

Otimização da chamada

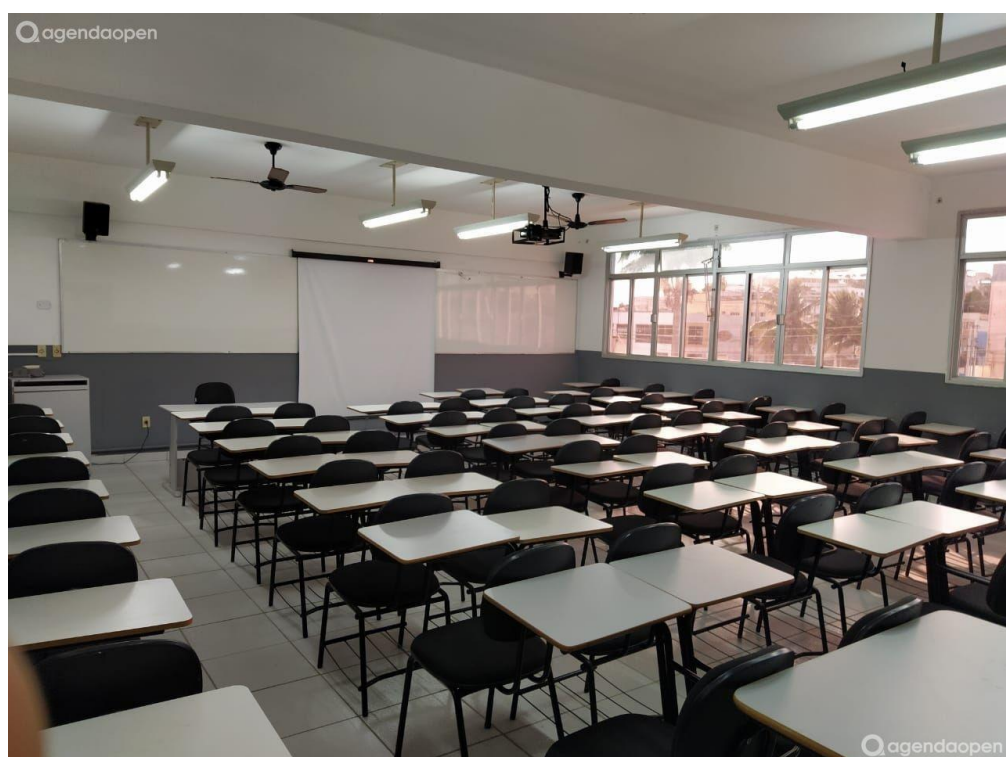
Eduardo Albiero Castelucci – 247988
Enzo Grecchi – 248373
Felipe Augusto Melo Nogueira – 248107

Felipe Ken Yoshiizumi – 248124
Guilherme Tardelli Ucciolini – 248126
João Paulo de Paula Duarte Inneco – 248226

NATALIA ANSELMO MARANGAO MACHADO DE MOURA

INTRODUÇÃO

O foco do projeto é atingir qualquer instituição de ensino, seja uma escola ou uma universidade, podendo ir desde o ensino infantil até o ensino superior. No entanto, apenas o impacto será nessas instituições, pois os possíveis compradores do produto são os desenvolvedores dos aplicativos “concorrentes” atualmente, por conta de poderem implementar a ideia do nosso aplicativo no sistema já utilizado por eles, otimizando um processo que não entra muito em pauta para eles.



ODS:
3 - Saúde e bem-estar.
4 - Educação de qualidade.
9 - Indústria de inovação e infraestrutura.

Fonte: <https://www.agendaopen.com/espaco/instituicoes-de-ensino/brasil-guarapari/faculdade-pitagoras-guarapari/sala-de-aula-grande>.

JUSTIFICATIVA

- **Análise de Mercado:** Oportunidades no mercado educacional digital, destacando o crescimento do setor, a possibilidade de integração com sistemas escolares existentes e a chance de atuais concorrentes se tornarem compradores. No entanto, aponta ameaças como a alta concorrência e a possível resistência de professores e alunos à adoção de novas tecnologias para registro de presença.
- **Análise da concorrência:** As principais concorrências relacionadas ao nosso projeto são os aplicativos que possuem funções similares. Alguns exemplos são: ClassDojo, Remind, Seesaw, iSAMS e PowerSchool.
- **Proposta de Valor:** Entregar uma ferramenta que gera facilidade e agilidade para os professores e alunos no processo de realização da chamada.

PROPOSTA DE SOLUÇÃO

A solução é um aplicativo que permite aos alunos registrar presença autonomamente, aproveitando a obrigatoriedade de acesso à internet nas instituições de ensino pela Lei 9.472. O aluno deve estar conectado ao Wi-Fi da escola/universidade para usar o aplicativo e escanear um QR Code disponibilizado 20 minutos antes do fim da aula. O aplicativo apresenta uma interface onde as matérias são divididas por aula, facilitando a seleção e o registro de presença. Os diferenciais incluem a obrigatoriedade de presença física para o registro e a facilidade de uso pela integração com o sistema escolar existente.

OBJETIVOS

- Facilitar para o professor ou instituição monitorar a frequência dos alunos nas aulas de maneira mais eficiente.
- Garantir a inclusão, já que o aplicativo é muito acessível para a grande parte das pessoas.
- Melhorar a logística, evitando o atraso dos alunos para pegar o transporte de volta para a casa, assim, reduzindo o estresse.

ORÇAMENTO

Tabela do orçamento:

Materiais	Quantidades	Valores	Fonte de Consulta	Data de Consulta
Filamento 3D de Plástico ABS Creality Cor Preta	100 g	R\$ 13,29	Mercado Livre	15/04/2023
Parafuso + Bucha Sforplat 6mm	2 de cada	R\$ 0,50	Mercado Livre	15/04/2023
Tablet Samsung Galaxy Tab 4	1	R\$ 1.000,00	Samsung	18/05/2023

Fonte: Elaborado pelos autores

RESULTADOS E VALIDAÇÃO

Com base nos resultados conseguimos concluir que o aplicativo facilita muito na hora da realização das chamadas. Sua forma de validação é o resultado de pesquisas da universidade de ciência e tecnologia de Hong Kong e também da universidade de Bach, que afirmam que um sistema de chamada digital ajuda no monitoramento da frequência e também ajuda a melhorar a precisão dos registros.



Fonte: Elaborado pelos autores.

CONCLUSÃO

O projeto mitigou o tempo das chamadas, facilitou o trabalho dos tutores e diminuiu os riscos dos alunos perderem seus meios de transportes.