



INSTITUTO FEDERAL DO PIAUÍ – IFPI
PRÓ-REITORIA DE ENSINO
DIRETORIA DE ENSINO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE
SISTEMAS

RELATÓRIO TÉCNICO DE SOFTWARE
EAGLES SOFTWARE - SISTEMA DE CADASTRO, GERENCIAMENTO E
DIVULGAÇÃO DE OBJETOS PERDIDOS

JOÃO VICTOR PEREIRA BORGES

PROF. ME. JOÃO PAULO LIMA DO NASCIMENTO
ORIENTADOR(A)

PICOS, PI
2025

JOÃO VICTOR PEREIRA BORGES

EAGLES SOFTWARE - SISTEMA DE CADASTRO, GERENCIAMENTO E
DIVULGAÇÃO DE OBJETOS PERDIDOS

Relatório Técnico de Software apresentado como exigência parcial para obtenção do diploma do Curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, Campus Picos.

Orientador(a): Prof. Me. João Paulo Lima do Nascimento

PICOS, PI
2025

“Eu sou apenas um rapaz latino-americano, sem dinheiro no banco, sem parentes importantes e vindo do interior.”

Antônio Carlos Gomes Belchior Fontenelle Fernandes

RESUMO

O presente trabalho apresenta o desenvolvimento do *Eagles Software*, um sistema de cadastro, gerenciamento e divulgação de objetos perdidos, idealizado para atender à demanda de instituições que buscam automatizar o processo de achados e perdidos. A proposta surgiu a partir da observação de dificuldades enfrentadas por alunos e servidores no resgate de pertences esquecidos no setor do controle de disciplina do IFPI - Campus Picos. O sistema foi construído com base em levantamento de requisitos, modelagem de dados e implementação prática utilizando tecnologias *web*. O projeto contempla funcionalidades voltadas para administradores e usuários comuns, possibilitando o cadastro, edição, exclusão, visualização e busca de itens perdidos. Além de otimizar a organização interna, a aplicação busca reduzir o impacto ambiental do descarte inadequado desses objetos. Os resultados demonstram que o uso da tecnologia proporciona mais eficiência, acessibilidade e transparência nos processos de controle de achados e perdidos, promovendo também maior interação entre os setores responsáveis e os usuários finais. A relevância da solução foi reconhecida por meio da participação no *Sebrae Startup Nordeste 2024/2025*, onde o projeto obteve destaque entre outras iniciativas inovadoras da região, validando seu potencial de impacto social e aplicabilidade no mercado.

Palavras-chave: Achados e perdidos; Sistema *web*; Gerenciamento; Tecnologia; Inovação.

ABSTRACT

This paper presents the development of *Eagles Software*, a system for registering, managing, and disclosing lost and found items, designed to meet the needs of institutions seeking to automate this process. The idea emerged from observing the difficulties faced by students and staff in retrieving forgotten belongings in the discipline control sector at IFPI – Picos Campus. The system was built based on requirements gathering, data modeling, and practical implementation using web technologies. The project offers functionalities for both administrators and general users, allowing item registration, editing, deletion, viewing, and searching. In addition to improving internal organization, the application aims to reduce the environmental impact caused by the improper disposal of lost items. The results show that the use of technology provides greater efficiency, accessibility, and transparency in lost and found management processes, while also promoting increased interaction between responsible sectors and end users. The solution's relevance was recognized through participation in the *Sebrae Startup Nordeste 2024/2025*, where the project stood out among other innovative initiatives in the region, validating its social impact potential and market applicability.

Keywords: Lost and found; Web system; Management; Technology; Innovation.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	7
1.1. OBJETIVOS.....	8
1.1.1. Geral.....	8
1.1.2. Específicos.....	8
2. TECNOLOGIAS ENVOLVIDAS.....	9
3. MODELAGEM DO PROJETO.....	10
3.1. LEVANTAMENTO DE REQUISITOS.....	10
3.2. ARQUITETURA DO SISTEMA.....	12
3.3. INTERFACE.....	13
3.4. LINKS DO SISTEMA E CÓDIGO-FONTE.....	18
4. APLICAÇÃO DO SOFTWARE.....	19
5. RESULTADOS.....	21
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	22
REFERÊNCIAS.....	23

1. INTRODUÇÃO

A perda de objetos em ambientes movimentados é um problema recorrente em diversos setores, desde instituições de ensino até locais com grande fluxo de pessoas, como rodoviárias, aeroportos e condomínios. Qualquer organização que lide com o público necessita dispor de um sistema de Achados e Perdidos para gerenciar objetos adequadamente. Dessa forma, os respectivos donos poderão resgatar seus pertences de maneira eficiente e sem transtornos. Além disso, a destinação incorreta desses itens pode gerar impactos ambientais negativos, sendo necessária uma gestão responsável conforme a Política Nacional de Resíduos Sólidos (Lei Nº 12.305/2010) (ECOASSIST, 2024).

No Brasil, uma solução em nível nacional é oferecida pelos Correios, que aceitam apenas documentos no serviço de achados e perdidos. Embora útil, esse processo é limitado, pois só armazena documentos por 60 dias. Além disso, exige que o proprietário vá até a agência, com comprovação de titularidade e pagamento de taxa (CORREIOS, 2024), o que pode ser burocrático e demorado.

A dimensão do problema pode ser observada em casos como o da Urbes – Trânsito e Transportes, que registrou quase 3.000 objetos perdidos nos terminais e ônibus do transporte público em 2021. Desse total, 2.244 eram documentos, enquanto 720 eram outros itens, incluindo desde capacetes e roupas até bengalas e cadeiras de rodas. Apesar da existência de um setor específico para armazená-los, muitos desses itens nunca são recuperados e acabam sendo doados após 60 dias (URBES, 2021).

Em muitas instituições, como escolas e universidades, é comum observar o acúmulo de objetos perdidos em setores específicos, como o controle de disciplina do IFPI - Campus Picos. Isso torna ainda mais difícil a localização dos donos, evidenciando a necessidade de soluções tecnológicas mais eficientes. Conforme alertado pelo ex-executivo da Shell, "o principal ativo de uma empresa é o capital humano" (GEUS, 2004), e investir em sistemas que possam reduzir a perda de tempo e recursos é fundamental para otimizar esse ativo.

O *Eagles Software* é o sistema que deu origem a proposta deste trabalho, sendo uma forma digitalizada de se fazer o controle de um "achados e perdidos". Ele

surge como uma solução viável, automatizando o processo de cadastro, gerenciamento e divulgação de itens perdidos. Ele traz agilidade e eficiência na recuperação de pertences. Além de resolver problemas de desorganização, o sistema ajuda empresas e instituições a cumprirem a lei: “Quem quer que ache coisa alheia perdida há de restituí-la ao dono ou legítimo possuidor.” (Art. 1.233 do Código Civil brasileiro).

Dessa forma, o *Eagles Software* não só garante conformidade legal, como também oferece oportunidades de ganho para empresas, aprimorando a transparência e organização dos seus processos, tornando o ambiente mais eficiente.

1.1. OBJETIVOS

1.1.1. Geral

Desenvolver o "*Eagles Software*", um sistema de cadastro, gerenciamento e divulgação de objetos achados, visando otimizar o processo de recuperação de pertences em instituições de ensino e empresas, garantindo eficiência, segurança e conformidade com as leis brasileiras sobre achados e perdidos.

1.1.2. Específicos

1. Automatizar o processo de registro e gerenciamento de objetos perdidos, facilitando a identificação e devolução de pertences a seus donos.
2. Integrar uma interface amigável que permita tanto a funcionários quanto a usuários acompanhar os itens perdidos em tempo real.
3. Melhorar o controle de objetos perdidos em instituições de ensino, como o IFPI Campus Picos, proporcionando mais organização e agilidade no processo de devolução.
4. Validação da Ideia, confirmando seu potencial de mercado.

2. TECNOLOGIAS ENVOLVIDAS

Toda a codificação do projeto *Eagles Software* foi desenvolvida utilizando o *Next.js* no frontend e o *Node.js* com *Express* no *backend*. A escolha do *Next.js* se deu por ser um *framework* moderno baseado em *React*, que oferece alta performance, renderização no lado do servidor (SSR) e excelente otimização para SEO, além de proporcionar uma experiência fluida e responsiva aos usuários. Já o *Node.js*, em conjunto com o *Express*, foi adotado por sua leveza, escalabilidade e facilidade na criação de APIs robustas, garantindo uma comunicação eficiente entre o cliente e o servidor.

O desenvolvimento foi conduzido no *Visual Studio Code (VS Code)*, uma IDE amplamente utilizada pela comunidade de desenvolvedores por sua versatilidade, suporte a múltiplas linguagens, sistema de depuração integrado e grande variedade de extensões, o que otimizou a produtividade e a organização do código durante o projeto.

Para o **versionamento do código**, utilizou-se o *Git*, com os repositórios hospedados no *GitHub*, permitindo o controle detalhado das alterações, o trabalho colaborativo entre os membros da equipe e a rastreabilidade de cada atualização feita no sistema.

O banco de dados adotado foi o *Supabase*, uma plataforma *Database as a Service* baseada em *PostgreSQL*, escolhida por combinar robustez, segurança e escalabilidade. O Supabase oferece autenticação integrada, API REST automática e um painel de gerenciamento intuitivo, o que facilitou o armazenamento e a manipulação dos dados dos objetos perdidos cadastrados no sistema.

O *deploy* da aplicação foi realizado utilizando o *Vercel* para o *frontend* e o *Render* para o *backend*. A *Vercel* foi escolhida por sua integração nativa com o *Next.js* e sua capacidade de automatizar processos de *build* e *deploy* de forma contínua, garantindo rapidez e estabilidade na disponibilização das atualizações. Já o *Render* foi selecionado por oferecer hospedagem confiável e escalável para aplicações *Node.js*, assegurando alto desempenho e disponibilidade do servidor.

Além disso, foi utilizado o *Google Forms* para a coleta de dados e *feedbacks* de alunos do IFPI – Campus Picos, permitindo compreender as principais dificuldades enfrentadas pelos estudantes na recuperação de objetos perdidos e validar a necessidade da solução proposta. Essa pesquisa foi essencial para orientar o desenvolvimento das funcionalidades do sistema e alinhar o produto às reais demandas dos usuários.

Com essa *stack* tecnológica e metodologia de desenvolvimento, o *Eagles Software* apresenta-se como uma solução moderna, eficiente e acessível para o cadastro, gerenciamento e divulgação de objetos perdidos, promovendo maior praticidade tanto para os administradores quanto para os usuários que desejam recuperar seus pertences

3. MODELAGEM DO PROJETO

3.1. LEVANTAMENTO DE REQUISITOS

Os requisitos são definidos em:

- Requisitos funcionais:

Quadro 1: Requisitos Funcionais

CÓDIGO	REQUISITO	DESCRIÇÃO
RF01	Criar Conta	O sistema deve permitir que administradores realizem o cadastro de uma conta para acesso à plataforma. Esse processo inclui o fornecimento de informações essenciais, como nome, <i>e-mail</i> e senha, garantindo a autenticação segura do usuário com privilégios administrativos.
RF02	Cadastrar Itens	A funcionalidade de cadastro de itens possibilita que administradores registrem objetos encontrados na plataforma, inserindo dados como descrição, localização, data de achado e possíveis identificações. Esse registro facilita a organização e posterior recuperação dos pertences de seus proprietários.
RF03	Editar Itens	O administrador deve ter a capacidade de modificar informações previamente cadastradas sobre os itens, permitindo a correção de dados ou inclusão de detalhes adicionais, garantindo que as informações sejam precisas e atualizadas.

RF04	Remover Itens	A plataforma deve oferecer ao administrador a possibilidade de excluir itens cadastrados, seja por terem sido devidamente devolvidos aos seus proprietários ou por outro critério administrativo, assegurando a manutenção de um banco de dados organizado e relevante.
RF05	Visualizar Itens	Tanto administradores quanto usuários comuns devem ter acesso à visualização dos itens cadastrados no sistema. Essa funcionalidade permite a consulta rápida dos objetos disponíveis, facilitando a identificação de pertences perdidos.
RF06	Pesquisar por Itens	A ferramenta de pesquisa deve possibilitar a busca de itens cadastrados na plataforma. Esse mecanismo visa otimizar a localização de objetos perdidos, proporcionando maior eficiência na recuperação dos mesmos.

Fonte: Autoria própria

- Requisitos não-funcionais:

Quadro 2: Requisitos não-funcionais

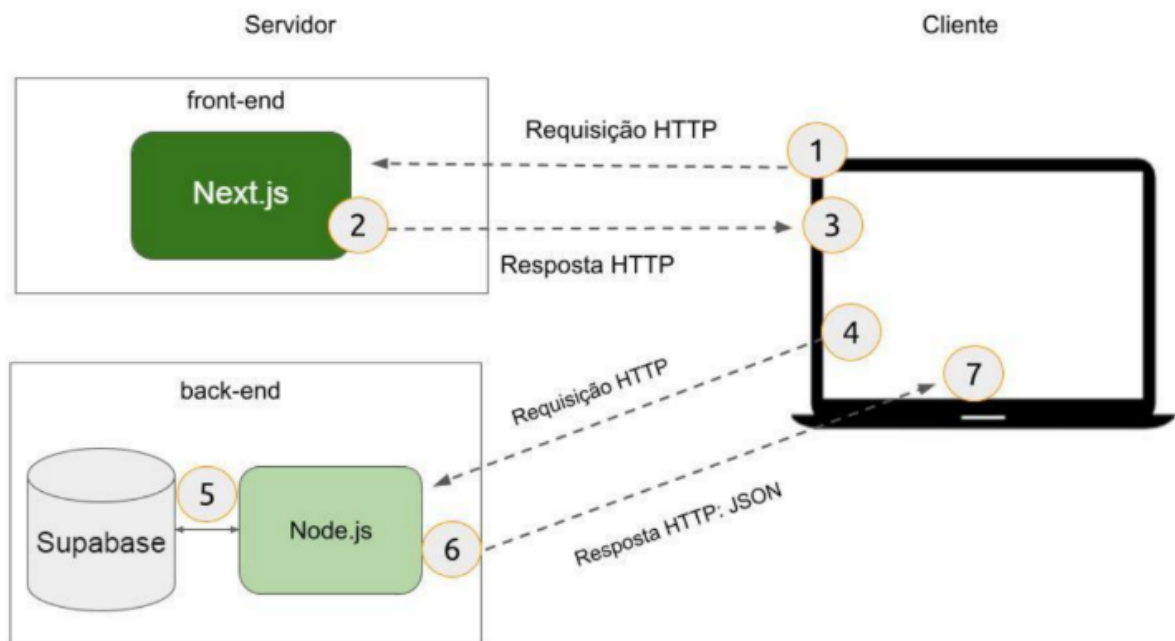
CÓDIGO	REQUISITO	DESCRIÇÃO
RNF01	Disponibilidade	O sistema deve estar disponível 24 horas por dia, 7 dias por semana, com tempo de inatividade planejado mínimo para manutenção
RNF02	Responsividade	O sistema deve se adaptar a diferentes tamanhos de tela, garantindo funcionalidade em dispositivos móveis.
RNF03	Compatibilidade	O sistema deve ser compatível com diferentes navegadores <i>web</i> e dispositivos para garantir uma experiência consistente para os usuários.
RNF04	Segurança	O sistema deve proteger as informações dos usuários e dados sensíveis contra acessos não autorizados, utilizando criptografia e práticas de segurança.
RNF05	Eficiência do banco de dados	As consultas devem ser otimizadas para minimizar o tempo de resposta e o consumo de recursos.

Fonte: Autoria própria

3.2. ARQUITETURA DO SISTEMA

A arquitetura apresentada na Figura 1 utiliza *Next.js* no *front-end* (cliente) e *Node.js* no *back-end* (servidor), seguindo um fluxo de comunicação baseado em requisições e respostas *HTTP*. O processo inicia quando o *front-end* (1) envia uma requisição *HTTP* ao *back-end* (2), que por sua vez processa a solicitação (3) e pode realizar operações adicionais, como consultas a serviços externos ou banco de dados (5). Após o processamento, o *back-end* retorna uma resposta *HTTP* (4) ao *front-end*, geralmente no formato *JSON* (7), permitindo que a interface do usuário seja atualizada dinamicamente. Essa estrutura assegura uma separação clara entre as camadas de apresentação e lógica de negócios, facilitando a manutenção e escalabilidade do sistema, enquanto o *Next.js* melhora a performance com renderização híbrida (*client-side* e *server-side*).

Figura 1: Arquitetura do sistema



Fonte: Autoria própria

3.3. INTERFACE

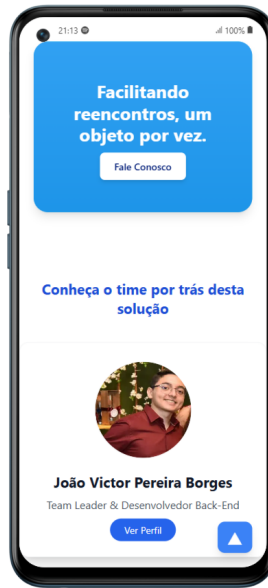
A seguir, são apresentadas algumas telas da interface do *Eagles Software*, ilustrando as páginas do sistema e sua usabilidade.

As figuras 2 e 3 representam a página inicial do sistema, que reúne as principais funcionalidades e diferenciais em relação aos métodos tradicionais de gerenciamento de objetos perdidos. Nessa tela, o usuário encontra seções informativas sobre os recursos disponíveis, uma área de apresentação da equipe responsável pelo desenvolvimento e um botão de *login* no cabeçalho, que direciona para a área autenticada do sistema.

Figura 2: Página Inicial

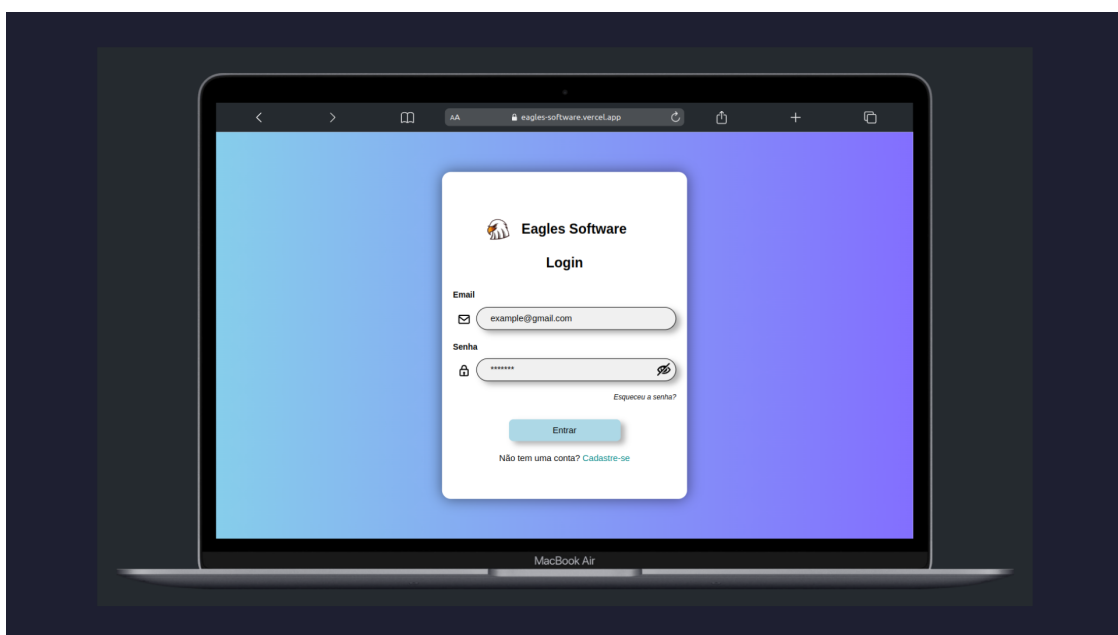


Fonte: Autoria Própria

Figura 3: Página Inicial

Fonte: Autoria Própria

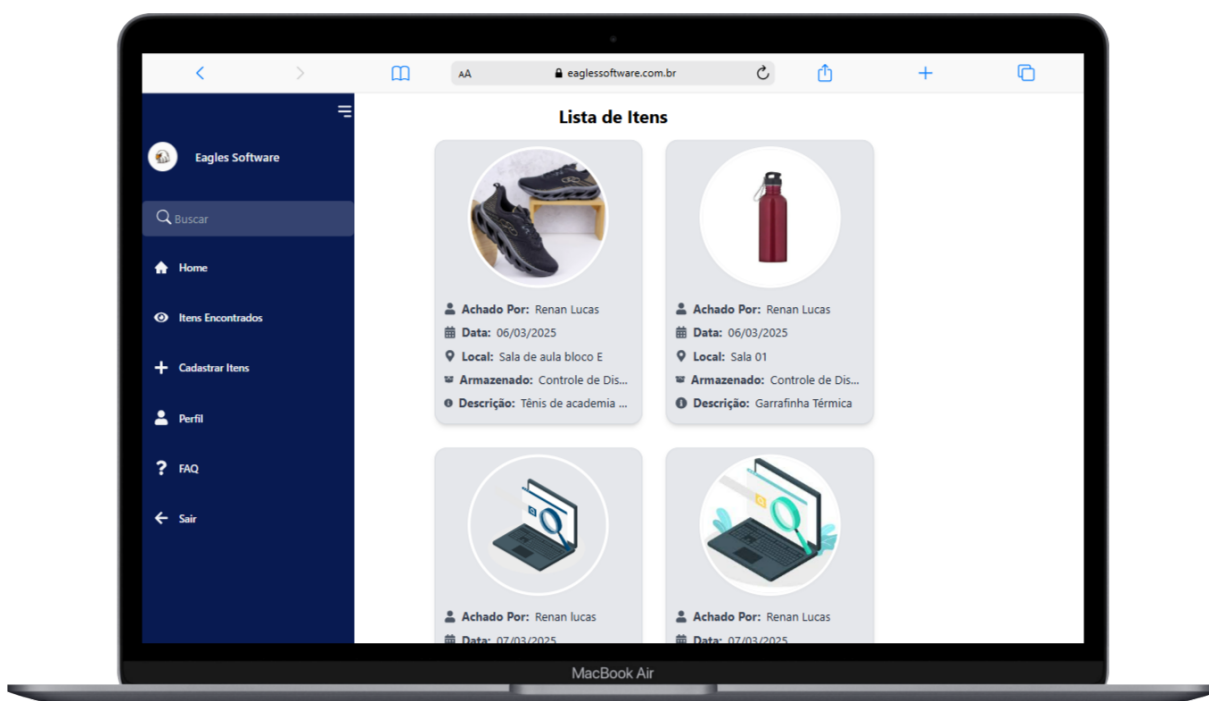
A figura 4 ilustra a tela de autenticação que permite que os usuários ingressem no sistema por meio do preenchimento de um formulário com os campos de *e-mail* e senha. Esse mecanismo de autenticação visa garantir a segurança e o controle de acesso, assegurando que apenas usuários autorizados possam cadastrar e gerenciar itens perdidos.

Figura 4: Tela de Autenticação

Fonte: Autoria Própria

Após a autenticação, o usuário é direcionado para a tela *home*, exemplificada na figura 5, onde é possível visualizar os objetos cadastrados recentemente. Esses itens são apresentados em *cards*, que contêm uma imagem do item, a data de cadastro, o local onde foi encontrado, o setor onde está armazenado, e uma breve descrição. Além disso, um menu lateral disponibiliza uma funcionalidade de pesquisa rápida, permitindo a busca por objetos específicos dentro do sistema. Essa estrutura visa proporcionar uma navegação ágil e eficiente, facilitando a recuperação de informações sobre os itens armazenados.

Figura 5: Tela *Home*



Fonte: Autoria Própria

A figura 6 mostra a funcionalidade de registro de novos itens que é disponibilizada por meio de um formulário de cadastro, cujos campos correspondem às informações apresentadas nos *cards* da tela inicial. O usuário pode inserir foto do item, data de localização, local onde foi encontrado, setor de armazenamento e descrição do objeto. Essa tela possibilita a inclusão rápida e padronizada de novos registros, garantindo a integridade e a organização das informações dentro do sistema.

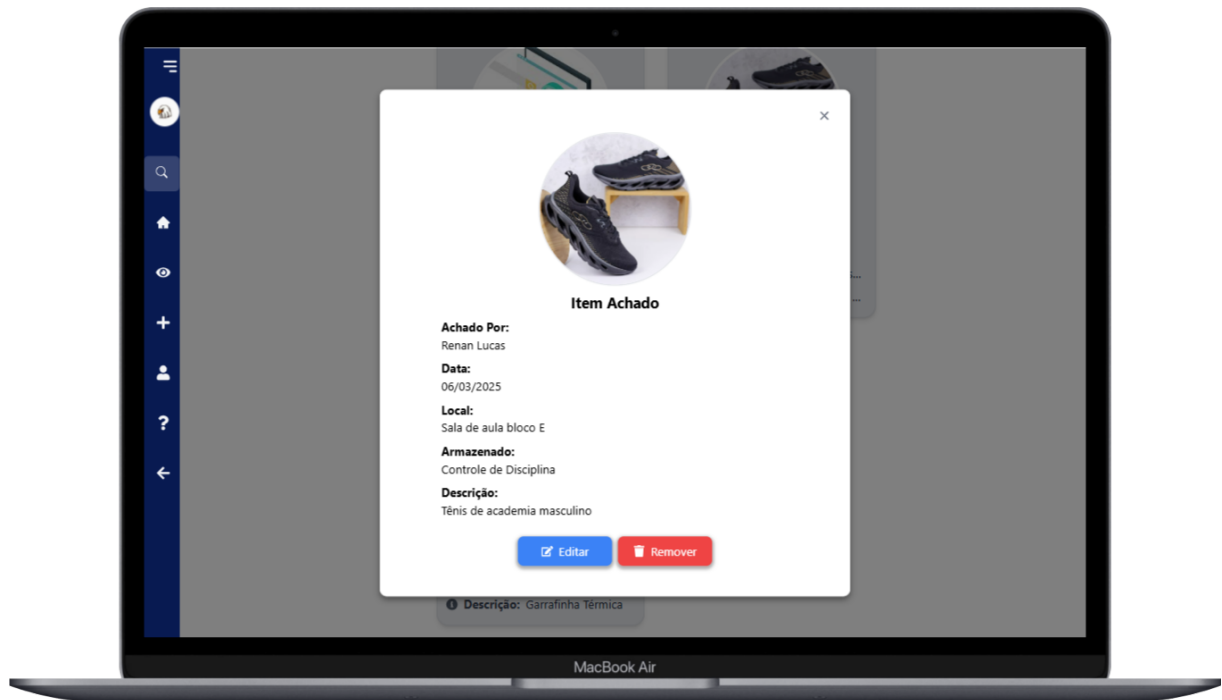
Figura 6: Cadastro de Itens

The image shows a laptop displaying a web browser with the URL `eaglessoftware.com.br`. The browser window displays a form titled "Cadastro de Itens". The form contains the following fields and elements:

- Achado Por:** A text input field.
- Data:** A date input field with the placeholder text "dd/mm/aaaa" and a calendar icon.
- Local:** A text input field.
- Armazenado:** A text input field.
- Descrição:** A larger text input field.
- Image Upload:** To the right of the form, there is a camera icon and a button labeled "Selecione o arquivo".
- Buttons:** At the bottom of the form, there are two buttons: "Cadastrar" (blue) and "Limpar" (grey).

Fonte: Autoria Própria

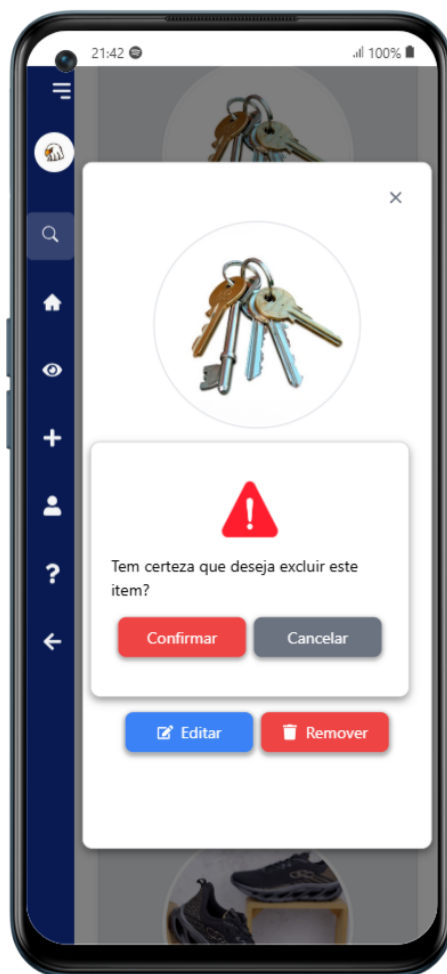
Ao clicar sobre um *card* na tela inicial, o usuário é direcionado para a tela de detalhes do item, como mostrado na figura 7. Nessa interface, são exibidas todas as informações previamente cadastradas, além de duas opções de gerenciamento: editar ou remover o registro. A opção de edição, como é possível visualizar sua versão mobile na figura 8, permite a atualização dos dados caso haja necessidade de correção ou complementação das informações cadastradas. Já a funcionalidade de remoção mostrada em versão mobile na figura 9, possibilita a exclusão do item, o que pode ocorrer, por exemplo, quando o objeto for devidamente devolvido ao seu proprietário.

Figura 7: Detalhes do Item

Fonte: Autoria Própria

Figura 8: Editar Item

Fonte: Autoria Própria

Figura 9: Remover Item

Fonte: Autoria Própria

3.4. LINKS DO SISTEMA E CÓDIGO-FONTE

O site do Eagles Software pode ser acessado em: <https://eaglessoftware.com.br>

O código-fonte do projeto está disponível em dois repositórios:

- **Back-End:** <https://github.com/ifpi-picos/projeto-web-full-stack-eagles-software>
- **Front-End:** <https://github.com/ifpi-picos/Eagle-Software-Front-End>

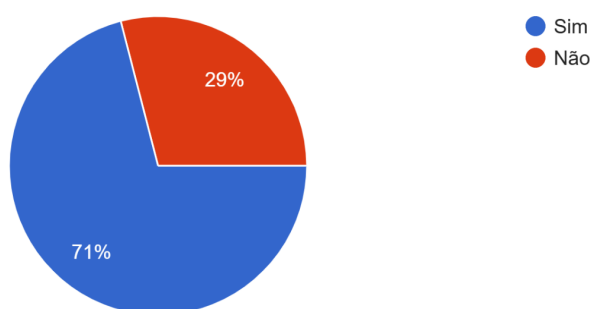
4. APLICAÇÃO DO SOFTWARE

O projeto foi aplicado um questionário qualitativo via Google Forms com alunos do IFPI - Campus Picos, obtendo 31 respostas, visando cobrir as principais questões a respeito da importância (Figura 10), aceitação (Figura 11) e funcionalidades do sistema (Figura 12). No entanto, não foi possível disponibilizar a aplicação para usuários reais, sendo testada apenas em um ambiente controlado, o motivo se deu por conta da falta de tempo para deixar o sistema minimamente utilizável.

Figura 10: Você já perdeu algo importante em um local público (como um aeroporto, estação de metrô, shopping, faculdade, etc.)?

Você já perdeu algo importante em um local público (como um aeroporto, estação de metrô, shopping, faculdade, etc.)?

31 respostas



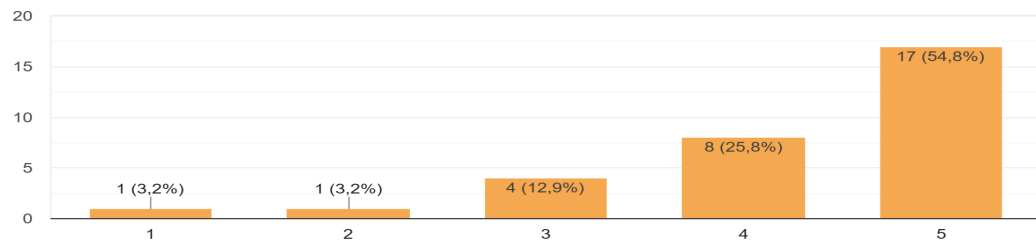
Fonte: Autoria Própria

Dos 31 respondentes, 71% afirmaram já ter perdido algum objeto em local público, enquanto apenas 29% disseram nunca ter passado por essa situação. Esse resultado reforça que a perda de objetos é uma experiência comum e relevante, justificando a necessidade de soluções mais eficientes para lidar com o problema.

Figura 11: Você acredita que um *software* de achados e perdidos poderia ajudar a reduzir a perda de itens pessoais em locais públicos?

Você acredita que um software de achados e perdidos poderia ajudar a reduzir a perda de itens pessoais em locais públicos?

31 respostas



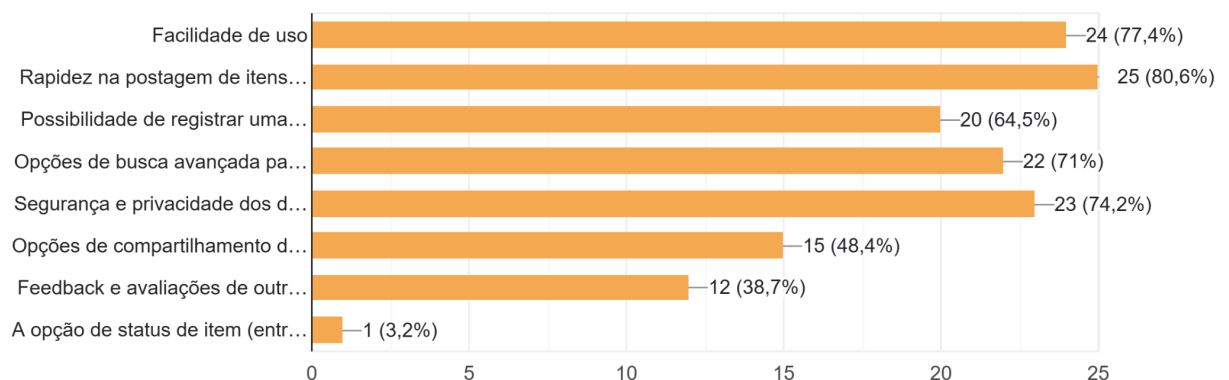
Fonte: Autoria Própria

A maioria dos participantes demonstrou acreditar fortemente no potencial de uma solução digital: 54,8% deram nota máxima (5) e 25,8% atribuíram nota 4, indicando alta aceitação da ideia. Apenas 6,4% mostraram descrença (notas 1 e 2). Esses dados validam a hipótese de que um *software* como o *Eagles Software* pode ser bem recebido e trazer benefícios reais.

Figura 12: O que você acha mais importante em um *software* de achados e perdidos?

O que você acha mais importante em um software de achados e perdidos?

31 respostas



Fonte: Autoria Própria

Entre os requisitos apontados como mais relevantes, destacam-se: rapidez na postagem de itens (80,6%), facilidade de uso (77,4%), segurança e privacidade (74,2%) e busca avançada (71%). Esses resultados mostram que os usuários valorizam sobretudo agilidade e praticidade, além de confiança no sistema. Isso direciona o desenvolvimento do *Eagles Software* para priorizar uma interface simples, rápida e segura.

Apesar disso, o projeto continuou em evolução, com refinamentos no conceito e na proposta para participação no *SEBRAE Startup Nordeste 2024/2025*. Durante esse período, foram analisadas melhorias e adaptações para tornar a solução mais viável e escalável.

Embora ainda não tenha sido implantado em produção, o *Eagles Software* demonstrou potencial para atender à necessidade de gerenciamento de objetos perdidos, com perspectivas futuras de expansão e implementação real, recebendo feedback positivos da comunidade acadêmica.

5. RESULTADOS

A participação do *Eagles Software* no *Sebrae Startup Nordeste 2024/2025* representou um avanço significativo na validação do projeto. O programa, promovido pelo *Sebrae Startups* e *FAPEPI*, com apoio técnico da *Troposlab*, nos permitiu aprimorar nossa estratégia de negócios e consolidar a visão de crescimento.

Na figura 13 é apresentada nossa aprovação, a nota final de 61,2/100, incluindo bonificação, e a seleção na posição 78º de um total de 100 *startups* selecionadas, obtivemos avaliações importantes nos seguintes critérios: clareza na apresentação (6,7), oportunidades e potencial do negócio (6,3), modelo de negócio (5,7), evolução do negócio (5,7), estrutura da tese de investimento (7,0), capacidade executora (6,3), entregas e presenças (10,0) e plano de trabalho detalhado (8,0).

Figura 13: Resultado Final da 3º fase do programa SEBRAE - Startup Nordeste 2024/2025



Projeto / Startup	SELECIONADOS														
	Critérios								N. Fase	Bonificações			N. Final	Resultado	Ranking
	CA	ON	MN	EN	TI	CE	EP	PT		B1	B2	B3			
Caupi Alimentos Saudáveis Funcionais LTDA	8,7	7,3	7,0	7,3	7,3	8,7	10,0	8,0	64,3	S	N	S	68,2	Selecionado	36
Chronos Tech	8,0	7,3	8,0	8,0	7,3	6,0	10,0	6,0	60,7	S	S	S	66,7	Selecionado	44
comuniCARE Solutions	9,0	7,7	7,0	4,3	6,0	6,7	10,0	9,0	59,7	S	N	S	63,2	Selecionado	62
Consutec Consultoria e Suporte Técnico Ltda.	6,0	5,7	6,0	4,7	5,7	6,3	10,0	8,0	52,3	S	N	S	55,5	Selecionado	98
CoOdonto	7,7	7,3	7,3	6,7	6,7	7,0	10,0	7,0	59,7	S	N	S	63,2	Selecionado	63
Crohnease	8,0	8,0	8,7	8,0	5,3	6,3	9,5	8,0	61,8	S	S	S	68,0	Selecionado	37
DEQUIMICA INOVACAO EM EDUCACAO CIENTIFICA INOVA SIMPLES (L.S.)	9,3	7,0	5,7	7,0	7,7	7,3	10,0	7,0	61,0	S	N	S	64,7	Selecionado	53
Didacta - Sistemas Educacionais	7,0	7,7	7,3	8,0	7,0	8,0	10,0	7,0	62,0	S	N	S	65,7	Selecionado	47
DisasterScan	7,3	7,0	5,3	6,0	7,7	6,0	10,0	10,0	59,3	S	N	S	62,9	Selecionado	66
É de Sol Compostagem	9,0	8,7	8,3	9,0	7,7	8,0	10,0	10,0	70,7	S	N	S	74,9	Selecionado	13
Eagles Software	6,7	6,3	5,7	5,7	7,0	6,3	10,0	8,0	55,7	S	S	S	61,2	Selecionado	78
Easy Shop	8,3	7,0	7,0	6,7	5,7	8,0	10,0	7,0	59,7	S	N	S	63,2	Selecionado	61
ECOSENSORIA	7,3	6,7	7,3	6,0	6,7	8,0	9,5	5,0	56,5	S	N	S	59,9	Selecionado	81

Após a divulgação dos resultados finais, os projetos/startups selecionados deverão aguardar contato da Equipe Organizadora com os próximos passos do Programa.
 Legenda: N/A → Não aplica, não apresentou | NR → Não respondeu o mapeamento | CA → Clareza na Apresentação | ON → Oportunidades e Potencial do Negócio | MN → Modelo de Negócio | EN → Evolução do Negócio | TI → Estrutura e Clareza da Tese de Investimento | CE → Capacidade Executiva | EP → Entregas e Presenças | PT → Plano de Trabalho Detalhado | B1 → Bonificação 1 | B2 → Bonificação 2 | B3 → Bonificação 3 | N. Fase → Nota da Fase | N. Final → Nota Final da Fase

Fonte: SEBRAE, Startup Nordeste 2024/2025

Esses resultados demonstram a solidez da proposta e reforçam a importância do *Eagles Software* como uma solução inovadora e viável para a gestão de objetos perdidos.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o desenvolvimento deste trabalho, foi possível adquirir e aprimorar diversas competências essenciais à criação, estruturação e validação de um negócio inovador. A construção do *Eagles Software* permitiu compreender de forma mais aprofundada os aspectos técnicos e estratégicos envolvidos na concepção de soluções digitais voltadas à resolução de problemas reais enfrentados por instituições públicas e privadas. A estruturação do modelo de negócios, o entendimento do mercado-alvo e a identificação dos principais diferenciais competitivos foram etapas fundamentais para o amadurecimento da proposta.

A participação no programa *Sebrae Startup Nordeste 2024/2025* representou uma oportunidade ímpar de validação da ideia junto a especialistas, empreendedores e mentores da área de inovação. Por meio de *feedbacks* construtivos e interações com o ecossistema, foi possível refinar a visão estratégica do projeto, bem como reconhecer os principais desafios e oportunidades para seu crescimento sustentável. Nesse processo, destacou-se a importância da comunicação clara, da escuta ativa do público-alvo e da validação contínua das hipóteses levantadas durante a concepção da solução.

Do ponto de vista técnico, todos os requisitos funcionais e não-funcionais definidos na fase de modelagem do projeto foram devidamente atendidos, garantindo o correto funcionamento das funcionalidades previstas, bem como a disponibilidade, segurança e desempenho do sistema. A aplicação oferece uma experiência adequada tanto para os administradores quanto para os usuários finais, cumprindo seu objetivo de otimizar a gestão de objetos perdidos e reduzir impactos negativos relacionados ao descarte inadequado desses itens.

Com a aprovação no programa do Sebrae, o projeto segue em constante evolução, com a perspectiva de aprimoramento contínuo de suas funcionalidades, fortalecimento da proposta de valor e definição de estratégias de monetização e expansão. Este trabalho representa o início de uma trajetória promissora, com potencial de impacto social e aplicabilidade em diferentes contextos institucionais, reafirmando o compromisso com a construção de soluções tecnológicas relevantes e eficazes.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/busca?q=art.+1233+do+código+civil>. Acesso em: 03 abr. 2025.

CORREIOS. Achados e Perdidos. Disponível em: https://www2.correios.com.br/servicos/achados_perdidos/default.cfm. Acesso em: 03 abr. 2025.

DIMENSTEIN, Gilberto. Esqueça segredos industriais e ferramentas miraculosas de controle financeiro. Folha de S. Paulo, 10 nov. 2004. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/folha/dimenstein/noticias/gd101104f.htm>. Acesso em: 03 abr. 2025.

ECOASSIST. Descarte de Achados e Perdidos. Disponível em: [https://ecoassist.com.br/descarte-achados-e-perdidos/#:~:text=Além%20de%20possibilitar%20o%20uso,12.305%20de%202010%20\(PNRS\)](https://ecoassist.com.br/descarte-achados-e-perdidos/#:~:text=Além%20de%20possibilitar%20o%20uso,12.305%20de%202010%20(PNRS)). Acesso em: 03 abr. 2025.

SEBRAE. Startup Nordeste – Edição Piauí. Disponível em: <https://programas.sebraestartups.com.br/in/startupnordestepi>. Acesso em: 03 abr. 2025.

URBES. Setor de Achados e Perdidos da Urbes recolheu quase 3 mil objetos em 2021. Disponível em: <https://urbes.com.br/noticias/19671/setor-de-achados-e-perdidos-da-urbes-recolheu-quase-3-mil-objetos-em-2021>. Acesso em: 03 abr. 2025.