

FILIPPE GUSTAVO PINHEIRO DOS SANTOS SILVA

**DESENVOLVIMENTO DE UM SOFTWARE WEB DE GESTÃO DE
PESSOAS PARA IGREJAS**

FILIPPE GUSTAVO PINHEIRO DOS SANTOS SILVA

**DESENVOLVIMENTO DE UM SOFTWARE WEB DE GESTÃO DE
PESSOAS PARA IGREJAS.**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentada à Banca Examinadora do
Centro Universitário São Lucas, como
requisito de aprovação para obtenção do
Título de Bacharel em Sistemas de
Informação

Orientador: Prof. Esp. José Rodolfo
Milazzotto Olivas

Ji-Paraná

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação - CIP

S586d

Silva, Filipe Gustavo Pinheiro dos Santos.

Desenvolvimento de um software web de gestão de pessoas para igrejas. / Filipe Gustavo Pinheiro dos Santos Silva. – Ji-Paraná, 2022.

35 p.; il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Sistemas de Informação) – Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná, 2022.

Orientador: Prof. Esp. José Rodolfo Milazzotto Olivas

1. Desenvolvimento. 2. Low Code. 3. Linguagens de Programação. 4. Software. I. Olivas, José Rodolfo Milazzotto. II. Título.

CDU 004.4:27

AGRADECIMENTOS

A Deus por me permitir realizar um sonho de infância, por me dar forças para superar as adversidades e por não desistir de mim quando eu muitas vezes quis desistir. A esta instituição por me proporcionar a oportunidade de cursar o curso de Sistemas de Informação, e me capacitar para o mercado de Trabalho. A todos os professores que me acompanharam, guiaram e ensinaram ao longo desses anos. A minha família e amigos que me incentivaram quando pensei em desistir, e direcionaram a mim palavras de conforto e bom ânimo nas horas de cansaço.

RESUMO

Esse trabalho de conclusão de curso tem por objetivo apresentar o desenvolvimento de um software web desenvolvido para gerenciamento da membresia de igrejas. O foco deste software é o controle da frequência de membros de uma congregação, como também o monitoramento do crescimento ou da decadência do número geral de membros. As tecnologias usadas para desenvolvimento deste software são as linguagens de marcação HTML5 e CSS3, as linguagens de programação JavaScript, ferramenta de BaaS Firebase, que auxiliara no desenvolvimento backend em Low Code, também será utilizada a linguagem de programação PHP, para complementar o backend da aplicação e fazer a conexão com o banco de dados. O gerenciado de banco de dados escolhido para desenvolvimento desse projeto é o Mysql, através dele serão gerenciadas as tabelas que iram armazenar os dados de input preenchidos pelo usuário, como por exemplo o ID, Nome, endereço e as demais observações sobre cada membro cadastrado.

Palavras chaves: Desenvolvimento, Low Code, Linguagens de Programação.

ABSTRACT

This course completion work aims to present the development of a web software designed for church membership management. The focus of this software is on controlling the attendance of members of a congregation, as well as monitoring the growth or decay of the general number of members. The technologies used to develop this software are the HTML5 and CSS3 markup languages, the JavaScript programming languages, the Firebase BaaS tool, which assists in the backend development in Low Code, the PHP programming language will also be used to complement the backend of the application and make the connection with the database. The database manager chosen for the development of this project is Mysql, through which the tables will be managed that will store the input data filled in by the user, such as ID, Name, address and other observations about each registered member.

Keywords: Development, Low Code, Programming Languages.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - 5 Pilares da Gestão de Pessoas (Sankhya, 2022).

Figura 02 - Modelo Cascata, Ciclo de Análise e desenvolvimento de software (TreinaWeb, 2018).

Figura 03 - Princípios por trás do manifesto Ágil (Manifesto Ágil, 2021).

Figura 04 - Processo de levantamento e análise de requisitos (SOMMERVILLE, 2003).

Figura 05 - Firebase - serviços, vantagens e integrações (Rocketseat, 2018).

Figura 06 - Estrutura de Login .

Figura 07 - Diagrama de Sequência.

Figura 08 - Diagrama Casos de Uso

Figura 09 - Estrutura geral da Aplicação.

Figura 10 - Tela de Login Finalizada.

Figura 11 - Página de Registro Finalizada.

Figura 12 - Página Inicial ainda em desenvolvimento.

Figura 13 - Página de cadastro de membros ainda em desenvolvimento.

Figura 14 - Demonstração de Lista de Membros.

Figura 15 - Demonstração da lista de chamada de membros.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

EBD - Escola Bíblica Dominical

BaaS - Backend As A Service

UML - Unified Modeling Language

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 JUSTIFICATIVA	12
3 OBJETIVOS	13
3.1 Objetivos Gerais	13
3.2 Objetivos Específicos	13
4 REFERENCIAL TEÓRICO	14
4.1 GESTÃO de Pessoas	14
4.2 Engenharia de Software	15
4.3 Princípios da Agilidade	16
4.4 Levantamento de Requisitos	17
4.5 Casos de uso	18
4.6 Linguagem de programação	18
4.6.1 JavaScript	18
4.6.2 PHP	18
4.7 LINGUAGEM DE MARCAÇÃO	19
4.7.1 HTML	19
4.7.2 CSS	19
4.8 Firebase	20
5 MÉTODOS E MATERIAIS	21
5.1 Métodos	21
5.1.1 Interação Usuário x Sistema	21
5.1.2 Estrutura geral da aplicação	23
5.2 Materiais	24
6 RESULTADOS	25
6.1 SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE MEMBROS	25
7 CONCLUSÃO	31
8 REFERÊNCIAS	32
9 GLOSSÁRIO	34

1 INTRODUÇÃO

Sendo membro da igreja Assembleia de Deus desde o berço, cresci observando e sendo doutrinado a frequentar os cultos todos os dias, pois não era recomendado pelo pastor presidente do campo, e nem por nenhum dos pastores locais, que frequentássemos a igreja somente aos finais de semana. Porém, de todos os cultos que temos ao longo da semana, sempre me foi ensinado que o mais importante deles, era a EBD (Escola Bíblica Dominical), pois nela com a ajuda de um material auxiliar, que é trocado de três em três meses, os professores que são designados no começo do trimestre pelo pastor da congregação local, ministram aulas teóricas de aproximadamente uma hora e meia, sobre o tema proposto para esse dia.

Durante essa aula é feita uma chamada em todas as salas, que são divididas em três classes infantis, e três classes adultas, e o secretário (a) da igreja faz a análise do número de membros presentes, levando em consideração o número de pessoas matriculados, a fim de que seja gerada uma porcentagem do número de alunos presentes em cada classe, e por fim é feito o cálculo total para que seja revelado a igreja quantos por cento dos membros matriculados se fizeram presentes na EBD.

Com base nisso surgiu a ideia do desenvolvimento de uma plataforma web, que permitisse que essa chamada fosse feita de forma digital, e calcula-se a porcentagem de membros presentes de forma automática. O uso da plataforma agilizaria o processo de levantamento de frequência de membros que é feito em toda EBD.

Além disso com a chegada da pandemia no dia 11 de março de 2020, muitas igrejas fecharam suas portas em obediência ao decreto de quarentena, e a realidade é que muitos dos membros que anteriormente frequentavam a igreja, jamais retornaram, quando procuramos essas pessoas, para ver o que havia acontecido, o por que não retornaram a igreja quando o período de quarentena acabou, na grande maioria dos casos, as pessoas alegavam ter sido abandonadas e esquecidas pela igreja.

Por mais triste que seja, é uma realidade, sem um sistema que armazena o nome e o endereço dos membros, por exemplo, se tornou impossível lembrar de todo

mundo, afinal não são todas as pessoas que apoiaram e aderiram aos cultos online, e muitas delas têm pouco ou nenhum contato com tecnologia, são pessoas simples, e para elas não existe comunicação que não seja face a face, verdade é que essas pessoas foram esquecidas, por que não víamos o rosto delas no culto todos os dias como antes, e quando porventura em alguém sentiu falta delas, já era tarde demais. Com uso do sistema ficará mais fácil e prático monitorar a frequência dos membros, pois assim poderemos saber se houve justificativa prévia para um possível falta ou se esse membro está doente, ou por alguma motivo impossibilitado de ir à igreja, ou seja, será possível verificar de forma efetiva se a igreja deve se preocupar e se mobilizar em prol de um de seus membros que não está bem.

2 JUSTIFICATIVA

Foi identificado uma forma operacional disfuncional no modo de trabalho organizacional das igrejas Assembleia de Deus, no que diz respeito ao monitoramento da frequência de membros ao trabalho mais importante da igreja, a Escola Bíblica Dominical. Em função disso sugiro a criação de um software web de gestão de pessoas, focado no monitoramento da frequência dos membros matriculados na Escola Bíblica Dominical de uma congregação.

3 OBJETIVOS

Nesta seção, será apresentado o objetivo geral e específico definido para o trabalho.

3.1 OBJETIVOS GERAIS

Desenvolver um software web para gestão de pessoas.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Monitorar a frequência de membros de uma igreja.
- Cadastrar membros da EBD no software web.
- Realizar chamadas presenciais de forma digital
- Desenvolver um software web de gestão de pessoas para ser usado para ser usado na EBD.

4 REFERENCIAL TEÓRICO

4.1 GESTÃO DE PESSOAS

Sendo compreendida como uma função organizacional, ela procura compreender a administração subdividindo-a em funções essenciais ou de extrema importância para qualquer empresa ou organização, seguindo essa linha de raciocínio ela pode ser entendida como um conjunto de atividades essenciais, tais como: (DUTRA, J.S.; DUTRA, T.A.; DUTRA, G.A. **Gestão de Pessoas**. Grupo GEN, 2017. 9788597013320. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#!/books/9788597013320/>. Acesso em: 15 Dez 2022).

- “Atração, manutenção, motivação, treinamento e desenvolvimento do pessoal de um grupo de trabalho” (TOLEDO, 1978:22).
- “Prover as organizações com uma força efetiva de trabalho. Para conseguir esse propósito, o estudo da gestão de pessoas revela como empresários obtêm, desenvolvem, utilizam, avaliam, mantêm e retêm o número e tipo certo de trabalhadores” (WERTHER, 1983:6).
- “Prover as organizações com uma força efetiva de trabalho. Para conseguir esse propósito, o estudo da gestão de pessoas revela como empresários obtêm, desenvolvem, utilizam, avaliam, mantêm e retêm o número e tipo certo de trabalhadores” (WERTHER, 1983:6).

Figura 01: 5 Pilares da Gestão de Pessoas (Sankhya, 2022)



Fonte: Sankhya, 2022.

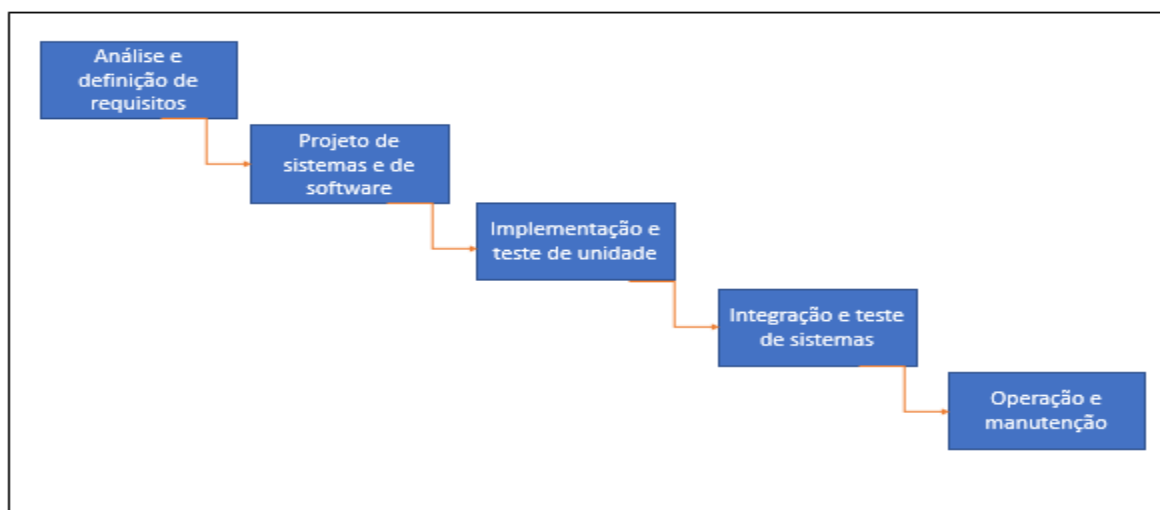
4.2 ENGENHARIA DE SOFTWARE

Como as mudanças na economia ocorrem mais frequentemente a cada ano, e de forma cada vez mais rápida, criou-se a necessidade que os softwares passassem a ser desenvolvidos com a mesma velocidade, para que a cada vez mais crescente demanda fosse suprida.

Como o uso de software se tornou essencial em todas as operações de negócios possíveis, a palavra agilidade passou a ser a palavra-chave para que as novas oportunidades do mercado não fossem perdidas ou desperdiçadas, além de servir de resposta à alta pressão de competitividade do mercado (VETORAZZO, Adriana de S. **Engenharia de Software**. Grupo A, 2018. E-book. ISBN 9788595026780. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595026780/>. Acesso em: 15 dez. 2022.).

A figura 02 mostra o modelo cascata de desenvolvimento, que mostra as etapas a serem seguidas pelo no desenvolvimento de um software, esse modelo foi desenvolvido por Winston Walker Royce em 1970. (NOLETO, Cairo. Modelo cascata o que é e porque está ultrapassado?. **Betrybe**, 2020. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/referencia-site-abnt-artigos/>>. Acesso em: 15, Dez e 2022)

Figura 02: Modelo Cascata, Ciclo de Análise e desenvolvimento de software (TreinaWeb, 2018).



Fonte: TreinaWeb, 2018.

4.3 PRINCÍPIOS DA AGILIDADE

Para garantir a agilidade no desenvolvimento do software, os seguintes princípios devem ser seguidos para definir o espírito ágil: (VETORAZZO, Adriana de S. **Engenharia de Software**. Grupo A, 2018. E-book. ISBN 9788595026780. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595026780/>. Acesso em: 15 dez. 2022.)

- A maior prioridade é satisfazer o cliente.
- Acolha bem os pedidos de alterações, mesmo se o projeto estiver atrasado.
- Faça entregas frequentes do software em funcionamento.
- A equipe comercial e os desenvolvedores devem trabalhar em conjunto.
- Mantenha a equipe motivada.
- Mantenha conversas abertas e presenciais com a equipe.
- Software em funcionamento é a principal medida do progresso.
- Os processos ágeis promovem desenvolvimento sustentável.
- Mantenha a excelência técnica.
- A simplicidade é essencial.
- As melhores arquiteturas, requisitos e projetos emergem de equipes que se auto-organizam.
- A equipe tem sempre foco na eficiência.
-

Afigura 03, esboça os valores da metodologia ágil, enfatiza seus valores, deixa claro sua preocupação e priorização para com o cliente a cima de qualquer cronograma.

Figura 03: Princípios por trás do manifesto Ágil (Manifesto Ágil, 2021).



Fonte: Manifesto Ágil, 2021.

4.4 LEVANTAMENTO DE REQUISITOS

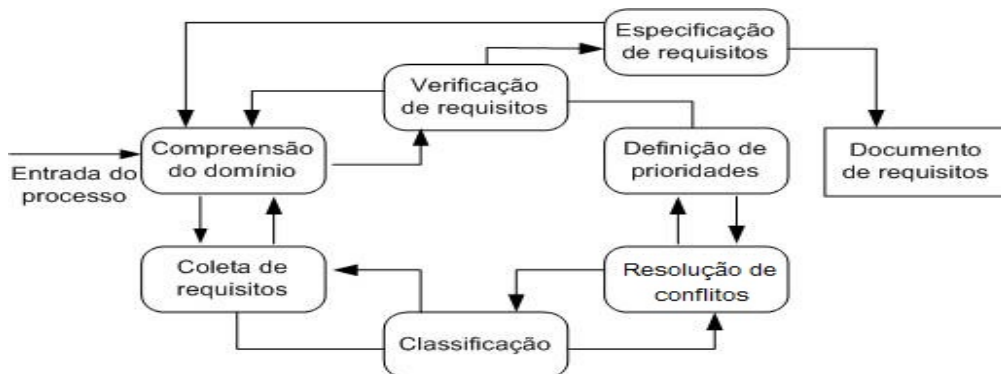
Os requisitos são os elementos correspondentes às necessidades e restrições reais de um software de maneira que ele possa ser útil e ajude nas soluções e nos problemas do mundo real. (VETORAZZO, Adriana de S. **Engenharia de Software**. Grupo A, 2018. E-book. ISBN 9788595026780. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#!/books/9788595026780/>. Acesso em: 15 dez. 2022).

É aqui que ocorrem na grande maioria das vezes as maiores falhas no desenvolvimento de um software, pois os seus desenvolvedores e projetistas não conseguem entender ou compreender com exatidão as reais necessidades do cliente. (VETORAZZO, Adriana de S. **Engenharia de Software**. Grupo A, 2018. E-book. ISBN 9788595026780. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#!/books/9788595026780/>. Acesso em: 15 dez. 2022).

A área de requisitos se divide nas seguintes subáreas:

- fundamentos dos requisitos de software;
- processo de requisitos;
- Solicitação de requisitos;
- análise de requisitos;
- especificação de requisitos;
- validação de requisitos;
- Considerações práticas.

Figura 04: Processo de levantamento e análise de requisitos (DevMedia, 2022)



Fonte: DevMedia, 2022.

4.5 CASOS DE USO

É uma demonstração gráfica simples com uma linguagem descritiva natural que facilita a comunicação entre o desenvolvedor e o usuário.

Foi incorporada pela Linguagem de Modelagem Unificada (UML) que é representada pelo diagrama de casos de uso. Uma das características de maior importância dos casos de uso é que independentemente de sua forma, um caso de uso descreve e demonstra o software ou o sistema do ponto de vista do usuário. Os modelos de casos de uso são compostos por atores, casos de uso e relacionamentos entre eles. Um caso de uso é a representação de uma sequência de interações entre um sistema e os atores. Os atores são agentes externos que utilizam esse sistema (BEZERRA, 2006).

4.6 LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO

4.6.1 JavaScript

JavaScript é uma linguagem de programação que permite a implementação de recursos complexos em um páginas web, ele permite criar conteúdo de atualização dinâmica, controlar multimídia, animar imagens e muito mais, de maneira direta sempre que um site for capaz de apresentar mais do que informações estáticas ao usuário, o JavaScript com certeza estará presente.(O QUE É JAVASCRIPT?. Mdn web docs, 2022. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/JavaScript/First_steps/What_is_JavaScript>. Acesso em: 15 dez 2022.)

4.6.2 PHP

Criado em 1995 pelo canadense Rasmus Lerdorf, o PHP é uma linguagem de programação backend originalmente desenvolvida para aplicações web, é uma linguagem de código fonte aberto, de fácil aprendizagem, e uma das mais populares do mundo, assim como o JavaScript é uma linguagem que tem como sua principal função automatizar tarefas.(MELO, Diego. OQUE É PHP?. Tecnoblog, 2020. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-php-guia-para-iniciantes/>>. Acesso em: 15 dez 2022).

4.7 LINGUAGEM DE MARCAÇÃO

4.7.1 HTML

Tecnologia fundamental para desenvolvimento web, é responsável por estrutura toda a página e especifica o seu conteúdo, como parágrafos, listas, títulos, links, imagens, reprodutores de mídias, formulários e muitas outros elementos, assim como o CSS o HTML não considerado uma linguagem de programação pois não poder criar funcionalidades dinâmicas.(ANDREI, L. OQUE É HTML? Guia Básico Para Iniciantes. Hostinger, 2022. Disponível em: <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-html-conceitos-basicos/>>. Acesso em: 15 dez 2022).

4.7.2 CSS

Linguagem de marcação utilizada para estilizar um documento HTML, ele dita e descrever como os elementos devem ser exibidos ao usuário, ou seja ele otimiza o aspecto visual das páginas e trata da melhor forma de como elas devem ser exibidas na tela, pode-se dizer que o ele é um complemento do HTML.(NOLETO, Caio. CSS: O que é, Guia sobre como usar e vantagens. Betrybe, 2022. Disponível em: <<https://blog.betrybe.com/css/>>. Acesso em: 15 dez 2022).

4.8 FIREBASE

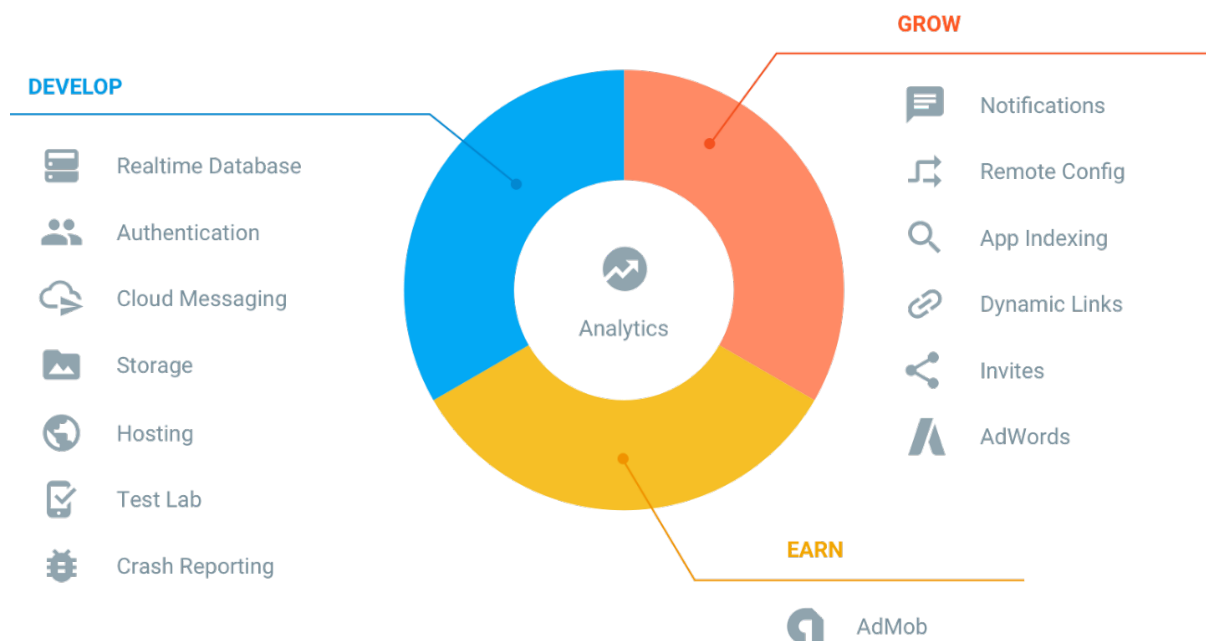
O Firebase é uma ferramenta BaaS (Backend As A Service), desenvolvida pelo Google com o objetivo de ser um modelo de serviço que provê infraestrutura e backend para um aplicação de forma simples e sem a necessidade de desenvolvimento manual (TreinaWeb, Ana .P de Andrade, Outubro de 2020).

A ferramenta conta com muitas funcionalidades como, análises, bancos de dados, mensagens, relatórios de erros e algumas outras funcionalidades que trazem agilidade para os desenvolvedores que decidem fazer uso dela (TreinaWeb, Ana .P de Andrade, Outubro de 2020).

Empresas como a Trivago, Duolingo, Venmo, NPR, Halfbrick, são exemplos de empresas que utilizam o Firebase como sua principal ferramenta no que se diz respeito ao backend de seus respectivos sites, e além disso a ferramenta conta com integração com diversos serviços do google, como o Google ADS, Slack e a Play Store (TreinaWeb, Ana .P de Andrade, Outubro de 2020).

A figura 05, demonstra os recursos disponíveis para desenvolvimento, monetização e compartilhamento, dentro do Firebase.

Figura 05: Firebase - serviços, vantagens e integrações (Rocketseat, 2018).



Fonte: Rocketseat, 2018.

5 MÉTODOS E MATERIAIS

Nesta seção serão apresentados os métodos e materiais utilizados para levarem ao desenvolvimento da aplicação.

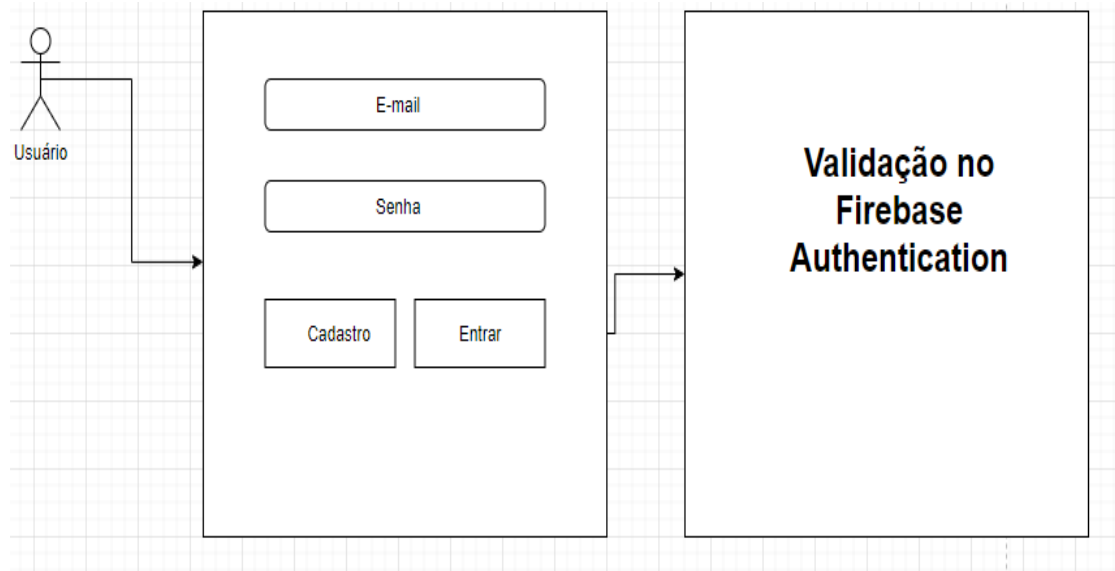
5.1 MÉTODOS

No decorrer desse projeto, foi desenvolvido um site de gestão de pessoas, onde é possível cadastrar e consultar usuários, além de uma lista de chamada digital para monitoramento de frequência de membros, o site vem sendo desenvolvido utilizando o editor de código-fonte Visual Studio Code, com o uso das linguagens de marcação HTML5 E CSS3, em conjunto com a linguagem de programação JavaScript, e da framework Bootstrap como principal ferramenta de estilização, e o backend e gerenciamento de dados está sob controle do conjunto de serviços de hospedagem Firebase, além da linguagem de programação PHP e o gerenciador de banco de dados Mysql.

5.1.1 Interação Usuário x Sistema

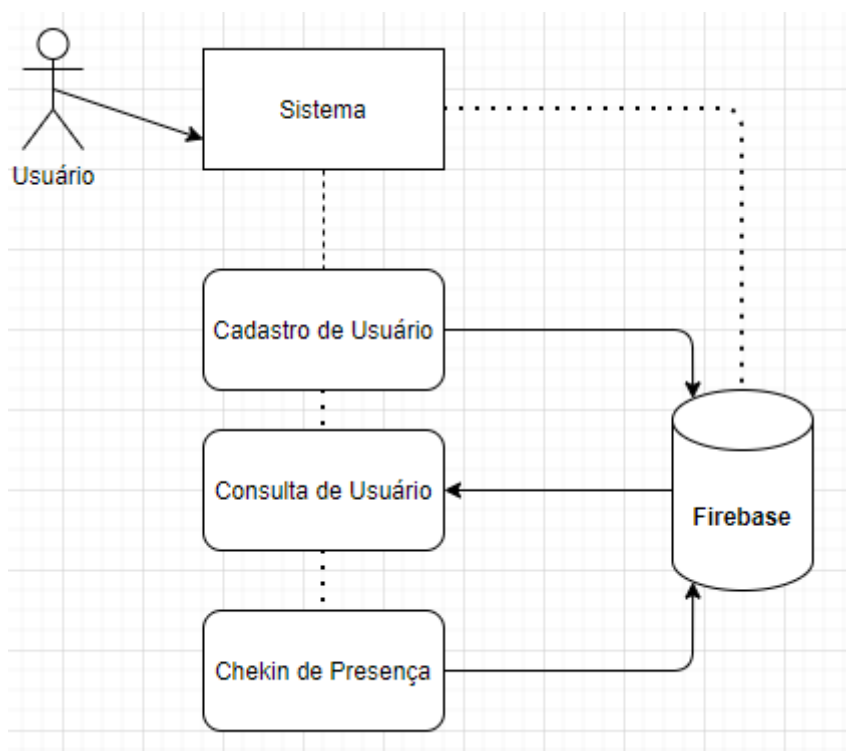
Na interação do usuário com o sistema começa por uma tela simples de login, onde são solicitados um E-mail e senha que tenham sido devidamente cadastrados no sistema, o armazenamento de contas cadastradas, o cadastro de novos usuários, a autenticação e a validação de login desses usuários é feita totalmente através do Firebase Authentication, como mostrado na figura 6, as figuras 7 e 8, mostram a representação gráfica do processo de navegação e interação do usuário com o sistema.

Figura 6: Estrutura de Login



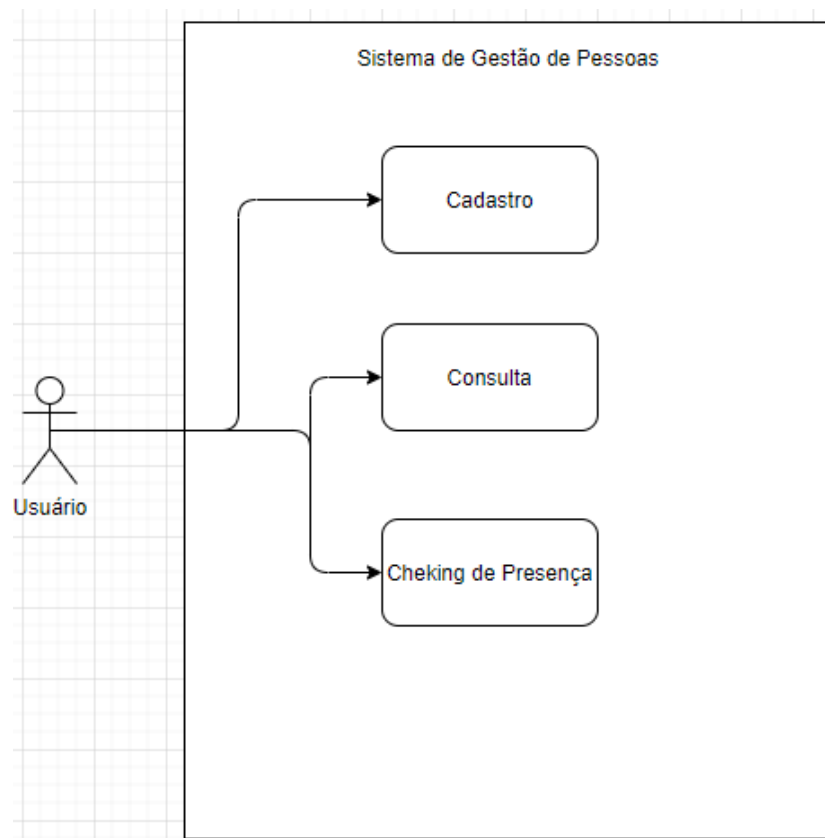
Fonte: Próprio autor, 2022.

Figura 7: Diagrama de sequência



Fonte: Próprio autor, 2022.

Figura 8: Diagrama de Casos de Uso

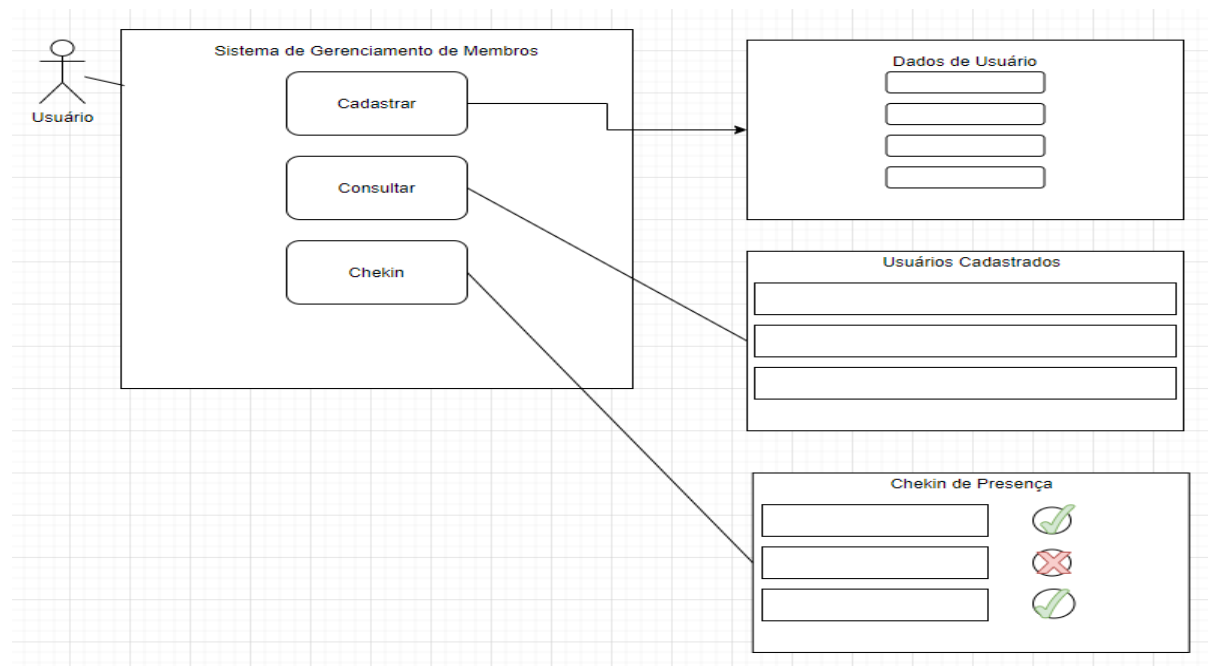


Fonte: Próprio autor, 2022.

5.1.2 Estrutura geral da aplicação

A figura 09, demonstra o modelo de funcionamento básico do software, esboça de forma intuitiva como funciona suas páginas de navegação, como também qual botão é responsável por conceder acesso a cada uma delas.

Figura 9: Estrutura geral da aplicação



Fonte: Próprio autor, 2022.

5.2 MATERIAIS

Nesta seção iremos descrever as ferramentas utilizadas no desenvolvimento deste trabalho.

- Firebase: Ferramenta gratuita que foi utilizada para análise e manipulação de banco de dados, autenticação e controle de login.
- Visual Studio Code: Editor de código-fonte utilizado para programação e desenvolvimento do protótipo do App.
- Draw.io: Ferramenta gratuita utilizada para a criação de diagramas de sequência

6 RESULTADOS

No processo de desenvolvimento e implementação deste trabalho foram apresentados alguns temas que foram de extrema relevância para nortear o desenvolvimento desta aplicação, e também ferramentas que levaram ao desenvolvimento de uma aplicação que facilitasse e automatiza-se o controle e gerenciamento de frequência de membros de uma igreja.

6.1 SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE MEMBROS

O desenvolvimento dessa aplicação se mostrava necessário, para que os métodos ultrapassados de controle de membros, ainda usados hoje, viessem a ser substituídos, oferecendo assim maior praticidade, segurança e confiabilidade no armazenamento e na manipulação dos dados de controle e gerenciamento dos membros de uma congregação.

Na Figura 10, pode se ver tela de login da aplicação, trata-se de uma tela de login, onde são solicitados um e-mail e senha, que foram previamente cadastrados, para que seja possível acessar a aplicação, além disso há os botões, de Entrar, Registrar e de Recuperação de Senha.

Figura 10 - Tela de Login Finalizada

A imagem mostra a tela de login de uma aplicação web. O fundo é azul claro. No topo central, há um logotipo circular com uma seta amarela e o texto "ASSEMBLÉIA DE DEUS" em azul. Abaixo do logotipo, há dois campos de entrada: o primeiro é rotulado "E-mail:" e o segundo "SENHA:". Cada campo tem um placeholder com o mesmo texto. À direita do campo de senha, há um link azul "Esqueci minha senha". Abaixo dos campos, há dois botões brancos com bordas arredondadas: o primeiro contém o texto "Entrar" e o segundo "Registrar".


E-mail:

SENHA:

[Esqueci minha senha](#)

Fonte: próprio autor, 2022

Na figura 11, pode se observar a tela de cadastro de Usuário, onde é necessário que seja utilizada um endereço de e-mail, que não tenha sido anteriormente utilizado, uma senha de 8 caracteres, há também um campo de confirmação de senha, e os botões registrar, para efetuar registro, e o botão voltar, que encaminha o usuário de volta a tela de login.

Figura 11 - Página de Registro Finalizada

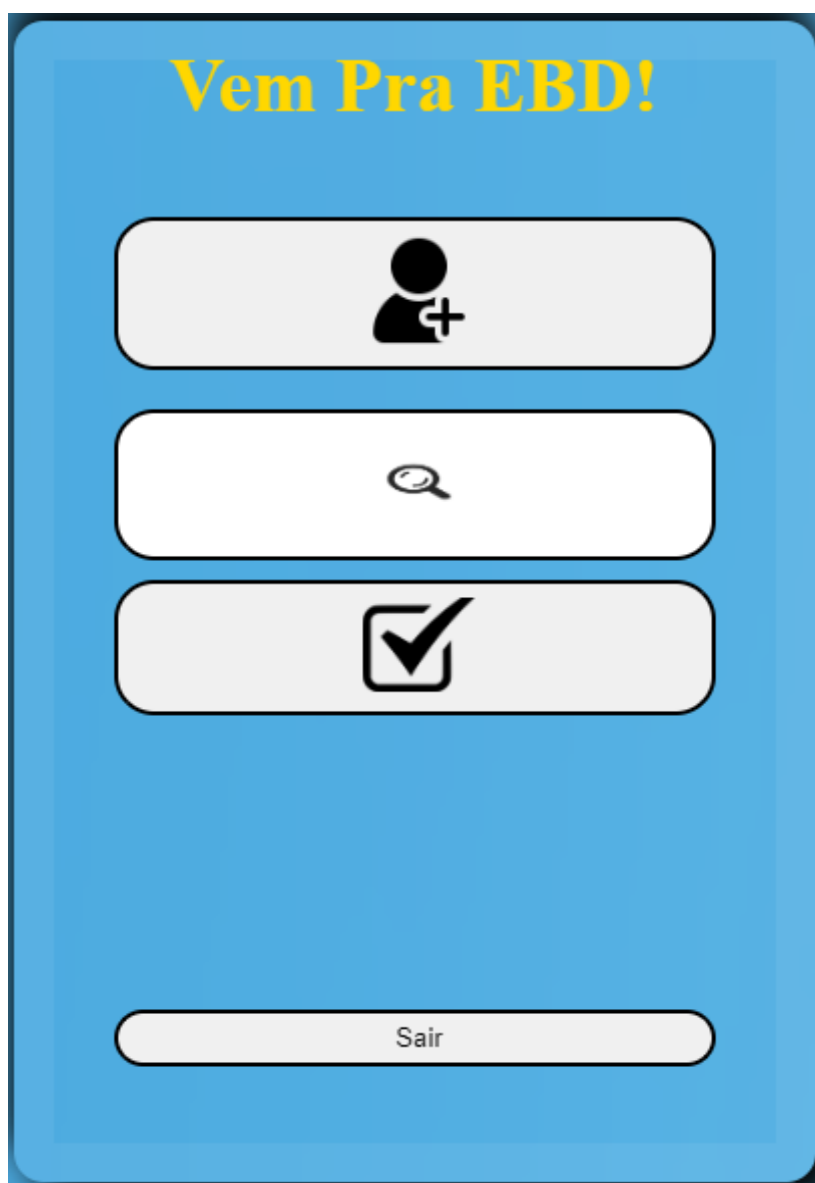


A imagem mostra a interface de uma página de registro com um fundo azul. No topo central, há um logotipo circular com uma seta colorida e o texto "ASSEMBLÉIA DE DEUS" abaixo dele. Abaixo do logotipo, há três campos de entrada de texto, cada um com um rótulo à esquerda: "E-mail:" com o valor "seu@mail.com", "Senha:" com o valor "Senha", e "Confirmar senha:" com o valor "Confirmar senha". Na base da interface, há dois botões retangulares com cantos arredondados: "Registrar" e "Voltar".

Fonte: próprio autor, 2022

Na figura 12 - pode ser observa a tela Inicial da Aplicação, esta tela, ainda, conta com 4 botões, que tem suas funções pré determinadas por imagens, o primeiro é o de cadastro de membros, o segundo é o de consulta e análise de membros, e o terceiro é uma lista de chamada digital, com um relatório de frequência de membros.

Figura 12 - Página Inicial ainda em desenvolvimento



Fonte: próprio autor, 2022

Figura 13 - a figura 13 mostra a página de cadastro de membros que ainda está em desenvolvimento, nela é possível cadastrar os dados pessoais de cada membro ativo da igreja local, trata-se de uma janela modal que possui um botão de Cadastrar, para efetuar cadastro, e um “botão” no canto superior direito para fechamento da janela modal.

Figura 13 - Página de cadastro de membros ainda em desenvolvimento

DADOS DE USUÁRIO ✕

Nome:

Data de Nascimento:
 📅

ENDEREÇO

Estado:

Cidade:

Rua:

Nº

CONTATO

Telefone:

Celular::

CADASTRAR

Fonte: próprio autor, 2022

As demais telas ainda estão em desenvolvimento, mas para referência da aplicação futura, a figura 14 demonstra aproximadamente como ficará a tela de consulta de membros, e a figura 15 como ficará a tela de presença de membros.

Figura 14 - Demonstração de Lista de Membros.

Cadastro / Alteração de Clientes, Profissionais, Secretárias...

Pesquisa

Buscar : E Nome Contem

Buscar Todos + Filtro - Filtro

Legendas

☐ Inativo

Arraste uma coluna aqui para agrupar

Código	Nome	Sobrenome	Cidade	Foto	Numero
3	Maria do	Livramento			
11	Maria Lúcia	Candida			
14	Maria Jussela	Da Corte	Xanxerê		
4	João Pereira da	Silva			8784.25
2	Joao	Pereira			
6	Joao	da Silva			
5	Gabriela	Ferrari	Xanxerê		

Resultados da Busca : 14

Gravar Filtro ao Sair

Novo Salvar Cancelar Excluir Fechar

Fonte: TotalClinic, 2012

Figura 15 - Demonstração da lista de chamada de membros.

Registro de Presença para David Alexander

ID do Aluno	Nome do Aluno	Sexo	Data de Nascimento	Escola	Nota	Professor	Sala
5001	David Alexander	M	28/03/1997	Escola de Belas Artes	7	Luca Argentierno	123
Nome dos Pais ou do Tutor 1		Relação		Número Comercial		Número Residencial	
Michelle		Alexander		(123) 555-0134		(234) 555-0134	
Nome dos Pais ou do Tutor 2		Relação		Número Comercial		Número Residencial	
Michael Alexander		Pai		(123) 555-0134		(234) 555-0134	
Contato de Emergência		Relação		Número Comercial		Número Residencial	
Reed Koch		Avô		(789) 555-0109		(789) 555-0134	

CHAVE COLORIDA: T Ausente E Desperado U Não Desperado P Presente N Sem Aula

Participação

	Tabela de Participação																																	
	T E U P N																																	
Agosto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	2	1	19
Setembro	P	P	T	1	1	P	N	N	P	P	E	P	P	N	N	P	P	P	P	P	P	N	P	N	P	P	P	P	P	N	P	P	P	
Outubro	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
Novembro	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30				
Dezembro	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
Janeiro	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
Fevereiro	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28						
Março	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
Abril	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30				
Maio	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
Junho	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30				
Julho	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
Totais:																																2	1	19

Fonte: Templates Office, 2022

7 CONCLUSÃO

O atual cenário administrativo, e a baixa concentração de membros ativos nas congregações, torna o uso desta aplicação viável, pois torna assim o controle de frequência de membros, e o crescimento dos números de membros de uma congregação controlável e monitorável de forma rápida e precisa.

Durante o desenvolvimento deste trabalho foi possível observar o quanto o método de controle de membros utilizado hoje é falho e ultrapassado, as numerosas listas de presença, com nomes de pessoas que se mudaram, ou que não frequentam a congregação por algum motivo, interferem no controle da porcentagem apresentada no relatório de frequência de membros, relatório esse que é redigido a mão todos os domingos, por um secretário com o auxílio de uma calculadora.

Dentro desse cenário essa aplicação web, irá proporcionar uma melhora significativa e relevante, ao controle de membros da igreja, além de automatizar algumas tarefas, poupando assim, tempo e garantindo uma maior eficiência e eficácia nos relatórios de frequência de membros, essa aplicação pode ser utilizada por qualquer dispositivo que tenha acesso à internet.

8 REFERÊNCIAS

Mdn web docs. Disponível em:

<https://developer.mozilla.org/enUS/docs/Learn/HTML/Introduction_to_HTML/>. Acesso em: 15 de Dezembro de 2022.

Hostinger. Disponível em:

<<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-html-conceitos-basicos/>>. Acesso em: 15 de Dezembro de 2022.

W3 Schools. Disponível em:

<<https://www.w3schools.com/css/>>. Acesso em: 15 de Dezembro de 2022.

Betrybe. Disponível em:

< <https://blog.betrybe.com/css/>>. Acesso em: 15 de Dezembro de 2022.

Tecnoblog. Disponível em:

<<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-php-guia-para-iniciantes/>>. Acesso em: 15 de Dezembro de 2022.

TreinaWeb. Disponível em:

<<https://www.treinaweb.com.br/blog/ciclo-de-vida-software-por-que-e-importante-saber>>. Acesso em: 24 de Novembro de 2022.

Sankhya. Disponível em:

<<https://www.sankhya.com.br/blog/o-que-e-gestao-de-pessoas/>>. Acesso em: 24 de Novembro de 2022.

Manifesto Ágil. Disponível em:

<<https://manifestoagil.com.br/principios-por-tras-do-manifesto-agil/>>. Acesso em: 24 de Novembro de 2022.

Devmedia. Disponível em:

<<https://www.devmedia.com.br/tecnicas-para-levantamento-de-requisitos/9151>>.

Acesso em: 24 de Novembro de 2022.

Rockseat. Disponível em:

<<https://blog.rocketseat.com.br/firebase/>>. Acesso em: 24 de Novembro de 2022.

DUTRA, J.S.; DUTRA, T.A.; DUTRA, G.A. **Gestão de Pessoas**. [Digite o Local da Editora]: Grupo GEN, 2017. 9788597013320. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597013320/>. Acesso em: 27 Nov 2022

Alves, W. P. **Projetos de Sistemas Web Conceitos, Estruturas, Criação de Banco de dados e Ferramentas de Desenvolvimento**. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2015. 9788536532462. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536532462/>. Acesso em: 27 Nov 2022

MACHADO, R.P.; FRANCO, M.H.I.; BERTAGNOLLI, S.D.C. **Desenvolvimento de software III: programação de sistemas web orientada a objetos em java (Tekne)**. [Digite o Local da Editora]: Grupo A, 2016. 9788582603710. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582603710/>. Acesso em: 27 Nov 2022

VETORAZZO, Adriana de S. Engenharia de Software. [Digite o Local da Editora]: Grupo A, 2018. E-book. ISBN 9788595026780. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595026780/>. Acesso em: 28 nov. 2022.

9 GLOSSÁRIO

Framework: Uma estrutura de trabalho única de gestão de riscos.

Software: É um conjunto de instruções a serem seguidas e executadas por um mecanismo.

Backend As A Service: é um serviço que automatiza o desenvolvimento do backend, por meio da terceirização dessas funções.

Congregação: é grupo de pessoas reunidas para determinado propósito ou atividade.