

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE
MINAS GERAIS - *CAMPUS* BETIM
BACHARELADO EM ENGENHARIA DE CONTROLE E AUTOMAÇÃO

Cecília Emanuely Santos Ferreira

**DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO LOW-CODE "IF TALENTOS",
UTILIZANDO POWERAPPS: como facilitar o contato entre alunos e professores
para solicitações de ajuda e *network*.**

Betim
2025

CECÍLIA EMANUELY SANTOS FERREIRA

**DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO LOW-CODE "IF TALENTOS",
UTILIZANDO POWERAPPS: como facilitar o contato entre alunos e
professores para solicitações de ajuda e *network*.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à banca examinadora do curso de Engenharia de Controle e Automação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais *Campus* Betim, como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Engenharia de Controle e Automação.

Orientador: Prof. Me. Virgil Del Duca Almeida

Betim
2025

FICHA CATALOGRÁFICA

F383d Ferreira, Cecília Emanuely Santos

Desenvolvimento de aplicativo Low-code "IF Talentos", utilizando Power Apps: como facilitar o contato entre alunos e professores para solicitações de ajuda e network. / Cecília Emanuely Santos Ferreira. – 2025.

46 f. : il.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Engenharia de Controle e Automação) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais, Câmpus Betim, 2025.

Orientação: Prof. Me. Virgil Del Duca Almeida

1. Gestão de dados. 2. Power apps. 3. Networking. 4. Engenharia de Controle e Automação. I. Ferreira, Cecília Emanuely Santos. II. Título.

CDU: 004.4



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS
Campus Betim
Diretoria de Ensino
Docentes Automação Industrial e Tecnologia da Informação
Rua Itamarati - CEP 32677-564 - Betim - MG
3135976360 - www.ifmg.edu.br

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos 24 dias do mês de Julho do ano de 2025, às dezoito horas, nas dependências do IFMG – *Campus* Betim, reuniu-se a banca examinadora presidida por mim, Virgil Del Duca Almeida e demais membros, Isamara Grazielle Martins Coura e Wederson Almeida Seifert. Nesta ocasião a discente **Cecília Emanuely Santos Ferreira** do curso de Bacharelado em Engenharia de Controle e Automação, com registro acadêmico de número 0056230 do IFMG – *Campus* Betim, defendeu seu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “IF TALENTOS: como facilitar o contato entre alunos e professores para solicitações de ajuda e network.” e foi **APROVADA**, com **92 (Noventa e dois)** pontos.

Este resultado reflete o cumprimento parcial dos critérios de avaliação estabelecidos pelo curso e reconhece os esforços e a dedicação da discente e seu orientador no desenvolvimento do seu TCC. O lançamento da nota e o consequente encerramento do respectivo processo está condicionado ao cumprimento dos procedimentos pós-defesa conforme previstos nos regulamentos vigentes. Tais procedimentos pós-defesa devem ser finalizados dentro do prazo limite de 10 dias, a contar da data desta ata. O descumprimento destes procedimentos até a data estipulada implicará em atribuição de nota 0 (zero) e consequente reprovação.

A sessão foi encerrada às dezenove horas. Para constar, eu, Virgil Del Duca Almeida, redigi a presente ata, foi aprovada e assinada pelos membros da banca examinadora.

Betim, 29 de julho de 2025.



Documento assinado eletronicamente por **Virgil Del Duca Almeida, Professor**, em 30/07/2025, às 20:18, conforme Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.



Documento assinado eletronicamente por **Isamara Grazielle Martins Coura, Técnica em Assuntos Educacionais**, em 30/07/2025, às 20:36, conforme Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.



Documento assinado eletronicamente por **Wederson Almeida Seifert, Técnico de Tecnologia da Informação**, em 08/08/2025, às 10:39, conforme Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site <https://sei.ifmg.edu.br/consultadocs> informando o código verificador **2399590** e o código CRC **454C5CF5**.

23792.000401/2024-71

2399590v1

AGRADECIMENTOS

Agradeço e dedico este trabalho à minha família que sempre me ensinou a importância que a educação tem em nossas vidas, que me amaram e apoiaram, sem eles eu não teria chegado até aqui.

Agradeço também à todos os amigos, aos que fiz durante esta jornada desafiadora e aos de longa data, que foram essenciais em cada fase, trouxeram leveza aos meus dias.

Ao Matheus, meu namorado, que foi e é um grande companheiro em minha vida acadêmica e pessoal.

Aos meus professores, em especial ao professor Virgil Almeida, por ter me orientado e dado apoio durante a construção deste projeto.

Por fim, agradeço à Deus, por me fortalecer todos os dias durante esta caminhada, e por não me deixar desistir mesmo diante de tantos desafios.

RESUMO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento do aplicativo "IF Talentos", uma solução inovadora criada para otimizar a comunicação e o networking entre alunos e professores do Instituto Federal de Minas Gerais (IFMG) - Campus Betim. A iniciativa surge da percepção de que a falta de interação e a dificuldade em identificar talentos e interesses específicos dos estudantes podem limitar o acesso a oportunidades acadêmicas e profissionais, como estágios, orientações e projetos. O "IF Talentos" foi concebido como uma ferramenta low-code, desenvolvida na plataforma Microsoft Power Apps, com o objetivo principal de criar mais oportunidades de colaboração. Seus objetivos específicos incluem o desenvolvimento de um aplicativo de busca em base de dados, a definição de metodologias e requisitos de funcionamento e design, e a permissão de navegação e edição de perfis pelos usuários. A justificativa para o projeto reside na necessidade de fortalecer as relações interpessoais, incentivar a construção de uma rede de apoio mútua e disponibilizar um banco de talentos acessível aos docentes, facilitando o encaminhamento de alunos para atividades extracurriculares e vagas. A metodologia empregada no desenvolvimento do aplicativo envolveu a utilização de ferramentas e conceitos como gestão de dados, design de interface (UI), fluxogramas e histórias de usuário, garantindo uma abordagem estruturada e centrada nas necessidades dos usuários. O projeto visa, em última instância, superar as barreiras de comunicação e promover um ambiente acadêmico mais conectado e propício ao desenvolvimento integral dos estudantes.

Palavras-chave: Power-apps; Network; SharePoint; Gestão de dados; IF Talentos.

ABSTRACT

This work presents the development of the "IF Talentos" application, an innovative solution created to optimize communication and networking between students and teachers at the Federal Institute of Minas Gerais (IFMG) - Betim Campus. The initiative stems from the perception that a lack of interaction and difficulty in identifying specific talents and interests of students can limit access to academic and professional opportunities, such as internships, guidance, and projects. "IF Talentos" was conceived as a low-code tool, developed on the Microsoft Power Apps platform, with the main objective of creating more collaboration opportunities. Its specific objectives include the development of a database search application, the definition of methodologies and functional and design requirements, and allowing users to navigate and edit profiles. The justification for the project lies in the need to strengthen interpersonal relationships, encourage the construction of a mutual support network, and provide a talent bank accessible to teachers, facilitating the referral of students to extracurricular activities and vacancies. The methodology employed in the development of the application involved the use of tools and concepts such as data management, interface design (UI), flowcharts, and user stories, ensuring a structured approach focused on user needs. The project aims, ultimately, to overcome communication barriers and promote a more connected academic environment conducive to the comprehensive development of students.

Keywords: Power-apps; Network; SharePoint; Gestão de dados; IF Talentos.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Criação de página.	15
Figura 2 – Iniciar tela.	15
Figura 3 – Cabeçalho e rodapé.	16
Figura 4 – Cabeçalho e formulário.	16
Figura 5 – Rolável.	17
Figura 6 – Inserir.	18
Figura 7 – Sharepoint - Site TCC1.	19
Figura 8 – RGB Verde.	24
Figura 9 – Logo IFMG Campus Betim em formato JPG.	24
Figura 10 – Funcionamento tela 'Cadastro'.	25
Figura 11 – Funcionamento da tela 'Login'.	26
Figura 12 – Funcionamento tela 'Edição usuário'.	27
Figura 13 – Funcionamento página de boas vindas.	28
Figura 14 – Navegação entre telas.	29
Figura 15 – Página de boas vindas - IF Talentos.	30
Figura 16 – Lista 'Forms', vínculo com IF Talentos.	31
Figura 17 – Opção de cadastro 'Aluno'.	32
Figura 18 – Opção de cadastro 'Colaborador'.	32
Figura 19 – Sucesso ao cadastrar.	33
Figura 20 – Erro ao cadastrar.	33
Figura 21 – Página de login - IF Talentos.	34
Figura 22 – Sucesso login.	35
Figura 23 – Erro de login.	35
Figura 24 – Página home - IF Talentos.	36
Figura 25 – Página usuário - IF Talentos.	37
Figura 26 – Página editar usuário - IF Talentos.	38

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Requisitos página boas vindas.	21
Quadro 2 – Requisitos página cadastro.	21
Quadro 3 – Requisitos página login.	21
Quadro 4 – Requisitos página login.	22
Quadro 5 – Requisitos página do usuário.	22
Quadro 6 – Requisitos página edição usuário	23

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

Enap	Escola Nacional de Administração Pública
Eniac	Centro Universitário de Excelência
IFMG	Instituto Federal de Minas Gerais
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
UI	User interface
UX	User experience

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
1.1	Objetivos	9
<i>1.1.1</i>	<i>Objetivo geral</i>	<i>9</i>
<i>1.1.2</i>	<i>Objetivos específicos</i>	<i>9</i>
1.2	Justificativa	9
2	REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	11
2.1	Gestão de dados	11
2.2	Design UI	11
2.3	Fluxograma	12
2.4	Histórias de usuário	12
2.5	Projetos similares	12
3	METODOLOGIA	14
3.1	Materiais	14
<i>3.1.1</i>	<i>Microsoft Power Apps</i>	<i>14</i>
<i>3.1.1.1</i>	<i>Criação de páginas do tipo 'Página personalizada'.</i>	<i>14</i>
<i>3.1.1.2</i>	<i>Recursos 'Inserir'.</i>	<i>17</i>
<i>3.1.2</i>	<i>Microsoft SharePoint</i>	<i>18</i>
3.2	Métodos	20
<i>3.2.1</i>	<i>Histórias de usuário</i>	<i>20</i>
<i>3.2.1.1</i>	<i>Login.</i>	<i>20</i>
<i>3.2.1.2</i>	<i>Home.</i>	<i>20</i>
<i>3.2.1.3</i>	<i>Usuário e edição usuário.</i>	<i>20</i>
<i>3.2.2</i>	<i>Definição de requisitos</i>	<i>20</i>
<i>3.2.2.1</i>	<i>Página 'Boas vindas'</i>	<i>20</i>
<i>3.2.2.2</i>	<i>Página 'Cadastro'.</i>	<i>20</i>
<i>3.2.2.3</i>	<i>Página 'Login'.</i>	<i>21</i>
<i>3.2.2.4</i>	<i>Página 'Home'.</i>	<i>21</i>
<i>3.2.2.5</i>	<i>Página 'Usuário'.</i>	<i>22</i>
<i>3.2.2.6</i>	<i>Página 'Edição usuário'.</i>	<i>23</i>

3.2.3	<i>Definição dos recursos de design.</i>	24
3.2.4	<i>Definição do fluxo de funcionamento.</i>	24
4	RESULTADOS	30
4.1	Página 'Boas vindas'.	30
4.2	Página 'Cadastro'.	30
4.3	Página 'Login'.	33
4.4	Página 'Home'.	35
4.5	Página 'Usuário'.	36
4.6	Página 'Edição usuário'.	37
5	CONCLUSÃO E TRABALHOS FUTUROS	39
	REFERÊNCIAS	41

1 INTRODUÇÃO

O IFMG Campus Betim, assim como outras instituições de ensino no Brasil, reúne alunos de diferentes regiões, formações e culturas. Essa diversidade reflete-se nas habilidades e competências individuais, tanto no âmbito educacional quanto profissional.

No contexto dos estudantes dos cursos superiores de Engenharia de Controle e Automação e Engenharia Mecânica, o contato entre alunos e entre alunos e professores é frequentemente limitado por diversos fatores, como a atuação de professores exclusivos para um curso, divergências nos horários das aulas e a matrícula dos alunos em disciplinas em diferentes períodos. Consequentemente, nem sempre é possível identificar as áreas em que cada aluno se destaca, atua ou demonstra interesse.

Formar novas amizades é um aspecto essencial durante o processo de adaptação à vida universitária. (REYNOLDS, 2013) destaca que essas conexões sociais são especialmente importantes na fase inicial, pois ajudam os estudantes a lidar com as mudanças que acompanham o ingresso no ensino superior. De fato, os vínculos criados logo nos primeiros momentos da experiência acadêmica são percebidos pelos calouros como facilitadores da integração ao novo ambiente. Mais do que simples interações, essas amizades possibilitam o compartilhamento de expectativas, interesses e dificuldades, além de oferecerem apoio mútuo.

Como apontam ((LLAMAS; RAMOS-SÁNCHEZ, 2013);(LONDON *et al.*, 2011); (PITTMAN; RICHMOND, 2008);(TEIXEIRA *et al.*, 2008)), esse tipo de relação contribui para a construção de um sentimento de pertencimento, essencial para a saúde emocional dos jovens. (OLIVEIRA; DIAS, 2014) complementa essa visão ao afirmar que esse apoio interpessoal funciona como uma rede de suporte fora do contexto familiar, algo fundamental para o bem-estar durante essa fase de transição. Nesse sentido, como também ressalta (ROSIN, 2012), as amizades desempenham um papel protetivo importante diante dos desafios acadêmicos e emocionais enfrentados no início da vida universitária.

Para que o contato entre indivíduos se torne mais significativo e o conhecimento possa circular de forma efetiva, é essencial investir na construção de redes de relacionamento — o chamado *networking*. Segundo (SOUZA, 2003), essa prática vai além de uma simples troca de contatos: trata-se de uma atitude baseada na solidariedade e na ajuda mútua, sustentada pela consciência de que vivemos em constante interdependência, seja em grupos sociais, comunidades profissionais ou na sociedade em geral. Assim, o *networking* se apresenta como uma ferramenta que não só aproxima as pessoas, mas também fortalece laços baseados na cooperação.

Em um estudo publicado pela Eniac (Centro Universitário de Excelência) em 2023 sobre a importância do *networking* na faculdade tem-se que

O *networking* permite o compartilhamento de conhecimentos e experiências. A interação com pessoas de diferentes origens e áreas de atuação possibilita aprender com suas perspectivas únicas, trocar insights e obter conselhos valiosos. Essas interações podem ajudá-lo a expandir sua visão de mundo, adquirir novas habilidades e se manter atualizado sobre os desenvolvimentos em sua área de interesse."(ENIAC, 2023).

Ressaltando ainda que, "é uma via de mão dupla, onde você também pode oferecer suporte, conhecimento e recursos para os outros".

Diante disso, este trabalho consiste no desenvolvimento de um aplicativo *low code* através da plataforma Power Apps, que visa auxiliar o desenvolvimento do *network* de cada aluno, e exibir o banco de talentos da instituição.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo geral

Desenvolvimento de um aplicativo de busca em uma base de dados contendo experiências e competências.

1.1.2 Objetivos específicos

1. Definir metodologia de desenvolvimento;
2. Definir de requisitos de funcionamento;
3. Definir de requisitos de design;
4. Desenvolver aplicativo;
5. Testar o aplicativo garantindo que o usuário possa fazer navegação e edição de suas informações.

1.2 Justificativa

A falta de interação entre os estudantes do IFMG Campus Betim tem gerado um cenário de distanciamento que compromete diversas oportunidades de crescimento acadêmico e profissional. Sem uma rede de apoio sólida, muitos alunos deixam de receber, e oferecer, ajuda em momentos cruciais.

A pouca conexão também dificulta a formação de grupos de estudo, que são importantes não apenas para reforçar o conteúdo das disciplinas, mas também para desenvolver habilidades de colaboração, argumentação e escuta ativa. Além disso, quando os estudantes não conhecem os talentos e interesses uns dos outros, tornam-se menos propensos a convidar colegas para projetos,

eventos ou iniciativas acadêmicas, o que contribui para que muitos permaneçam invisíveis mesmo tendo potencial elevado.

Do ponto de vista institucional, essa baixa interação também representa uma perda para o corpo docente. Muitos professores enfrentam dificuldades para identificar alunos com perfis adequados para indicações em programas de iniciação científica, participação em eventos acadêmicos, monitorias ou estágios. Talentos promissores acabam passando despercebidos por não estarem inseridos em círculos de interação que promovam visibilidade.

Diante desse cenário, torna-se necessário investir em ações que fortaleçam as relações interpessoais entre os estudantes e incentivem a construção de uma rede de apoio mútua. Além disso, disponibilizar um banco de talentos acessível aos docentes pode servir como uma ponte estratégica entre o potencial dos alunos e as oportunidades oferecidas pela instituição. Permitindo assim, que o corpo docente visualize com mais clareza os interesses, habilidades e trajetórias dos estudantes, facilitando encaminhamentos mais assertivos para atividades extracurriculares, vagas de estágio, bolsas de pesquisa e outras oportunidades que contribuem para o desenvolvimento acadêmico e profissional.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Nesta seção será apresentado o referencial teórico, que tem como objetivo embasar cientificamente este trabalho. Dessa forma, são abordados os seguintes assuntos: principais conceitos de gestão de dados, princípios para a construção de uma boa interface de usuário em aplicativos, funcionamento de comunicação assíncrona, elucidar sobre a construção de aplicativos utilizando o Microsoft Power Apps.

2.1 Gestão de dados

Na era da informação, a gestão de dados tornou-se um dos pilares fundamentais para o sucesso de diversas organizações. Os dados podem fornecer informações sobre serviços, usuários, produtos, entre outros. (DUARTE, 2011) conceitua que a gestão de dados, inclui também o estudo de como a informação deve ser armazenada, recuperada e usada para construção do conhecimento e para tomadas de decisão.

A organização é o principal elemento da gestão de dados, permitindo que se criem condições favoráveis para se obter o uso mais eficiente deles. É necessário definir a arquitetura, modelagem e gerenciamento dos dados e desenvolver competências como: garantir a segurança, a privacidade e a confidencialidade dos dados, impedindo o uso inadequado.(BARBOSA; LYRA, 2019).

A organização/sistema que investe em gerenciamento de dados e os torna disponíveis de forma otimizada e dinâmica, facilita a comunicação interna e contribui para a tomada de decisões assertivas, reforçando a estratégia proposta para o projeto.

2.2 Design UI

Para que um aplicativo tenha uma boa adesão ao público e sucesso em sua utilização, é necessário desenvolver competências de um bom design de *user interface* (UI) e *user experience* (UX). O design da UI visa maximizar a usabilidade e a experiência do usuário, o UX define também o quanto um aplicativo é agradável e cativante de ser utilizado.(LOWDERMILK, 2013).

Para a construção de um bom design é necessário entender a qual tipo de usuário ele será destinado e qual a sua finalidade. Indo muito além dos gostos pessoais do desenvolvedor e estética, a interface com o usuário deve ser acima de tudo de fácil entendimento e uso. Por isso, deve-se: definir as prioridades, entender o real usuário e definir um processo de desenvolvimento. (COOPER *et al.*, 2014).

2.3 Fluxograma

O fluxograma é a representação gráfica de um processo, fluxo de atividades ou interações, usando formas geométricas, textos e setas. Seu propósito é descrever as operações realizadas, tornar mais fácil a compreensão do funcionamento de um sistema, evidenciar possíveis pontos de falha ou lentidão e apresentar o fluxo das atividades de modo simplificado. (OLIVEIRA, 2013).

(CRUZ, 2013) ainda reforça, dizendo que fluxograma é uma técnica que embora possa apresentar diferentes nomes, formatos e variações em seus elementos, mantém essencialmente o mesmo propósito: representar graficamente o percurso ou sequência de um processo. Para o autor, o termo "fluxograma" está diretamente ligado à ideia de "desenhar o fluxo", o que traduz sua função principal — ilustrar, de forma ordenada, as etapas e operações de um determinado processo.

2.4 Histórias de usuário

As "Histórias do Usuário" são frequentemente utilizadas ao desenvolver projetos e aplicações, pois representam de forma simples e clara as dificuldades e expectativas de um usuário. É uma frase objetiva que apresenta 3 pontos principais :

O "Como um": Representa o papel ou função que o usuário desempenha ao interagir com o produto.

O "Desejo": Refere-se à funcionalidade desejada no produto em desenvolvimento.

E o "Para": Indica o resultado esperado ou a necessidade que se busca atender com a entrega da funcionalidade. (SILVA, 2021)

2.5 Projetos similares

O projeto de (GOMES, 2022) descreve a construção e implementação de um aplicativo de baixo código, utilizando o *PowerApps*, para auxiliar na gestão da informação a fim de otimizar os processos internos, reduzir as falhas em rotas e os atrasos em uma empresa de transporte de passageiros em Paraupabas-PA.

Em (GOMES, 2021) foi realizado um estudo de caso de utilização da plataforma *Microsoft Power Apps* na empresa Ferrovia Tereza Cristina S.A., uma empresa que visa ter menor custo ou menor dependência de desenvolvedores altamente qualificados. Neste trabalho, também foi utilizado o aspecto de uma aba para cadastro de dados do usuário, como: informações de contato e endereço.

(SANTOS, 2022) por sua vez, desenvolveu um aplicativo mobile para divulgação de vagas de estágios dentro da Universidade de Brasília. Dentro do aplicativo é possível ter três tipos de perfis de usuário, sendo dois deles semelhantes aos que são proposto neste trabalho: perfil de

divulgador das vagas de estário e o perfil do usuário que busca uma oportunidade de trabalho. Além da possibilidade de filtrar o requisito oferecido em uma vaga.

Além de (SANTOS, 2023) que tem um trabalho voltado para o desenvolvimento e implementação de um aplicativo *low-code* através do *PowerApps* para a gestão e manutenção de ativos, que visa eliminar demandas de papéis. O desenvolvimento foi feito do zero, sem modelo-base de implementação, conectando as telas criadas à uma base de dados dentro do *Power Platform*.

Os projetos relatados serão utilizados como base para a construção deste projeto, extraindo os pontos positivos e adaptando à proposta deste.

3 METODOLOGIA

3.1 Materiais

Nesta seção serão apresentados os descritivos dos materiais que foram utilizados para a construção do projeto.

3.1.1 Microsoft Power Apps

O *Microsoft Power Platform* inclui diversos aplicativos para desenvolvimento de soluções, automação e gestão de dados. Um desses softwares é o *Microsoft Power Apps*, que oferece um ambiente de desenvolvimento rápido de aplicativos de baixo código personalizados, que podem ou não se conectar com os demais aplicativos do *Power Platform*.

O ambiente do *Power Apps* possui modelos prontos para seguir de base para desenvolvimento e possui também a opção de começar um aplicativo do zero. Os aplicativos podem ser executados via navegador ou dispositivo móvel, após a criação, ficam disponíveis em multiplataformas e dentro do próprio *Power Apps*.

Sua principal vantagem diante de outros desenvolvedores de softwares é que não requer a codificação tradicional, é um sistema baseado em fórmulas similares ao *Excel*. Além do design visual intuitivo, que dinamiza as escolhas do programador de acordo com o UX/UI escolhido. (MICROSOFT, 2024).

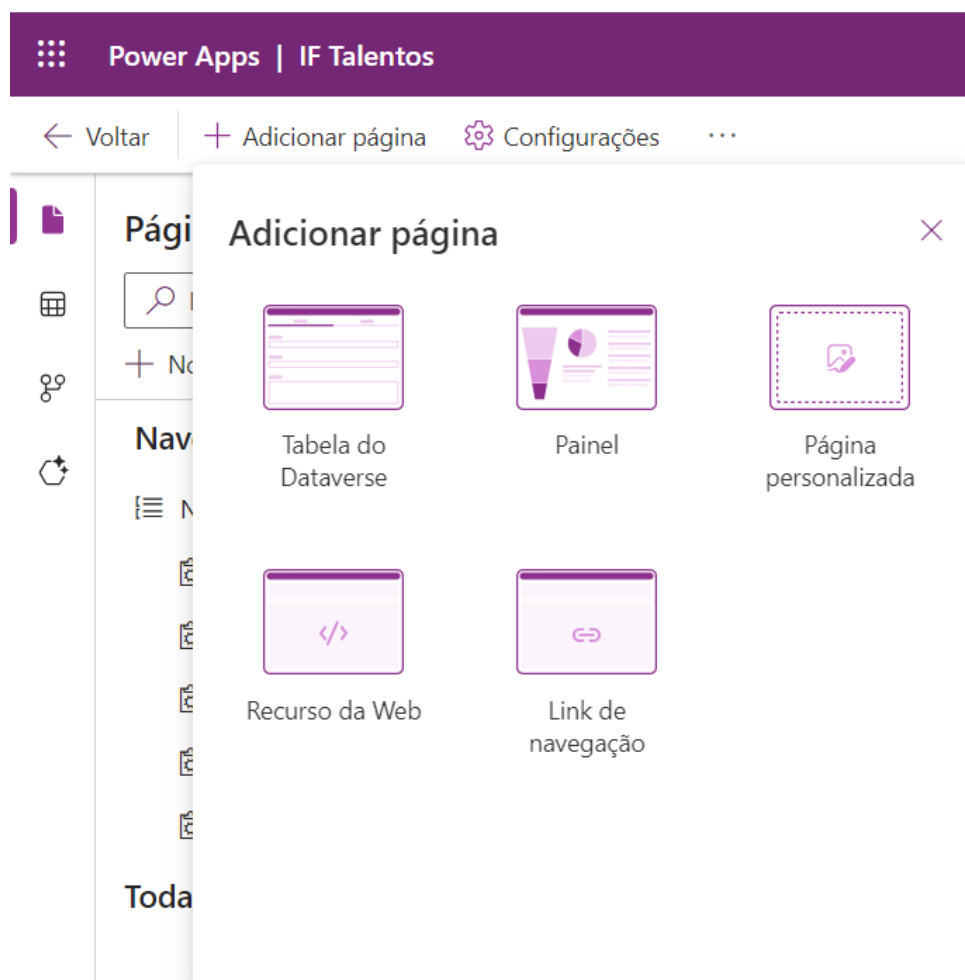
Além disso, hoje todos os alunos e colaboradores do IFMG Campus Betim possuem acesso à plataforma gratuitamente através do email corporativo.

Neste trabalho, o aplicativo foi construído utilizando as seguintes ferramentas do *Power Apps*:

3.1.1.1 Criação de páginas do tipo 'Página personalizada'.

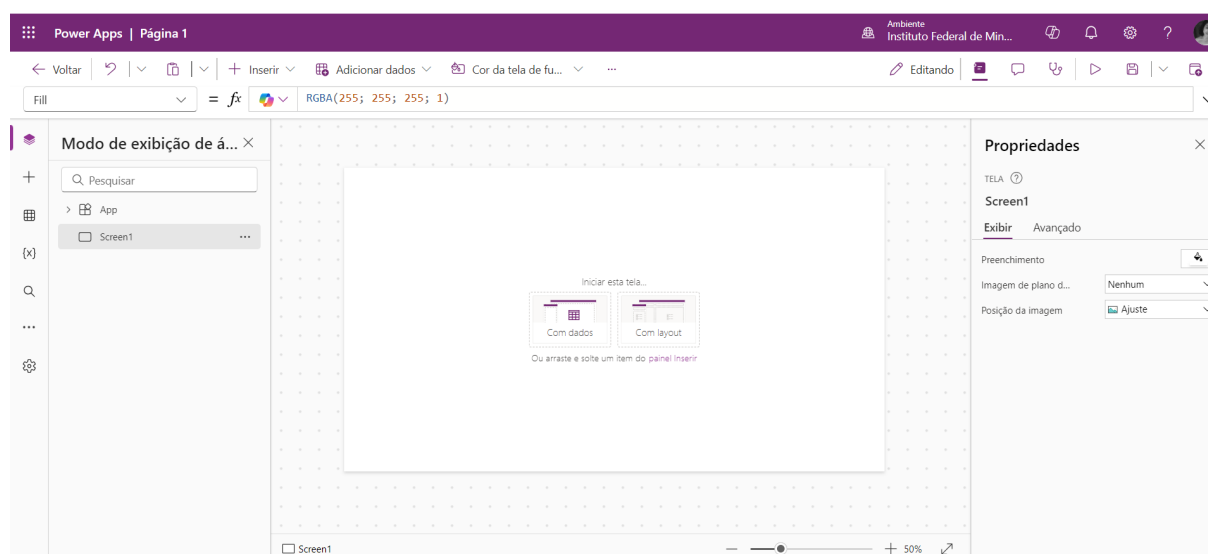
A criação de página escolhida foi "Página personalizada", este modelo apresenta duas maneiras de iniciar a tela: "Com dados" ou "Com Layout".

Figura 1 – Criação de página.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025

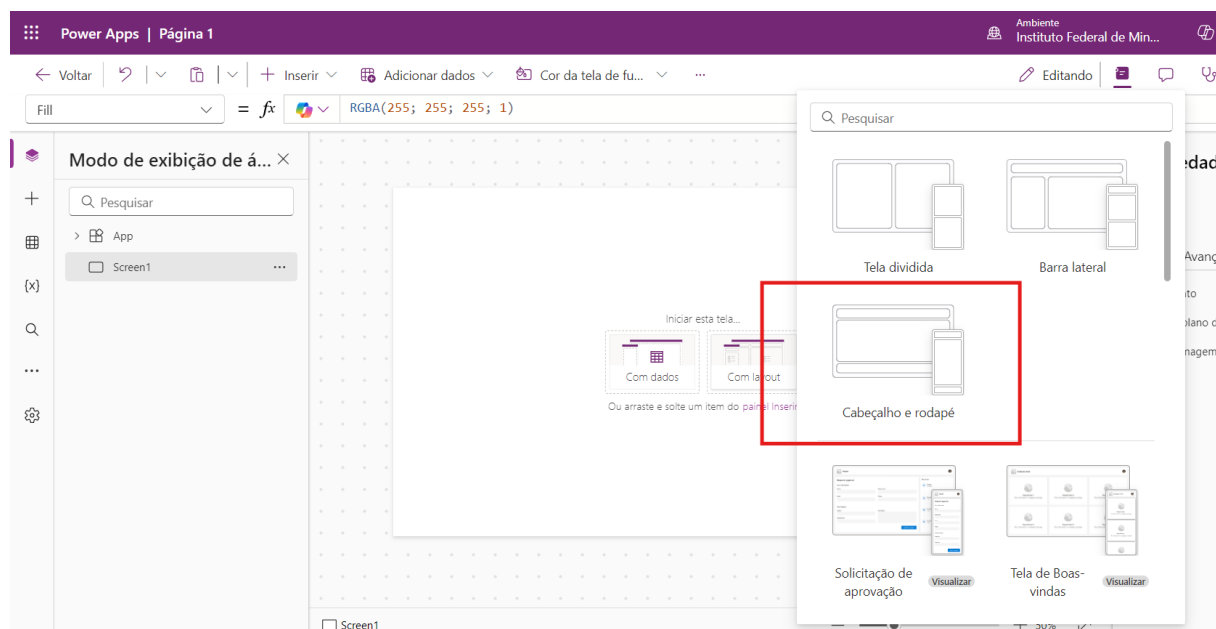
Figura 2 – Iniciar tela.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025

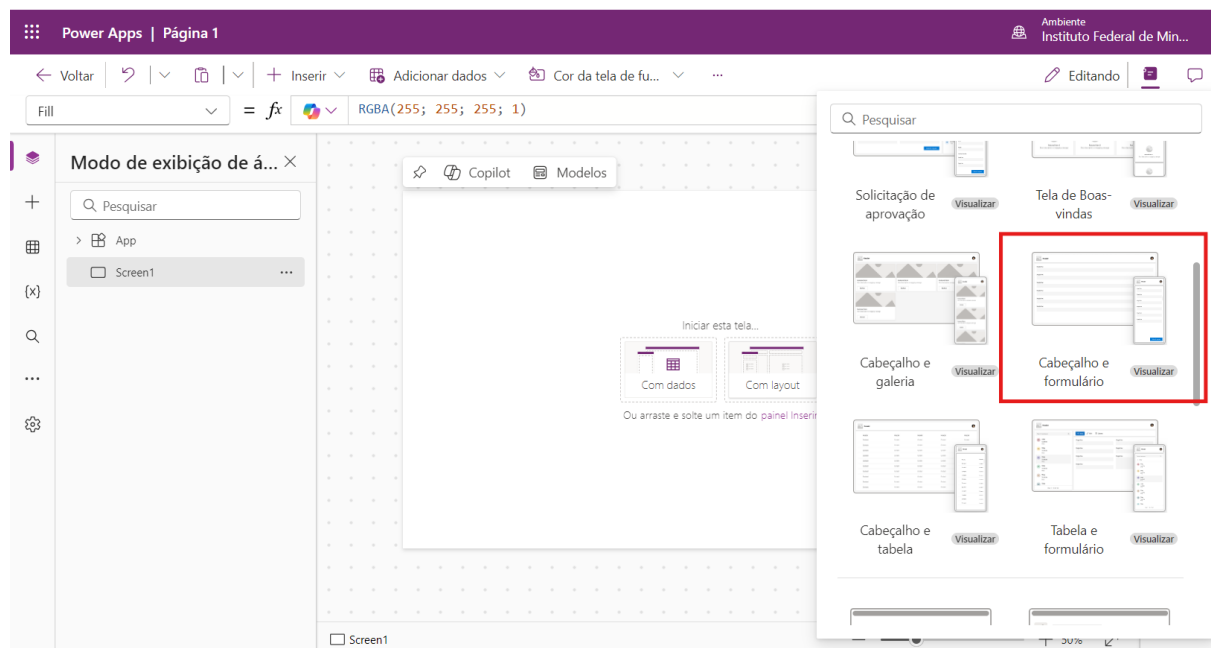
Foi escolhida a inicialização por layout, dentro dela, três modelos de design foram utilizados:

Figura 3 – Cabeçalho e rodapé.



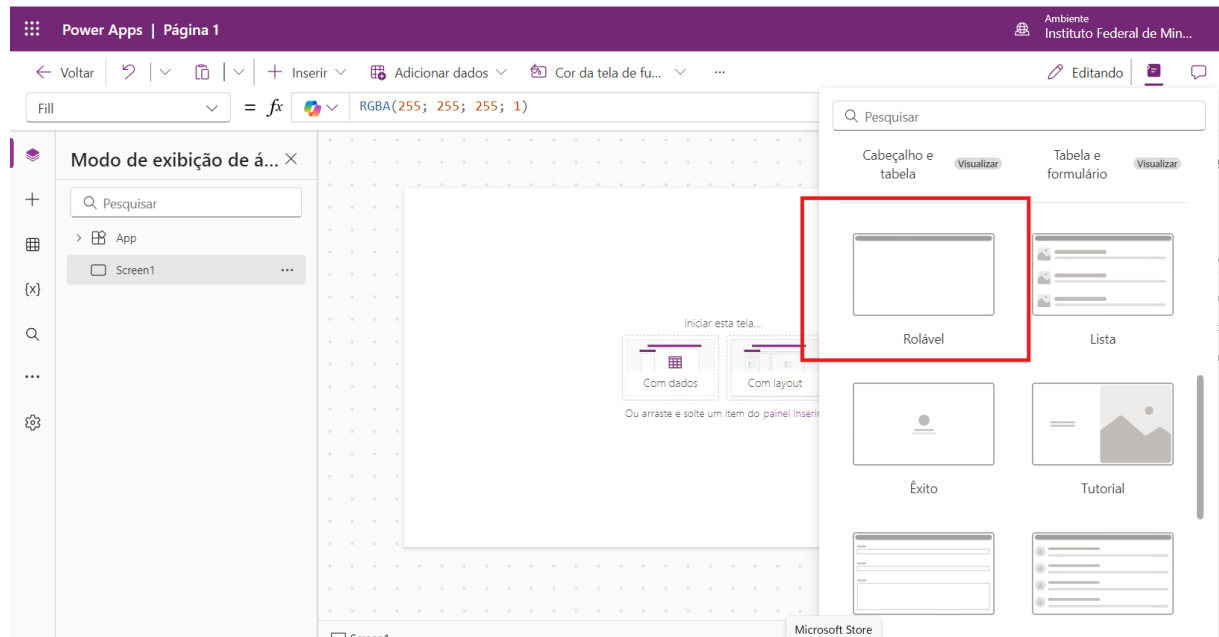
Fonte: Elaborado pelo autor, 2025

Figura 4 – Cabeçalho e formulário.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025

Figura 5 – Rolável.



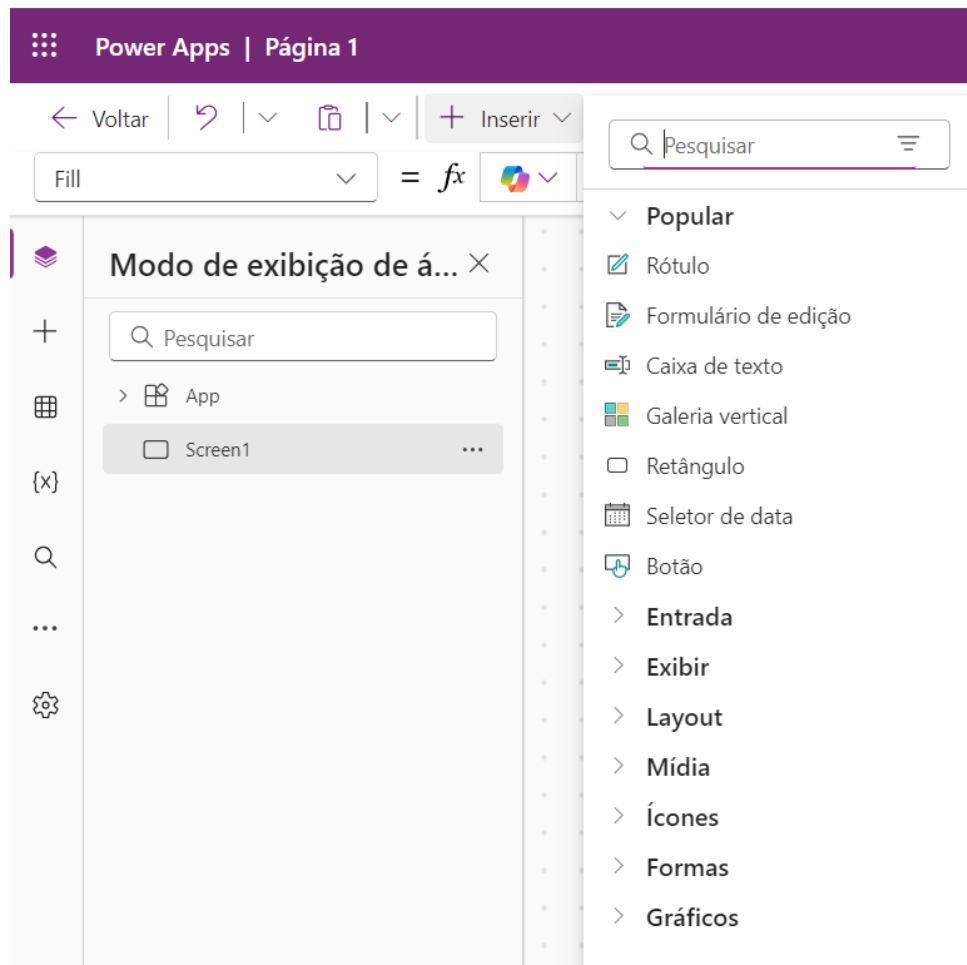
Fonte: Elaborado pelo autor, 2025

3.1.1.2 Recursos 'Inserir'.

Durante o desenvolvimento do aplicativo no Power Apps, a ferramenta "Inserir" foi fundamental para a inserção de componentes visuais e funcionais que compõem a interface do sistema, sem a necessidade de codificação tradicional.

Ao selecionar esse menu, o ambiente exibe uma lista com os componentes mais utilizados, organizados por categorias, como: entrada, exibir, layout, mídia, ícones, formas e gráficos.

Figura 6 – Inserir.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

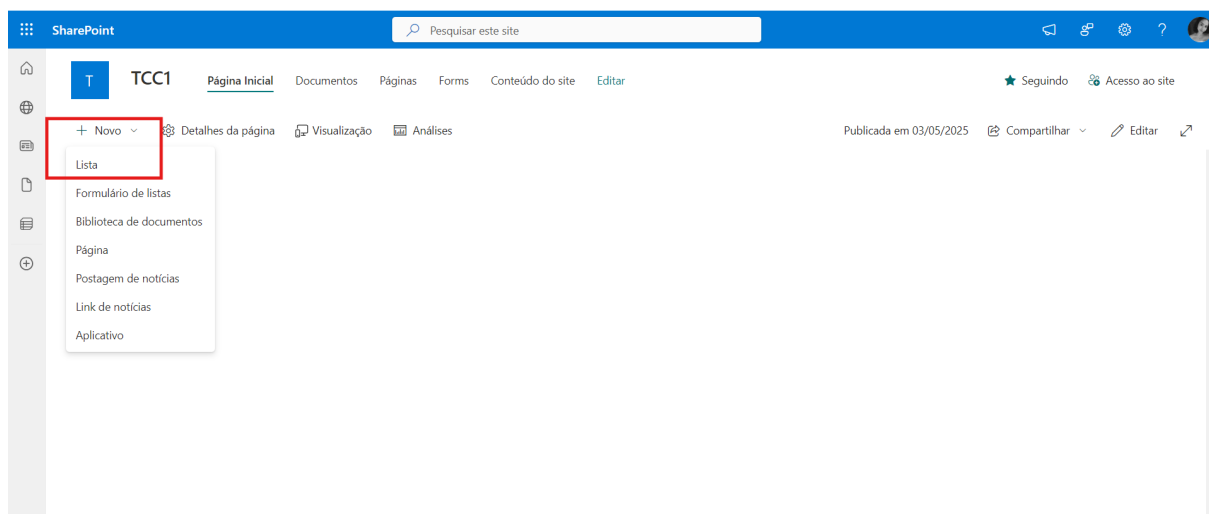
Adaptações dos recursos foram feitas durante o desenvolvimento, como: cor, altura, largura, regras de visibilidade e navegação, etc.

3.1.2 Microsoft SharePoint

O Microsoft SharePoint é uma plataforma de aplicações web que permite às organizações criar sites para armazenar, organizar, compartilhar e acessar informações de forma segura a partir de qualquer dispositivo, utilizando apenas um navegador web. A versatilidade do SharePoint reside em sua capacidade de atuar como um hub central para diversas atividades empresariais, desde a gestão de conteúdo até a colaboração em projetos (MICROSOFT, 2019).

Para vincular o formulário ao aplicativo no *Power Apps*, foi necessário criar um site através do *sharepoint*. O site foi nomeado como "TCC1", e dentro dele foi inserido o recurso "Lista", que é o formulário que foi usado para o cadastro dos usuários, nomeado de "Forms". A lista, é a base de dados do IF Talentos.

Figura 7 – Sharepoint - Site TCC1.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025

3.2 Métodos

3.2.1 Histórias de usuário

Utilizando o métodos do histórias de usuários, a frase abaixo definiu o desenvolvimento deste projeto:

COMO UM aluno com qualificações e experiências, **GOSTARIA** de realizar o cadastro das minhas informações, **PARA** disponibilizar ajuda para outros alunos nos temas em que tenho domínio. (VALENTE, 2020).

Para cada página, uma história foi criada para facilitar a construção.

3.2.1.1 Login.

COMO UM aluno ou servidor, **GOSTARIA** de inserir meu e-mail e senha, **PARA** acessar o ambiente do aplicativo.

3.2.1.2 Home.

COMO UM usuário logado, **GOSTARIA** de ver uma galeria de outros usuários **PARA** buscar determinadas características em um colega.

3.2.1.3 Usuário e edição usuário.

COMO UM usuário logado, **GOSTARIA** de visualizar e editar meus dados **GOSTARIA** manter meu perfil atualizado.

3.2.2 Definição de requisitos

Considerando que o objetivo do trabalho é a construção de um aplicativo de busca em base de dados, abaixo está a lista dos requisitos funcionais que direcionaram o desenvolvimento:

3.2.2.1 Página 'Boas vindas'

A página de boas-vindas é a primeira interface com a qual o usuário tem contato ao acessar o aplicativo. Seu objetivo é apresentar, de forma clara e acessível, as principais opções de entrada no sistema e orientar o início da navegação e contribuir para uma experiência inicial positiva. A seguir, são descritos os principais elementos que compõem essa tela:

3.2.2.2 Página 'Cadastro'.

A página de cadastro tem como finalidade permitir que novos usuários realizem seu registro na plataforma, fornecendo informações pessoais e profissionais relevantes. Essa etapa é

Quadro 1 – Requisitos página boas vindas.

Nº requisito	Descrição
01	Texto de introdução com breve explicação da funcionalidade
02	Botão de "Cadastre-se"
03	Botão "Login"

essencial para personalizar a experiência do usuário e possibilitar o acesso às funcionalidades do sistema. Abaixo, estão descritos os campos e elementos que compõem essa interface:

Quadro 2 – Requisitos página cadastro.

Nº requisito	Descrição
01	Campo preenchível "Nome completo"
02	Campo preenchível "Telefone"
03	Campo preenchível "Email"
04	Campo de seleção "Cargo"
05	Campo de seleção "Curso"
06	Campo preenchível "Certificações"
07	Campo preenchível "Experiências"
08	Campo preenchível "Senha"
09	Campo inserível "Foto Perfil"

3.2.2.3 Página 'Login'.

A página de login tem como objetivo permitir que usuários previamente cadastrados acessem a plataforma de forma segura, por meio da autenticação com email e senha. A seguir, são listados os elementos presentes nesta tela:

Quadro 3 – Requisitos página login.

Nº requisito	Descrição
01	Campo preenchível "Email"
02	Campo preenchível "Senha"
03	Botão "Login"

3.2.2.4 Página 'Home'.

A página home funciona como a tela principal do aplicativo, exibindo os usuários cadastrados e um mecanismo de busca para facilitar a navegação. Além de permitir a navegação para

outras telas. A seguir, estão descritos os principais elementos presentes nesta tela:

Quadro 4 – Requisitos página login.

Nº requisito	Descrição
01	Campo preenchível para busca
02	Ícone de lupa
03	Galeria com usuários cadastrados
04	Ícone de casa
05	Ícone de pessoa

3.2.2.5 Página 'Usuário'.

A página usuário tem como finalidade exibir as informações do perfil do usuário logado, além de direcionar para edição dos dados caso necessário. A seguir, são destacados os principais elementos dessa tela:

Quadro 5 – Requisitos página do usuário.

Nº requisito	Descrição
01	Galeria de visualização dados cadastrados
02	Ícone de lápis par edição
03	Ícone de casa
04	Ícone de pessoa

3.2.2.6 Página 'Edição usuário'.

A página de edição de dados do usuário tem como objetivo oferecer ao usuário a possibilidade de atualizar suas informações pessoais e profissionais de forma simples e direta, essa interface permite a modificação de campos previamente preenchidos durante o cadastro. A funcionalidade é essencial para garantir que os dados armazenados no sistema estejam sempre atualizados, promovendo a confiabilidade das informações e a autonomia do usuário sobre seu perfil. A seguir, são listados os principais campos e elementos presentes nesta tela:

Quadro 6 – Requisitos página edição usuário

Nº requisito	Descrição
01	Campo preenchível "Nome completo"
02	Campo preenchível "Telefone"
03	Campo preenchível "Email"
04	Campo preenchível "Certificações"
05	Campo preenchível "Experiências"
06	Botão "Salvar"
07	Ícone de casa
08	Ícone de pessoa

3.2.3 Definição dos recursos de design.

Para a utilização das logos do IFMG e cores a base foi o Manual de identidade visual. (OLIVEIRA FÁBIO DINIZ, 2016)

1. RGB Cor verde: R50, G160, B65

Figura 8 – RGB Verde.



Fonte: IFMG, 2025.

2. Logotipo

Figura 9 – Logo IFMG Campus Betim em formato JPG.



Fonte: IFMG Campus Betim, 2025.

3.2.4 Definição do fluxo de funcionamento.

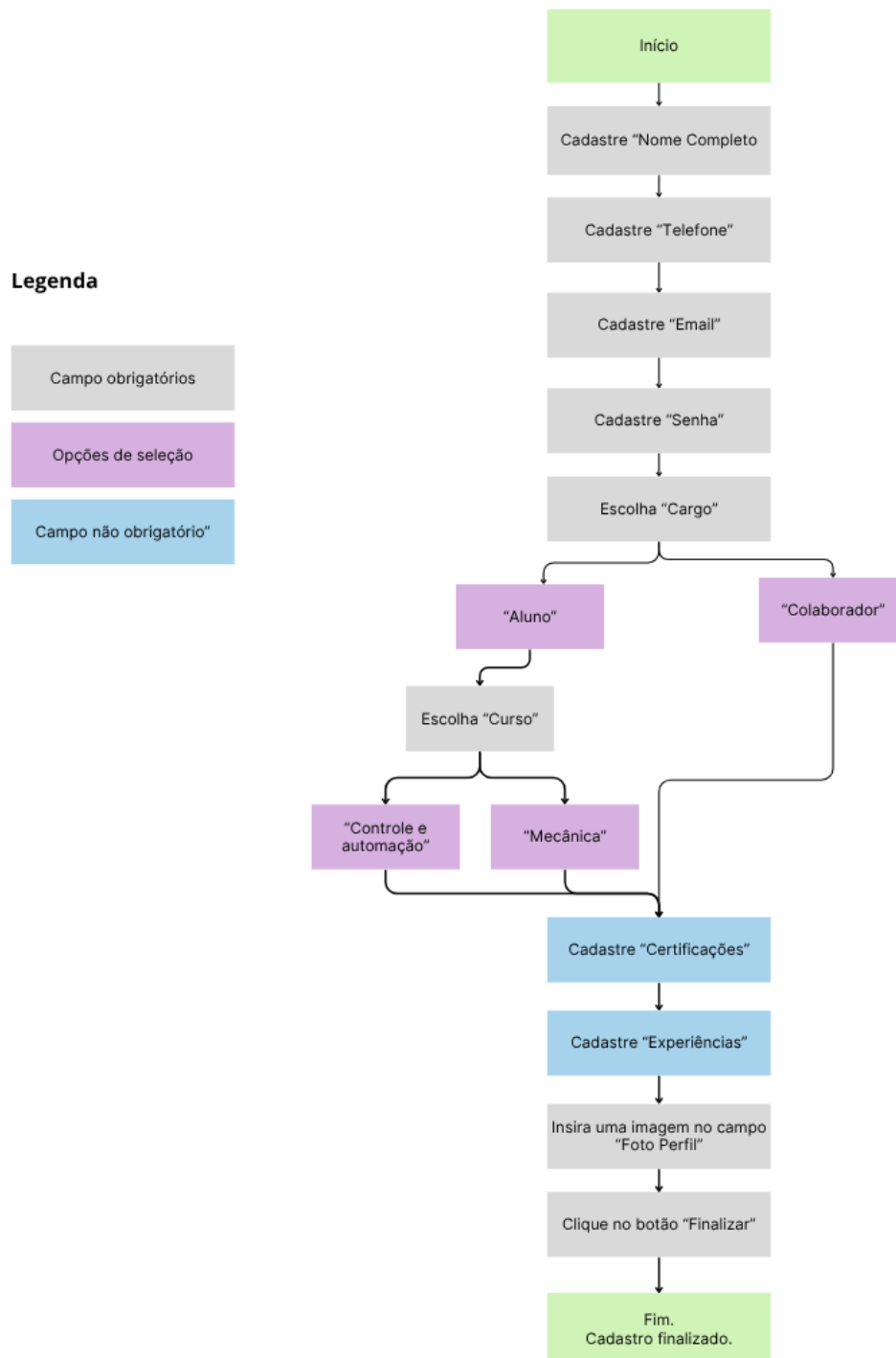
Para garantir uma navegação lógica, fluida e eficiente dentro do aplicativo, foi necessário definir previamente o fluxo de funcionamento entre as páginas, estabelecendo a ordem de acesso, as interações possíveis em cada tela e os caminhos que o usuário pode percorrer de acordo com suas ações.

Esse fluxo foi desenhado com base em princípios de design centrado no usuário, priorizando a simplicidade, a clareza dos caminhos de navegação e a facilidade na atualização de

dados. A definição do fluxo também foi essencial para orientar o desenvolvimento técnico e a implementação das conexões entre as telas do aplicativo.

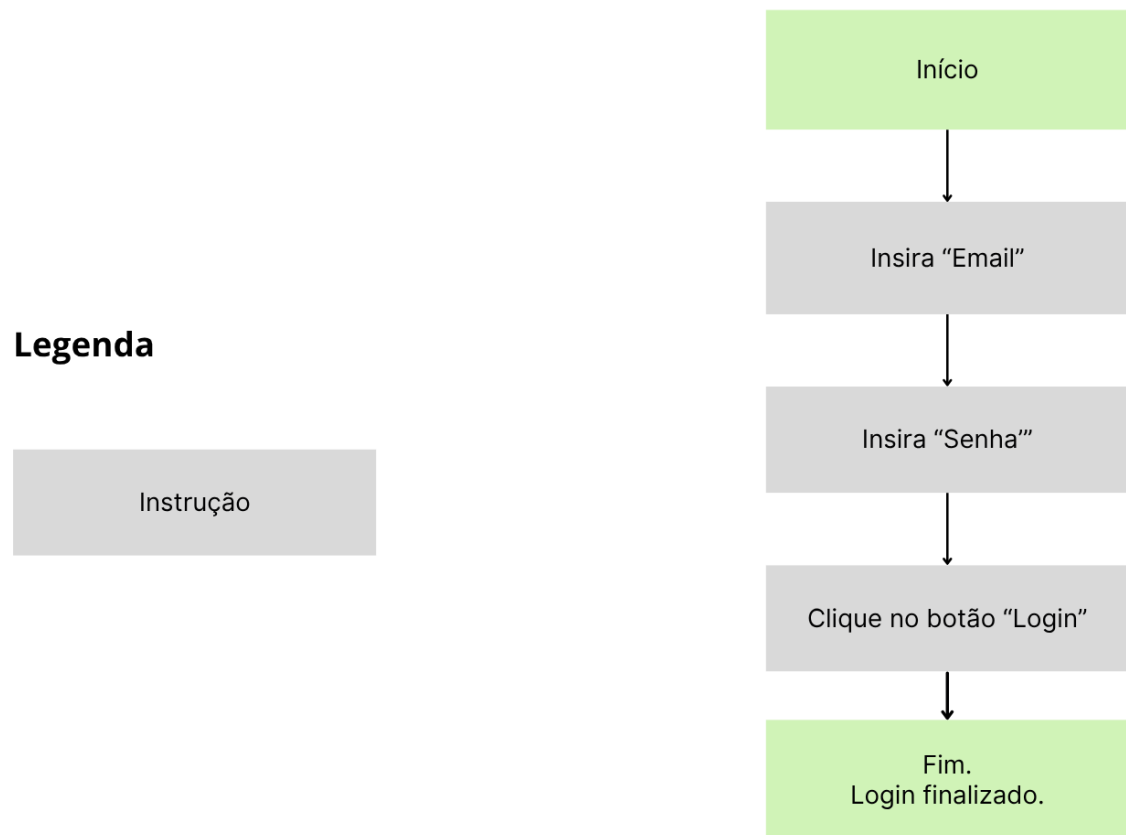
Abaixo está o fluxograma de funcionamento de cada página:

Figura 10 – Funcionamento tela 'Cadastro'.



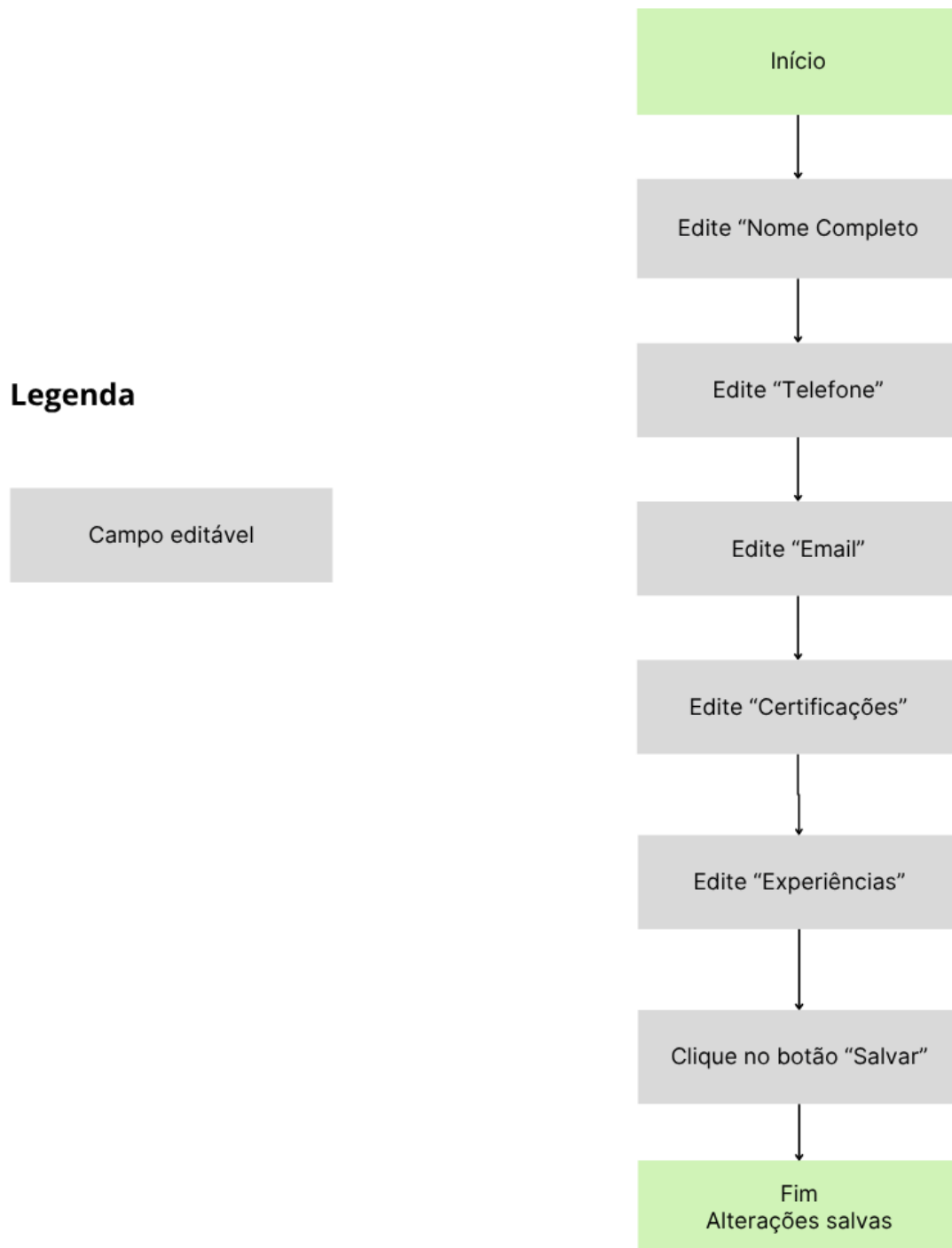
Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Figura 11 – Funcionamento da tela 'Login'.



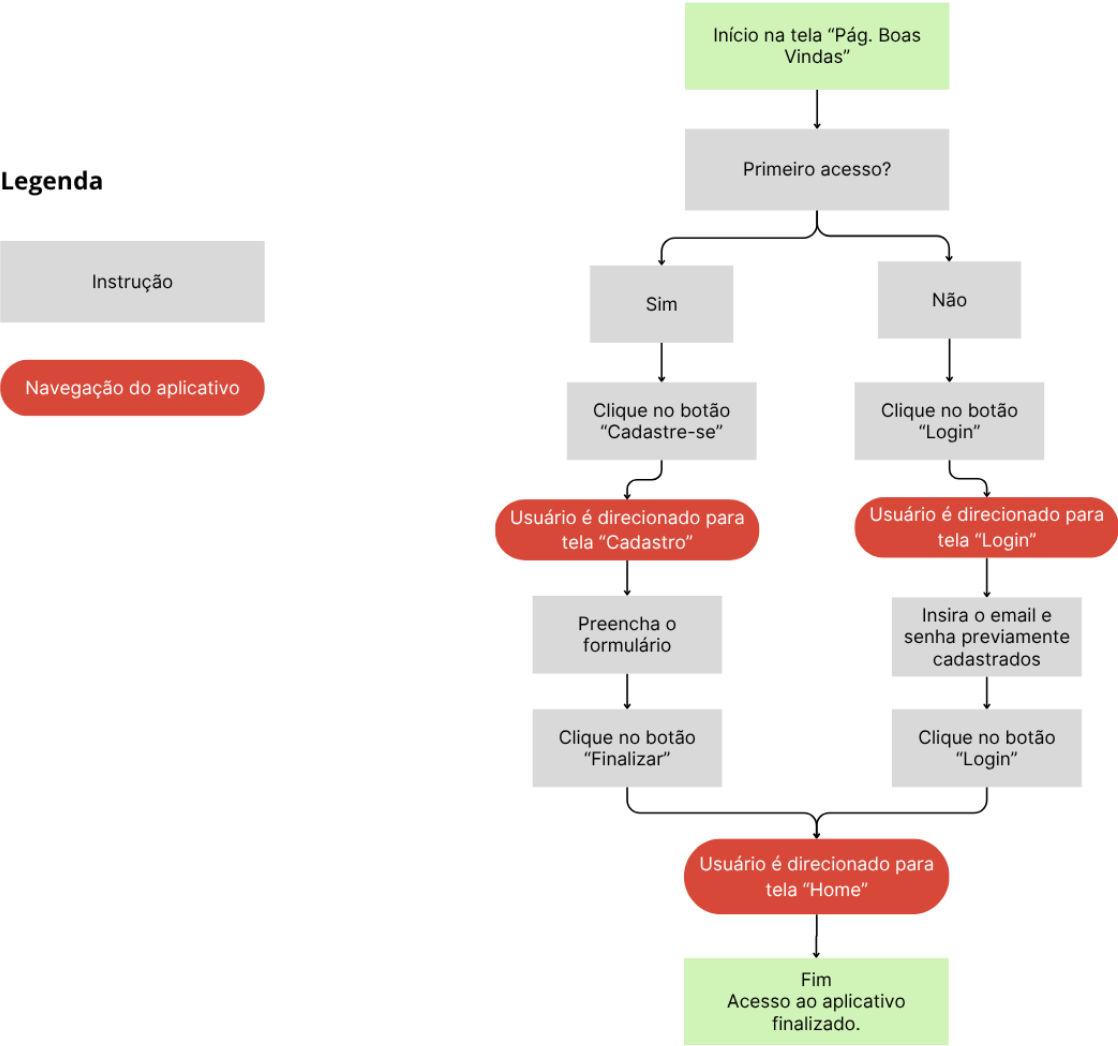
Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Figura 12 – Funcionamento tela 'Edição usuário'.



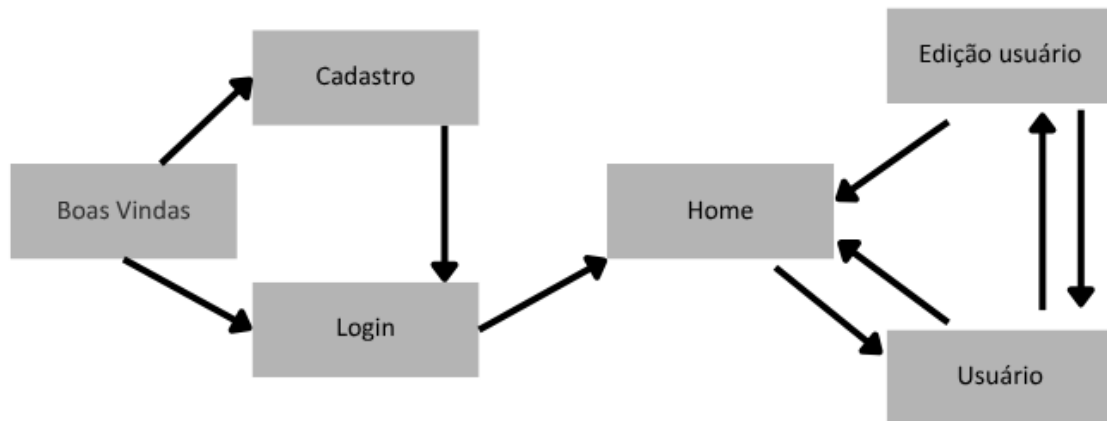
Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Figura 13 – Funcionamento página de boas vindas.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Figura 14 – Navegação entre telas.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Outros fluxos de funcionamento mais simples:

- Ícone de pessoa: sempre direciona para página "Usuário"
- Ícone de casa: sempre direciona para página "Home"

4 RESULTADOS

Este capítulo apresenta os resultados obtidos através da construção do projeto, utilizando como embasamento os capítulos anteriores.

4.1 Página 'Boas vindas'.

O layout utilizado foi o "Cabeçalho e rodapé", removendo o rodapé e mantendo somente o cabeçalho e container principal onde as informações e botões de navegação se encontram.

Para o funcionamento do botão "Cadastre-se" a lógica abaixo foi adicionada na propriedade *OnSelect*:

`Navigate('Cadastro')`, direcionando assim para a tela de cadastro de usuários.

Para o botão "Login", foi utilizada a mesma lógica, porém dessa vez direcionando para a tela de login.

`Navigate('Login')`

A cores e imagens, foram referenciadas no capítulo 3.2.3 deste trabalho.

Figura 15 – Página de boas vindas - IF Talentos.



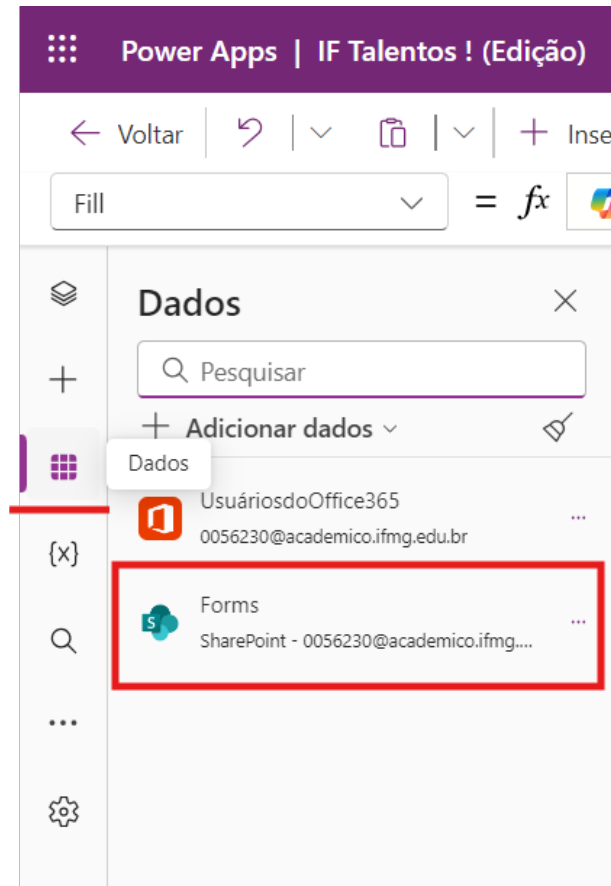
Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

4.2 Página 'Cadastro'.

O layout utilizado foi o "Cabeçalho e formulário". Para o cabeçalho apenas foi adicionado o título da tela e a cor verde. Já para o formulário, foi necessário antes incluir ao campo "Dados" do

aplicativo a lista "Forms" do site "TCC1", citado anteriormente no capítulo 3.1.2 deste trabalho, que contém o formulário para realizar o cadastro:

Figura 16 – Lista 'Forms', vínculo com IF Talentos.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

No campo *DataSource* do formulário do layout de página, apenas foi inserido a variável "Forms" citada anteriormente.

Além disso, uma fórmula específica foi adicionada ao campo "Curso", para que somente aparecesse para o usuário quando o campo "Cargo" fosse selecionado a opção "Aluno", já que os colaboradores não possuem vínculo com um curso específico da instituição.

Propriedade "Visible" do campo "Curso":

```
If(DataCardValue5.Selected.Value ="Aluno";true;false)
```

Figura 17 – Opção de cadastro 'Aluno'.

O formulário de cadastro 'Aluno' apresenta os seguintes campos:

- * Nome completo
- * Telefone
- * Email
- * Cargo (selecionado: Aluno)
- Curso (Localizar itens)
- Certificações (Ex: Power BI - 60h - IFMG)
- Experiências (Ex: Engenheiro - Jan 2021 a Jan 2025 - IFMG Betim - Professor de calculo)
- * Senha
- * Foto Perfil

O campo 'Cargo' está destacado com uma caixa vermelha. O botão 'Finalizar' está na base do formulário.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Figura 18 – Opção de cadastro 'Colaborador'.

O formulário de cadastro 'Colaborador' apresenta os seguintes campos:

- * Nome completo
- * Telefone
- * Email
- * Cargo (selecionado: Colaborador)
- Certificações (Ex: Power BI - 60h - IFMG)
- Experiências (Ex: Engenheiro - Jan 2021 a Jan 2025 - IFMG Betim - Professor de calculo)
- * Senha
- * Foto Perfil

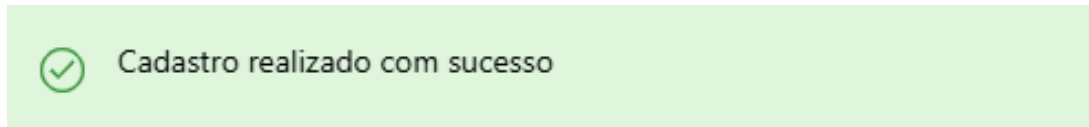
O campo 'Cargo' está destacado com uma caixa vermelha. O botão 'Finalizar' está na base do formulário.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Para o botão "Finalizar", o preenchimento do formulário é submetido, o usuário é notificado caso a ação obtenha sucesso e é direcionado para a tela home. Para isso foi necessário incluir a fórmula abaixo na propriedade *OnSelect*:

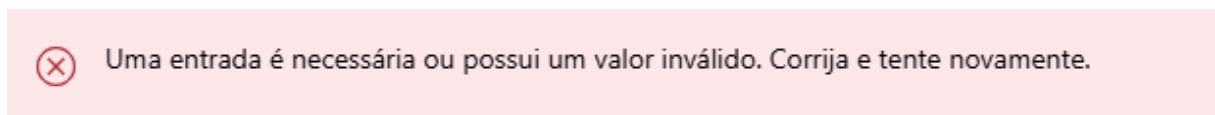
```
SubmitForm(Formulário_1)+  
Notify("Cadastro realizado com sucesso";NotificationType.Success)+  
Navigate(Login)
```

Figura 19 – Sucesso ao cadastrar.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Figura 20 – Erro ao cadastrar.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

4.3 Página 'Login'.

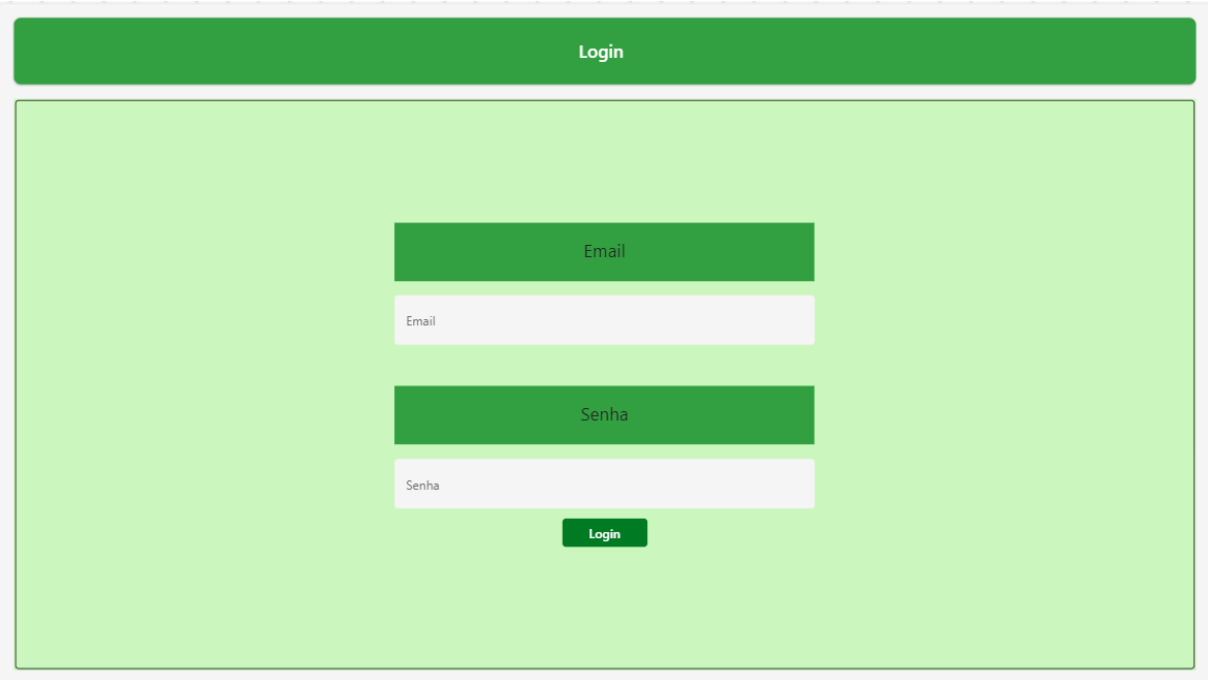
Assim como na tela de boas vindas, para a tela de login o layout utilizado foi o "Cabeçalho e rodapé", removendo o rodapé e mantendo somente o cabeçalho e container principal onde os campos preenchíveis e botões de navegação se encontram.

Foram inseridos dois retângulos para referência de preenchimento, além de duas entrada de texto para inserir email e senha.

Para o botão "Login", na propriedade *OnSelect* foi necessário criar a variável global "usuarioLogado", para que ao preencher os campos email e senha, o registro seja encontrado no banco de dados "Forms". Caso encontre um usuário válido, armazena esse registro, que será também o vínculo para exibir informações na tela "Usuário".

```
Set(usuarioLogado; Lookup(  
Forms; Email = cxLogin.Value And Senha = cxSenha.Value)) +
```

Figura 21 – Página de login - IF Talentos.



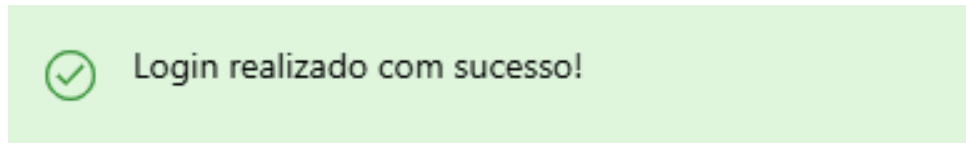
The image shows a login page design. At the top, there is a dark green horizontal bar with the word "Login" in white. Below this bar is a large light green rectangular area. Centered within this area are two sets of input fields. The first set is for "Email", with a dark green label "Email" above a light gray input box. The second set is for "Senha" (Password), with a dark green label "Senha" above a light gray input box. Below these two input boxes is a small dark green button with the word "Login" in white.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Além de, notificar ao usuário quando o cadastro é bem sucedido ou não. E caso a mensagem de sucesso seja exibida, direciona para a tela "Home":

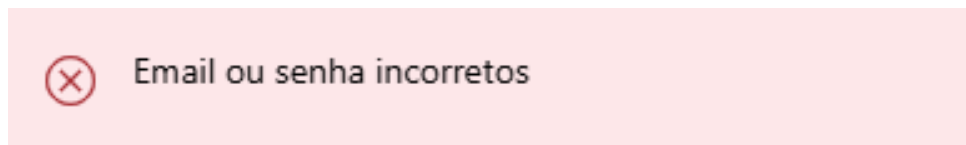
```
If (
    !IsBlank(usuarioLogado);
    Notify("Login realizado com sucesso!";
    NotificationType.Success);
    Notify("Email ou senha incorretos"; NotificationType.Error)
)+
If (
    !IsBlank(usuarioLogado);
    Navigate(Home)
)
```


Figura 22 – Sucesso login.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Figura 23 – Erro de login.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

4.4 Página 'Home'.

Para a tela principal, foi utilizado o layout "Rolável" e de recursos como retângulos e imagens para reproduzir o cabeçalho presente em outras telas.

Para a exibição dos usuários cadastrados, foi utilizada a ferramenta galeria, que usa os dados do banco *Forms*. Para que a ferramenta de busca funcionasse, foi necessário inserir a fórmula abaixo na propriedade *Items*:

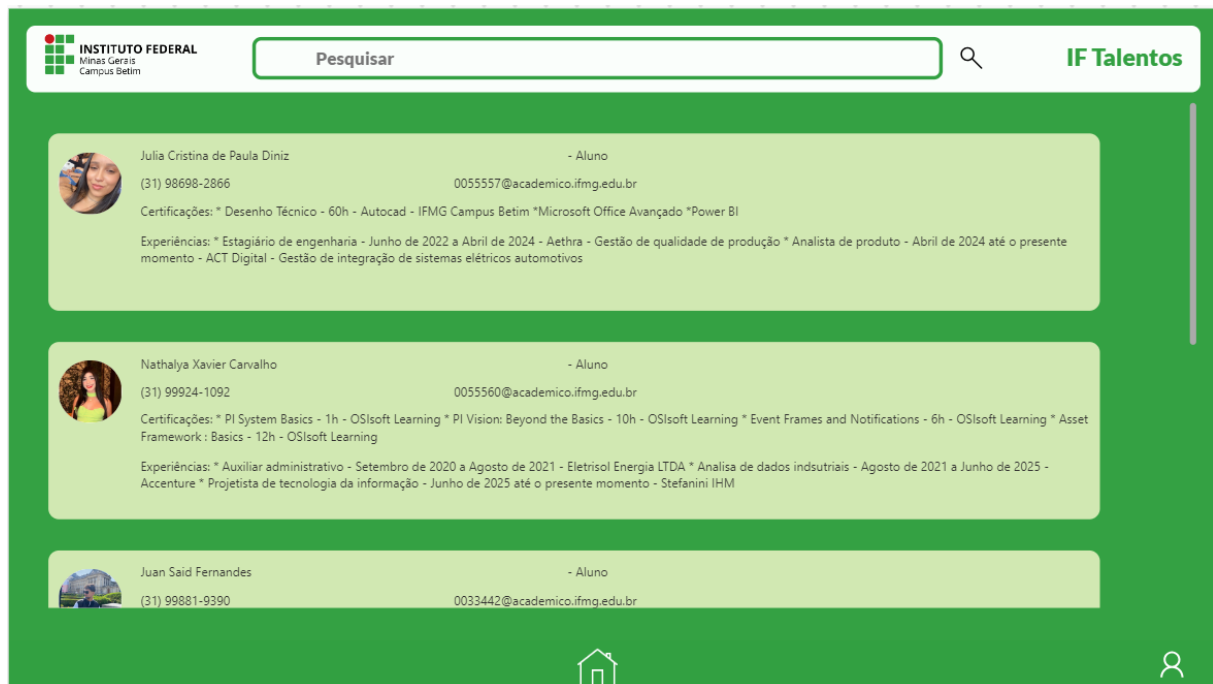
```
Filter(  
    Forms;  
    TextSearchBox1.Text in Text('Nome completo') ||  
    TextSearchBox1.Text in Text(Certificações) ||  
    TextSearchBox1.Text in Text(Experiências)  
)
```

Sendo *TextSearchBox1.Text* a caixa de texto que realiza a busca.

Para o ícone de pessoa, foi utilizado a fórmula abaixo na propriedade *OnSelect* a fim de direcionar para a página do usuário.

```
Navigate(Usuário)
```

Figura 24 – Página home - IF Talentos.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

4.5 Página 'Usuário'.

Para a página de visualização do usuário também foi utilizado o modelo "rolável" e recursos de retângulo para reproduzir o cabeçalho. Para que a página apareça as informações do usuário previamente logado, foi usado a variável *usuarioLogado* na lógica de cada campo.

A tela exibe todos os campos preenchidos no formulário, exceto a senha cadastrada, em formato de rótulo de texto. Em cada campo, na propriedade *Text*, foi inserida a fórmula abaixo, variando somente qual coluna do formulário faz a busca.

```
usuarioLogado.'coluna formulário'
```

Exemplo:

`usuarioLogado.'Nome completo'` para buscar a informação na coluna "Nome" do banco de dados.

Como a exibição dos dados ocorre por um recurso do tipo rótulo de texto, não é possível fazer a edição dos dados, com isso foi necessário a criação de uma nova tela onde o usuário possa editar os campos.

Para que a navegação para a tela de edição acontecesse, foi usado o ícone de lápis. Na propriedade *OnSelect* a fórmula abaixo foi inserida:

```
Navigate('Edição usuário')
```

Para retornar à tela principal, na função *OnSelect* do ícone de casa foi usada a fórmula abaixo:

```
Navigate('Home')
```

Figura 25 – Página usuário - IF Talentos.

INSTITUTO FEDERAL
Minas Gerais
Campus Betim

IF Talentos



Cecília Emanuely Santos Ferreira

(31) 998468691

0056230@academico.ifmg.edu.br

- * Formação para compradores - 08h - Conselho Brasileiro dos Executivos de Compras
- * Capacitação para iniciantes na área fiscal - 16h - CENOFisco
- * Business English - 05h - Rockefeller Language Center

- * Estagiário de engenharia - Janeiro de 2021 a Maio de 2022 - Oficina Conectada - Desenvolvedor de diagramas elétricos;
- * Estagiário de compras - Junho de 2022 a Julho de 2023 - Brembo do Brasil - Comprador de materiais indiretos para manutenção elétrica, mecânica e de automação;
- * Analista de desenvolvimento de sistemas - Julho de 2023 até o presente momento - ACT Digital - Gestão de componentes elétricos de infoentretenimento e conectividade em veículos.
- * Professora de inglês - Janeiro de 2018 a Dezembro de 2018 - Autônomo - Aulas de inglês para crianças

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

4.6 Página 'Edição usuário'.

Para a página de edição, a página "Usuário" foi duplicada, pois mantém o mesmo layout, porém os campos nome, telefone, email, certificações e experiências foi substituído que antes eram do tipo rótulo de texto, foram substituídos pelo recurso entrada de texto.

A referência das entrada continuou a mesma, a variável "usuarioLogado", porém dessa vez é possível alterar as informações. Para que as alterações fossem salvas, no botão "Salvar" foi inserida a fórmula abaixo:

```
Patch(
    Forms; usuarioLogado; {'Nome completo': nome_editável.Text};
    {Email: email_editável.Text}; {Telefone: telefone_editável.Text};
    {Certificações: certificações_editável.Text};
    {Experiências: experiências_editável.Text}
)|
```

Para sair da tela de edição, é possível utilizar qualquer um dos links de navegação, seja o ícone de casa ou o ícone de pessoa.

Figura 26 – Página editar usuário - IF Talentos.

INSTITUTO FEDERAL
Minas Gerais
Campus Setim

IF Talentos

Cecília Emanuely Santos Ferreira

(31) 998468691

0056230@academico.ifmg.edu.br

- * Formação para compradores - 08h - Conselho Brasileiro dos Executivos de Compras
- * Capacitação para iniciantes na área fiscal - 16h - CENOFisco
- * Business English - 05h - Rockefeller Language Center

- * Estagiário de engenharia - Janeiro de 2021 a Maio de 2022 - Oficina Conectada - Desenvolvedor de diagramas elétricos;
- * Estagiário de compras - Junho de 2022 a Julho de 2023 - Brembo do Brasil - Comprador de materiais indiretos para manutenção elétrica, mecânica e de automação;
- * Analista de desenvolvimento de sistemas - Julho de 2023 até o presente momento - ACT Digital - Gestão de componentes elétricos de infoentretenimento e conectividade em veículos.
- * Professora de inglês - Janeiro de 2018 a Dezembro de 2018 - Autônomo - Aulas de inglês para crianças

Salvar

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

5 CONCLUSÃO E TRABALHOS FUTUROS

O aplicativo IF Talentos nasceu da necessidade de aprimorar a comunicação entre alunos e professores no ambiente acadêmico e fortalecer o *networking*. Ao longo de seu desenvolvimento, este projeto demonstrou como a união de tecnologia e usabilidade pode, de fato, solucionar um problema real.

Construído através da plataforma *Microsoft Power Apps*, o aplicativo se revelou uma solução funcional, intuitiva e acessível. O fator decisivo para alcançar resultados foi a aplicação dos conceitos utilizados como referencial teórico desse trabalho. Além disso, a criação dos fluxos de funcionamento foram essenciais para um bom funcionamento.

Ao simular o uso do aplicativo, ele demonstrou um resultado positivo, pois cumpre sua principal função: disponibilizar um banco de talentos dos membros da comunidade acadêmica.

Outro ponto positivo, foi a ferramenta escolhida para desenvolvimento de utilizar de poucas linhas de códigos, aliando com os recursos visuais, que possuem funcionamento pré definido. O *Power Apps* cumpriu perfeitamente com o proposto, pois apenas em poucos pontos específicos foi necessário incluir lógicas adicionais.

Entre os resultados mais significativos, destacam-se:

1. Comunicação eficiente entre o banco de dados SharePoint e o Power Apps;
2. Atualização das informações do perfil;
3. Busca funcional por palavras-chave, com resultados precisos independentemente da posição do texto nos campos;

Em suma, o IF Talentos se apresenta como uma proposta viável, funcional e com potencial de aplicação prática, porém é necessário realizar algumas melhorias, como: Opção de logout; Formato de exibição dos dados; Melhoria dos aspectos de design; Opção de excluir usuário.

O IF Talentos provou ser tecnicamente viável, com uma arquitetura simples, mas robusta, e atingiu seus objetivos com notável eficiência. A metodologia empregada neste projeto pode ser facilmente replicada em outras instituições de ensino, consolidando-se como uma valiosa ferramenta de apoio ao desenvolvimento acadêmico e profissional dos estudantes.

Como proposta de continuidade deste projeto, é possível realizar o desenvolvimento de uma página dedicada à visualização de vagas de estágio, projetos de extensão e pesquisa científica que chegam até a instituição, essa funcionalidade permitiria aos docentes cadastrarem as oportunidades diretamente na plataforma, facilitando o acesso dos alunos às informações atualizadas e relevantes ao seu perfil acadêmico.

Essa nova página poderá ser integrada à base de dados do SharePoint, com campos específicos como: título da vaga, descrição, pré-requisitos, área de atuação, curso indicado, data de vencimento, e contato para envio de currículo. Além disso, filtros por curso, área de atuação,

remuneração e empresa ofertante poderão ser adicionados, tornando a busca por vagas mais eficiente e personalizada.

Funcionalidades complementares também poderiam ser consideradas, como por exemplo um sistema de notificação automática para alertar sobre novas vagas postadas.

Essa expansão do IF Talentos transformaria o aplicativo em uma plataforma ainda mais completa para integração entre a comunidade acadêmica e o mercado de trabalho, promovendo empregabilidade, visibilidade de oportunidades e centralização das informações de estágio em um único ambiente digital.

Além disso, é importante que os aspectos da LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados) sejam aplicadas ao projeto. Por meio da adequação ao banco de dados atual, ou da utilização de um banco de dados já existente e que se enquadra às leis, como hoje já é feito através do SUAP e do email acadêmico do IFMG Campus Betim.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, W. L.; LYRA, R. S. **Curso Governança de Dados. Módulo 2: Princípios, importância e desafios do Gerenciamento de Dados**. Edição digital. [S.l.]: Escola Nacional de Administração Pública (Enap), 2019. Citado na página 11.
- COOPER, A.; REIMANN, R.; CRONIN, D.; NOESSEL, C. **About Face: The Essentials of Interaction Design**. Edição digital. [S.l.]: John Wiley e Sons., 2014. Citado na página 11.
- CRUZ, T. **Sistemas, organização e métodos. Estudo integrado orientado a processos de negócios sobre organizações e tecnologias da informação. Introdução à gerência do conteúdo e do conhecimento**. [S.l.]: Atlas S.A, 2013. Citado na página 12.
- DUARTE, G. **Dicionário de administração e negócios**. Edição digital. [S.l.]: Le Livros, 2011. Citado na página 11.
- ENIAC. **A importância no Network na Faculdade**. 2023. Acesso em: 03 abril 2024. Disponível em: <<https://www.eniac.edu.br/blog/a-importancia-do-networking-na-faculdade#:~:text=A%20import%C3%A2ncia%20do%20networking%20%C3%A9,sucesso%20das%20carreiras%20e%20neg%C3%B3cios.>> Citado na página 9.
- GOMES, G. de S. **Construção e implementação de um aplicativo de baixo código para auxiliar na gestão da informação e na otimização do controle de tráfego**. Dissertação (Mestrado) — Universidade Federal Rual da Amazônia, 2022. Citado na página 12.
- GOMES, R. dos S. **Ambiente de desenvolvimento low-code: Estudo de caso da utilização da ferramenta Microsoft Power Apps na empresa ferroviária Tereza Cristina para o desenvolvimento de soluções**. Dissertação (Mestrado) — Universidade do Sul de Santa Catarina, 2021. Citado na página 12.
- LLAMAS, J.; RAMOS-SÁNCHEZ, L. Role of peer support on intragroup marginalization for latino undergraduates. **Journal of Multicultural Counseling and Development**, v. 41, n. 3, p. 158–168, 2013. Citado na página 8.
- LONDON, B.; ROSENTHAL, L.; LEVY, S. R.; LOBEL, M. The influences of perceived identity compatibility and social support on women in nontraditional fields during the college transition. **Basic and Applied Social Psychology**, v. 33, p. 304–321, 2011. Citado na página 8.
- LOWDERMILK, T. **Design Centrado no Usuário: Um guia para o desenvolvimento de aplicativos**. 1. ed. [S.l.]: Novatec Editora Ltda, 2013. Citado na página 11.
- MICROSOFT. **O que é o SharePoint?** 2019. Acesso em: 05 julho 2025. Disponível em: <<https://support.microsoft.com/pt-br/office/o-que-%C3%A9-o-sharepoint-97b915e6-651b-43b2-827d-fb25777f446f>>. Citado na página 18.
- _____. **O que é o Power Apps?** 2024. Acesso em: 15 de agosto 2024. Disponível em: <<https://learn.microsoft.com/pt-br/power-apps/powerapps-overview>>. Citado na página 14.
- OLIVEIRA, C. T. de; DIAS, A. C. G. D. Dificuldades na trajetória universitária e rede de apoio de calouros e formandos. **Repositório Digital Universidade Federal de Santa Maria**, v. 45, n. 2, p. 187–197, 2014. Citado na página 8.

OLIVEIRA, D. de Pinho Rebouças de. **Sistemas, Organização e Métodos**. 2013. Acesso em: 03 de julho 2025. Disponível em: <https://siufs.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/09/4890_som_trp.pdf>. Citado na página 12.

OLIVEIRA FÁBIO DINIZ, L. L. R. R. D. **Manual de identidade visual IFMG**. [S.l.]: IFMG, 2016. Citado na página 24.

PITTMAN, L. D.; RICHMOND, A. University belonging, friendship quality, and psychological adjustment during the transition to college. **Journal of Experimental Education**, v. 76, n. 4, p. 343–361, 2008. Citado na página 8.

REYNOLDS, M. A. **Trapped in Transition: Examining first-semester college students discursive struggles about home and school**. Tese (Doutorado) — University of Kentucky, 2013. Citado na página 8.

ROSIN, A. B. **Bem-estar subjetivo, personalidade e vivências acadêmicas em estudantes universitários**. Dissertação (Mestrado) — Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2012. Citado na página 8.

SANTOS, M. R. P. dos. **Desenvolvimento e implementação de um aplicativo low-code aplicado na inspeção preditiva megagem**. Dissertação (Mestrado) — Universidade Federal de Uberlândia, 2023. Citado na página 13.

SANTOS, V. L. dos. **UnB Estágio: desenvolvimento de um aplicativo mobile para divulgação de vagas de estágios**. Dissertação (Mestrado) — Universidade de Brasília, 2022. Citado na página 12.

SILVA, T. G. d. S. C. R. **O que são as histórias de usuário e como escrevê-las bem?** 2021. Acesso em: 03 julho 2025. Disponível em: <<https://www2.decom.ufop.br/terralab/o-que-sao-as-historias-de-usuario-e-como-escreve-las-bem/>>. Citado na página 12.

SOUZA, D. L. O. de. **Ferramentas de Gestão de tecnologia: um diagnóstico de utilização nas pequenas e médias empresas industriais da região de Curitiba**. Dissertação (Mestrado) — Universidade Federal Tecnológica do Paraná, 2003. Citado na página 8.

TEIXEIRA, M. A. P.; DIAS, A. C. G.; WOTTRICH, S. H.; OLIVEIRA, A. M. Adaptação à universidade em jovens calouros. **Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, v. 12, n. 1, p. 185–202, 2008. Citado na página 8.

VALENTE, M. T. **Engenharia de Software Moderna: Princípios e Práticas para Desenvolvimento de Software com Produtividade**. [S.l.]: Independente, 2020. Citado na página 20.