CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE LINS PROF. ANTONIO SEABRA CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET

ADRIANE SILVA DE ALMEIDA RODRIGUES

PORTFÓLIO DIGITAL VIRTUAL FOLDER ENTER

> LINS/SP 1° SEMESTRE/2021'

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE LINS PROF. ANTONIO SEABRA CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET

ADRIANE SILVA DE ALMEIDA RODRIGUES

PORTFÓLIO DIGITAL VIRTUAL FOLDER ENTER

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Tecnologia de Lins para obtenção do Título de Tecnóloga em Sistemas sistema para internet.

Orientador: Orientador: Prof. Me. Rodrigo Moura Juvenil Ayres

ADRIANE SILVA DE ALMEIDA RODRIGUES

PORTFÓLIO DIGITAL VIRTUAL FOLDER ENTER

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Tecnologia de Lins, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Tecnóloga em Sistemas para Internet sob orientação do Prof. Me. Rodrigo Moura Juvenil Ayres.

Data de aprovação: __/__/2021

Orientador: Prof. Me. Rodrigo Moura Juvenil Ayres.

Nome Examinador: Prof. Me. Júlio Fernando Lieira.

Nome Examinador: Prof. Esp. Alex Paulo Lopes Batista.

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, por ser essencial em minha vida, autor de meu destino, meu guia, socorro bem presente na hora da angústia, ao meu esposo Renato Honofre Rodrigues, pai_Abenel Bento de Almeida, minha mãe Maria José da Silva Almeida e as minhas irmãs e filhos a toda minha família e amigos que, com muito carinho e apoio, não mediram esforços para que eu chegasse até esta etapa de minha vida."

Adriane Silva de Almeida Rodrigues

AGRADECIMENTOS

Sou grata a Deus acima de tudo, por ser tão detalhista e presente na minha vida, permitindo que meus objetivos fossem alcançados, ultrapassando todos os obstáculos encontrados ao longo da realização deste trabalho, me dando saúde, fé, paciência, perseverança, saúde, luz sabedoria e me indicando o caminho para o sucesso.

Agradeço aos meus familiares, esposo Renato Honofre Rodrigues e amigos pelo carinho, atenção e apoio que eles me deram durante toda a minha vida.

Sou grata aos professores Prof. Me Felipe Maciel Rodrigues, Me. Alciano Gustavo G. Oliveira, Dr. Fernando Muzzi, Me. Júlio Fernendo Lieira e Esp. Alex Paulo Lopes Bastista. pelo apoio técnico prestado durante todo o desenvolvimento do projeto.

Agradeço ao meu orientador Prof. Me. Rodrigo Moura Juvenil Ayres. Obrigada pela confiança no meu trabalho, pelo respeito, por me ensinar, pela compreensão e pelos sábios conselhos sempre que o procurei para conversar. Meu carinho e agradecimento

Adriane Silva de Almeida Rodrigues

RESUMO

O portfólio vai além de uma coleção digitalizada de artefatos, incluindo demonstrações, recursos e realização que representam um indivíduo, grupo ou instituição. Ele consta de um previa sobre a história de vida do aluno e suas características. O conteúdo é classificado como públicos e de acesso a todos guantos requisitar. Com o intuito de chegar até o cliente e ter um retorno de satisfação de ambas as partes, a nível de contratação de serviço. Para atingir tal meta, foram realizados pesquisas e vídeo aulas sobre como desenvolver e programar da melhor forma analisando, codificando, implementando ou utilizando as ferramentas para melhor atender as necessidades de um portfólio conciso. Para a criação destes portfolios digitais na internet, podem ser utilizada ferramenta das mais variadas possíveis, as escolhas foram: ambiente de desenvolvimento Visual Studio, e as tecnologias Hypertext Markup Language (HTML), JavaScript, Cascading Style Sheets (CSS), jQuery, framework Materialize e seus recursos como: botão de seta para cima, card, Carrossel, menu Sanduiche, modal, Sistema de grid, além de API WhatsApp, Google fonts, Google maps, Links de acesso à rede sociais e responsividades, e referente ao servidor, a filezilla. Ao término do projeto, foi possível a elaboração do portfólio que atendeu com êxito à finalidade da proposta

Palavras-chave: Portfólio Digital, Framework Materialize, Hypertext Markup Linguagem (HTML)

ABSTRACT

The portfolio goes beyond a digitized collection of artifacts, including demonstrations, resources and achievement that represent an individual, group or institution. It contains a preview of the student's life history and characteristics. The content is classified as public and accessible to all who request it. In order to reach the customer and have a return of satisfaction from both parties, in terms of contracting service. To achieve this goal, research and video classes were conducted on how to develop and program in the best way by analyzing, coding, implementing or using the tools to better meet the needs of a concise portfolio. For the creation of these digital portfolios on the internet, the most varied tools can be used, the choices were: Visual Studio development environment, and the technologies Hypertext Markup Language (HTML), JavaScript, Cascading Style Sheets (CSS), jQuery, framework Materialize and its resources such as: up arrow button, card, Carousel, Sandwich menu, modal, Grid system, in addition to API WhatsApp, Google fonts, Google maps, Social network access links and responsibilities, and referring to the server, the filezilla. At the end of the project, it was possible to prepare the portfolio that successfully met the purpose of the proposal

Keywords: Digital Portfolio, Materialize Framework, Hypertext Markup Language (HTML)

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figure 1.1 Sobre Mim	16
Figure 1.2 Blog	17
Figure 1.3 <h1></h1>	18
Figure 1.4 Perfil	19
Figure 2.1 Logomarca	21
Figure 2.2 Palheta de Cor	22
Figure 2.3 Panfleto	22
Figure 2.4 Verso Panfleto	23
Figure 2. 5 Capa do Flyer	24
Figure 2.6 Contracapa Flyer	25
Figure 2. 7 Contracapa	26
Figure 3. 1 Gráfico	28
Figure 3.2 Redimensionamento	30
Figure 3.3 Zoom	
Figure 3.4 Contraste	31
Figure 3.5 Daltonismo	32
Figure 4.1 Modelo Relacional	36
Figure 4.2 MySQL	37
Figure 5. 1 SEBRAE	
Figure 5.2 Análise	
Figure 5.3 Identidade	
Figure 5.4 IBGE	41
Figure 6.1 Arquitetura	44
Figure 6.2 Android	44
Figure 6. 3 Código	45
Figure 6. 4 IOS	45
Figure 6.5 Frontend	45
Figure 6.6 Aplicação Flutter	46
Figure 6.7 Flutter	47

Figure 6. 8 Area de Trabalho	47
Figure 6. 9 SplashScreen	48
Figure 6. 10 Tela de Login	49
Figure 6.11 Tela de Erro	50
Figure 6.12 Tela Principal	51
Figure 6. 13 Semestres	52
Figure 7. 1 Capa	53
Figure 7. 2 Menu	54
Figure 7.3 Círculo	54
Figure 7.4 Sanduiche	55
Figure 7.5 Opção	55
Figure 7.6 Opção Escolhida	56
Figure 7.7 Navegando	57
Figure 7. 8 Sobre Mim	58
Figure 7.9 Carrossel	58
Figure 7. 10 Em Tela Cheia	59
Figure 7 11 Modal Versão	59
Figure 7.12 Interior do Modal	60
Figure 7.13 Vídeo	61
Figure 7.14 Texto e Imagem	62
Figure 7.15 Contato	62

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

Арр	software para dispositivos eletrônicos
C#	C-Sharp
CSS	Cascading Style Sheets).
EER	Enhanced Entity-Relationship
E-mail	Correio eletrônico
Fps	frames por segundo
Google Ads:	google Análise e desenvolvimento de Sistemas.
HTML	HyperText Markup Language
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatistica
Img	imagens
iOS	sistema operacional móvel da Apple
JS	Java Scripts
MYSQL	sistema gerenciador de banco de dados relacional de código aberto.
Px	Pixels
SDK	Kit de Desenvolvimento de Software
UI	User Interface

LISTA DE SÍMBOLOS

% - Porcentagem

@ - Arroba

\$ - Dólar

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
1 DA TERRA PARA AS NUVENS.	
2 EMPRESA REAL SÍTIOS	20
2.1 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	20
2.2 PANFLETO	22
2.3 FLYER	23
3 ACESSIBILIDADE	27
3.1 TECNOLOGIAS UTILIZADAS	27
3.2 ACESSIBILIDADE NA WEB	27
3.3 ESTRUTURA DO TRABALHO	
MEU PRIMEIRO BANCO DE DADOS	
4.1 TEMA	35
4.2 MODELO RELACIONAL	
5 PLANO DE NEGÓCIO	
5.1 PROPOSTA DE MARKETING:	39
6 FRAMEWORK FLUTTER E LINGUAGEM DART	42
7 MANUAL DE NAVEGAÇÃO DO USUÁRIO	53
7.1 MENU	54
7.2 CILCULO DE ROLAGEM	54
7.3 MENU SANDUÍCHE	55
7.4 SOBRE MIM	57
7.5 CARROCEL	58
7.6 MODAL	59

7.7 EXPERIÊNCIAS	61
7.7 CONTATO	62
CONCLUSÃO	63
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	64

INTRODUÇÃO

O Portfólio acadêmico é a coleção de todos os títulos educacionais de um aluno podendo ser considerados os cursos de longa, média e curta duração, textos, artigos, citações, trabalhos profissionais remunerados ou a fim de adquirir conhecimento. Resultados de pesquisas e cursos voltado para empreendedorismo com a intenção de capacitação dos alunos tanto pessoal como profissional, palestras e minicursos como descrito no capítulo v desse texto.

No decorrer do curso Sistema para Internet, foi escolhido pelo aluno uma disciplina profissional de cada semestre a ser documentado contendo os resultados práticos dos trabalhos feitos.

Neles serão citados as tecnologias mais usadas como, framework, linguagem de marcação utilizada na construção de páginas na Web, mecanismo para adicionar estilos a um documento web, sistemas operacionais, sistemas de códigos aberto, programa de desenho vetorial bidimensional para design gráfico, software caracterizado como editor de imagens bidimensionais do tipo raster, linguagem de programação de alto nível, WordPress, linguagem de pesquisa declarativa padrão para banco de dados relacional, biblioteca amplamente utilizada para o desenvolvimento web, framework web com código-fonte aberto para desenvolvimento de interface e front-end para sites, sistemas operativos e Acessibilidades.

Foi estudado a criação da identidade visual de uma empresa escolhendo o segmento da empresa e criando sua logo e cores principais que dariam forma a empresa. Outro projeto foi o desenvolvido com o objetivo de demonstrar uma interface acessível para portadores de deficiências visuais e idosos.

Dando continuidade ao portfólio foi elaborado de forma organizada um projeto EER Diagrama com seus respectivos requisitos através de comando em MYSQL, com o objetivo de aplicar e implementar tornando se realmente um "Banco de Dados", onde executa suas funções de armazenar, receber, manipular os dados.

Na realização de um trabalho sobre como manter uma empresa no mercado nos dias de hoje e encontrar uma empresa que disponibilizasse os dados, para fins de "verificar como ela está no mercado e como fazer para lucrar mais". Entre os trabalhos escolhidos pela autora o que ganhou o carinho foi o Flutter, um framework que permitir criar aplicações multiplataforma: para dispositivos móveis (Android e iOS), web, desktop, a partir de um mesmo código.

As tecnologias utilizadas no desenvolvimento do portfólio são Hypertext Markup Language (HTML), JavaScript, Cascading Style Sheets (CSS). O ambiente de desenvolvimento escolhido foi o Visual Studio Code2.

Assim sendo esses resultados práticos dos trabalhos desenvolvidos pelos alunos, estarão em um portfólio digital, postados no *sítio* da Fatec-Lins.

1 DA TERRA PARA AS NUVENS.

A competição diária entre os profissionais gerou ao portfólio uma importância que ele não tinha, assim nasce um novo conceito "Portfólio Digital"; uma coleção de todos os trabalhos que te favorece. As pessoas e empresas interessadas em contratar serviços com habilidades, competências e qualificações, tem em mão seu trabalho para avaliar e contratar. (Patel, 2020).

Enquanto o portfólio tradicional você precisa estar fisicamente junto de seu *prospect* – o que limita você a captar cliente a cliente – o digital pode ser facilmente acessado por qualquer pessoa a qualquer momento.

Quem trabalha com tecnologia, sistemas, entre outros e remoto é quase uma obrigação ter um portifólio. Podem localizá-lo e entrar em contato com você on-line, ou seja, a sua coleção pode funcionar como uma forma de captar novos consumidores, clientes ou empresas. (Patel, 2020).

Devido a praticidade dessa ferramenta a disciplina do curso (padrões de projeto de *sitios* internet I) orientou a construção do Blog João da Silva. Será descrito o processo de desenvolvimento, no qual foi usado HyperText Markup Language (HTML), Cascading Style Sheets CSS, Editor Tools and Resources for web developers (Brackets). Conforme as Figura 1.1 e 1.2 abaixo.



Figure 1.1 Sobre Mim

Fonte: Elaborada pela autora, 2018.

Com apenas HTML e CSS foi elaborado cinco páginas: "Sobre mim", "blog", "contato", "index João da Silva", "portfólio", e um pouco de criatividade.



Fonte: Elaborada pela autora, 2018

O HTML é aplicado na produção de páginas e permite a criação de documentos que são lidos por meio dos computadores e via internet, os códigos, conhecidos como tags, servem para indicar a função de cada elemento da página. (W3SCHO-OLS, 2020)

O CSS é usado para estilizar elementos escritos em HTML, é possível alterar a cor do texto, do fundo, fonte, espaçamento entre parágrafos, ajustar imagens, usar variações de layouts, criar tabelas, e exibições diferentes para diversos dispositivos como tamanhos de tela alternados. (W3SCHOOLS, 2020)

O CSS estabelece regras para o arquivo HTML, sendo possível dar um estilo ao conteúdo por um comando básico composto por seletor e declarações, que contém propriedades e valor. (Samy,2021)

Muito do poder da linguagem CSS está nos seletores, com eles, conseguem escolher qualquer elemento (ou elementos) na página para aplicar estilos (Samy,2021). Se utilizarem o seletor <h1> para esterilizar, estes serão aplicados a todos os títulos h1. Se quiserem, por exemplo, destacar um ou mais Títulos, pode criar uma classe com o nome "título principal" por exemplo, e colocá-la apenas nos títulos que desejam, por meio do atributo "class" como no código a seguir:

<h1 class="titulo-principal"> Sobre Mim</h1>

Desta forma, quando selecionar a classe "título-principal" no CSS (conforme destaque em círculo preto na Figura 1.3), aplicará os estilos apenas nos títulos onde a classe está aplicada. Outra vantagem é que ao aplicar a classe "título-principal" toda a página que estiver vinculada recebera a formatação aplicada, podendo usar a mesma lógica com outros elementos, (Samy,2021) assim formatara as tag <h1>, <h2>, <h3>, e o que mais desejar. Conforme a Figura 1.3.



Fonte: Elaborada pela autora, 2018

"Títulos" são importantes devido ao seu uso nos mecanismos de pesquisas para indexar a estrutura e o conteúdo de páginas da web, e mostra a estrutura do documento<h1> cabeçalho principal <h2>vem em segundo lugar e assim por diante até <h7> os usuários costumam folhear uma página pelos títulos. (W3SCHOOLS, 2020)

Sempre que há uma pesquisa no Google as palavras chaves e as tags h1, h2, h3, reflete diretamente no resultado da busca em seus bancos de dados.

Quanto o posicionamento da foto, foi usado conforme ilustrada pela Figura 1.4, no HTML a linha de código:

; A tag

Inclui a imagem em uma página HTML; e o atributo src especifica o caminho para imagem; (= "img/eu.jpg") o endereço da imagem; O atributo alt – especifica um texto alternativo que possa representar a imagem seguindo a regras de acessibilidade; class esse atributo foi usado principalmente para referenciá-lo em folha de estilo onde define sua posição no layout. (Ferraz, 2020).

Figure 1.4 Perfil



Fonte: Elaborada pela autora, 2018.

Trabalhar com CSS e HTML, é muito prazeroso e faz parte de tudo que for programação, desde que interaja com o usuário através de uma interface.

Ao montar sua portfolio atenta aos trabalhos que você mais gosta, porque são eles que o cliente vai contratar. A finalidade do portfólio é criar valor e chamar a atenção do cliente, gerando uns relacionamentos lucrativos para ambas as partes

Portanto saiba separar os trabalhos que traz esses benefícios. Portanto foi um material que contribuiu como base e agregando conhecimento para o portifólio da autora com os acréscimos que o próprio curso "Sistema para Internet", e pesquisas oferece.

2 EMPRESA REAL SÍTIOS

Na disciplina "Prática de Design" cursada no ano de 2019 o projeto desenvolvido foi a criação da identidade visual de uma empresa. Foi escolhido o segmento da empresa e criado sua logo e cores principais que dariam forma a empresa.

Com base no segmento da empresa, alguns designs foram criados como: papel timbrado, capa para Facebook, flyer de 2 vincos, cartão de visita, panfletos conforme a necessidade vislumbrada pelos grupos.

Tendo como objetivo geral expor os tratamentos sofisticados de imagem com aplicação de softwares usando ênfase na concepção da aplicação de várias interfaces interativas adaptáveis com o propósito de analisar usabilidade e acessibilidade.

Já os objetivos específicos é criar e produzir a identidade da empresa com imagens criativas que interajam com o público-alvo, decidido pelo cliente. Utilizar ferramentas para criação e produção, integrando imagens, tratamento de imagem, composição de cenas para uso na internet, aplicações de efeitos digitais. Design, interatividade e ambiente.

MOZATA (2011, p. 19) diz que "como as marcas estão por toda parte, os designers gráficos têm que ir além da criação de identidade visual. Eles devem promover uma promessa de valor". VÁSQUEZ (2011, p. 9) também fortalece essa grandeza das marcas quando relata que "a identidade visual deve ser, para que cumpra seus propósitos: única e intransferível, atemporal e constante, consistente e coerente, objetiva e adaptável".

2.1 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

STRUNCK (1989, p. 14) conta que sempre que "um nome ou ideia é representado de forma visual, podemos dizer que ela tem uma identidade e propõe que essa identidade deve informar, agregar valor substancialmente, à primeira vista, e estabelecer com quem os vê um nível ideal de comunicação".

A comunicação tem que ser o elo criativo na elaboração do projeto junto a equipe que criará a identidade da empresa.

A empresa começa a ganhar forma em conjunto com o colega Abner Samuel de Almeida Rodrigues e a autora, a empresa Real Sítios do segmento; agência de publicidades e suporte a sítios desenvolvidos por eles, podemos observar a logo na figura 2.1.





Fonte: Elaborada pela autora, 2019

Foi considerado, vários cuidados na elaborado para trazer o máximo de engajamento com a identidade da empresa, as paletas de cores preto, dourado e branco foram cuidadosamente selecionadas, seguindo o critério de sofisticação, autenticidade, modernismo, clareza, seriedade, comprometimento, responsabilidade, criatividade, diversidade, interatividade, acessibilidade, integridade enfim uma marca que passa sua idoneidade.

O fundo preto da logo trás em mente seriedade, moderno, responsabilidade, comprometimento, já parte dourada remete a sofisticada, moderna, criativa, diversidade, e o branco traz sua elegância, clareza, integridade, acessível, diplomata, e o conjunto traz sua idoneidade refletindo na identidade visual.

O design tem uma luminosidade central que impõe uma solução criativa e inovadoras destacando as iniciais do nome da empresa, logo abaixo tem a descrição das letras iniciais da empresa características essas ligada diretamente ao produto.

técnicas inovadoras com o auxílio CorelDraw originou o projeto "Real Sítios" com a paleta de cores que foi escolhida apenas três cores e usando a imaginação criatividades e inovando para estar no mercado com uma pegada forte que marca a sua entrada e estadia nas redes sociais e sua mente. A palheta de cor conforme Figura 2.2 abaixo.



Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

2.2 PANFLETO

Os panfletos foram elaborados para deixar como publicidade nas lojas balcões em sala de espera para divulgação dos sites.

Uma divulgação de baixo custo que atinge grandes públicos em pouco tempo, promovendo a ideia da marca feita em papel de fácil maneabilidade.

O CD transfere a segurança de um backup, a logo transmite a identificação da marca, o pouco conteúdo serve para não poluir visualmente, apenas com o básico para que não desvie do foco da publicidade, a arte de tornar conhecida, o contato direto com o público.

Os padrões de tamanhos mais utilizados é a folha A5 (21 cm de largura x 14,8 cm de altura) e de uma folha A6 (14,8 cm de largura x 10,5 cm de altura).

Os panfletos foram executados no CorelDraw e criando um arquivo estabelecendo o tamanho do papel para A5 (14,8 x 21 cm) na qual pode se observar a frente e verso do panfleto conforme Figura 2.3 e 2.4:



Figure 2.3 Panfleto

Fonte: Elaborada pela autora, 2019

Figure 2.4 Verso Panfleto



Fonte: Elaborada pela autora, 2019

2.3 FLYER

Flyer é um panfleto com dobra em que cada uma delas transformando-se em quatro páginas e com duas em seis páginas; e segue assim por diante, tornando sua qualidade mais elevada.

Existem praticamente dois tipos de flyer, o promocional e o institucional, onde o promocional é conveniente para promover um determinado produto ou serviço; e o institucional é utilizado para a exposição, dentro de uma instituição, como empresas, parques, clubes, eventos entre outros.

CARRAMENHA, CAPPELLANO e MANSI (2013, p. 91) explicam que "deve haver uma linguagem visual para os canais internos de comunicação que permita que eles sejam corretamente identificados e agregados Cada veículo deve seguir o seu padrão editorial e gráfico, mas é relevante que haja alguma uniformidade entre eles". Essa uniformidade deve incluir, além dos padrões de comunicação com os demais públicos, uma unidade visual, que deve promover uma rápida identificação de qualquer peça de comunicação de uma empresa, independentemente de qual público ela se destine.

A elaboração do flyer segue a uniformidade geralmente tem uma capa que é a primeira parte conforme a figura 2.5, dando destaque para a marca do anúncio; E logo nas páginas remanescentes do folder, e com a informação principal, são apresentadas demais informações pertinentes ao anúncio e no verso costuma constar informações de contato, como endereço, número de telefone, e-mail etc.



Figure 2. 5 Capa do Flyer

Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

A contracapa ganhou como plano de fundo apenas o "S" em destaque, onde prende a atenção do cliente no foco da empresa "sítios" e o nome -Real Site- que descreve seu significado e a logo.

A capa foi colocada a logo, pois quando dobrada a parte de traz vem para frente formando a capa-frente do flyer, assim que aberto podemos vislumbrar a parte da dentro com a informação principal de serviços prestados.

Na sequência as linguagens mais usadas nos sites da empresa, seguindo demais informações favoráveis à publicidade.

Seguindo um padrão de usabilidade esperado pelos usuários. Conforme podemos observar na Figura 2.6:

Figure 2.6 Contracapa Flyer



Fonte: Elaborada pela autora, 2019.

A identidade visual na comunicação empresarial passou a ter mais importância com o fortalecimento da tecnologia e das redes sociais, já que antes o foco era a propaganda, destinada apenas ao público externo. Com a necessidade de se construir identidades mais sólidas e corporativas, o público interno foi finalmente inserido de forma relevante com o seu valor e poder de propagar informações positivas ou negativas sobre a empresa que trabalham, e passou a ser valorizado na hora de se planejar a comunicação de forma mais integrada.

Logo esse projeto ganha um propósito de oportunizar experiencia na criação da identidade visual de uma empresa, abrangendo mídias sociais que são muito importantes na qual passa conhecimento agregando positivamente na carreira de design dos alunos uma vivência única.

Logo abaixo verificam a capa do trabalho de design personalizada pela equipe, conforme Figura 2.7.

Figure 2. 7 Contracapa

Nome: ABNER RODRIGUES Nome: ADRIANE RODRIGUES



Nome da empresa: Real Site Segmento: Cria SITE

Fonte: Elaborada pela autora, 2019

O projeto desenvolvido teve a criação mental elaborada por mim e realizada pelo Abner que já trabalhou com o CorelDraw, foi meu primeiro contato com um projeto de design, agregando valores como podemos idealizar e transferir para uma ferramenta suas ideias e perspectivas, permitindo vislumbrar uma sintonia harmoniosa somando a competências qualificadas que permite um resultado gratificante.

3 ACESSIBILIDADE

A acessibilidade no Brasil começou, pelas políticas públicas a partir do ano 2000, de forma simultânea, com a publicação das Leis Federais nº 10.048 e 10.098.

Duas legislações foram estipuladas em dezembro de 2004 pelo decreto nº 5.296, determinando um prazo inaugural de doze meses para que todos os sites eletrônicos e portais da administração pública atravessassem um processo para viabilizar a acessibilidade dos cidadãos com deficiência visual, certificando pleno acesso às informações. Esse prazo era sujeito e prolongando por mais 12 meses (QUEIROZ, 2007). A acessibilidade passou a ser alvo também de diversas leis estaduais e municipais (ENAP, 2007)

A disciplina de acessibilidade que consta na grade do terceiro semestre do Curso Sistemas para internet, foi cursada na segunda metade do ano 2019, no qual foi desenvolvido um projeto com o objetivo de demonstrar uma interface acessível para portadores de deficiências visuais e idosos.

O objetivo principal no desenvolvimento deste projeto foi a criação de uma página web com acessibilidade em contraste e redimensionamento para pessoas portadoras de baixa visão em ambientes virtuais.

3.1 TECNOLOGIAS UTILIZADAS

(hypertext markup language) HTML para o desenvolvimento da página. (cascading style sheets) CSS para a estilização. (Java Script) JS para a criação das funções.

3.2 ACESSIBILIDADE NA WEB

Para Numes (2002) a internet é a forma de solução para diminuir da "lacuna" entre a sociedade e o indivíduo com algumas necessidades especiais, enfatizando os idosos, que podem adquirir algumas limitações no processo de envelhecimento. A chegada da terceira idade na are digital proporciona a manutenção de seus papeis sociais, exercícios de cidadania, independência e autonomia, a entrada a uma sociedade dinâmica e complexa conservando a mente ativa.

Portanto esse público observa a internet como um processo de aprendizagem e inserção na sociedade garantindo um melhor bem-estar assim como qualidade de vida.

Porém os portadores de deficiência visual só poderão ser considerados inclusos digitalmente quando inferir recursos de acessibilidade, não interpretando apenas a permissão para que estes indivíduos interagem atividades como o uso de serviços, informação, produtos, e tecnologias, mas também a inclusão e extensão do uso destes por todos da Sociedades presentes em determinada população (SILVEIRA ET. AL. 2007).

De acordo com o Censo 2010, quase 46 milhões de brasileiros, cerca de 24% da população, declarou ter algum grau de dificuldade em pelo menos uma das habilidades investigadas (enxergar, ouvir, caminhar ou subir degraus), ou possuir deficiência mental / intelectual.

Segundo o gráfico vejamos que 18,8% da população apresentou dificuldade para enxergar; 7,0% tinham dificuldade em se movimentar; e 5,1% possuíam dificuldade para ouvir Conforme Figura 3.1 abaixo:



Figure 3. 1 Gráfico

IBGE educa

Fonte: IBGE, Censo Demográfico 2010

Fonte: IBGE, Censo Demográfico, 2010.

3.3 ESTRUTURA DO TRABALHO

Redimensionamento: O aumento da imagem e do texto permite à pessoa com baixa visão o acesso aos detalhes da página. Para tanto, Kulpa, Teixeira e Silva (2010) lembra da necessidade de ter uma imagem com boa resolução para evitar a perda de informação. Os autores destacam também, a importância de aumentar o espaço entre as letras quando da ampliação da fonte (letras). Isso impede que as letras se sobreponham e percam a legibilidade.

```
function fonte(e) { //função flexível que recebe o evento
direto aqui (e).
let elemento = document.getElementById("teste");
let atual = elemento.style.fontSize;
if(e == 'a') {
  atual = parseInt(atual)+2+'px';//soma o tamanho atual + 2
  }else if (e == 'b') {
    atual = parseInt(atual)-2+'px'; //subtrai - 2 da atual
    } elemento.style.fontSize= atual;}
```

O código acima em JS, demonstra como é feito o redimensionamento em páginas da web com um breve comentário, e a Figura 3.2 mostra essa aplicação no título <h1>Lista de Nomes</h1> conforme pressiona o botão A+ aumenta o tamanho das letras, conforme o código html exposto a seguir:

Temos na Figura 3.2 e 3.3 o antes normal e o depois com o uso da acessibilidade:

Figure 3.2 Red	imensionamento
----------------	----------------

Adriane Silva de Almeida Rodrigues				
France .14-0981230-5896				
.14-0981230-5896				
Year :				
4*				
Mail :				
adrianetouro@gmail.com				
ADICIONAR LISTAR A+ A-	CONTRASTE	NORMAL		
Lista de <mark>Nomes</mark>				
Nome: Adriane Silva de Almeida Rodrigues	Fone:14-098 5896	1230-	Idade: 4*	Email: adrianetouro@gmail.con
Fonte: Elaborado pela autora	a,2019.			
Figure 3.3 Zoom Mail :				
drianetouro@gmail.com				
	10001441			
	NORMAN			
ADICIONAR LISTAR A) A CONTRASTE	NURMAL			

Lista de Nomes

rome, Aunale Sina de Amienda houngues Torie, 114 voor250 2000 haade 4 Einan aunar elderologij hat den

Fonte: Elaborado pela autora,2019.

Contraste: Deixa acessível a identificação dos dados dentro de uma página, e das próprias configuração ou letras dentro de um elemento visual através do contraste vai além da escolha das cores. Antes de incorporar uma imagem a um site, é importante verificar o contraste dela em seu correspondente monocromático, visando a acessibilidade de pessoas com daltonismo. 33 Cores: As cores podem demarcar

áreas dentro de uma página. A aplicação de uma cor no texto que contraste com a coloração do fundo assiste os usuários com baixa visão, desde que a compatibilidade de cores seja adequada às pessoas com daltonismo não fazendo o uso das cores indevidas.

A Figura 3.4 mostras como dá contraste com um fundo preto, porém a cor amarelo da letra para o daltonismo não é válida, eles não têm essa percepção, eles veem no lugar outra cor; mas quem tem baixa visão realça e muito a visualização das palavras e letras.

Forne:							
Year :							
Mail :							
adrianetouro@g	gmail.com						
ADICIONAR	LISTAR	A+	A-	CONTRASTE	NORMAL		
Lista de	Nom	ies					
Nome: Adriane Rodrigues	Silva de Al	meida		Fone:14-098 5896	31230-	Idade: 4*	Email: adrianetouro@gmail.com

Figure 3.4 Contraste

Fonte: Elaborado pela autora,2019.

Na Figura 3.5 abaixo conforme passa o mouse em cima do texto colorido aparece o nome da cor verde (^{UVerde}) fazendo a inclusão com acessibilidade ao daltonismo.

Figure 3.5 Daltonismo



Foi aprendido e utilizado a tag img do HTML, e seus atributos alt e Title. O atributo ALT é utilizado em imagens para especificar um texto alternativo ou substituto a imagem quando ela não é renderizada, mas sua importância vai além disso. Para pessoas portadoras de deficiência visual e que se utilizam de aplicativos que literalmente leem toda a página, ao invés do aplicativo ler que existe uma imagem, ele descreve o que tem na imagem, dando maior compreensão as informações e o Title para dar um título a imagem, sendo utilizados então como atributos de acessibilidade.

Refletir como ação de ranqueamento, a tag img e seus atributos alt e Title. presente na imagem agrega destaque das keywords utilizadas na landing page. Linguagem utilizada pelos robôs dos buscadores para lerem as informações de cada página.

<img src="caminho.png" title="titulo" alt="Descrever a
imagem">

A acessibilidade tem o objetivo de possibilitar a melhor interação e acesso entre os usuários e as tecnologias. Logo o crescimento da web, tem se o crescimento da população com a internet, é interessante que os desenvolvedores, projetistas, programadores e analistas tenham um cuidado além do habitual, observando essa demanda que vem crescendo e criando aplicações web conforme os padrões de acessibilidade, visto que, alguns usuários como idosos, não possuem experiencias e familiaridade para acompanhar o processo da internet.

Dessa forma, uma web acessível concede, a integração de pessoas portadoras de necessidades especiais na sociedade promovendo circunstância iguais para o acesso ao conhecimento, acalento conflito negativos com o uso desses ambientes.

MEU PRIMEIRO BANCO DE DADOS

No quarto semestre, cursado no primeiro semestre de 2020 na disciplina de Banco de Dados, com o professor Alciano Gustavo Genovez de Oliveira desafiou os alunos a desenvolver de forma organizada um projeto EER Diagrama com seus respectivos requisitos através de comando em MYSQL, com o objetivo de aplicar e implementar tornando se realmente um "Banco de Dados", onde executa suas funções de armazenar, receber, manipular os dados.

O intuito da disciplina é fazer uma revisão de modelagem "forma abstrata q o Banco possuirá" verificando se o aluno tem uma boa noção de como fazer um projeto de Banco de Dados, ou seja, Diagrama no qual utilizará todas as informações que o cliente determinou para gerar o projeto. E para isso usará de comandos de consultas, exclusão, manipulação dos dados dentro dele, e trabalhar com o Banco dentro do servidor e programar no back-end, como sugestão.

A escolha dessa disciplina, foi que em um único projeto teria que demonstrar o que aprendemos e fomos capazes de aplicar, ou seja, os quatro ou cinco meses de aulas refletindo no projeto que teriam três semanas para seu desenvolvimento o qual o professor avaliaria o resultado constatando o quanto cada aluno progrediu, pois os projetos eram únicos, individuais e particular de cada um, desde que cumprisse um determinado requisito para ser aprovado e podendo ir mais além.

Em suma contribuindo na parte técnica onde foi testado o desenvolvimento de cada aluno, sua capacidade de escolher um tema e projetar o banco e diagrama, converter esse projeto em algo que seja implementável, ou seja implementar e deixar esse banco em condições de ser conectável ao sistema para que que possa servir para armazenar, manipular, gerenciar os dados de todo um sistema integrado.

A metodologia não teve uma técnica específica, porém um resumo sobre o que foi feito pelo professor regente da disciplina "Alciano":

Revisão sobre modelagem de banco de dados;

• Explicar a diferença entre modelo de banco de dados voltado para programação estruturada e programação orientado a objeto, onde foi trabalhado modelo entidade e relacionamento e o diagrama de classe no intuito de saber a diferença entre quando representar o projeto do banco quando for uma linguagem orientada a objeto e quando for uma linguagem estruturada;

• Entendimento do modelo relacional;

• As linguagens utilizadas no modelo relacional, ou seja, a linguagem de definição de dados, exemplo comando create;

 Linguagem de manipulação de dados como: insert, Select, delete.

 Linguagem transacional ou de transação de dados que é a migração de dados de uma tabela para outra, um select, associar dados entre duas tabelas, fazer uma busca entre duas tabelas.

 A elaboração foi trabalhar com aula teóricas fazendo uso de PDF, slides aplicação de exercícios práticos e desenvolvimento de projeto no segundo bimestre para poder aplicar tudo que foi trabalhado na disciplina do primeiro bimestre.

4.1 **TEMA**

No início do projeto foi oferecido um tema a ser escolhido pelo aluno, cada aluno teria um trabalho diferente do outro contendo no mínimo três entidades, cada entidade com seus atributos de forma coerente, definindo a chave primaria para cada entidade, e as chaves estrangeiras se for o caso, realizando os relacionamentos entre as entidades, e as cardinalidades para cada relacionamento.

No meu caso, escolhi o tema agendamento de sobrancelhas, em que as clientes teriam os horários disponíveis, reagendamento, possível vagas para de emergência, com o horário, dia, ano, cada serviço prestado teria um tempo determinado que ocupava a agenda impossibilitando o reagendamento de outro no mesmo horário.

Foi observado que em vários salões que eu, minhas colegas, e parentes frequentamos, há sempre uma pessoa só na função de agendar e reagendar, solicitando mensagens informando que seu agendamento está chegando, um serviço que ocupa muito tempo de uma pessoa, assim, observei a necessidade de automatizar e desenvolvi um banco para atender a essa demanda na esperança de implementar no mercado, com o auxílio futuro de um sistema back-end.

4.2 MODELO RELACIONAL

As linguagens utilizadas foi o modelo relacional, través do comando MYSQL. Aplicando os relacionamentos entre as entidades, e as cardinalidades para cada relacionamento, tem-se o banco implementado a Figura 4.1 abaixo compete todos os itens solicitados pelo professor, conforme a imagem do EER Diagrama.







Para obter esse modelo de Banco, vejamos alguns comandos sendo aplicado para formação do Banco e das tabelas com suas colunas.

CREATE DATABASE 'meuteste', criou o Banco de dados "meuteste" dando origem a implantação do projeto, com suas respectivamente entidades.

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `meuteste`.`atendimento` onde terá seus status, e se o atendimento foi realizado com sucesso, ou parcial "reagendado para semana que vem".

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `meuteste`.`cadastro, onde tem o nome, endereço, telefone, cpf.

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `meuteste`.`agenda`, onde agenda os horários, data.

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `meuteste`.`servico`,o nome do serviço prestado, e valores.

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `meuteste`.`pagamento`. valor de cada item, valor total número de parcelas.

A partir do banco criado, começa o armazenamento e a manipulação dos dados, tornando-se realmente um Banco de Dados. Para inserir os dados faz se uso da linguagem de manipulação de dados como: INSERT, SELECT, DELETE, entre outros, como a migração de dados de uma tabela para outra, um SELECT, UPDATE associar dados entre duas tabelas, fazer uma busca na tabela ou entre duas tabelas.

O Banco foi trabalhado no MySQL Workkbench, conforme Figura 4.2 abaixo.

Figure 4.2 MySQL



Fonte: Elaborada pela autora.2020.

Por tanto tudo que foi trabalhado, constatou como primeira experiência em banco de dados contribuindo de forma excelente na minha formação.

5 PLANO DE NEGÓCIO.

No segundo semestre do ano de 2020, na disciplina de Negócios E Marketing E Eletrônicos, foi feito um trabalho sobre como manter uma empresa no mercado nos dias de hoje, para isso seria preciso uma empresa que disponibilizasse os dados, para fins de "verificar como ela está no mercado e como fazer para lucrar mais", pois esse era o tema do trabalho.

Para esta atividade foi utilizado um estudo de caso de uma pizzaria na qual um pizzaiolo teve a responsabilidade de passar as informações necessária para o desenvolvimento.

Dentre as questões que foram elaboradas é possível citar Salário, percentual de lucro, como ele calculou os custos, valor de aluguel, profissionais de limpeza, água luz, contador, internet, informações necessárias para fazer o balaço financeiro, balaço de mercadoria, balaço das pessoas ali empregadas.

Foi verificado divergências em relação ao modelo do Sebrae no qual o professor exemplificou como base, dentre outros artigos de pesquisas, aulas sobre o assunto. Esse é o modelo do SEBRAE que usamos conforme figura 5.1 abaixo.





Empresas de Minas Gerais Fonte: SABRAE, Desde1972.

Foi apresentado uma proposta de ajuste a vários itens, exemplo o financeiro, ele trabalhava em casa e não computava aluguel, água, luz, internet, produto de limpeza entre outros; sobre o produto não é só calcular o que você gasta com matéria prima, faltava colocar o custo da porcentagem do financeiro que cabe ao produto, essa foi uma etapa do trabalho. Conforme Figura 5.2 abaixo uma ferramenta muito usada no mercado de trabalho.



Fonte: SA, Desde1972.

Os preços foram ajustados de acordo com o método análise de mercado tendo ciência que tudo estava computado desde que vendesse um valor específico por dia ou por semana, assim sendo poderiam verificar o saldo em seu estado atual. E contava com o "Diferencial" da própria pizza por ser totalmente artesanal.

Com essa etapa concluída, o empenho se voltou para o marketing da empresa, sim ele tinha, porém, que poderia ser melhorado e sem custo, pois a intenção era fazer acontecer. Ele já tinha uma identidade, Pizza Holandesa Gourmet artesanal. Conforme Figura 5.3 abaixo.



Figure 5.3 Identidade

Fonte: Pizza Holandesa Gourmet, Serviço Delivery, Desde2018.

5.1 PROPOSTA DE MARKETING:

TIK-TOK: totalmente gratuito: indicando um vídeo dando dicas e maneiras de preparo, onde o cliente mais seletivo terá a visão de como exatamente foi o processo

de fabricação e ingredientes usados, maneira como usou e a quantidade, será descrita a paixão ao fazer uma Pizza Holandesa Gourmet artesanal.

O intuito de esclarecer a qualidade e a Arte de uma Pizza Holandesa Gourmet é o foco do uso da ferramenta TIK-TOK, sensibilizando e atingindo a imaginação do paladar do público-alvo com essa Arte gastronômica.

Google Ads: é uma ferramenta remunerada. O ponto chave para criar um público local, e direcionar para quem quer comprar o seu produto, mostrar os pontos fortes da sua empresa e seus diferenciais, a ferramenta em si hoje é considerada a melhor que qualquer outra já que ela não anuncia para todos da região sobre o seu produto e sim para todos que estão interessados em seu produto aumentando exponencialmente o poder de venda e captação de público.

Sobre o E-mail marketing/Whatsapp business incentiva-se o cadastro de email/Whatsapp oferecendo um cupom de desconto quando cadastrado, com a validade de uso somente terças-feiras a quintas-feiras de qualquer semana de um mês, incentivando a venda semanal (ponto fraco objetivo a ser sanado).

Como estava entrando na época de pandemia a "covid-19", não foi incentivado a abrir para o público, o serviço Delivery que ele estava usando continuou e teve sucesso, pois no mercado era a opção mais plausível do momento.

Tudo tem que ser minuciosamente calculado e computado, caso contrário você caminha em direção oposta, por maior que for o montante que entra é ele que paga a todos e a tudo.

Desta forma ficou claro que "não saber calcular tudo que está relacionado ao produto" é uns dos motivos que levam a empresa a falência.

A experiência que o grupo obtivera, não ter horário fixo, refazer os cálculos cada vez que a matéria prima sobe de preço, saber se convém repassar o preço, não saber se vai entrar (\$) (pedidos) o que você espera, até se consolidar no mercado, é um tempo que só a paixão e acreditar que vai dar certo, que te mantém, além de todo o conceito, pesquisas cursos, de se manter no mercado.

O diferencial do seu produto agrega segurança ao cliente e por isso na dúvida você é escolhido.

Com base no que foi exposto, a Figura 5.4 abaixo retrata a taxa de porcentagem das empresas sobreviventes no país.



F	Home	Notícias	Sala de imprensa	Comunicados	Minuto IBGE	Lentes.doc	Próx
---	------	----------	------------------	-------------	-------------	------------	------

Demografia das empresas

Com taxa de sobrevivência de 84,1%, país tem saldo negativo de empresas em 2018

Editoria: Estatísticas Econômicas | Alerrandre Barros | Arte: Helena Pontes 22/10/2020 10h00 | Última Atualização: 26/10/2020 15h55

Fonte: IBGE, 2020.

Portanto existem ferramentas a disposição dos empreendedores para aperfeiçoar e ampliar seus conhecimentos, de forma a evitar prejuízos financeiros e psicológicos permitindo que ele se estabeleça no mercado de trabalho com apoio e segurança que precisa.

Ø

6 FRAMEWORK FLUTTER E LINGUAGEM DART

No primeiro semestre do ano de 2021, na disciplina de Desenvolvimento para Dispositivo Moveis II, foi realizado um trabalho sobre Flutter, um framework que permitir criar aplicações multiplataforma: para dispositivos móveis (Android e iOS), web, desktop, a partir de um mesmo código.

O Flutter é um framework com potencialidade para criar aplicação 2D diretamente em uma área de desenho, conhecido como Canvas para mobile (Dispositivo móvel), ou seja, é um (Kit de Desenvolvimento de Software.) SDK tratase um conjunto de ferramentas e programas utilizados por desenvolvedores como base para construir algo de acordo com a sua necessidade. Atua de forma semelhante a uma engine (motor) de jogos com uso de OpenGL que renderiza os elementos de um aplicativo, denominados de Widgets – cuja pronúncia em inglês é: "ui-djétis" – dentro do Canvas. Assim torna-se viável a execução de um mesmo aplicativo, seja em Android e/ou iOS. Essa solução também permite executar animações em até 120 fps (frames por segundo).

Esse trabalho apresenta uma pequena aplicação para dispositivo móvel, navegar nas páginas para que haja uma interação entre elas, através de um mecanismo conhecido como rotas, com o uso do framework Flutter da Google que usa a linguagem Dart (Dartlang).

Esse framework disponibiliza um conjunto vasto de Widgets que é uma palavrachave para o Flutter. Nessa ocasião de verifica-se que a criação de uma aplicação gira sempre em torno dele, uma árvore de widgets, isto é, sendo elementos: alguns visuais e outros não-visuais, mas considerados, e são todos agrupados ou agregados uns dentro dos outros para criar as aplicações ao estilo Flutter.

Widgets são em sua maioria, elementos de Interface de Usuário – designado em inglês de User Interface (UI), como exemplo tem-se: labels, buttons, tabs, espaço para a criação de textos, espaço invisíveis como colunas para organizar os layouts de estrutura da aplicação, cujo nome em inglês é: Scaffold.

Dessa forma, Flutter é concebido para permitir a criação de UIs para seus aplicativos, que são construídos com base nos widgets, que são similares a componentes e possibilitam o reuso de código em outros aplicativos. Os Widgets são divididos em dois grandes grupos: StatelessWidget e StatefulWidget.

Os widgets que não mudam suas características com o seu estado durante a execução de um aplicativo são conhecidos como StatelessWidget. Como exemplo, um texto, uma imagem etc.

Já os widgets cujas características são alteradas pelo estado quando da execução de um aplicativo, são chamados de StatefulWidget. Como, por exemplo, um botão que executa uma lógica da aplicação através das suas propriedades como: onLongPress, onPressed, onDoubleTap, onTap etc.

Dart, por sua vez, é uma linguagem de programação não apenas para flutter, porque é um framework que usa o Dart, mas permite entre outras coisas adicionar a lógica a aplicação.

Permite criar apps para Android e IOS a partir do mesmo código, assim cria o mesmo projeto com o mesmo código e depois poder exportar a aplicação para o código nativo.

Tem ferramenta para criar e publicar as aplicações e elas são publicadas com códigos nativo.

Importante destacar que o desenvolvimento nativo do Android e do Flutter são completamente diferentes. Embora Flutter e Android são desenvolvidos pela Google, a arquitetura técnica de ambas as plataformas são completamente diferentes. Flutter usa a linguagem de programação chamada Dart, enquanto as linguagens Java e/ou Kotlin são usadas para o desenvolvimento nativo do Android.

De acordo com o site oficial do Flutter: "O Flutter é o SDK do aplicativo móvel do Google para criar interfaces nativas de alta qualidade no iOS e Android em tempo recorde. O Flutter trabalha com o código existente, é usado por desenvolvedores e organizações em todo o mundo e é gratuito e de código aberto".

Flutter oferece uma estrutura de desenvolvimento de aplicativos móveis de código aberto criada pelo Google. É usado para desenvolver aplicativos para Android e iOS, além de ser o principal método de criação de aplicativos para o Google Fuchsia.

Google Fuchsia é um sistema operacional atualmente sendo desenvolvido pelo Google. Ao contrário de sistemas operacionais anteriores desenvolvidos pelo Google, como o Chrome OS e o Android, que são baseados no kernel Linux, Fuchsia é baseado em um novo microkernel chamado Zircon (o nome anterior era Magenta), derivado do Little Kernel, que foi destinado para sistemas embarcados e é principalmente escrito em C. Fuchsia foi projetado para ser executado em uma infinidade de dispositivos, incluindo telefones celulares e computadores pessoais. Uma aplicação de Flutter é um conjunto de Widgets onde se encontra todos os elementos que compões aplicação, conforme a Figura abaixo 6.1.



Figure 6.1 Arquitetura

Usam a mesma base de código, e cria tanto para iOS como para Android, cada um com suas especificações porque o Flutter contém um conjunto de instrumentos que através do código criado cria o código raiz dos demais. Figura 6.2 representa o Android, as tags de fechamento representam o código e o iOS para ilustrar o que foi relatado.

Figure 6.2 Android



Fonte: Elaborada pela autora, 2021

Fonte: Elaborada pela autora, 2021



Fonte: Elaborada pela autora, 2021

Figure 6. 4 IOS



Fonte: Elaborada pela autora, 2021

O SDK contém um conjunto vasto de widgets prontos para uso, é evidente que existe a possibilidade de criarmos os nossos próprios widgets, porém os existem é mais que os suficientes para começar avançar com o desenvolvimento. O SDK tem ferramentas para compilar os projetos para códigos nativos.

Usa a linguagem Dart – linguagem focada do frontend e UI dev, ou seja, focada fundamentalmente na construção do layout para aplicações. Conforme visto na Figura 6.5 para ilustrar sobre o assunto.



Figure 6.5 Frontend

Fonte: Elaborada pela autora, 2021

O Dart é a linguagem de programação desenvolvida pela google, orientada a objetos e fortemente tipificada, ou seja, suas variáveis têm tipo bem definidos, pode ser String, boolean, inteiro...;

Tem uma mistura de conceitos de Java, JavaScript, e C#, porém não é necessário ter um conhecimento aprofundado dessas linguagens para poder avançar no desenvolvimento;

Em uma aplicação Flutter toda UI (user interface) é construído em código;

Não existe um editor visual com o mecanismo drag & drop de Widgets; tudo é criado em código, mas de forma muito prática e Sempre programar os widgets (elemento pai) dentro de outros widgets (elemento(s) filho(s)).

A imagem ilustrada pela figura 6.6 exemplifica o processo de criação para uma aplicação Flutter com seus widgets.

Figure 6.6 Aplicação Flutter



Fonte: Elaborada pela autora, 2021

Na compilação para as plataformas, o aspecto visual não é alterado, por exemplo, um botão não fica diferente no Android e no iOS, o Flutter faz o controle completo de todos os pixels da aplicação na transição onde gera o código nativo.

O Flutter tem sua apresentação visual consolidada que não vai ser alterada, e está em constante atualização. A Figura 6.7 abaixo mostra a logo do flutter nos dispositivos.



Fonte: Flutter, 2021.

Conhecendo a história do aplicativo, a tela a seguir é da área de trabalho do aplicativo, conforme a Figura 6.8 abaixo representada.

Figure 6. 8 Area de Trabalho



Fonte: Elaborada pela autora, 2021

Continuando é iniciado a partir da tela de Apresentação do App, conhecida como SplashScreen que leva um tempo determinado (em torno de 3 a 5 segundos ou mais, pois é o desenvolvedor que determina esse tempo) para carregar a tela de Entrada do aplicativo, a Figura 6.9 abaixo demonstra o relato.



Figure 6. 9 SplashScreen

Fonte: Elaborada pela autora, 2021

Na sequência, a tela de Login aguarda que seja informado os dados de um usuário e uma senha para entrar no aplicativo. Caso os dados do usuário e a senha estejam corretos o aplicativo é direcionado para a tela Principal, conforme as telas da Figura 6.10 mostra abaixo.



Figure 6. 10 Tela de Login

Fonte: Elaborada pela autora, 2021

Caso contrário, será informado que os dados (do usuário e da senha) estão incorretos, através de uma janela modal (cuja mensagem é: "Dados de usuário e senha estão incorretos!!!"). Geralmente essa janela modal é um showDialog conforme feito no aplicativo do applogin em aulas com o professor Alex Batista, conforme Figura 6.11 para demonstração ilustrativa.



Fonte: Elaborada pela autora, 2021

É na tela Principal que estão todos os botões que acessam cada semestre do curso do aluno (do primeiro ao sexto semestre), e contém o botão para sair do aplicativo e o Logoff. Conforme Figura 6.12 abaixo.





Quarto, para cada botão de semestre acionado, uma nova página desse semestre é aberta com nome do semestre na barra de título do appBar e um botão Voltar no corpo de cada página de semestre. Ao clicar no botão Voltar de cada página de semestre ou clicar na seta superior esquerda de voltar (chamada de "Up Navigation") que também está na appBar, é feito um redirecionamento para a página da tela Principal. Conforme Figura 6.13 abaixo.



Figure 6. 13 Semestres

Fonte: Elaborada pela autora, 2021

Ele muda de tela sucessivamente entre os semestres, conforme solicitado manualmente pelo usuário.

Portanto a alta produtividade do uso do Flutter que vem de uma plataforma cruzada, permitindo o uso da mesma base de códigos para sistemas Android, iOS, Desktop ou Web, o flutter faz todo o trabalho para você, com isso o desenvolvedor ganha tempo e consegue ampliar o trabalho, tornando-o mais eficiente além de ser o principal método de criação de aplicativos para o Google Fuchsia.

7 MANUAL DE NAVEGAÇÃO DO USUÁRIO

Figure 7. 1 Capa



Fonte: Elaborada pela autora, 2021

Neste capítulo serão apresentadas as principais instruções de navegação do portfólio digital ao usuário, por tanto será exemplificado sua utilização através de imagens, para, não só ilustrá-lo, como ajudar na compreensão da funcionalidade do site.

O site foi construído com um Material Design criado e projetado pela Gloogle, podemos dizer que corresponde uma linguagem de design que mistura os princípios clássicos do design com a inovação e tecnologia.

O principal objetivo da Google é desenvolver um sistema de design que possibilite uma experiência unificada do usuário em todos os seus produtos, no contexto de qualquer plataforma, o potencializou a escolha do framework Materialize. Sua estrutura incorpora componentes e animações que fornecem mais feedback aos usuários.

Dessa forma, podemos dizer que o Materialize é uma estrutura de front-end responsiva moderna para tornar o desenvolvimento de sites e sistemas online muito mais dinâmicos e fácil, que ajudam muito no desenvolvimento de projetos diversos. Snapshot a foto de capa aqui colocada.

7.1 MENU

A barra de menu contém Links alinhado à direita, clicável, que percorre a pagina com o sistema de rolagem vertical de acordo com o selecionado. Caso escolha experiencia a pagina será rolada até a opçãp escolhida, a Figrara 7.2 representa essa informação.

Figure 7. 2 Menu

SOBRE MIM	CONHECIMENTOS	Portfólio	CONTATO	EXPERIÊNCIA	Fatec
Fonte: Elaborada	a pela autora, 2021				

7.2 CILCULO DE ROLAGEM

Para voltar ao topo da pagina, ou seja, no menu, clicar no cilculo vermelho com a seta em direção ao topo, no canto inferior a direita.

Figure 7.3 Círculo

Fonte: Elaborada pela autora, 2021

Ao clicar te levará de volta ao topo facilitando sua navegação caso queira escolha outra opção e navegue novamente.

7.3 MENU SANDUÍCHE

Esse é o menu sanduíche fechado do Portfólio Digital, quando clicar nele abre varias opções para navegação, conforme Figura 7.4 abaixo.



Fonte: Elaborada pela autora, 2021

Clicando no menu Sanduíche abre os links de navegação, escolha uma opção para percorrer a pagina web, conforme Figura 7.5, demostrativa abaixo..

Figure 7.5 Opção

Sobre mim	
Conhecimentos	
Portfólio	All the Content
Contato	
Experiência	SAGEM

Fonte: Elaborada pela Autora, 2021

Sobre mim Conhecimentos **DS PRÁTICOS** Portfólio **IICOS** Contato Experiência Básicos bs ÓLIO

Após escolher a pagina de navegação, supanhamos que escolha

conhecimentos, ficará como a imagem abaixo, na Figura 7.6.

Figure 7.6 Opção Escolhida

Fonte: Elaborada pela Autora, 2021

Agora toque na pagina escolhida e fechará o menu, mostrando a pagina de navegação escolhida, conforme a Figura 7.7 para ilustrar e ajudar na compreensão dele.



7.4 SOBRE MIM

Sobre mim: Conta um pouco sobre a autora, relatando seu nome a facudade cursada, curso, estágio, contem uma foto dela, e informações adicionais sobre outros trabalhos e experiencias. e o sistema de rolagem está na parte inferior a direita para auxiliar caso queira volta ao topo da pagina de navegação, conforme Figura 7.8 abaixo.

Figure 7. 8 Sobre Mim



7.5 CARROCEL

Esse é o carrocel de imagem sobre os conhecimentos práticos academicos, clicando na imagem a direita, ele roda como um carrocel e exibe todas as imagens conforme for clicando, e se clicar na imagem a esquerda ele vai rodar a esquerda expondo todas as imagens conforme for clicando, conforme Figura 7.9 abaixo.

Figure 7.9 Carrossel



Fonte: Elaborada pela Autora, 2021

Descrição do modal, da Figura 7.11 contem tres numeros, o numero 1 está na foto ao clicar nela, ela abre em tela cheia, e clicando novamente volta a posição anterior. Conforme Figura 7.10 logo abaixo para demosntração.



Fonte: Elaborada pela Autora, 2021

A Figura 7.11 Modal Versão, contem tres numeros, para facilitar a interpretação na descrição do mesmo.



Figure 7 11 Modal Versão

Fonte: Elaborada pela Autora, 2021

O número 2 está no círculo com o sinal de mais (+) na Figura 7.11 Modal Versão, clicando nele sobe um cartão preenchido de acordo com o capitulo da descrição. Conforme mostra a Figura 7.12 Interior do modal.

```
Figure 7.12 Interior do Modal
```

```
Empresa Real Sitios
                             ×
  >Colocamos
                  e m
                        pauta,
segmento da empresa, criação
da logo,
          as
             cores
                   principais
que dariam vida a indentidade
a empresa.
Foi
     usado papel timbrado,
capa para Facebook, flyer de
   vincos, cartão
2
                   de
                        visita.
panfletos
              conforme
                             а
necessidade vislumbrada
                          pelo
VISTAR CAPITULO II
```

O número 3 é uma barra na parte inferior que contem um convite, visitar o capitulo II, ao clicar nele te redicionara a outra pagina onde está o capitulo citado completo com suas imagens e desenvolvimento.

Figure 7.13 Interior do Modal mostra um titulo que clicando nele vai fechar a pagina voltando a pagina anterior. Ainda no Figure 7.14 Interior do Modal, encontra um texto descritivo do capitulo referenciado para informar ao usuário sobre o desenvolvimento do projeto com suas tecnologias metodos desenvolvimento.

No lado direito da pagina encontra-se um X que ao ser clicado fechara a pagina voltando a pagina anterior conforme a imagem acima. Figure 7.15 Interior do Modal

Fonte: Elaborada pela Autora, 2021

7.7 EXPERIÊNCIAS

A Figura 7.13 Vídeo, clicando na seta no círculo branco ao centro do vídeo irá ativar o vídeo permitindo assistir, a seguir tem outro vídeo, para exemplificar coloquei a imagem abaixo.



Fonte: Elaborada pela Autora, 2021

Na sequência foi usado um componente parallax, paralaxe e a diferença na posição aparente de um texto em relação a um plano de fundo, causando um efeito animado de interação enquanto o usuário lê a página de experiencias que tive no decorre do curso com o auxílio da barra de rolagem, logo abaixo tem uma imagem demonstrativa, a Figura 7.14.

Figure 7.17 Texto e Imagem

SITE OFICIAL E LÍDER EM HOSPEDAGEM DE SITES

Em virtude da visita à locaweb em Marilia, notou se que o objetivo foi mostrar o funcionamento da empresa e sobre os novos nichos de contratações. As palestras foram redigidas pelos diretores objetivando as novas tecnologias do mercado digital.



HACKATHON Óleo Amigo. Fonte: Elaborada pela Autora, 2021

7.7 CONTATO

Figure 7.18 Contato





A Figura 7.15 acima está sendo descrita abaixo:

Currículo=> clicando nele te direcionara a autra pagina, que abrira em tela cheia o curriculo com a opção de baixar.

Facebook => clicando nele te direcionara para o meu Fecebook.

Instragram => clicando nele te direcionara paqra o meu Intagram.

Whasapp => clicando no icone dele te direcionara ao Whasapp.

CONCLUSÃO

No decorrer do curso, foi feito a construção de vários projetos, ficando a escolha do aluno o que incluir no seu portfólio digital, que será atualizado periodicamente Desta forma, os alunos têm mais oportunidades para mostrar o que sabem fazer, e que cada professor deixe de ser o "único avaliador" dos trabalhos, tendo como aliada no futuro próximo a rede social.

Os alunos são incentivados a desenvolver sua afinidade na identificação dos seus pontos fortes e fracos e na superação das suas dificuldades, segundo Saeed, Tahir e Latif (2018) que referem no seu estudo, o uso do portfólio para uma avaliação eficaz, pois reforça as capacidades de autoavaliação e, dessa forma, ajuda os alunos a serem mais críticos e conscientes no desenvolvendo e catalogação dos seus talentos.

Entretanto os alunos foram motivados a investir em seus conhecimentos, e, expondo-os nas redes sociais. Durante esse período de realização os alunos foram levados a rever seus conceitos e resultados e tecnologia utilizadas refletindo o quanto aprenderam

Sendo assim outra experiencia vantajosa foram as aulas presenciais on-line que permitiram, que fossem gravadas, a qual obtiveram inúmeros benefícios tais como: poder rever as aulas e até mesmo um contato síncrono com o professor, entretanto caso não conseguissem acompanhar ou comentar um código, ou o mesmo, não rodar, teria como rever e "retificar", cada qual em seu tempo, dando continuidade no processo de aprendizagem.

Em suma podemos concluir que esse procedimento permitiu o nivelamento de todas as aulas oferecidas aos alunos, obtendo bons resultados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acessibilidade na Web: Boas práticas para construir sites e aplicações acessíveis por Reinaldo Ferraz (Autor) Formato: e Book Kindle (Ferraz, 2020).

ADOBE PRESS. Adobe InDesign CS5 - classroom in a book:Guia de treinamento oficial. Trad.Tortello, Joao Eduardo Nobrega. São Paulo: Bookman, 2011.

CAMPOS, F. R. Robótica educacional no Brasil: questões em aberto, desafios e perspectivas futuras. Revista Ibero-americana de Estudos em Educação, Araraquara, v. 12, n. 4, p. 2108-2121, 2017.

CARRAMENHA, Bruno; CAPPELLANO, Thatiana; MANSI, Viviane. Comunicação com empregados: a comunicação interna sem fronteiras. Jundiaí, InHouse, 2013.

Edição Português por Maurício Samy Silva (Autor) (Samy,2021)

Flutter Widgets: StatelessWidget e StatefulWidget: https://www.devmedia.com.br/flutter-widgets-statelesswidget-e-statefulwidget/40704

Flutter: https://phixies.com.br/tecnologias/flutter/

Guia de Flutter: <u>https://www.devmedia.com.br/guia/flutter/40713</u>

GOMES, Nilma Lino. Indagações sobre currículo: diversidade e currículo. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica,2007. Disponível em: < <u>http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/indag4.pdf</u>>. Acesso em 18 de março de 2015

Google Fuchsia: https://pt.wikipedia.org/wiki/Google_Fuchsia

(https://neilpatel.com/br/blog/o-que-e-portfolio

IBGE - Percentual da População portadoras de deficiência. Disponível em: Acesso em: 07 maio 2012. Kulpa, C.C.; Teixeira, F.G.; Silva R.P. Um modelo de cores na usabilidade das interfaces computacionais para os deficientes de baixa visão. In: Design & Tecnologia. Vol.1, n.1, p. 66-78. 2010.

LIMA, Pollyane; RITTO, Cecília. A nova família brasileira. Veja. Disponível em: < http://veja.abril.com.br/noticia/brasil/a-nova-familia-brasileira-ibge>. Acesso em 18 de março de 2015

MOZOTA, Brigitte Borja. Gestão do design: usando o design para construir valor de marca e inovação. Porto Alegre, Bookman, 2009.

NUNES, S. S. A. acessibilidade na internet no contexto da sociedade da informação. Porto: Universidade do Porto, 2002.29

(Patel, 2020).

https://neilpatel.com/br/blog/tendencias-de-marketing-para-2020/

React - Aprenda Praticando: Desenvolva Aplicações web Reais com uso da Biblioteca React e de Seus Módulos Auxiliares (Português– 11 janeiro 2021

SABRAE, Serviço de Apoio às Micro e Pequenas empresas, Desde1972.

Saeed, M., Tahir, H. & Latif, I. (2018). Teacher's Perceptions About the Use os Classroom Assessment Techniques in Elementar and Secondary School. Bulletin of Education Research, Volume 40, nº 1 (pp.115-130).