

**FACULDADE DE ADMINISTRAÇÃO E NEGÓCIOS DE
SERGIPE - FANESE
CURSO SUPERIOR DE SISTEMAS PARA INTERNET**

**CHARLES SANTOS FRANÇA
CLEIBSON BISPO DE OLIVEIRA
JULIETE LINS BISPO
MATHEUS FERREIRA LIMA**

**Projeto Integrador
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**

**Aracaju – SE
2010.1**

**CHARLES SANTOS FRANÇA
CLEIBSON BISPO E OLIVEIRA
JULIETE LINS BISPO
MATHEUS FERREIRA LIMA**

Projeto Integrador
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

**Relatório de projeto apresentada à
Coordenação do curso de SISTEMAS
PARA INTERNET da FANESE, como
requisito parcial para obtenção do título
de Auxiliar de Informática.**

**Coordenador: Prof^a Ivânia Maria de
Morais Souto**

**Aracaju – SE
2010.1**

**CHARLES SANTOS FRANÇA
CLEIBSON BISPO DE OLIVEIRA
JULIETE LINS BISPO
MATHEUS FERREIRA LIMA**

Projeto Integrador
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Relatório de projeto apresentado à banca examinadora da Faculdade de Administração de Negócios de Sergipe – FANESE, como requisito parcial para cumprimento do Projeto Integrador e elemento obrigatório para a obtenção do título de Auxiliar de Informática, no período de 2010-1.

1º Examinador

2º Examinador

3º Examinador

Aprovado (a) com média: _____

Aracaju (SE), 31 de Maio de 2010.

RESUMO

Entrevista realizada com profissionais da área de Tecnologia da Informação (TI) da Secretaria de Estado da Educação (SEED), referente a questões investigativas relacionada às disciplinas do 1º Período do Curso de Sistemas para Internet (SI) da Faculdade de Negócios e Administração de Sergipe (Fanese). A pesquisa tem por objetivo demonstrar aos alunos de SI a utilização prática das atividades estudadas em sala de aula. Durante esta se podem notar algumas delimitações nas respostas das questões investigativas: alguns funcionários não quiseram a divulgação de suas identidades; a falta de conhecimentos dos assuntos por conta de alguns funcionários da empresa; o não comprometimento por parte dos entrevistados em responder determinadas questões. Importante salientar que a entrevista realizada demonstra aos alunos a correlação dos assuntos vistos em sala de aula com o desenvolvimento na prática da empresa.

Palavras-chave: Tecnologia da Informação; Sistema para Internet; Administração pública.

SUMÁRIO

RESUMO	4
1. INTRODUÇÃO	6
2. METODOLOGIA	7
3. OBJETIVO	8
4. ASPECTOS RELACIONADOS À DISCIPLINA FERRAMENTAS GRÁFICAS	9
5. ASPECTOS RELACIONADOS À DISCIPLINA INTRODUÇÃO DA COMPUTAÇÃO	11
6. ASPECTOS RELACIONADOS À DISCIPLINA DINÂMICA DE GRUPO E CRIATIVIDADE	13
7. CONCLUSÃO	14
8. REFERÊNCIA	15
9. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA	16
APÊNDICES	17
APÊNDICE A - ORGANOGRAMA	18
APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO	19
ANEXO	21
ANEXO A	22

1. INTRODUÇÃO

Localizada na cidade Aracaju, a Secretaria de Estado da Educação (SEED) é uma instituição pública, criada pela Lei nº 981, de 05 de abril de 1960, alterada pela Lei nº 2.608, de 27 de fevereiro de 1987, transformada pelo Decreto nº 10.301, de 27 de fevereiro de 1989, conforme autorização da Lei nº 2.703, de 17 de fevereiro de 1989, regulamentada pela Lei nº 3.373, de 31 de agosto de 1993.

A SEED é um órgão integrante da Administração Estadual Direta e tem por finalidade administrar o Sistema Educacional do Estado de Sergipe. Seus principais “concorrentes” são as Escolas da Rede Municipal de Ensino e as Escolas da Rede particular de ensino. Sendo que estas têm como finalidade maior, a preparação de alunos para o vestibular.

A Secretaria é uma instituição pública que possui um setor de Tecnologia da Informação forte. Sendo assim, há a possibilidade de se alcançar o resultado desejado pela disciplina de Projeto Integrador.

A estrutura administrativa da Secretaria está dividida em: Gabinete do Secretário (GS); Secretário Adjunto; Conselho Estadual de Educação (CEE); Coordenadoria de Informática (CODIN); Assessoria de Comunicação (ASCOM); Assessoria Jurídica (ASSJUR); Assessoria de Planejamento (ASPLAN); Departamento de Educação Física (DEF); Departamento de Recursos Humanos (DRH); Departamento de Alimentação Escolar (DAE); Departamento de Educação (DED); Departamento de Inspeção Escolar (DIES); Departamento de Apoio do Sistema Educacional (DASE); Departamento de Administração e Finanças (DAF); Diretoria de Educação de Aracaju (DEA); e mais nove Diretorias Regionais de Educação (DRE 1-9). (APÊNDICE A).

2. METODOLOGIA

A escolha dessa Organização se deu principalmente pela facilidade de acesso a Secretaria por parte de um dos integrantes do grupo, o que possibilitou a obtenção de dados referentes aos mais diversos aspectos abordados em nosso projeto. A pesquisa foi realizada mediante entrevista informal com funcionários do setor de Tecnologia da Informação da Secretaria de Estado da Educação de Sergipe.

Por tratar-se de uma entrevista informal e as respostas serem obtidas através de abordagem oral encontramos algumas limitações tais como: omissão de informações; influência exercida pelo aspecto pessoal do entrevistador; falta de motivação do entrevistado para responder.

Para preservar a identidade dos entrevistados optamos pela não-divulgação de seus nomes e estabelecemos o compromisso ético entre os integrantes pela manutenção de discrição quanto às informações obtidas.

Nas questões relacionadas a Ferramentas gráficas foram obtidos dois entrevistados da área de Web Design. Já nas relacionadas à disciplina Introdução a Computação foram entrevistadas três pessoas do setor de gerenciamento de redes e do setor de compra e venda de materiais. No total foram entrevistados cinco funcionários.

3. OBJETIVO

Geral:

- Entender a importância da associação entre a teoria vista em sala de aula com a prática realizada na empresas, contemplando o conteúdo programático das seguintes disciplinas: Ferramentas Gráficas, Introdução à Computação, Língua Portuguesa, Dinâmica de Grupo e Criatividade.

Específicos:

- Conhecer a utilização das ferramentas gráficas no que diz respeito à comunicação visual da empresa;
- Conhecer a aplicabilidade dos equipamentos disponíveis na empresa;
- Compreender a dinâmica do mercado de trabalho e o inter-relacionamento entre as diversas áreas de uma organização.

4. ASPECTOS RELACIONADOS À DISCIPLINA FERRAMENTAS GRÁFICAS

Como a Secretaria de Estado da Educação é um órgão público, então, não possui logotipo ou mascote que identifique apenas essa repartição. Deste modo, e como todas as outras Secretarias do Estado, é identificada pelo brasão do Governo do Estado (Brasão de Armas), acrescido logo abaixo do nome da Secretaria da Educação (ANEXO A).

“A Lei nº 02, de cinco de julho de 1892 instituiu o Brasão de Armas de Sergipe. Coube ao professor Brício Cardoso a criação do Brasão, oficializado em 5 de julho de 1892 pela Assembléia Legislativa. Sua simbologia está representada pelo índio Serigi embarcando em um balão; em seu centro a palavra PORVIR - o futuro. Abaixo do cesto do balão a legenda ‘Sub Lege Libertas’ - Sob a Lei a Liberdade. Encerrando a faixa a data da primeira Constituição do Estado - 18 de maio de 1892. O índio representa o passado e o balão o futuro e a civilização.” (fonte: www.citybrazil.com.br)

Existe uma preocupação por parte do departamento responsável pela comunicação visual da Secretaria. Esta preocupação está relacionada à forma como a marca é apresentada em documentos ou em qualquer outro tipo de meio de comunicação.

O Governo do Estado possui um “Manual de Identidade Visual” que define todas as formas de utilização da marca (tipologia, proporções, cores, aplicações em fundos de cores diversas, variações no formato, etc.) A marca deve ser sempre apresentada de forma simétrica, nítida e legível.

O departamento responsável pela comunicação visual da Secretaria é a Assessoria de Comunicação (ASCOM). É de grande importância o papel que este departamento desempenha nesse sentido, porque a marca de uma empresa ou de um órgão público representa a síntese de seus valores. Mais do que um cartão de visitas, a marca é um elemento atemporal, uma vez que remete com mesmo poder ao passado, presente e futuro da empresa ou órgão.

A comunicação visual da SEED está presente em tudo aquilo que ela detém e realiza (patrimônio, peças de marketing, documentos, obras, serviços, etc.).

A Secretaria tem como “consumidores” toda a população do Estado de Sergipe que se beneficia direta ou indiretamente do trabalho realizado pela mesma. A marca do Governo e o nome da Secretaria são vistos como algo sólido e robusto.

5. ASPECTOS RELACIONADOS À DISCIPLINA INTRODUÇÃO DA COMPUTAÇÃO

Os equipamentos da Secretaria de Estado da Educação do Estado de Sergipe são atualizados sempre que possível. Hoje, quase todos os equipamentos atendem as expectativas de seus usuários, da área de Tecnologia da Informação, da SEED.

Na Secretaria existe uma política de atualização dos computadores e servidores. Sempre que necessário, é feita uma avaliação dos equipamentos nos setores, pelos técnicos da secretaria.

Constatando-se a necessidade de uma atualização ou troca de equipamentos, os técnicos geram um relatório e encaminham ao chefe do setor, que por sua vez faz a relação dos equipamentos necessários para a atualização. O relatório é enviado ao Departamento de Administração (DAD), com os quantitativos e os valores cotados de cada equipamento ou peça.

O DAD ao receber o relatório, analisa o valor, aprovando ou não o orçamento. Se aprovado envia para comissão de licitação da secretaria. Que por sua vez analisa o melhor preço e efetua a compra.

O site da Secretaria de Estado da Educação é: "WWW.SEED.SE.GOV.BR". O ".SE.GOV.BR" é o domínio destinado a todos os órgãos ligados ao governo do Estado de Sergipe.

Tendo como base o setor de TI da secretaria, todo o material relacionado ao desenvolvimento dos portais ou aplicações é corrigido pelos próprios integrantes do setor. Já os materiais que são de divulgação (textos, vídeos, entrevistas, etc.) são enviados a ASCOM, que é setor responsável pela correção e deliberação da vinculação nos portais da SEED.

Com relação à forma como o site da Secretaria da Educação fora implementado, não foi possível a obtenção de respostas. Faltou conhecimento por parte dos entrevistados.

Atualmente todos os softwares são adequados e direcionados as necessidades dos programadores da Secretaria e, no momento, não há motivo para substituição dos mesmos. As linguagens de programação utilizadas são: ASP; PHP; ASP.NET com C# (lê-se CSHARP).

Todos os softwares são licenciados, mas o entrevistado não soube responder quanto aos custos com o TIC (licenças de softwares, manutenção de hardware, pessoal, contratos, etc.), pois, o mesmo quando começou a trabalhar no setor, as licenças já haviam sido adquiridas em outras administrações.

6. ASPECTOS RELACIONADOS À DISCIPLINA DINÂMICA DE GRUPO E CRIATIVIDADE

Periodicamente, de 15 em 15 dias, há uma reunião entre o líder do setor e os liderados. Discutindo-se novas idéias, reforçando o nosso alvo de trabalho, estimulando os integrantes a sempre estarem interagindo e auxiliando uns aos outros.

Ao se trabalhar em equipe, desta forma, são perceptíveis diversas vantagens, as principais são:

- Maior rapidez na resolução dos problemas encontrados;
- Compartilhamento de conhecimentos;
- Melhor interação entre os liderados.

Já os principais obstáculos encontrados na organização são:

- Desacordo na melhor maneira de resolver os problemas;
- Falta de colaboração de alguns integrantes;
- Falta de espírito de equipe por parte de alguns integrantes.

A Secretaria, visando o melhor aproveitamento dos seus funcionários, faz investimento em cursos de aperfeiçoamento e treinamentos; promove encaminhamento para palestras e congressos, na área relacionada ao setor.

7. CONCLUSÃO

Desde o início das entrevistas, procuramos colher e observar os aspectos profissionais do setor de Tecnologia da Informação da Secretaria de Estado da Educação. Verificamos que, grande parte das atividades desenvolvidas no setor de TI segue as orientações ministradas em sala de aula.

Foi possível notar que a empresa não possui uma logo marca que identifique sua seção exclusivamente, contudo possui web site bem estruturado. Quanto à aplicabilidade dos equipamentos disponíveis na empresa foi notório que a utilização de equipamentos e softwares atende às necessidades dos funcionários. No que diz respeito à dinâmica de grupo, a empresa possui uma política de reciclagem dos seus funcionários promovendo palestras e troca de tarefas regularmente.

A SEED nos forneceu respostas para que pudéssemos obter um aprendizado condizente com a atual situação do mercado e informações relevantes solicitadas pelas disciplinas estudadas.

8. REFERÊNCIA

ISKANDAR, Jamil Ibrahim. **Normas da ABNT**: comentadas para trabalhos científicos. 2ed. Curitiba: JURUÁ, 2007.

www.citybrazil.com.br acessado: dia 06/05/2010.

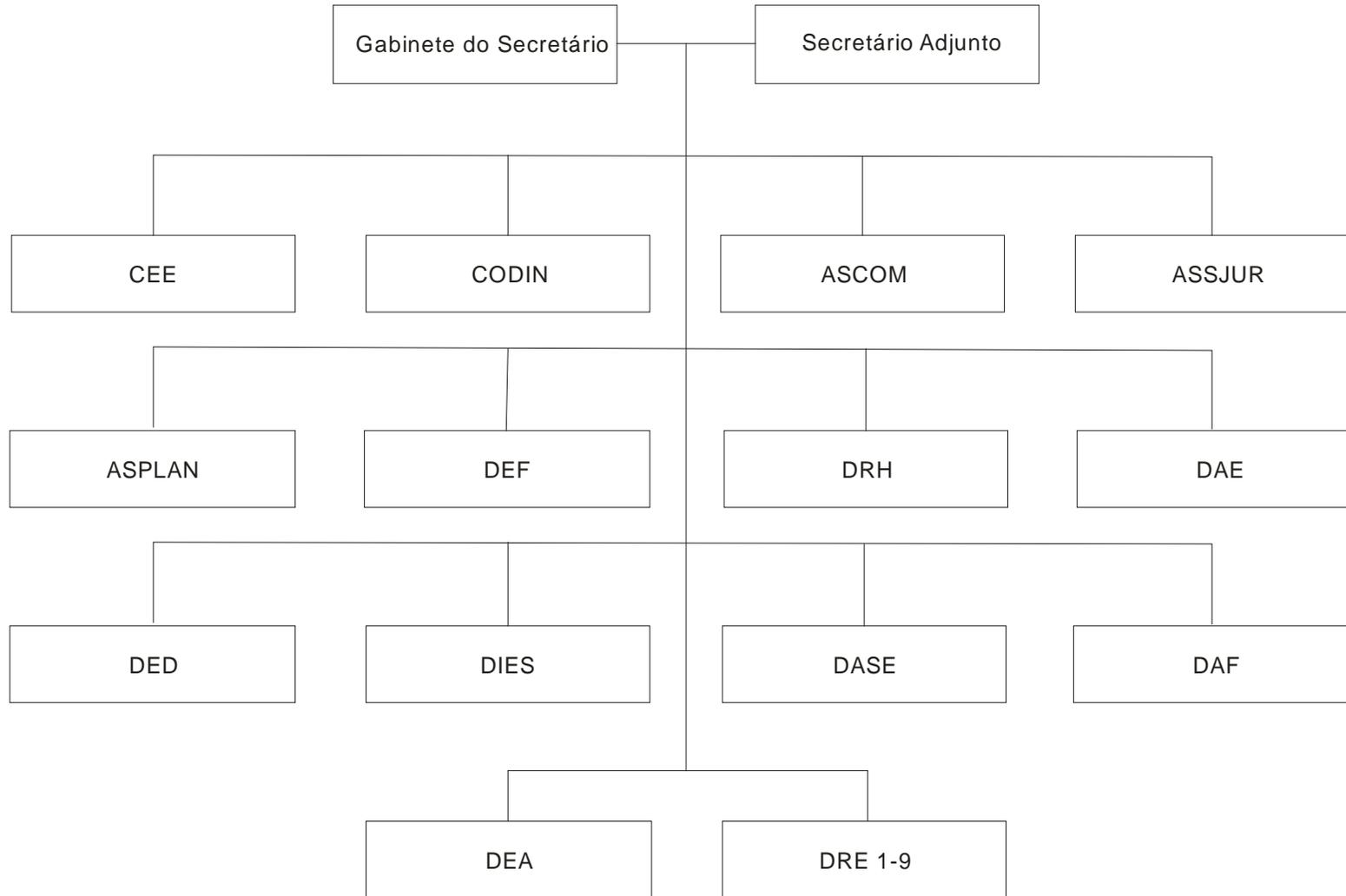
WWW.seed.se.gov.br acessado dia: 04/04/2010.

9. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

ALENCAR, Eunice Soriano de. **A Gerência da Criatividade**. São Paulo: Makron Books, 1996.

BLIKSTEIN, Izidoro. **Técnicas de comunicação escrita**. 17a edição, São Paulo: Ática, 2005.

APÊNDICES

APÊNDICE A - ORGANOGRAMA

APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO

1. ASPECTOS RELACIONADOS À DISCIPLINA FERRAMENTAS GRÁFICAS

- 1.1. A empresa possui logotipo ou mascote que a represente? Houve um estudo, qual o seu significado?
- 1.2. Existe alguma preocupação com a identidade visual da empresa?
- 1.3. Existe um departamento para cuidar da marca ou da comunicação visual da empresa?
- 1.4. Como os consumidores veem a comunicação visual da empresa? Como ela está inserida no mercado?

2. ASPECTOS RELACIONADOS À DISCIPLINA INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO

- 2.1. De que forma a empresa usa a Tecnologia da Informação (TI)?
 - 2.1.1. Quais as condições dos equipamentos da empresa?
 - 2.1.2. Existe uma política de atualização de computadores e servidores na empresa?
- 2.2. A empresa possui site próprio?
 - 2.2.1. Quais linguagens de programação são utilizadas?
 - 2.2.2. De que forma o mesmo foi implementado?
- 2.3. Sobre os softwares usados atualmente na empresa, eles são os mais adequados ou poderiam ser substituídos para melhorar o rendimento ou a economia?
- 2.4. Em algum momento a empresa já fez alguma análise a respeito dos custos com TIC (licenças de software, manutenção de hardware, pessoal, contratos, etc.)?

3. ASPECTOS RELACIONADOS À DISCIPLINA DINÂMICA DE GRUPO E CRIATIVIDADE

- 3.1. Como são dispostas as equipes de trabalho dentro da organização?
- 3.2. Quais vantagens do trabalho em equipe podem ser percebidas?
- 3.3. Quais os principais obstáculos no trabalho em equipe encontrados na organização?
- 3.4. Quais os incentivos fornecidos pela organização para o desenvolvimento da criatividade?

ANEXO

ANEXO A

Brasão de Armas do Estado de Sergipe

