



BI EDUCATION: PLATAFORMA DE CURSOS DE BUSINESS INTELLIGENCE

Raziel Ferreira Pereira¹; Ana Luiza Silva Martins¹; Luiz Fernando Ribeiro de Paiva¹; André Luís Silva de Paula¹

¹Universidade de Uberaba

Autor Correspondente: ferreira.razielst@gmail.com

RESUMO

No mundo globalizado, a importância dos cuidados com os dados sensíveis e o crescimento exponencial deles se tornou essencial, sabemos que coletar, gerir e interpretar esses dados são fundamentais para a tomada de decisões estratégicas, com isso surge a *Business Intelligence*, que facilita os processos internos de otimização e promove o crescimento contínuo da área. Com isso, o intuito desse trabalho é apresentar uma plataforma de cursos voltada para a área de *business intelligence*, também incorporando novos entusiastas e principiantes no mundo dos dados, trazendo formas de aprimorar ou gerar novos conhecimentos, além de manter os profissionais atualizados sobre as ferramentas e as dicas do mercado.

Palavras-chave: dados; plataforma; aulas; geração de conhecimento.

ABSTRACT

In the globalized world, the importance of handling sensitive data and its exponential growth has become essential. We know that collecting, managing, and interpreting this data are fundamental for making strategic decisions. Thus, Business Intelligence emerges, facilitating internal optimization processes and fostering continuous growth in the field. The aim of this work is to introduce a course platform focused on Business Intelligence, welcoming both newcomers and enthusiasts to the world of data. It aims to enhance existing knowledge and generate new insights while keeping professionals updated on market tools and tips.

Keywords: data; platform; classes; knowledge generation.





1 INTRODUÇÃO

As empresas têm buscado atualmente sistemas de BI (*Business Intelligence*) como uma solução robusta e eficiente para o gerenciamento de grandes volumes de dados, objetivando com isso extrair informações estratégicas para os seus negócios. Várias empresas podem ainda não enxergar a importância de uma solução de sistemas deste tipo, deixando assim de utilizar um recurso que poderá ser vital para sua sobrevivência e expansão no mercado em que atua.

É evidente que o crescimento contínuo do volume de dados de uma organização tem relação direta com os avanços das Tecnologias de Informação (TI). Em função disso, gerir corretamente os dados e aproveitá-los para decisões estratégicas requer o uso de sistemas adequados, treinamento e criação de uma cultura digital organizacional que permita o uso responsável e eficiente das informações obtidas.

Portanto, Beuren (1998, p. 77) destaca a importância sobre a tecnologia da informação:

A tecnologia da informação pode viabilizar a agilização necessária, trazendo a informação, imediatamente, dos diversos setores da empresa aos gestores. Estes, por sua vez, de posse da informação, podem analisar e corrigir processos críticos da organização, em que não há conformidade no elo entre a estratégia definida e sua execução.

O conceito de BI pode ser definido como um conjunto de práticas que visam processar, coletar, analisar e compartilhar informações, dando apoio à tomada de decisão e gestão dos negócios, melhorando a eficiência operacional e otimizando processos. Essas práticas podem ser aplicadas e beneficiar qualquer empresa, seja ela de grande, médio ou pequeno porte, ou até mesmo um profissional autônomo que deseja ter mais controle de suas vendas, por exemplo. Essa transformação digital exige, cada vez mais, ambientes virtuais de ensino acessíveis e eficazes, o que reforça a necessidade de plataformas como a aqui proposta (Marra, 2021).

2 MATERIAIS E MÉTODOS

O desenvolvimento *front-end* da aplicação, onde há a interface que o usuário vai interagir, foi programado com a linguagem de marcação HTML, que tem como objetivo estruturar os elementos da página, de forma simples e organizada. Como complemento, foi utilizado a linguagem de estilos CSS para personalizar os elementos.

Machado (2023) descreve a importância do CSS:





CSS é uma ferramenta importante para os desenvolvedores de páginas da web. Ele permite a criação de estilos sofisticados e responsivos, ajuda a separar o conteúdo do estilo e é compatível com outras tecnologias que permitem a criação de interfaces de usuário mais ricas em recursos.

Como *software* de codificação, foi utilizado a ferramenta Visual Studio Code (também conhecida como VS Code), uma das ferramentas mais utilizadas por desenvolvedores.

Providello (2023) destaca as vantagens de utilizar o VS Code:

Uma das principais vantagens do Visual Studio Code é sua interface intuitiva e amigável. Mesmo os desenvolvedores novatos podem se sentir confortáveis utilizando-o desde o início. A simplicidade da interface não compromete a funcionalidade, e a experiência do usuário é aprimorada pela capacidade de personalização.

A plataforma foi hospedada na ferramenta Github, que possui um serviço de hospedagem de projetos de forma gratuita. As imagens utilizadas no *site* foram retiradas do google e hospedadas na plataforma imgBB, que disponibiliza os *links* das imagens, que posteriormente foram inseridas no código.

O desenvolvimento das aulas envolveu processos para a produção, edição e hospedagem dos vídeos que foram utilizados no nosso primeiro curso da plataforma. Para a gravação, foram utilizados diversos equipamentos e softwares, garantindo boa qualidade de imagem e som. Para a gravação do som foi utilizado o microfone *HyperX Quadcast*, já para vídeo, o principal equipamento foi a Placa de Vídeo RX 6600 produzida pela AMD.

Para capturar a tela foi utilizado o *software* da própria placa de vídeo, *AMD Software Radeon PRO*, onde a ferramenta disponibiliza uma aba para gravação e transmissão, na qual podemos também controlar qual a tela, região e janela utilizar. A ferramenta também disponibiliza opções para configurar o microfone, câmera e diversos outros indicadores. Essa ferramenta é ideal para usuários de placas gráficas da *AMD*, o que facilita no desempenho e na facilidade de uso do programa. Para a edição dos vídeos, foi utilizado o *Microsoft Clipchamp* que disponibiliza os ajustes necessários para complementar e enriquecer o vídeo, seja com importações de mídias, transições e músicas. Nele foi utilizado o recurso de transição para alterar de uma imagem inicial para o vídeo e também foi adicionado uma música de fundo para conter pequenos ruídos que foram capturados pelo microfone. Já para a construção das *thumbnails* dos vídeos, foi utilizado o *Figma*, que disponibiliza diversos efeitos visuais para uma ampla criação na parte do design das imagens.

Thiago Coutinho (2021), sobre a agilidade e facilidade do *ClipChamp*:

Esse é um programa de edição de vídeo com um diferencial e tanto: o ClipChamp não demanda a instalação de programas pesados! Assim, ele permite que pessoas consigam produzir e editar conteúdos com agilidade, sem precisar de equipamentos de última geração.



Matheus Villain e Maria Isabelle (2023), sobre o *Figma*:

Com essa ferramenta, designers e demais profissionais de todo o mundo têm a chance de construir o design de produtos digitais inteiros, como sites, aplicativos para dispositivos móveis (tais como tablets, smartphones ou até mesmo smartwatches), e se quiser, até mesmo as pequenas telas como temporizador de micro-ondas. Independentemente do nível de complexidade, seja simples ou complexo, com o Figma é possível explorar o máximo do design de interface e da *criação de fluxos inteiros.

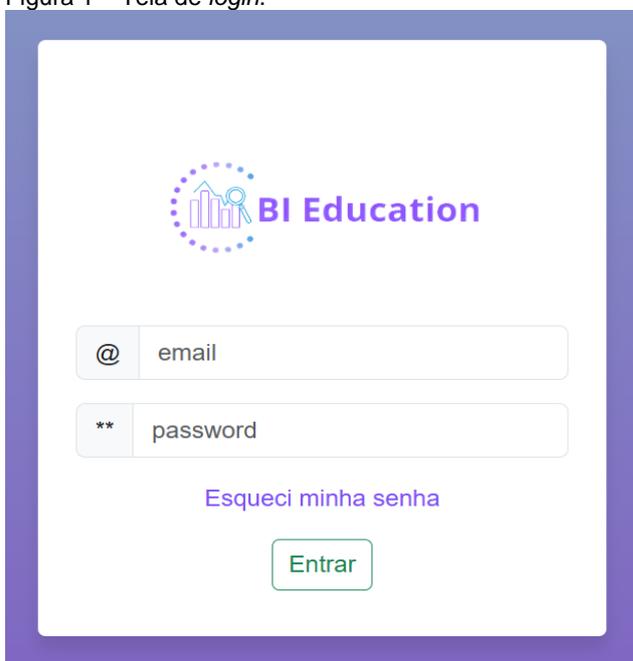
Por fim, foi utilizada a plataforma Youtube para a hospedagem dos vídeos, onde posteriormente foram incorporados dentro do código HTML.

3 RESULTADOS

A plataforma de cursos foi desenvolvida e as primeiras aulas foram produzidas e incorporadas ao site.

Na figura 1 – É possível visualizar a tela de *login* para o aluno cadastrado entrar com sua conta.

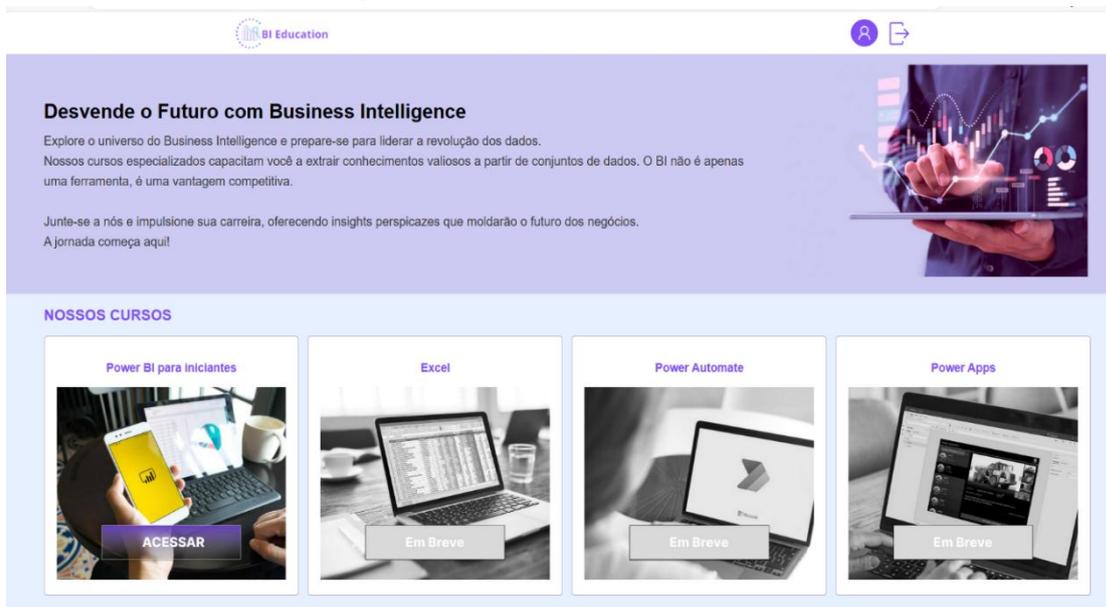
Figura 1 – Tela de *login*.



Fonte: Elaborada pelos autores (2023).

Na figura 2, captura da tela inicial da aplicação, são apresentados os cursos disponíveis e que estarão disponíveis futuramente com a evolução da plataforma.

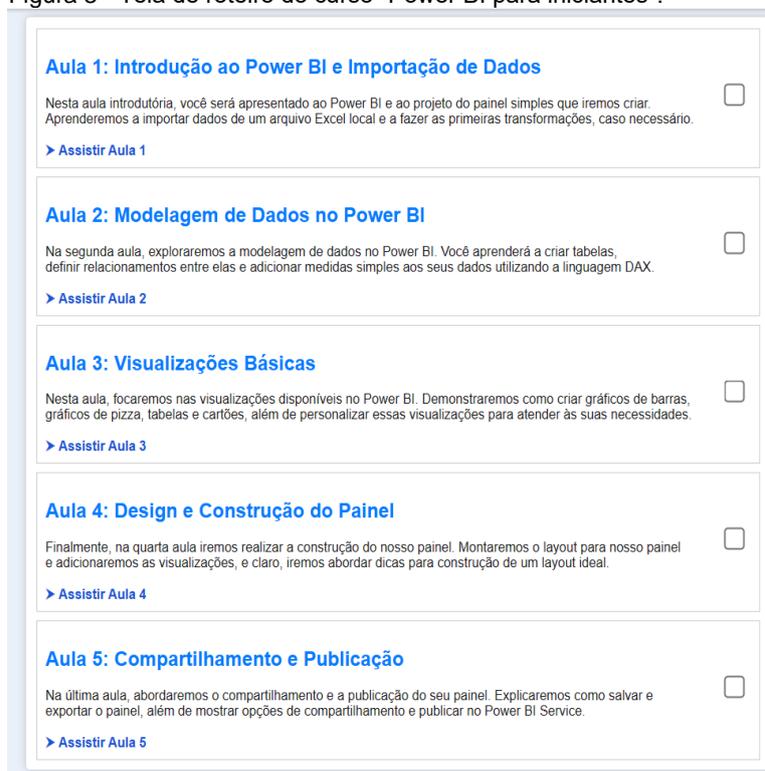
Figura 2 - Tela inicial da aplicação.



Fonte: Elaborada pelos autores (2023).

Na figura 3, captura de uma tela de roteiro, por meio dela, o usuário terá maior conhecimento do conteúdo que será abordado e ensinado no curso escolhido.

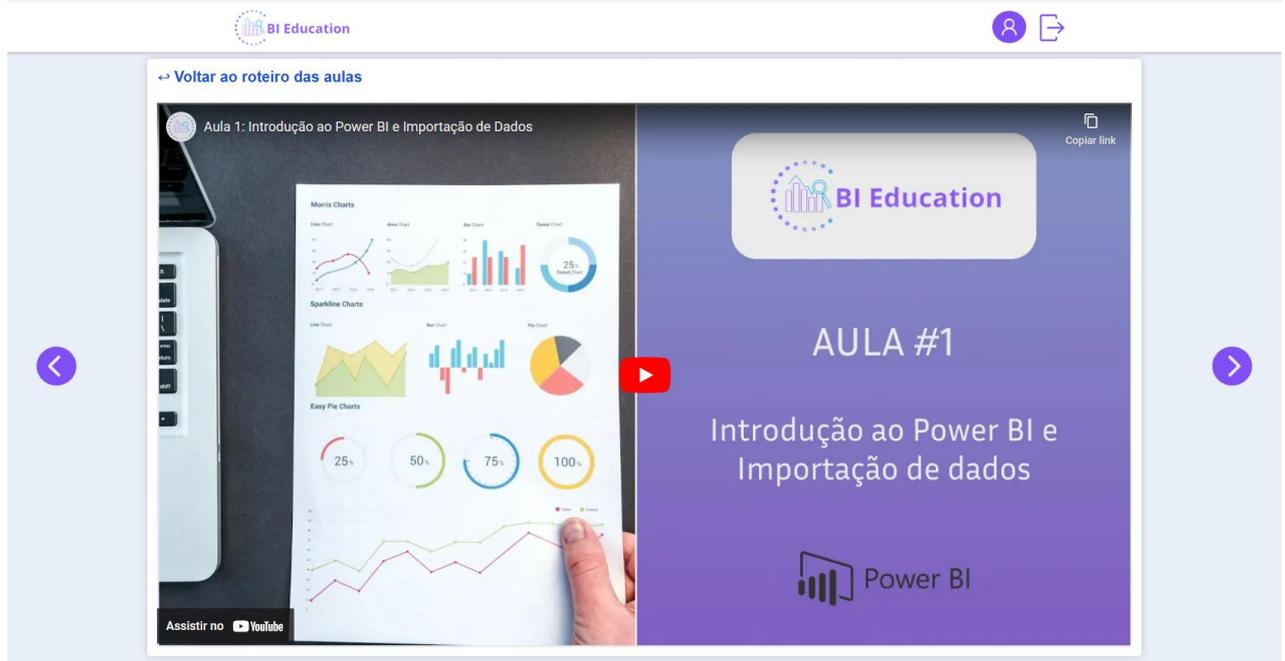
Figura 3 - Tela de roteiro do curso "Power BI para iniciantes".



Fonte: Elaborada pelos autores (2023).

Na figura 4, captura da tela de uma das aulas, local em que o aluno assistirá aos vídeos, e entre as setinhas poderá “prosseguir” ou “voltar” às aulas.

Figura 4 - Tela da Aula 1 do curso “Power BI para iniciantes”.



Fonte: Elaborada pelos autores (2023).

4 DISCUSSÃO

A plataforma e as aulas foram desenvolvidas pensando na melhor experiência do usuário. A interface oferece boa apresentação visual, fácil usabilidade e cores leves, para facilitar a navegação.

Steven Johnson (2001, p. 132) descreve a experiência do usuário:

Então ocorre alguma mudança na experiência do usuário - a "manipulação direta" do mouse, talvez, ou a resolução da imagem - e de repente ele se sente em casa com a máquina, tão aclimatado ao ambiente que não precisa mais brigar com o software.

Torres e Mazzoni (2004, p.152) definem que:

A usabilidade de um produto pode ser mensurada, formalmente, e compreendida, intuitivamente, como sendo o grau de facilidade de uso desse produto para um usuário que ainda não esteja familiarizado com o mesmo.



As aulas foram gravadas visando explicações claras e práticas, para que o usuário absorva uma melhor aprendizagem e consiga acompanhar os ensinamentos sem dificuldades.

O desenvolvimento da plataforma foi pensado em ajudar e capacitar pessoas que desejam ingressar na área do *Business Intelligence*, mas nada impede que usuários com outros objetivos possam usufruir dos cursos, pois todas as aulas foram gravadas de modo que, pessoas iniciantes no assunto possam compreender e conseguir chegar ao resultado esperado ao final do curso.

A evolução da plataforma compreende em trazer mais cursos e mais funcionalidades, a fim de otimizar e oferecer mais conteúdo aos alunos. É importante ressaltar que se deve sempre manter o estudo contínuo, a fim de conhecer novas ferramentas que estão chegando ao mercado. Esse tipo de iniciativa se alinha à tendência global de integrar ensino digital à prática de inteligência de negócios, promovendo a capacitação contínua e atualizada de profissionais (Barbieri, 2022).

5 CONCLUSÕES

A plataforma será capaz de contribuir com a formação de mais profissionais capacitados, que serão capazes de transformar dados em informações valiosas para o negócio, e manter os mesmos atualizados das novas ferramentas que surgirão no mercado. Além de instruir principiantes, proporcionando conhecimento em diversas ferramentas de *Business Intelligence*, de forma interativa e facilitada.

A escolha das ferramentas contribuiu para o sucesso da conclusão da plataforma, uma vez que foram escolhidas por suas praticidades e fácil usabilidade. É importante saber escolher com qual ferramenta trabalhar e dar prioridade àquelas que possuem intimidade, pois isso irá impactar no tempo de desenvolvimento e principalmente na manutenção do projeto.

REFERÊNCIAS

BARBIERI, Carla. **Transformação digital e a evolução da inteligência de negócios**. Belo Horizonte: UFMG Editora, 2022.

BEUREN, Ilse Maria. **Gerenciamento da informação**: Um recurso estratégico no processo de gestão empresarial. São Paulo: Atlas, 1998.





COUTINHO, Thiago. **Descubra tudo sobre o ClipChamp, o novo editor de vídeo da Microsoft.** 2023. Disponível em: <https://www.voitto.com.br/blog/artigo/clipchamp>. Acesso em: 05 nov. 2023.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface:** Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Edição. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2011.

MACHADO, Amanda. **A importância do CSS na criação de estilos visuais em páginas da web.** 2023. Disponível em: <https://www.dio.me/articles/a-importancia-do-css-na-criacao-de-estilos-visuais-em-paginas-da-web>. Acesso em: 04 nov. 2023.

MARRA, Tiago. **O impacto do ensino digital na capacitação profissional em TI.** São Paulo: Nova Era, 2021.

PROVIDELLO, Walakys. **Visual Studio Code: A Importância de uma Poderosa Ferramenta de Desenvolvimento.** 2023. Disponível em: <https://www.dio.me/articles/visual-studio-code-a-importancia-de-uma-poderosa-ferramenta-de-desenvolvimento>. Acesso em: 04 nov. 2023.

SCHAEDLER, Andrew; MENDES, Giselly Santos. **Business intelligence.** 1. ed. Curitiba: Intersaberes, 2021. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 02 nov. 2023.

TORRES, Elisabeth Fátima; MAZZONI, Alberto Angel. **Conteúdos digitais multimídia: o foco na usabilidade e acessibilidade.** Brasília, v. 33, n. 2, p. 152-160, maio/ago. 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ci/a/pjwPPLyPk3YnmQ3zFH8SFJ/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 04 nov. 2023.

VILLAIN, Mateus; SILVEIRA, Maria Isabelle. **Figma: o que é a ferramenta, Design e uso.** 2023. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/figma>. Acesso em: 05 nov. 2023.

AGRADECIMENTOS

Caros Professores e Orientadores,

Gostaríamos de expressar nossa sincera gratidão pelo apoio e orientação durante a elaboração de nosso trabalho de conclusão de curso. Seu comprometimento e expertise foram fundamentais para nosso crescimento acadêmico. Obrigados por investirem em nosso desenvolvimento e por serem fontes inspiradoras de conhecimento.

