

SePEX U 2025

**CONHECIMENTO
QUE TRANSFORMA.
PESQUISA QUE
CONECTA.**

Descubra ideias, projetos e
soluções inovadoras que
impulsionam o futuro.



PESQUISA

Que gera descobertas
e novas perspectivas.



INOVAÇÃO

Que transforma ideias
em soluções.



IMPACTO

Que conecta ciência
e sociedade.



CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Tecnologia que resolve
problemas e constrói o amanhã.

**PROTAGONISMO
ACADÊMICO**

**RESULTADOS
QUE INSPIRAM**



SUMÁRIO

CAPACITAÇÃO EM FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS PARA A COMUNIDADE	3
COMUNICAÇÃO SEM BARREIRAS: tecnologia assistiva para inclusão de crianças autistas.....	4
CONECTA CORAÇÕES: aplicativo de apoio e gestão para ONGs infantojuvenis	5
DESENVOLVIMENTO DE UM SITE DE CONSULTA	6
DESENVOLVIMENTO DO CHATBOT E-BUDDY PARA SUPORTE ACADÊMICO	7
FITGO: treino, nutrição e evolução em um só lugar.....	8
HAIR POINT	9
PLATAFORMA DE COLABORAÇÃO ACADÊMICA INTERDISCIPLINAR	10
PLATAFORMA DIGITAL PARA TRIAGEM DE ATENDIMENTO CLÍNICO.....	11
SOS PETS – UMA PLATAFORMA PARA LOCALIZAÇÃO DE ANIMAIS PERDIDOS	12
UNIPRONTO - PLATAFORMA PARA CLINICAS.....	13

CAPACITAÇÃO EM FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS PARA A COMUNIDADE

Henry Henrique Adelino Duarte. UninCor. henry.duarte@aluno.unincor.edu.br

João Gabriel Martins de Assis. UninCor. joao.assis@aluno.unincor.edu.br

Matheus Freitas S Andrade Magalhães. Unincor. matheus.magalhaes@aluno.unincor.edu.br

Ruan Matheus Darci Braz. UninCor. ruan.braz@aluno.unincor.edu.br

Raynan Felipe Silva Reis. UninCor. raynan.reis@aluno.unincor.edu.br

Valéria Aparecida Palmeira. Unincor. prof.valeria.palmeira@unincor.edu.br

Em um mundo cada vez mais digital e conectado, o projeto surge como resposta às dificuldades que muitas pessoas enfrentam para acessar e utilizar ferramentas tecnológicas, o que limita suas oportunidades de desenvolvimento pessoal e profissional. A falta de acesso e de conhecimentos digitais pode criar barreiras significativas ao estudo, ao trabalho, à comunicação e ao acesso a informações essenciais. Diante disso, o objetivo geral do projeto é capacitar a comunidade no uso de ferramentas tecnológicas, promovendo a inclusão digital e o desenvolvimento de habilidades úteis tanto no cotidiano quanto na vida profissional. A metodologia adotada baseia-se em pesquisa bibliográfica, que evidenciou a necessidade de formação da população no uso de ferramentas digitais básicas empregadas nos contextos escolar e profissional. Assim, o projeto propõe a oferta de um curso de informática básica voltado à comunidade, abordando conteúdos como sistema operacional Windows, editores de texto (Word), planilhas eletrônicas (Excel) e navegação na internet. Com sua execução, espera-se ampliar o conhecimento tecnológico de pessoas que mais necessitam desse tipo de formação. O curso será disponibilizado por meio da plataforma YouTube, onde serão ofertadas videoaulas acompanhadas de atividades em slides, visando incentivar o aprendizado. Espera-se, ainda, fortalecer um ambiente educacional mais inclusivo, estimulando a participação da comunidade em práticas de acolhimento e respeito à diversidade. Dessa forma, a capacitação em ferramentas tecnológicas configura-se como um pilar fundamental para o desenvolvimento social, econômico e educacional das comunidades.

Palavras-chave: tecnologias básicas; capacitação; ferramentas tecnológicas.

COMUNICAÇÃO SEM BARREIRAS: tecnologia assistiva para inclusão de crianças autistas

Ellen Ribeiro de Castro. UninCor. ellen.castro@unincor.edu.br

Kaylaine Fátima dos Reis. UninCor. kaylaine.reis@unincor.edu.br

Maria Eduarda da Silva Santos. UninCor. maria.santos@unincor.edu.br

Maria Vitória Jerônimo. UninCor. maria.jeronimo@unincor.edu.br

Valéria Aparecida Palmeira. UninCor. prof.valeria.palmeira@unincor.edu.br

De acordo com o Ministério da Saúde, o Transtorno do Espectro Autista (TEA) é um distúrbio do neurodesenvolvimento caracterizado por desenvolvimento atípico e dificuldades na comunicação e interação social. Nesse contexto, a tecnologia tem se destacado como aliada no ensino e na comunicação de crianças autistas, oferecendo recursos que favorecem a socialização e o desenvolvimento cognitivo. O projeto desenvolvido por alunos de Ciência da Computação do Centro Universitário Vale do Rio Verde (UninCor) teve como objetivo criar um aplicativo de Comunicação Aumentativa e Alternativa (CAA) para apoiar a comunicação de crianças com autismo. A proposta resultou no aplicativo “Comunicação sem Barreiras”, que utiliza recursos visuais e sonoros para tornar a comunicação mais acessível, promovendo autonomia e inclusão. Considerando os desafios enfrentados por crianças com TEA na linguagem verbal, o projeto busca oferecer uma ferramenta acessível que facilite a expressão e melhore a interação com familiares, educadores e terapeutas. O desenvolvimento iniciou-se com prototipagem no Figma e evoluiu para um protótipo funcional, utilizando Python, JavaScript, HTML e CSS. As interfaces foram pensadas de forma intuitiva, respeitando as particularidades cognitivas e sensoriais do público-alvo. Atualmente, o aplicativo encontra-se em fase de testes de usabilidade. Espera-se que contribua para a inclusão social, ampliando a autonomia e reduzindo barreiras comunicacionais. O projeto evidencia o potencial da tecnologia assistiva como ferramenta transformadora, sendo sua continuidade essencial para ampliar o impacto social e garantir uma experiência inclusiva e significativa.

Palavras-chave: autismo; comunicação aumentativa e alternativa; tecnologia assistiva; inclusão; aplicativo educacional.

CONECTA CORAÇÕES: aplicativo de apoio e gestão para ONGs infantojuvenis

Bianca Ferrari Braga. UninCor. bianca.braga@aluno.unincor.edu.br

Gustavo de Souza Pereira. UninCor. gugafnd@hotmail.com

Luiz Henrique Arantes Rodrigues. UninCor. luizinsfifa@gmail.com

Ruan David de Brito Silva. UninCor. ruan.silva@aluno.unincor.edu.br

Valéria Aparecida Palmeira. Prof. UninCor. prof.valeria.palmeira@unincor.edu.br

Yory Silva Rodrigues. UninCor. yory.silva@aluno.unincor.edu.br

O projeto aborda a preocupante realidade de crianças brasileiras em situação de pobreza multidimensional e destaca o papel das Organizações Não Governamentais (ONGs) nesse contexto, com foco nas instituições de Três Corações (MG), que enfrentam baixa visibilidade e processos de doação pouco ágeis. Diante disso, propõe-se o desenvolvimento de um aplicativo capaz de mapear essas ONGs, permitir a visualização de seus projetos e possibilitar o acompanhamento das doações. A necessidade da ferramenta é evidenciada pela alta vulnerabilidade infantil no país e pelas dificuldades enfrentadas pelas organizações, como limitações de gestão e queda na captação de recursos. Considerando o elevado uso de dispositivos móveis no Brasil (88,9%), o aplicativo apresenta-se como uma solução viável para conectar doadores a instituições locais, como a APAE e a Arca de Noé, promovendo maior visibilidade, transparência e incentivo à solidariedade. O público-alvo compreende tanto as ONGs quanto potenciais doadores, sendo o desenvolvimento técnico baseado em uma plataforma digital na qual as instituições poderão cadastrar suas necessidades — materiais, financeiras ou de voluntariado — enquanto os colaboradores poderão escolher como contribuir. O sistema incluirá recursos de transparência, permitindo o acompanhamento do destino das doações, além de elementos de gamificação para ampliar o engajamento. Espera-se, com isso, fortalecer o trabalho das ONGs, facilitar a captação de recursos, aumentar a confiança dos doadores e promover um ambiente de maior participação social, consolidando a plataforma como uma ferramenta de inclusão que utiliza a tecnologia para conectar, de forma segura e eficiente, quem precisa de apoio a quem deseja ajudar, atuando como agente de transformação social.

Palavras-chave: aplicativo móvel; ongs; doações; transparência; crianças carentes.

DESENVOLVIMENTO DE UM SITE DE CONSULTA

Adrian Dos Reis Ribeiro. Unincor. adrian102oficial@gmail.com

Luis Guilherme Mafra Lopes. Unincor. mafraluis84@gmail.com

João Renato Batista Rosa. Unincor. batistajoaorenato@gmail.com

Pedro mendes Dias. Unincor. mendespedrodias@gmail.com

Valéria Aparecida Palmeira. Unincor. prof.valeria.palmeira@unincor.edu.br

O presente projeto tem como finalidade o desenvolvimento de um sistema de agendamento online para clínicas, com o intuito de facilitar a marcação de consultas e aprimorar a comunicação entre pacientes e profissionais da saúde. A proposta surge da necessidade de modernizar o atendimento clínico, tornando-o mais acessível, eficiente e humanizado, em consonância com a crescente demanda por soluções digitais no setor da saúde. Este projeto está fundamentado no impacto da pandemia de COVID-19, que evidenciou a importância de ferramentas digitais para reduzir deslocamentos, otimizar o tempo de pacientes e profissionais, ampliando a autonomia do usuário. Portanto, temos como objetivo desenvolver um site funcional, responsivo e intuitivo, que permite cadastro de usuários, login seguro, visualização de horários disponíveis, agendamento e cancelamento de consultas, além de oferecer canais de comunicação direta com os profissionais da clínica. Por conseguinte o projeto encontra-se na fase de planejamento, e levantamento de dados, sendo construída a parte de interface com ferramentas de prototipagem como Figma e Canva, com foco na usabilidade e acessibilidade ao cliente, posteriormente iremos desenvolver em HTML, CSS e JavaScript. Dessa forma, espera-se que a solução contribua para a digitalização dos serviços de saúde, oferecendo praticidade, segurança e confiabilidade, representando um avanço estratégico na integração entre tecnologia e saúde, configurando-se como uma ferramenta de impacto para clínicas que buscam modernizar seus processos e oferecer um atendimento mais ágil, eficiente e centrado no paciente.

Palavras-chave: agendamento; clínica; tecnologia; desenvolvimento.

DESENVOLVIMENTO DO CHATBOT E-BUDDY PARA SUPORTE ACADÊMICO

Alex Paiva Faustino Campos. UninCor. alex.campos@aluno.unincor.edu.br
João Victor Naves de A Archanjo. UninCor. joao.archanjo@aluno.unincor.edu.br
Gabriel Henrique Silva Agenor. UninCor. gabriel.agenor@aluno.unincor.edu.br
Valéria Aparecida Palmeira. UninCor. prof.valeria.palmeira@unincor.edu.br
Wendell Oliveira de Almeida Lima. UninCor. wendell.lima@aluno.unincor.edu.br

A crescente demanda por soluções digitais acessíveis e intuitivas dentro de ambientes universitários motivou o aprimoramento do E-Buddy, assistente virtual projetado para facilitar o dia a dia da comunidade acadêmica. O protótipo anterior, embora funcional, apresentava interface limitada e falta de foco exclusivo nos serviços institucionais, conforme apontado em feedback docente; como consequência disso, foram feitas melhorias que priorizaram a usabilidade, responsividade e centralização de informações internas sem dependência de APIs externas. O atual projeto desenvolveu uma versão refinada do E-Buddy com navegação intuitiva, suporte a consultas acadêmicas, administrativas, e interface moderna que promove o engajamento e acessibilidade em dispositivos móveis e desktop. Tem como público-alvo estudantes, docentes e técnico-administrativos da Unincor; o desenvolvimento do produto técnico utilizou HTML para estrutura semântica, JavaScript para lógica interativa (incluindo verificação de palavras, switch case e randomização de respostas) e, com destaque, Tailwind CSS para estilização responsiva, rápida e consistente, garantindo design limpo, moderno e adaptável sem escrita manual de CSS. Temos como resultado uma interface fluida com tempo de carregamento inferior a 2 segundos, taxa de compreensão das consultas acima de 85 % e satisfação média $\geq 4,6/5$ em testes com usuários reais. O E-Buddy aprimorado consolida-se como ferramenta prática e institucional, valorizando simplicidade técnica e excelência visual por meio do Tailwind CSS, com potencial para expansão futura mantendo autonomia total do código frontend.

Palavras-chave: assistente virtual; interface universitária; suporte acadêmico.

FITGO: treino, nutrição e evolução em um só lugar

Iasmim M Melo Alves das Chagas. Unincor. iasmim.chagas@aluno.unincor.edu.br

Lívia Silva de Paula. Unincor. livia.paula@aluno.unincor.edu.br

Pedro Augusto Ribeiro. Unincor. pedro.augusto.ribeiro@aluno.unincor.edu.br

Samuel de Lima Andrade. Unincor. samuel.andrade@aluno.unincor.edu.br

Valéria Aparecida Palmeira. Unincor. prof.valeria.palmeira@unincor.edu.br

Este projeto de extensão propõe o desenvolvimento do FitGo, um aplicativo que integra, em uma única plataforma, o planejamento, o acompanhamento e a comunicação entre profissionais de Educação Física e Nutrição com seus clientes, buscando otimizar o trabalho da gestão de treinos e dietas em um fluxo contínuo e personalizado para cada cliente. Por meio de pesquisa aplicada, de abordagem quantitativa e caráter descritivo, foram coletadas respostas de 24 profissionais e estudantes das áreas envolvidas, utilizando questionário estruturado para mapear dificuldades, expectativas e o potencial de aceitação da ferramenta. Os resultados evidenciam que a maior dificuldade é a ausência de um canal único de comunicação, o excesso de trabalho manual, a dificuldade de acesso em tempo real às informações e a resistência de alguns clientes, ao mesmo tempo em que apontam forte valorização de recursos como relatórios automáticos, acompanhamento contínuo de desempenho, gamificação equilibrada, interface intuitiva e integração com tecnologias emergentes (wearables e IA). Emergem, ainda, preocupações relevantes com a segurança de dados e com a necessidade de treinamento adequado das equipes com as exigências da LGPD. Conclui-se que o FitGo possui elevado potencial para otimizar o trabalho dos profissionais, personalizar a experiência do usuário, ampliar engajamento e adesão aos planos de treino e dieta e fortalecer o vínculo profissional–cliente, configurando-se como ferramenta tecnológica capaz de aproximar ciência, prática e promoção de saúde no contexto contemporâneo.

Palavras-chave: tecnologia em saúde; treinamento físico; nutrição; gamificação; plataforma digital.

HAIR POINT

Avner Vilela Alves. UninCor. avner.alves@aluno.unincor.edu.br
Flávio Henrique Silva Maciel. UninCor. flavio.silva@aluno.unincor.edu.br
Igor Nogueira Goulart. UninCor. igor.nogueira@aluno.unincor.edu.br
Willem Correa Potting. UninCor. willem.correa@aluno.unincor.edu.br
Valéria Aparecida Palmeira. UninCor. prof.valeria.palmeira@unincor.edu.br

O projeto HairPoint propõe uma solução tecnológica para otimizar o agendamento em barbearias e salões de beleza unissex, diante do crescimento do setor de cuidados pessoais e das dificuldades ainda enfrentadas com falhas de comunicação, atrasos e desorganização. O software busca integrar tecnologia e gestão por meio de funcionalidades como cadastro de clientes e funcionários, seleção de serviços e horários disponíveis, além da exibição de valores, tempo estimado e formas de pagamento, promovendo mais organização, eficiência e autonomia. Seu objetivo principal é melhorar a gestão de atendimentos e a experiência do cliente, facilitando o acesso às informações e tornando o processo mais ágil, confiável e acessível. A proposta também visa fortalecer o relacionamento entre clientes e estabelecimentos por meio de uma plataforma intuitiva e integrada. O desenvolvimento do HairPoint segue uma abordagem centrada na usabilidade e na eficiência, com interface simples, acesso por dispositivos móveis e integração de dados em tempo real. A automatização de tarefas busca reduzir falhas manuais, aumentar a produtividade e melhorar a organização dos atendimentos. Mesmo em fase inicial, o projeto apresenta potencial promissor, com expectativa de reduzir erros de agendamento, otimizar a gestão e aumentar a fidelização de clientes. Ao substituir métodos manuais por um sistema digital, o HairPoint contribui para a modernização do setor de beleza, incentivando a digitalização de pequenos negócios e promovendo inovação e desenvolvimento no mercado de serviços.

Palavras-chave: tecnologia; agendamento; inovação; HairPoint; beleza.

PLATAFORMA DE COLABORAÇÃO ACADÊMICA INTERDISCIPLINAR

Joefferson Lucas A Gervasio. UninCor. joefferson.gervasio@aluno.unincor.edu.br

Enzo Silva Ferreira. UninCor. enzo.ferreira@aluno.unincor.edu.br

Kailany Izadora de Carvalho. UninCor. kailany.carvalho@aluno.unincor.edu.br

Layla de Oliveira Matos. UninCor. layla.matos@aluno.unincor.edu.br

Diogenes Alves Francisco. UninCor. prof.diogenes.francisco@unincor.edu.br

Marco Antônio Tavares. UninCor. prof.marco.tavares@unincor.edu.br

Valeria Aparecida Palmeira. UninCor. prof.valeria.palmeira@unincor.edu.br

O presente projeto propõe o desenvolvimento de uma plataforma colaborativa interdisciplinar voltada para estudantes universitários de diferentes cursos, com o objetivo de promover a integração e o desenvolvimento de projetos acadêmicos em conjunto. A iniciativa surge diante da dificuldade de estudantes encontrarem parceiros de outras áreas que possuam habilidades complementares para a criação de soluções inovadoras. A metodologia utilizada baseia-se em uma abordagem qualitativa, com o uso de ferramentas de desenvolvimento web, como HTML, CSS, JavaScript, Java e MySQL. A plataforma busca proporcionar um ambiente digital dinâmico, onde os usuários possam compartilhar suas competências, encontrar parceiros de diferentes cursos e desenvolver projetos colaborativos de forma prática e centralizada. Os resultados obtidos indicam uma receptividade positiva à proposta, destacando o potencial da aplicação em incentivar o aprendizado interdisciplinar e fortalecer a troca de experiências entre os estudantes. Dessa forma, conclui-se que a criação de uma rede acadêmica digital pode contribuir significativamente para a democratização do conhecimento e para a formação de profissionais com competências colaborativas, criativas e inovadoras, alinhadas às demandas atuais do mercado de trabalho.

Palavras-chave: projetos; desenvolvimento; tecnologia; demanda; acadêmico.

PLATAFORMA DIGITAL PARA TRIAGEM DE ATENDIMENTO CLÍNICO

Gabriel Pereira José da Silva. UninCor. gabriel.silva@aluno.unincor.edu.br
Kevin Augusto de Lime de Moura. UninCor. kevin.moura@aluno.unincor.edu.br
Lauren Fabian do Espírito Santo. UninCor. lauren.santo@aluno.unincor.edu.br
Luciano Nabak Acerbi. UninCor. luciano.acerbi@aluno.unincor.edu.br
Matheus Leonardo D A Ferreira. UninCor. matheus.ferreira@aluno.unincor.edu.br
Salomão José Gentil Gonçalves. Unincor. salomao.gentil@aluno.unincor.edu.br
Valéria Aparecida Palmeira Camilo. UninCor. prof.valeria.palmeira@unincor.edu.br

Este projeto propõe o desenvolvimento de uma plataforma digital para triagem de atendimento clínico geral, tendo em vista que as plataformas digitais são essenciais para enfrentar a sobrecarga do sistema de saúde, principalmente quando precisa-se do processo de triagem, ela deve ser eficaz para otimizar recursos e reduzir o tempo de espera, especialmente em regiões com acesso limitado. Desse modo, ressaltamos os desafios na distribuição de profissionais e infraestrutura no SUS, evidenciando a necessidade de inovar para democratizar o acesso e promover a equidade. Por tanto foi proposto desenvolver uma plataforma para aumentar a acessibilidade, agilidade e organização no acolhimento de pacientes em clínicas de pequeno porte e comunidades vulneráveis. Utilizamos pesquisa bibliográfica e pesquisa aplicada, para fazer o levantamento de dados e começarmos o desenvolvimento da plataforma. Por meio disso, criamos um protótipo funcional que demonstra potencial para reduzir o tempo de espera, otimizar fluxos e aumentar a segurança de dados, afirmando que a tecnologia quando bem aplicada, pode ser uma aliada significativa na promoção da equidade em saúde.

Palavras-chave: clínica digital; plataforma; acessibilidade; usabilidade.

SOS PETS – UMA PLATAFORMA PARA LOCALIZAÇÃO DE ANIMAIS PERDIDOS

Alice de Moraes Alves Matias Soares. UninCor. alice.soares@aluno.unincor.edu.br

Ana Júlia Borges. UninCor. ana.julia.borges@aluno.unincor.edu.br

Kaylaine Aparecida Oliveira Barra. UninCor. kaylaine.barra@aluno.unincor.edu.br

Marcos Vinicius Souza Bertamini Gomes. UninCor. marco.gomes@aluno.unincor.edu.br

Matheus Henrique Pereira. UninCor. matheus.henrique.pereira@aluno.unincor.edu.br

Olavo Henrique Ferreira Silva. UninCor. olavo.silva@aluno.unincor.edu.br

Valéria Aparecida Palmeira. UninCor. prof.valeria.palmeira@unincor.edu.br

Nos últimos anos os animais têm se tornado o melhor companheiro do homem, sendo cada vez mais comum tê-los como animais de estimação. Portanto começam a surgir alguns casos de fuga e desaparecimento desses animais, com isso, vimos a necessidade de desenvolver uma alternativa para esses problemas. A plataforma SOS Pets, busca atuar, na cidade de Três Corações, como uma solução local, tendo o principal objetivo de auxiliar na localização desses PETs e devolvê-los aos seus lares e donos. Desse modo, a metodologia adotada foi dividida nas seguintes etapas: pesquisa bibliográfica, levantamento de dados, desenvolvimento, teste e disponibilização da plataforma. O projeto está na primeira etapa da metodologia na qual consistiu a análise das necessidades dos tutores e na definição dos requisitos essenciais para o funcionamento da plataforma SOS PETs. Através de um questionário aplicado em estudantes da faculdade UninCor, pode-se afirmar que a plataforma seria de grande utilidade, e bem adotada por seu público-alvo. Portanto, as próximas fases que incluem o desenvolvimento e a realização de testes, ainda serão executadas. Espera-se que, ao ser implantada, a plataforma contribua para reduzir o tempo de busca por animais desaparecidos e fortalecer a rede de apoio entre tutores e comunidade local, promovendo o bem-estar animal e demonstrando o potencial da tecnologia como aliada em causas sociais.

Palavras-chave: pets; localização; plataforma; tecnologia.

UNIPRONGO - PLATAFORMA PARA CLINICAS

Chrisley Sandy. UninCor. chrisley.sandy@aluno.unincor.edu.br
Gustavo Magalhães Dinamarco. UninCor. gustavo.magalhaes@aluno.unincor.edu.br
Vinicius Abraão de C Oliveira. UninCor. vinicius.abraao@aluno.unincor.edu.br
Diogenes Francisco Alves. UninCor. prof.diogenes.alves@unincor.edu.br
Marco Antônio Ribeiro Tavares. UninCor. prof.marco.tavares@unincor.edu.br
Valéria Aparecida Palmeira. UninCor. prof.valeria.palmeira@unincor.edu.br

Resumo: O uso de prontuários físicos em clínicas representa um desafio significativo para a qualidade do atendimento, a segurança da informação e a eficiência da gestão, resultando em riscos de perda de dados, dificuldade de acesso ao histórico clínico e desalinhamento com as exigências de digitalização do mercado de saúde. Portanto, esse projeto trouxe como objetivo principal desenvolver um sistema de gestão de clínicas, no formato de uma aplicação web, que permita o registro, armazenamento, visualização e gerenciamento centralizado das informações clínicas dos pacientes. Adotando uma abordagem de pesquisa aplicada com foco em desenvolvimento tecnológico, o sistema foi concebido para modernizar a rotina acadêmica e clínica, promovendo práticas mais seguras, ágeis e sustentáveis (redução do uso de papel). A plataforma foi desenvolvida utilizando uma arquitetura robusta baseada em Java (Backend: Spring Boot para API RESTful) e React (Frontend: para interface de usuário reativa), com persistência de dados em PostgreSQL. As etapas do projeto incluíram o levantamento de requisitos essenciais (cadastro de pacientes, registro de anamnese, histórico completo e controle de acesso), modelagem do sistema (arquitetura cliente-servidor) e implementação. O resultado obtido é uma aplicação web funcional e escalável, que oferece uma solução prática para a digitalização dos registros clínicos. O projeto contribui positivamente para a melhoria da gestão clínica, para segurança dos dados (em conformidade com a legislação de proteção de informações pessoais) e a formação de profissionais familiarizados com ferramentas tecnológicas avançadas. Espera-se que esta iniciativa demonstre a viabilidade da transformação digital no ambiente clínico, reforçando a importância da inovação para a eficiência e a sustentabilidade no setor de saúde.

Palavras-chave: gestão de clínicas; prontuário eletrônico; transformação digital; spring boot; react.