonte: Próprio Autor

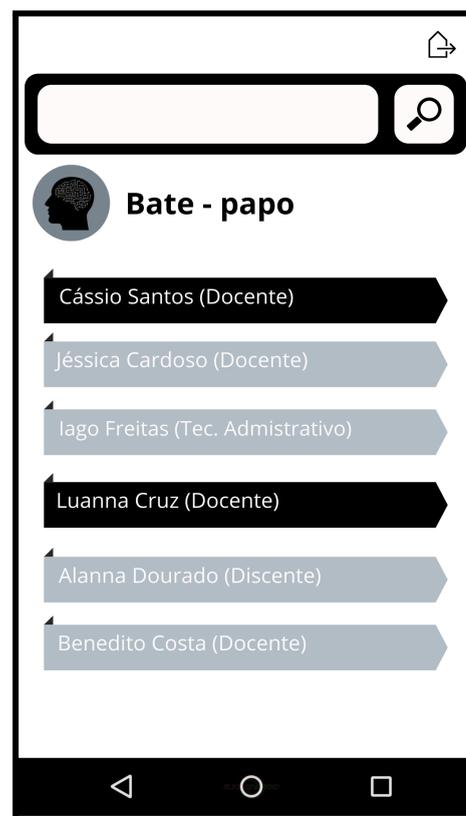
Na aba notícias os usuários têm acesso às suas notícias como expõe a Figura 13, e caso o usuário seja habilitado a criar notícias, elas são subdivididas em duas abas: recebidas e enviadas. Já na aba Bate-papo (Figura 14) é exibido uma lista de conversas sobre as notícias referentes ao que o usuário contactou e as mensagens trocadas.

Figura 13 - Tela das notícias do usuário



Fonte: Próprio Autor

Figura 14 - Tela de bate-papo



Fonte: Próprio Autor

Os usuários que são habilitados a disseminar informações, podem criar notícias destinadas para o público-alvo referente. Já os usuários desabilitados, como é o caso dos discentes, é preciso solicitar ao administrador a postagem da notícia.

Como exposto na Figura 15 a seguir, o usuário cria a notícia preenchendo o campo assunto, seleciona a categoria a que se destina a notícia, preenche o campo descrição com o corpo da notícia, e tem a opção de anexar arquivos, como por exemplo imagens e PDFs. Assim que a notícia é criada, os destinatários recebem uma notificação e tem acesso imediato a notícia, tendo acesso também ao horário da postagem e o nome e categoria de quem criou.

O administrador do aplicativo, fará o cadastro dos usuários no aplicativo, inserindo nome, email, categoria e número de matrícula, Siape ou CPF, sendo obrigatório para finalizar os cadastros, a inserção da senha do administrador. A Figura 16 abaixo expressa visualmente como será esse cadastro.

Figura 15 - Tela de criação da notícia

Nova notícia

Assunto Edital do PAAE 2022

Categoria DISCENTES > Todos

Descrição:

card_paae.png

Está aberto o edital do Programa de Assistência Estudantil que irá oferecer auxílio moradia, transporte, cópia e impressão, e auxílio digital, confira os documentos necessários para se inscrever. Inscrições até dia 25 de abril de 2021.

Enviar

Fonte: Próprio Autor

Figura 16 - Tela de cadastro de usuário

Cadastro de novo usuário

Nome Completo:

Categoria ▾

N° para usuário: (CPF, N° de matrícula, SIAPE)

E-mail:

Cadastrar usuário

Fonte: Próprio Autor

5. CONCLUSÃO

Como foi possível observar nesse estudo, o Campus Seabra apresenta algumas falhas de comunicação que precisam e podem ser ligeiramente solucionadas, já que é um Instituto que ensina e preza por estudos de cunho científico e tecnológico. A pesquisa realizada com o público interno do campus, possibilitou conhecer e identificar problemas relacionados à comunicação, por meio da coletas de dados com pontuações e relatos sobre o tema, relevantes para o trabalho, já que permitiu conhecer a opinião da comunidade escolar sobre a criação de um aplicativo para comunicação e divulgação de informações dentro do campus Seabra, e oportunizou sugerir essa proposta para minimizar os problemas no ramo informativo e auxiliar a comunicação escolar.

Observamos que a solução de criar uma ferramenta tecnológica auxiliar é válida, visto que possui amplo potencial ao centralizar, automatizar e agilizar os processos, com possibilidade de ser modificada e melhorada para promover uma comunicação mais eficiente. Com isso, pode ser um pontapé inicial para melhorias na comunicação escolar e na extensão da democratização do acesso à informação dentro do Campus.

Com esse estudo, foi possível concluir que é essencial a eficácia na comunicação escolar e troca de informações organizadas, que muitas vezes não são tratadas com tanta importância, ocasionando possíveis falhas no meio. Percebe-se que a tecnologia e a comunicação vêm cada vez mais firmando alianças, contribuindo mutuamente uma com a outra e com a vida dos indivíduos de forma multidimensional, visto que tem possibilitado que dados sejam disseminados rapidamente e se mostrado bastante promissoras no que diz respeito à socialização entre os indivíduos. Dentro da educação não é diferente, o acesso à informação é necessário para a construção de uma educação de qualidade, tanto no ramo acadêmico quanto no ramo administrativo, e a tecnologia como aliada alavanca esse acesso à informação promovendo uma boa comunicação no âmbito educacional.

Adentrando na perspectiva de uma comunicação com viés tecnológico dentro da educação, é possível futuramente projetar a implementação efetiva da proposta do presente trabalho, bem como, analisar, modificar, aprimorar e reprojeter as

configurações do aplicativo. Para além dessa implementação, podemos pensar em outras propostas em prol da informação e comunicação de qualidade, dentro do ambiente escolar, sempre tendo em vista a lógica de uma educação que inclui, informa e comunica proativamente, tais como: um sistema de agenda que possua a programação de tudo o que acontece no campus e/ou também de atividades extracurriculares que ocorram na cidade de Seabra e região; e um sistema que linke todos os canais de comunicação já existentes dentro de um único ambiente para facilitar a busca por informações e otimizar o tempo.

REFERÊNCIAS

- BESSA, D. D. (org.). **Teorias da comunicação**, UnB – Brasília, 2006.
- BONINI, A. P. **Aplicativo de comunicação e a interação entre família e escola**. UFSJ – São João del Rei, 2019.
- CAMPOS, M. C. **Importância da comunicação na gestão do trabalho pedagógico**. UFPR – Curitiba, 2016.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. Ed. – São Paulo, Atlas, 176 p. 2002.
- HEBERLE, A., COSENZA, B., SOARES, F. B. (org.). **Comunicação para o desenvolvimento**. 1. Ed. – Brasília, DF. Embrapa, 2012.
- IFSUL. **Camaquã lança aplicativo de comunicação**, 2020. Disponível em: <<http://www.camaqua.ifsul.edu.br/ultimas-noticias/930-ifsul-camaqua-lanca-aplicativo-de-comunicacao>>. Acesso em: 21 de julho de 2021.
- LIBERATO, F.. **Relações eficazes: a importância da comunicação eficaz nas organizações**. UNESP – Bauru, 2010.
- MELO, D. F. **Tecnologias digitais como facilitadoras da comunicação entre a comunidade escolar e o centro do ensino de ensino fundamental 34 de Ceilândia**. UnB – Brasília, DF, 2014.
- MERCÊS, J.; RENDEIRO, M. **Ead–saúde: protótipo de aplicativo móvel para publicidade de cursos da rede Una-SUS**. Abed – Rio de Janeiro, 2018.
- PRESSMAN, R. S. **Engenharia de software – Uma Abordagem Profissional**. 7. Ed. Porto Alegre. AMGH Editora Ltda, 2011.
- SANTANA, L. K. **Implementação de um sistema de gestão escolar em escola particular de São Paulo**, UNISA – São Paulo, 2018.
- SANTOS, R. L. **Usabilidade de interfaces para sistemas de recuperação de informação na Web: Estudo de caso de bibliotecas on-line de universidades federais brasileiras**, PUC-Rio – Rio de Janeiro, 2006.
- SILVA, E. M. **A importância da informática nos processos de ensino-aprendizagem de alunos com necessidades educacionais especiais (deficiente auditivo)**. Ed. N° 000075, Semana acadêmica – Fortaleza, 2015.
- SILVA, R. C. et al. **A Relação entre Comunicação e Comprometimento nas Organizações**. v. 11, número 6, p. 102-116 – Santa Maria. Rev. Adm UFSM, 2018.

SILVESTRE, L. P. (org.). **Ciências Sociais Aplicadas. Entendendo as Necessidades da Sociedade.** 2. Ed – Atena Editora, Ponta Grossa, 2019.

SOMMERVILLE, I. F. **Engenharia de Software.** 9. Ed – São Paulo, Pearson Prentice Hall, 2011.

VIANNA, M. et al. **Design thinking: inovação em negócios.** 162p.: il; 24 cm – Rio de Janeiro, MJV Press, 2012.