

Sistema de Gestão Acadêmica para Cursinhos Populares da Universidade de São Paulo

Felipe Kaneshiro de Souza

Renan Ryu Kajihara

1 Introdução e Contexto

Cursinhos populares vinculados à Universidade de São Paulo desempenham um papel fundamental na democratização do acesso ao ensino superior, oferecendo preparação gratuita ou de baixo custo para estudantes de baixa renda. Esses projetos são, em grande parte, organizados e mantidos por alunos voluntários, o que implica alta rotatividade de membros e limitações operacionais.

A partir de reuniões realizadas com representantes de cursinhos populares da USP, foram identificados diversos desafios relacionados à organização e gestão das atividades. Entre as principais dificuldades destacam-se:

- Organização geral baseada em processos manuais e ferramentas desconectadas;
- Dificuldade na montagem e gestão da grade horária, devido à disponibilidade variável de professores voluntários;
- Complexidade no agendamento de aulas, plantões e reuniões;
- Ausência de um sistema eficiente para controle de presença dos alunos;
- Uso de ferramentas como Google Classroom e WhatsApp, que não atendem plenamente às necessidades operacionais.

Esses fatores impactam diretamente a eficiência do cursinho, dificultando a continuidade das atividades e o acompanhamento adequado dos alunos.

2 Objetivo Geral

Desenvolver um sistema web para apoiar a gestão acadêmica de cursinhos populares da USP, com foco na organização de atividades, gerenciamento de professores e alunos, e controle de presença.

3 Objetivos Específicos

- Desenvolver funcionalidades para gestão de professores, incluindo cadastro e disponibilidade de horários;
- Implementar um sistema de criação e visualização de grade horária;
- Permitir o agendamento de aulas, plantões e reuniões;
- Implementar controle de presença dos alunos por aula;
- Desenvolver funcionalidades básicas de gestão de alunos e turmas;
- Prover visualizações que facilitem o acompanhamento das atividades do cursinho.

Como objetivo complementar, caso o cronograma permita, pretende-se desenvolver um módulo adicional de banco de questões, possibilitando a organização, busca e reutilização de exercícios por parte dos professores.

4 Metodologia

O desenvolvimento do sistema será conduzido de forma incremental, utilizando práticas inspiradas em metodologias ágeis, com organização em ciclos curtos de desenvolvimento (sprints).

As etapas previstas incluem:

1. Levantamento e refinamento de requisitos com base nas necessidades dos cursinhos;
2. Definição da arquitetura do sistema;
3. Implementação incremental das funcionalidades;
4. Validação contínua com usuários reais (membros dos cursinhos);
5. Ajustes e melhorias com base no feedback obtido.

Serão adotadas boas práticas de engenharia de software, incluindo versionamento de código, organização modular e testes básicos das funcionalidades.

5 Resultados Esperados

Espera-se como resultado:

- Um sistema funcional que auxilie na gestão acadêmica de cursinhos populares;
- Redução da dependência de processos manuais e ferramentas desconectadas;
- Melhoria na organização de horários e atividades;
- Maior controle sobre a presença e participação dos alunos;
- Possibilidade de reutilização e evolução do sistema por diferentes cursinhos.

6 Contribuições

Este trabalho contribui tanto do ponto de vista técnico quanto social:

- **Técnico:** aplicação prática de conceitos de engenharia de software no desenvolvimento de um sistema real;
- **Social:** apoio direto a projetos de extensão da universidade, contribuindo para a melhoria da gestão de cursinhos populares.

Além disso, o sistema poderá ser reutilizado por diferentes iniciativas dentro da USP, ampliando seu impacto.