



**Curso Técnico em Informática para Internet
6WA**

**Julia de Araujo Meinberg Prado
Maria Fernanda Coelho Godoi
Pedro Henrique Gonçalves
Pedro Henrique Maldanis Moraes Jacometti Pinheiro**

MyTeach

**São José dos Campos – SP
2019**

**Julia de Araujo Meinberg Prado
Maria Fernanda Coelho Godoi
Pedro Henrique Gonçalves
Pedro Henrique Maldanis Moraes Jacometti Pinheiro**

MyTeach

Projeto apresentado como exigência para avaliação final do Trabalho Interdisciplinar do Curso Técnico em Informática para Internet da ETEP.

ORIENTADOR: Adilson Pereira de Oliveira

São José dos Campos – SP

2019

**Julia de Araujo Prado Meinberg
Maria Fernanda Coelho Godoi
Pedro Henrique Gonçalves
Pedro Henrique Maldanis Moraes Jacometti Pinheiro**

MyTeach

DATA: ____/____/____

RESULTADO: _____

BANCA EXAMINADORA

Adilson Pereira Oliveira

ETEP

Assinatura: _____

Ana Paula Fugarra

ETEP

Assinatura: _____

Dedicamos este projeto aos nossos professores que sempre estiveram nos auxiliaram ao longo do ano; aos familiares dos integrantes que colaboraram com o desenvolvimento e ao colégio por conceder o acesso aos softwares necessários.

AGRADECIMENTOS

Gratulamos a todos nossos mestres, sendo eles professores e pais, por toda ajuda, compreensão e gastos para contribuição de nosso aprendizado que concluíram na ultimação de nosso trabalho de conclusão de curso. Reconhecemos também o esforço de todos os funcionários de nossa instituição de ensino - Escola Técnica Everaldo Passos - desde a coordenação para organização de nossas aulas e disciplinas, até aos zeladores que mantiveram nossos ambientes com total finura e zelo.

RESUMO

O MyTeach é uma plataforma que disponibiliza cursos online na troca de moedas digitais – π JM's – onde o consumidor consegue ter retorno de algumas moedas - π JModel Return- para poder investir em outros cursos de nosso site. Ele foi pensado em atender a necessidade de atualização das informações para o mercado de trabalho ou nos estudos. Seu desenvolvimento contribui no aprendizado e na vida econômica de nossos usuários pois comprando ele ganha mais que o curso, ganha também moedas, isso tudo sem sair de casa para estudar.

Palavras Chave: Ensino. Economia. Conforto.

ABSTRACT

MyTeach is a platform that offers online courses on digital currency trading - π JM's - where consumers can get some currencies - π JModel Return - to invest in other courses on our site. It was designed to meet the need to update information for the job market or in studies. Its development contributes to the learning and economic life of our users because buying it earns more than the course, also earns coins, all without leaving home to study.

Keywords:Teaching.Economy.Comfort

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Illustrator.....	15
Figura 2 - Photoshop.....	15
Figura 3 - Android Studio.....	16
Figura 4 - Banco de Dados	16
Figura 5 - MySQL.....	17
Figura 6 - Blender	17
Figura 7 - Brootstrap.....	18
Figura 8 - HTML.....	19
Figura 9 - CSS.....	19
Figura 10 - Java Script.....	20
Figura 11 - JQuery.....	21
Figura 12 - CorelDraw	21
Figura 13 – Flash	22
Figura 14 - Excel.....	22
Figura 15 - Word.....	23
Figura 16 - TinyMCE	23
Figura 17 - Visual Studio	24
Figura 18 - ASP.NET.....	24
Figura 19 - Diagrama Aplicativo Aluno	26
Figura 20 - Diagrama Aplicativo Professor	26
Figura 21 - Tela Cadastros INICIO	27
Figura 22 - Tela Cadastro Aluno INICIO	27
Figura 23 - Tela Cadastro Professor INICIO	28
Figura 24 - Tela Criar Senha INICIO	29
Figura 25 - Tela Contato INICIO.....	29
Figura 26 - Tela Cursos INICIO	30
Figura 27 - Tela Esqueci Minha Senha INICIO.....	30
Figura 28 - Tela Home INICIO	31
Figura 29 - Tela Login INICIO.....	31
Figura 30 - Tela Moeda INICIO	32
Figura 31 - Tela Quem Somos INICIO	32
Figura 32 - Tela Termo INICIO	33
Figura 33 - Tela Ver Mais Curso INICIO.....	33
Figura 34 - Tela Resposta Secreta	34
Figura 35 - Tela Auditoria ADM	35
Figura 36 - Tela Cadastro ADM.....	35
Figura 37 - Tela Cursos ADM	36
Figura 38 - Financeiro ADM	37
Figura 39 - Home ADM	37
Figura 40 - Minha conta ADM	38
Figura 41 - Tela QRcode ADM	38
Figura 42 - Tela Ver Mais Curso ADM	39
Figura 43 - Tela Ver Mais Professor ADM.....	39
Figura 44 - Tela Comprar ALUNO	40
Figura 45 - Tela Cursos ALUNO	40
Figura 46 - Tela Home ALUNO	41
Figura 47 - Tela Meus Cursos ALUNO	41
Figura 48 - Tela Minha Conta ALUNO	42

Figura 49 - Tela Ver Mais Curso ALUNO	42
Figura 50 - Tela ΠJm ALUNO	43
Figura 51 - Tela Minha Conta INST	43
Figura 52 - Tela Adicionar Curso INST	44
Figura 53 - Tela Meus Cursos INST	44
Figura 54 - Tela Meus Pagamentos INST	45
Figura 55 - Login MyTeach	45
Figura 56 - QRcode MyTeach.....	46
Figura 57 - Login iTeach.....	46
Figura 58 - Informações iTeach.....	47
Figura 59 - Autenticação do usuário.....	47
Figura 60 - Recaptha.....	48
Figura 61 - Criptografia	48
Figura 62 - QRcode	49
Figura 63 - MER	50
Figura 64 - Produto.....	56
Figura 65 - Campanha	57
Figura 66 - Missão	58
Figura 67 - Visão.....	58
Figura 68 - Valores	58
Figura 69 - SWOT.....	59
Figura 70 - EAP.....	62
Figura 71 - Análise de Custo.....	62
Figura 72 - Análise de Risco	63

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Pagamento_prof.....	50
Tabela 2 - Professor	51
Tabela 3 - Usuário	51
Tabela 4 - Carteira.....	52
Tabela 5 - ADM	53
Tabela 6 - Categoria.....	54
Tabela 7 - Curso	54
Tabela 8 - Compra.....	55

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	15
2.1	ADOBE ILLUSTRATOR.....	15
2.2	ADOBE PHOTOSHOP	15
2.3	ANDROID STUDIO	16
2.4	BANCO DE DADOS	16
2.5	MySQL	17
2.6	BLENDER.....	17
2.7	BROOTSTRAP	18
2.7.1	Componentes HTML	19
2.7.2	Componentes CSS	19
2.7.3	Componentes JAVA	20
2.7.4	Componentes JQuery	21
2.8	CORELDRAW.....	21
2.9	FLASH.....	22
2.10	MICROSOFT EXCEL.....	22
2.11	MICROSOFT WORD	23
2.12	TINYMCE	23
2.13	VISUAL STUDIO	24
2.13.1	Asp.net.....	24
3	MYTEACH.....	25
3.1	OBJETIVOS	25
3.1.1	Objetivo Geral.....	25
3.1.2	Objetivos Específicos	25
3.2	DESCRIÇÃO DO SISTEMA	26
3.2.1	Diagrama de Módulos	26
3.2.1.1	Diagrama Do Módulo Site	26
3.2.1.2	Diagrama Dos Módulos Android	26
3.3	Especificações dos sistemas	27
3.3.1	Especificações Do Site	27
3.3.1.1	Páginas iniciais	27
3.3.1.1.1	Cadastro	27
3.3.1.1.2	Cadastro do Aluno	27
3.3.1.1.1	Cadastro do Professor.....	28
3.3.1.1.2	Criar uma nova senha	29
3.3.1.1.1	Contato.....	29
3.3.1.1.2	Cursos	30
3.3.1.1.1	Esqueci minha senha	30
3.3.1.1.1	Home	31
3.3.1.1.1	Login.....	31
3.3.1.1.1	Moeda	32
3.3.1.1.2	Quem somos.....	32
3.3.1.1.1	Termo.....	33
3.3.1.1.1	Ver Mais Curso	33
3.3.1.1.2	Resposta Secreta	34
3.3.1.2	ADM.....	35
3.3.1.2.1	Auditoria.....	35
3.3.1.2.2	Cadastro ADM	35
3.3.1.2.3	Cursos ADM	36

3.3.1.2.4	Financeiro	37
3.3.1.2.5	Home	37
3.3.1.2.6	Minha conta	38
3.3.1.2.7	QR code	38
3.3.1.2.8	Ver mais curso	39
3.3.1.2.9	Ver mais professor	39
3.3.1.3	Aluno	40
3.3.1.3.1	Comprar	40
3.3.1.3.2	Cursos	40
3.3.1.3.1	Home	41
3.3.1.3.2	Meus Cursos	41
3.3.1.3.3	Minha Conta	42
3.3.1.3.4	Ver mais curso	42
3.3.1.3.5	ΠJm	43
3.3.1.4	Instrutor	43
3.3.1.4.1	Minha conta	43
3.3.1.4.2	Adicionar cursos	44
3.3.1.4.3	Meus cursos	44
3.3.1.4.4	Meus pagamentos	45
3.3.2	Especificações Do Android	45
3.3.2.1	MyTeach	45
3.3.2.1.1	Login	45
3.3.2.1.2	QRcode	46
3.3.2.2	iTeach	46
3.3.2.2.1	Login	46
3.3.2.2.2	Informações	47
3.3.3	Segurança no projeto	47
3.3.3.1	Autenticação do Usuário	47
3.3.3.2	Recaptha	48
3.3.3.3	Criptografia	48
3.3.3.4	Especificações do sistema	49
3.3.3.5	Hardware	49
3.3.3.5.1	QRcode	49
4	ESTRUTURA DO BANCO DE DADOS	50
4.1	DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO	50
4.2	DESCRIÇÃO DE TABELAS	50
5	EMPREENDEADORISMO VERSUS O RESULTADO DO PROJETO (PRODUTO)	
55		
5.1	OBJETIVO	55
5.1.1	Objetivos gerais	55
5.1.2	Objetivos específicos	56
5.2	PRODUTO	56
5.3	CAMPANHA	57
5.4	MISSÃO	58
5.5	VISÃO	58
5.6	VALORES	58
5.7	ANALISE SWOT	59
5.8	PLANEJAMENTO	59
5.8.1	Brainstorming	59
5.8.2	Seleção de Ideias	60

5.8.3	Escopo.....	60
5.8.4	Canvas.....	61
5.8.5	EAP	62
5.8.6	Cronograma	62
5.8.7	Análise de Custos	62
5.8.8	Análise de Riscos	63
6	DESIGN.....	63
6.1	TEORIA DE CORES	63
6.2	FORMAS E FUNÇÃO	64
6.3	MARCA – LOGOTIPO E SÍMBOLO DA EMPRESA	64
6.4	TIPOLOGIA.....	67
6.5	DIAGRAMAÇÃO/LAYOUT	67
6.6	LAYOUT RESPONSIVO.....	68
7	MANUAL DO USUÁRIO	69
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	72

1 INTRODUÇÃO

Vivendo na Era da Descontinuidade, as informações estão sempre se atualizando, e assim o mercado de trabalho exigindo conhecimentos retificados de seus funcionários; mas em contratempo, a falta de azo faz com que eles não tenham tempo para fazer outra faculdade, que teriam matérias escusadas e teria um grande gasto.

A motivação para o desenvolvimento deste projeto está em apresentar um site/aplicativo que possa contribuir com o trabalhador ou aluno, levando a um estudo específico da sua área, ou até mesmo de um hobby; e tudo isso na comodidade de sua casa.

De maneira a incentivar nossos usuários, criamos uma tática para que ele possa investir em seus próprios estudos em nossa plataforma; usando um sistema de volta de nossa moeda digital - ele compra, ele recebe, ele compra – que chamamos de π JModel Return, onde ele recebe moedas por compras feitas de cursos, e assim podendo comprar um outro.

O presente trabalho está dividido em oito capítulos: introdução, fundamentação teórica, MyTeach, design, site MyTeach, estrutura do banco de dados, manual do usuário, considerações finais e referências. O primeiro capítulo apresenta o tema e os objetivos; o segundo mostra os softwares, as linguagens de programação e os conceitos de redes que são utilizados no desenvolvimento do projeto; o terceiro mostra os objetivos do site, seu mapa e as especificações do sistema; quarto exhibe o diagrama do M.E.R. (modelo entidade-relacionamento) do banco de dados e descreve brevemente cada tabela; quinto descreve a empresa, a maneira com a qual ela se promove e sua história; o sexto disserta sobre o design do site (a teoria de cores, a tipologia, as formas e suas funções...); sétimo indica o modo como o site deve ser usado; o oitavo mostra as conclusões obtidas sobre o tema desenvolvido e o trabalho acaba com a exibição das referências.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 ADOBE ILLUSTRATOR

Figura 1 - Illustrator



Fonte: ST. OLAF COLLEGE ¹

Adobe Illustrator é um programa muito usado por design para a criação e edição de imagens vetoriais, se tornando reconhecido pela sua facilidade, layout simples, diversos atalhos, alterar e gerenciar fontes, editar objetos e medidas

Quem trabalha com ilustrações e layouts profissionais voltados para a web, que demandam perfeccionismo, podem contar com o software do Adobe para realizar um bom trabalho. (FORMACERTA, 2018)

O software foi usado para a criação do logo e outras imagens vetorizadas que estão tanto no site quanto no aplicativo.

2.2 ADOBE PHOTOSHOP

Figura 2 - Photoshop



Fonte: Seeklogo ²

Adobe Photoshop é um dos softwares mais famosos de editor de imagens, com suas diversas ferramentas é possível alterar tons e cores, “corrigir” imperfeições, retirar fundos, organização de camadas, criar caixas de textos com maior variação de fontes e muito mais, um dos aplicativos mais usados por fotógrafos e equipes de Marketing.

O Photoshop é, sem sombra de dúvidas, a melhor ferramenta para edição de imagens do mercado. Sua variedade de recursos e opções para fazer diversos tipos de trabalhos visuais é o que a diferencia das concorrentes. (RAZOR,2018)

O aplicativo foi usado para modificar imagens como cortes, alteração de tons, criação de caixas de textos e montagens de layouts.

¹ Disponível em <<https://i1.wp.com/wp.stolaf.edu/disco/files/2018/08/adobe-illustrator-cc-logo.jpg?fit=3000%2C2400&ssl=1>>. Acesso dia 24 de março de 2019.

² Disponível em <<https://seeklogo.com/images/A/adobe-photoshop-express-logo-CB0F9C1CDD-seeklogo.com.png>>. Acesso dia 24 de março de 2019.

2.3 ANDROID STUDIO

Figura 3 - Android Studio



Fonte: Medium ³

Android Studio é um software de programação que permite o desenvolvimento de aplicativos para Android. Desenvolvido pelo Google, o programa visa facilitar a codificação através de uma interface simples, interativa e na qual se é possível visualizar também o layout prévio do app em questão.

O Android Studio recebe atualizações e melhorias constantes, facilitando o trabalho dos desenvolvedores a cada versão lançada, o que lhe permitiu, desde sua criação, se consolidar como a IDE oficial para o desenvolvimento de aplicativos Android. (MEDIUM, 2017)

Utilizamos o Android Studio em nosso projeto para programar o aplicativo mobile de nosso site, usando suas diversas ferramentas e possibilitando a execução em celulares com sistema Android.

2.4 BANCO DE DADOS

Figura 4 - Banco de Dados



Fonte: Technologypgh ⁴

Bancos de dados são dados (informação reduzida) armazenados, que são inter-relacionados representando informações sobre um domínio específico, e sempre sobre um mesmo nicho, assim em um banco de dados pode se armazenar dados sobre qualquer coisa como descrições de determinada pessoa, placa de carro, registro de compras e etc.

É uma coleção de dados inter-relacionados, representando informações sobre um domínio específico (KORTH, 1986)

³ Disponível em <https://cdn-images-1.medium.com/max/1200/0*G_4Qoc875_Qv9HV1>. Acesso dia 24 de março de 2019.

⁴ Disponível em <<http://technologypgh.com/wp-content/uploads/2017/11/gestao-de-banco-de-dados.jpg>>. Acesso dia 20 de março de 2019.

Usado para armazenar informações/dados cadastrados pelo proprietário, imigrante e alojamento, com isso é possível que haja pesquisas, alterações e exclusão que foram inseridos.

2.5 MySQL

Figura 5 - MySQL



Fonte: Logo Download ⁵

MySQL é um servidor de banco de dados onde ele armazena registros inseridos em tabelas específicas para organizar o database de uma empresa ou site. Seu uso é muito importante pois atualmente todos usam banco de dados para armazenar seus dados, não precisando de nada físico.

O MySQL é um sistema gerenciador de banco de dados relacional de código aberto usado na maioria das aplicações gratuitas para gerir suas bases de dados. (TECHTUDO, 2012).

O software foi usado para realizar testes do banco de dados e conexão com a programação feita como o código ASP.NET e HTML.

2.6 BLENDER

Figura 6 - Blender



Fonte: Lembrei-me agora ⁶

Blender é um software de modelagem 3D e também com outras funções como mapeamento UV, manipulação, animação, renderização e composição, fazendo com que seu trabalho e arte seja de maior qualidade, com o aplicativo as pessoas podem criar desde projetos mais simples até mesmo projetos mais complexos como jogos, cenários e animações.

⁵ Disponível em <<https://waterfall-security.com/static/mysql-logo.jpg>>. Acesso dia 24 de março de 2019.

⁶ Disponível em <<https://lembreimeagora.com/blender-2-80-e-um-conjunto-de-ferramentas-de-software-de-desenho-grafico-3d-gratuito-e-de-codigo-aberto/>>. Acesso dia 29 de setembro de 2019.

Blender é uma poderosa ferramenta para modelagem e animação em 3D. Software gratuito tem boa parte dos recursos encontrados em pacotes como o aclamado Maya. (BRANDT, 2013)

O aplicativo será usado para a criação de imagens 3D como nossa moeda e logo que serão adicionados no banner.

2.7 BROOTSTRAP

Figura 7 - Brootstrap



Fonte: Site Pointn⁷

Devido à sua capacidade de proporcionar um layout agradável e ao mesmo tempo responsivo de maneira prática, editável e gratuita, o Bootstrap é um dos recursos do meio de programação HTML e JavaScript mais usadas do mundo. A ferramenta funciona como uma biblioteca de códigos de estruturas já responsivas pré-programadas afim de facilitar a criação e padronização do código de uma página na WEB.

Segundo a Mark Otto – um dos criadores da ferramenta - “(...) nos reunimos para projetar e construir uma nova ferramenta interna e tivemos a oportunidade de fazer algo mais. Através desse processo, nos vimos construindo algo muito mais substancial do que outra ferramenta interna. Meses depois, terminamos com uma versão inicial do Bootstrap como uma forma de documentar e compartilhar padrões e recursos de design comuns dentro da empresa”.

Visando a economia de tempo e a praticidade, utilizamos a biblioteca do Bootstrap para conceder ao nosso site um dos aspectos requeridos nas premissas do TCC, o design responsivo das páginas e seus elementos.

⁷ Disponível em < <https://dab1nmslvvntp.cloudfront.net/wp-content/uploads/2018/04/1525068825bootstrap-logo-png-logo-228.png> >. Acesso dia 02 de abril de 2019.

2.7.1 Componentes HTML

Figura 8 - HTML



Fonte: DevMedia ⁸

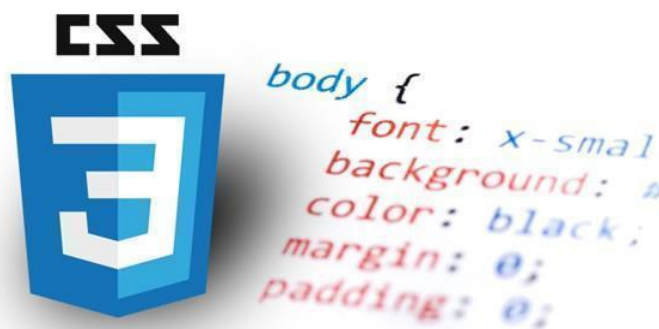
A biblioteca de códigos da ferramenta Bootstrap inclui elementos previamente preparados em HTML a fim de facilitar para o usuário a programação da estrutura, o aspecto responsivo do site, além da inserção de elementos como textos, botões, imagens e mapas.

As versões de evolução da HTML incluem XHTML (uma linguagem com sintaxe mais rigorosa, baseada em XML) e HTML5 (quinta versão da HTML que traz novos recursos, principalmente a manipulação de conteúdo gráfico e multimídia). (SIGNIFICADOS,2018)

Utilizamos parcialmente alguns códigos HTML do Bootstrap para a definição e divisão do layout em caixas de conteúdo, e para a implementação dos textos (títulos e parágrafos), imagens (slideshow, animações e ilustrações), botões (menu de navegação, cadastro e login) e do mapa (localização do escritório da empresa).

2.7.2 Componentes CSS

Figura 9 - CSS



Fonte: Medium ⁹

A biblioteca de códigos da ferramenta Bootstrap inclui elementos previamente preparados em CSS a fim de facilitar para o usuário a programação e aplicação de recursos visuais em seu layout.

⁸ Disponível em <<http://arquivo.devmedia.com.br/marketing/img/guia-html-38051.png>>. Acesso em 02 de abril de 2019.

⁹ Disponível em <https://cdn-images-1.medium.com/max/1200/1*OFsc0SD55jhi8cjo7aCA4w.jpeg>. Acesso em 02 de abril de 2019.

CSS não é tecnicamente uma necessidade, mas provavelmente você não gostaria de olhar para um site que usa apenas HTML, pois isso pareceria completamente abandonado. (ARIANE,2019)

Utilizamos parcialmente alguns códigos de design CSS do Bootstrap em nosso cabeçalho (tipologia textual e botões), rodapé (tipologia textual), margens (disposição dos elementos na tela) e animação de botões (propriedade hover por exemplo), visando economizar tempo na programação do layout das páginas do site.

2.7.3 Componentes JAVA

Figura 10 - Java Script



Fonte: The Next Web ¹⁰

A biblioteca de códigos da ferramenta Bootstrap inclui elementos previamente preparados em JavaScript a fim de trabalhar de forma mais completa a visibilidade dos conteúdos ao alterná-los ou movimentá-los (animações, efeitos de rolagem, e responsividade do site).

Se você quer construir algo mais do que um site simples, você deve aprender alguns scripts básicos. Não é difícil pegar o básico, mas JavaScript é uma tecnologia poderosa com muitas características complexas, por isso não há um percurso de aprendizagem correto. (FARIASS,2019)

Utilizamos parcialmente alguns códigos JavaScript do Bootstrap para criar slideshow's (comentários e ilustrações), aplicar uma elegante rolagem de tela para páginas maiores que a resolução de determinadas telas, animações de deslize em botões (botão participar e ícones das redes sociais), além de assegurar a responsividade do layout.

¹⁰ Disponível em <<https://cdn0.tnwcndn.com/wp-content/blogs.dir/1/files/2019/03/En2e4Hm-796x398.jpg>>. Acesso em 02 de abril de 2019.

2.7.4 Componentes JQuery

Figura 11 - JQuery



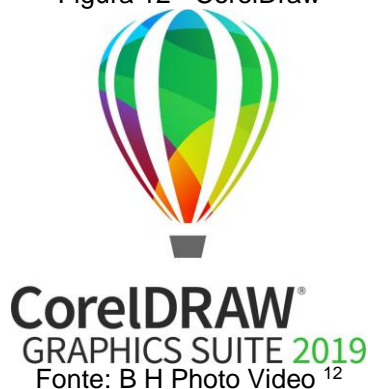
Fonte: Hostinger ¹¹

Jquery é uma biblioteca JavaScript com funções que interage com Html, foi criado em 2006 por John Resing, ele tinha o propósito de facilitar a vida dos desenvolvedores que usavam JavaScript em seu projeto. A vantagem de usar JQuery é que você não precisa ficar digitando várias linhas de código, ele resume todo em apenas uma linha. Alguns comandos básicos é de criar efeito de slides com o código SlideDown() ou então esconder os comandos Html: Hide().

A jornalista Gloria Steinem disse que O primeiro problema para todos, homens e mulheres, não é aprender, mas desaprender, e com isso os programadores enfrentavam grandes desafios com JavaScript e com isso com isso foi criada a biblioteca que traz diversas soluções para o problema.

2.8 CORELDRAW

Figura 12 - CorelDraw



Fonte: B H Photo Video ¹²

CorelDraw é um aplicativo que auxilia em criações de projetos 2D usando vetores e também com diagramação e layout de páginas. Podemos utilizar o aplicativo para diversos projetos como criar ilustrações, projetos publicitários, cartões visitas, convites, outdoor e cartazes.

¹¹ Disponível em <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/wp-content/uploads/sites/12/2019/01/O-que-e-jquery.png>>. Acesso dia 06 de novembro de 2019.

¹² Disponível em <https://static.bhphoto.com/images/images1500x1500/1561485953_1484018.jpg>. Acesso dia 29 de setembro de 2019.

O Corel Draw na minha opinião é o software mais livre e bem preparado para criar layout, fácil de aprender e com resultados incríveis (GRANDES WEBDESIGNERS, 2015)

O aplicativo foi usado para a criação de imagens tanto para o site quanto aplicativo.

2.9 FLASH

Figura 13 – Flash



Fonte: SERT\SC ¹³

Atualmente o flash é muito utilizado pelas empresas para desenvolvimento de propagandas (anúncios que sempre vemos na parte o canto do site), as vantagens de usar o flash é que ele é um aplicativo prático e de fácil uso, gerando animações de alta qualidade. Nele podemos criar desde cenas de curta metragem até mesmo longas, atualmente existem outros softwares de animações e mesmo com esses novos softwares, o adobe flash continua sendo utilizado por grandes designers.

O Flash é capaz de manipular vetores e gráficos para criar textos animados, desenhos, imagens e até streaming de áudio e vídeo pela internet (CIPOLI, Canal Tech)

Este software foi usado para a criação das animações que estão no site.

2.10 MICROSOFT EXCEL

Figura 14 - Excel



Fonte: Innovation Hub ¹⁴

A Microsoft Excel é uma ferramenta muito utilizada no mundo de hoje, tendo como função principal, a criação de tabelas e registros para organizar inúmeros tipos de planejamentos, como planilhas de gastos e organização de projetos.

O Excel é um excelente programa para quem mexe muito com números. O programa voltado para a criação de tabelas que auxiliam os usuários a ter desde um simples controle de listagem até cálculos complexos, envolvendo fórmulas e validações poderosas. (TECHTUDO,2013).

¹³ Disponível em <http://www.sertsc.org.br/site/wp-content/uploads/2016/11/Logo-Flash_Player.png>. Acesso dia 06 de novembro de 2019.

¹⁴ Disponível em <<https://teaching.cambriancollege.ca/wp-content/uploads/2018/07/Top-of-Page-Images.jpg>>. Acesso dia 24 de março de 2019.

O uso dele em nosso projeto é para organizar o nosso cronograma, analisando todo o nosso progresso no trabalho.

2.11 MICROSOFT WORD

Figura 15 - Word



Fonte: Justiça e Segurança Pública ¹⁵

O Word um dos softwares mais populares e usados para edição de textos, imagens, links, gráficos, tabelas e outros diversos elementos. É permitido você iniciar um documento com um layout já pré-montado facilitando a modificação como currículo, calendários, certificados, cardápios e vale presentes.

Considerado um dos editores de texto mais utilizados, o Word traz uma gama completa de recursos em um layout simples e intuitivo, proporcionando não só a personalização dos seus arquivos. (MICROLINS, 2019)

O aplicativo foi usado principalmente na criação e modificação das documentações, anotações e criação os textos usados no site e aplicativo.

2.12 TINYMCE

Figura 16 - TinyMCE



Fonte: Classroom ¹⁶

Uma plataforma que te disponibiliza um código que transformara qualquer textarea em um editor HTML Rich Text. Sendo um editor WYSIWYG (What You See Is What You Get – O que você vê é o que você obtém) e trabalhando inteiramente com JavaScript, a plataforma possibilita a formatação do HTML como negrito, alinhamentos, sublinhados e outros. Por sua facilidade e competitividade com o os navegadores têm se tornado importante na área de desenvolvimento de site.

¹⁵ Disponível em <<http://www.justica.gov.br/seus-direitos/migracoes/imagem/word.png/@images/91dde903-be94-4088-9eb8-a100302f0884.png>>. Acesso dia 24 de março de 2019.

¹⁶ Disponível em <<https://www.dyclassroom.com/image/topic/tinymce/tinymce-logo.png>>. Acesso dia 29 de setembro de 2019.

Estes editores WYSIWYG são muito utilizados em plataformas como wordpress e joomla. (LINHA DE COMANDO, 2012)

Ele foi usado no site para que o instrutor pudesse descrever seu curso.

2.13 VISUAL STUDIO

Figura 17 - Visual Studio



Fonte: Microsoft ¹⁷

O Visual Studio um software para programação muito reconhecido por ser possível desenvolver com várias linguagens de programação, como C, C++, C# (C Sharp), Visual Basic (VB) e J# (J Sharp), permitir integrar (conectar) os códigos do banco de dados, listar os erros durante a tentativa de execução, realizar o preenchimento automático dos comandos e sua caixa de ferramentas com diversos componentes.

Não há plataforma de desenvolvimento melhor que o Visual Studio para desenvolvedores que dominam a linguagem C#, ou cujas criações dependem da estrutura oferecida pelo .NET Framework. (TECHTUDO, 2017)

O aplicativo foi usado em toda programação do site como nas seguintes ferramentas: buttons, radiobutton, checklist e validação.

2.13.1 Asp.net

Figura 18 - ASP.NET



Fonte: Udemmy ¹⁸

¹⁷ Disponível em <<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQ2ackoKxhpe7jMV66zSPE0dInJbDbvMw9VC7ZNXYe-R1gXQb99>>. Acesso dia 24 de março de 2019.

¹⁸ Disponível em <https://i.udemycdn.com/course/750x422/237128_e61b_4.jpg>. Acesso em 02 de abril de 2019.

ASP (Active Server Pages) é uma plataforma da própria Microsoft, para o desenvolvimento de aplicações Web, tendo a tecnologia de scripting junto com o seu servidor fazendo a criação de páginas, por conta de uma linguagem de programação integrada no Framework .NET.

De acordo com o site Professor Digital: “ASP.NET é a plataforma da Microsoft para o desenvolvimento de aplicações Web e é o sucessor da tecnologia ASP. Apesar de ter sido projetada para rodar em servidores Windows, já é possível seu uso em servidores Linux através do projeto mono”.

Nós usamos o recurso do ASP.NET para a programação do site no Visual Studio, codificando e programando botões, telas, caixas de texto, informações exibidas com labels, e fizemos a ligação do banco de dados com o site, usando servidores SQL.

3 MYTEACH

3.1 OBJETIVOS

3.1.1 Objetivo Geral

O objetivo do projeto é ajudar pessoas ingressar no mercado de trabalho, ajudando na atualização de seus conhecimentos de determinada área, ou até mesmo colaborando em algum Hobby para que aprimore sua qualidade de vida.

Como fazer outra faculdade ou pós-graduação para se atualizar de um assunto demanda muito tempo e dinheiro, além de ter matérias descartáveis; então com nossa plataforma conseguiremos atender nosso público da melhor maneira possível: na sua casa e com o conteúdo específico.

3.1.2 Objetivos Específicos

- Site responsivo e funcional;
- Disponibilidade;
- Integridade;
- Confiabilidade;
- Fácil uso do cliente e dos instrutores;
- Administrador consiga ter acesso aos cursos;
- Cores cativantes;
- Visual harmônico;
- Normas bem definidas;
- Manual de uso para instrutor;
- Aplicativo Android para adquirir PiJM's e listagem de cursos;
- Banco de dados com auditoria;
- Divisões corretas de cada área, sendo elas Administrador, Aluno, Não logado e Instrutor;
- Beleza visual e de fácil entendimento.

3.2 DESCRIÇÃO DO SISTEMA

3.2.1 Diagrama de Módulos

3.2.1.1 Diagrama Do Módulo Site

Anexo A - No início do projeto era um total de 18 telas para plataforma de site, porém com o decorrer do trabalho começaram a aumentar os campos de interação, até que atingiu o número telas certas para atual, contando com um total de mais de 20 interfaces, tendo então o nosso objetivo dividido corretamente entre as telas de uma maneira mais clara e garantindo a confiabilidade de cada tipo de usuário e seus conteúdos.

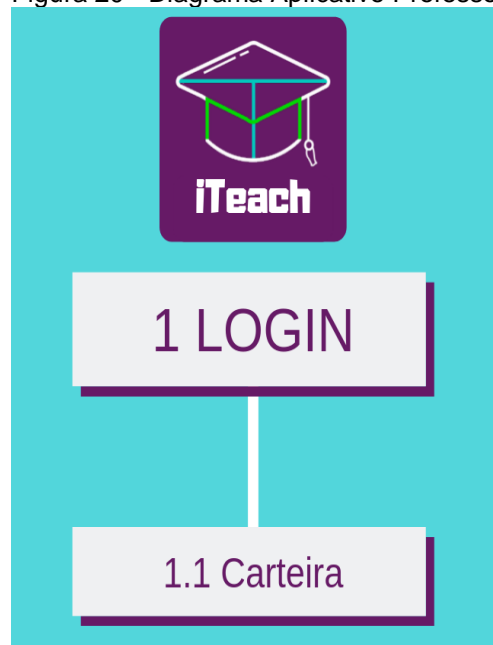
3.2.1.2 Diagrama Dos Módulos Android

Figura 19 - Diagrama Aplicativo Aluno



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 20 - Diagrama Aplicativo Professor



Fonte: Elaborado pelo autor

3.3 Especificações dos sistemas

3.3.1 Especificações Do Site

3.3.1.1 Páginas iniciais

3.3.1.1.1 Cadastro

Figura 21 - Tela Cadastros INICIO

Cadastro

localhost:54265/CadastroINICIO.aspx

HOME CURSOS MOEDA QUEM SOMOS CONTATO LOGIN

CADASTRO DE USUÁRIOS

Escolha um tipo de usuário

Selecione o tipo de cadastro:

☐ Aluno ☐ Professor

☐ Você concorda com os [Termos de Usuário](#)

VOLTAR CARREGAR

Ativar o Windows
Acesse Configurações para ativar o Windows.

Fonte: Elaborada pelo autor

A página de cadastro raciocinará para outras duas páginas que transformarão usuários não logados em logados, sendo eles tipo aluno e tipo instrutor. Contemplará também a opção de direcionar para os termos do usuário, onde só pode ocorrer o cadastro aquele que sabe e concorda com nossos termos de utilização. Quando clicado no carregar, ele leva até a tela desejada para cadastrar o tipo de usuário escolhido.

3.3.1.1.2 Cadastro do Aluno

Figura 22 - Tela Cadastro Aluno INICIO

Cadastro Aluno

localhost:54265/CadastroAlunoINICIO.aspx

HOME CURSOS MOEDA QUEM SOMOS CONTATO LOGIN

CADASTRO DE ALUNOS

Nome e sobrenome

Selecione seu sexo:

☐ Masculino ☐ Feminino ☐ Prefiro não dizer

Digite seu email

Digite seu CPF

Ativar o Windows
Acesse Configurações para ativar o Windows.

Fonte: Elaborada pelo autor

Para que tenhamos nosso público alvo, precisamos de algum lugar para fazer o cadastro do mesmo, para que assim cadastrando as informações do banco de dados, podendo criar sua conta e assim conseguir fazer a compra dos cursos através de nossas moedas online.

E assim que efetuado esse cadastro, ele terá acesso gratuitamente as páginas restritas apenas para usuários do tipo aluno.

3.3.1.1.1 Cadastro do Professor

Figura 23 - Tela Cadastro Professor INICIO

A imagem mostra a interface de usuário para o cadastro de professores no sistema MyTeach. O navegador exibe a URL `localhost:54265/CadastroProfINICIO.aspx`. O cabeçalho da página é roxo e contém o logo "MyTeach" e links para HOME, CURSOS, MOEDA, QUEM SOMOS, CONTATO e LOGIN. O título principal da seção é "CADASTRO DE PROFESSORES" com um ícone de pessoa. O formulário contém os seguintes campos e opções:

- Nome e sobrenome: Campo de texto.
- Seleção de sexo: Três opções com botões de rádio: Masculino, Feminino e Prefiro não dizer.
- Digite seu email: Campo de texto.
- Seu CPF: Campo de texto.

Na parte inferior direita, há uma mensagem de sistema: "Ativar o Windows. Acesse Configurações para ativar o Windows."

Fonte: Elaborada pelo autor

Para que tenhamos alunos, precisamos primeiro ter professores e para isso o cadastro dos mesmos, então criamos a página para cadastro de instrutores, onde contempla todas as partes da tabela de banco de dados, sendo elas:

Nome, email, data de nascimento, cpf, sexo, endereço, telefone, senha, imagem e diploma.

Porém para fazer o pagamento desse professor, temos que fazer o cadastro da conta para depósito, fazendo então cadastro em duas tabelas diferentes que se ligam pelo `id_pagtprof`.

Nesta página que ocorre também a escolha do dia de pagamento do professor, onde em devido dia escolhido, ele será pago pela nossa empresa com o valor de 75% de todos os cursos que dele foram vendidos, assim como consta no termo de usuário.

3.3.1.1.2 Criar uma nova senha

Figura 24 - Tela Criar Senha INICIO

Fonte: Elaborada pelo autor

Para entrar nessa página é necessário o usuário do tipo ADM estar fazendo seu primeiro login ou que sua senha esteja expirada e com isso haverá a mudança de senha.

3.3.1.1.1 Contato

Figura 25 - Tela Contato INICIO

Fonte: Elaborada pelo autor

Nesta tela de contato, nossos usuários não logados poderão fazer contato com nossa empresa antes mesmos de logarem, para que assim tirem suas dúvidas, façam reclamações ou até mesmo sugerir melhorias para o site.

Mas para que essa ação seja concluída, colocamos o email de envio como o que é usado em nosso termo de compromisso com o usuário.

Mostra também a localização de nossa empresa, que até então é o endereço da instituição de ensino em que planejamos e criamos a empresa.

3.3.1.1.2 Cursos

Figura 26 - Tela Cursos INICIO

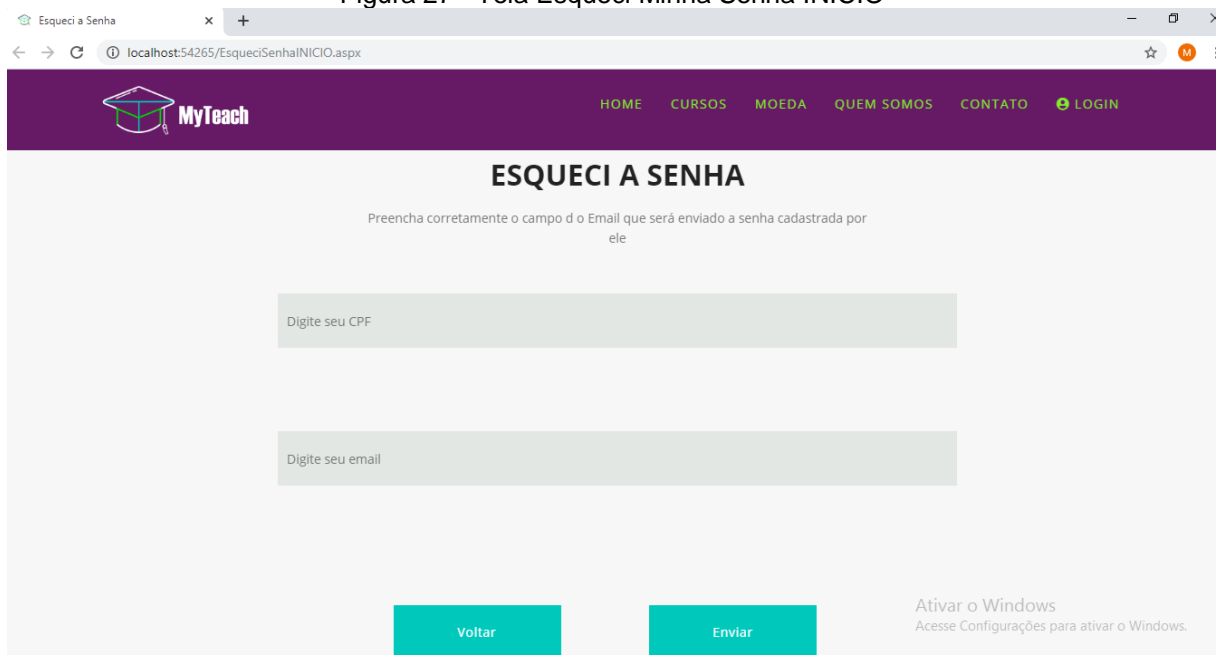


Fonte: Elaborada pelo autor

Nesta aba de cursos, mostra para aquele usuário ainda não logado todas as opções de cursos que um usuário logado tem, assim quando clicado em algum curso tendo acesso a página de mais curso, que será explicada a seguir.

3.3.1.1.1 Esqueci minha senha

Figura 27 - Tela Esqueci Minha Senha INICIO



Fonte: Elaborada pelo autor

Esta página vem do acesso do login quando o usuário não lembra da senha que ele registrou em sua conta, mandando então a senha para o email de registro, de uma maneira que só ele tendo acesso ao email cadastrado, continue de forma segura as informações de nossos usuários.

3.3.1.1.1 Home

Figura 28 - Tela Home INICIO

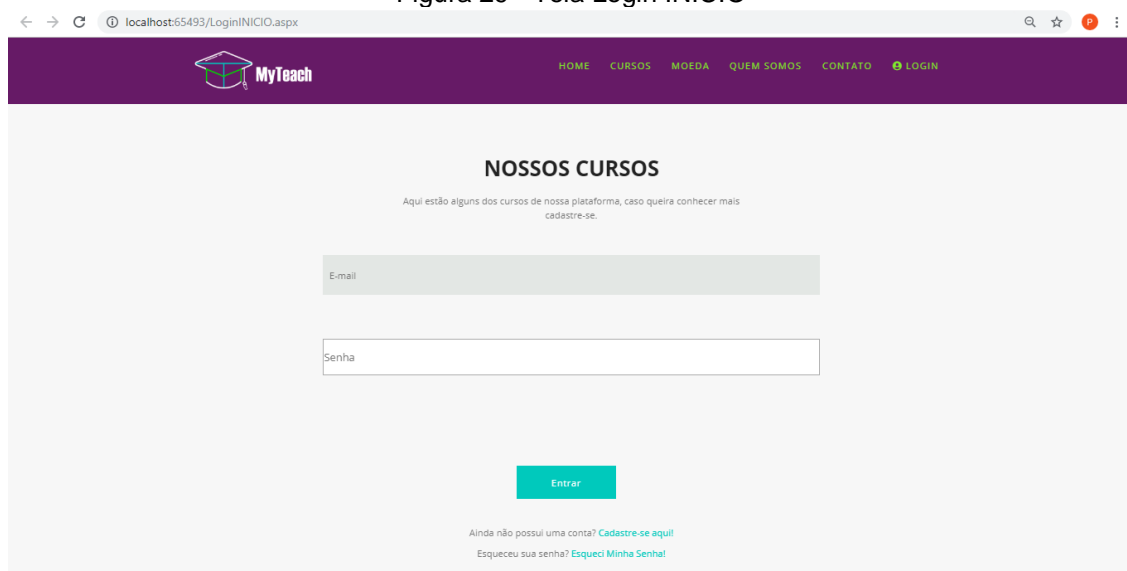


Fonte: Elaborada pelo autor

A tela inicial de nosso projeto, possuindo acesso todo o tipo de usuário, onde nela consta o design que deu início ao resto das páginas. Possui além de nosso cabeçalho e rodapé, uma imagem de apresentação, logo depois dela um Datalist com as principais áreas de cursos, seguido por uma das frases bases de nosso projeto, pensada por Albert Einstein, com objetivo de trazer ídolos educacionais durante a navegação de nossos usuários.

3.3.1.1.1 Login

Figura 29 - Tela Login INICIO



Fonte: Elaborada pelo autor

Para esta página, foram usadas opções de login como usuário do tipo aluno, instrutor e administrador, ressaltando que não pode haver email igual para nenhum desses, tendo acesso a outras três home, dependendo do tipo de user ele faz a seguinte ligação: tipo aluno com home aluno, tipo instrutor com home instrutor, tipo administrador com home administrador.

Possui também itens de segurança como o uso de reCAPTCHA depois de três tentativas erradas, e assim tendo também o uso de 'esqueci minha senha' para aqueles usuários que não lembrarem de suas senhas.

3.3.1.1.1 Moeda

Figura 30 - Tela Moeda INICIO



Fonte: Elaborada pelo autor

Para página da moeda, foi feita uma explicação detalhada de como funciona nossa moeda, para que quando o aluno ingresse em nosso site, ele já saiba como funciona nosso esquema de compras, mesmo que quando fazer o cadastro tenha o termo para que tenha certeza de que ele sabe como funciona a forma de troca da plataforma.

Goza também de uma animação em 3D de nosso modelo de moeda digital, além de mostrar o local onde possuem estabelecimentos para fazer a compra de nossos cartões.

3.3.1.1.2 Quem somos

Figura 31 - Tela Quem Somos INICIO



Fonte: Elaborada pelo autor

A tela de 'Quem somos' é responsável por apresentar aos usuários não logados, a equipe que planejou e realizou a marca e a plataforma, mostrando as principais responsabilidades de cada um, o que cada um coordenava para que o projeto fosse concluído.

No topo dessa página possui também o tempo em que nosso projeto foi realizado, servindo de inspiração para nossos usuários.

3.3.1.1.1 Termo

Figura 32 - Tela Termo INICIO



Fonte: Elaborada pelo autor

Na página do termo está contida regras de contrato para que o usuário após concordar com as mesmas possa realizar seu cadastro.

3.3.1.1.1 Ver Mais Curso

Figura 33 - Tela Ver Mais Curso INICIO



Fonte: Elaborada pelo autor

Essa é uma tela que só tem acesso a partir da opção de ver mais curso disponível em telas de cursos, possuindo uma descrição mais precisa do que a página citada anteriormente. Como diferencial para o tipo de usuário não logado, quando clica no botão de adquirir curso, ele redireciona para página de login, pois apenas um usuário do tipo logado e aluno podem adquirir o curso.

3.3.1.1.2 Resposta Secreta

Figura 34 - Tela Resposta Secreta

Pergunta x +

localhost:54265/PegResplNICIO.aspx

MyTeach HOME CURSOS MOEDA QUEM SOMOS CONTATO LOGIN

ALTERAR SENHA

Qual o nome da (o) sua (seu) professor(a) favorito:

Senha

VOLTAR Prosseguir

Ativar o Windows

Fonte: Elaborada pelo autor

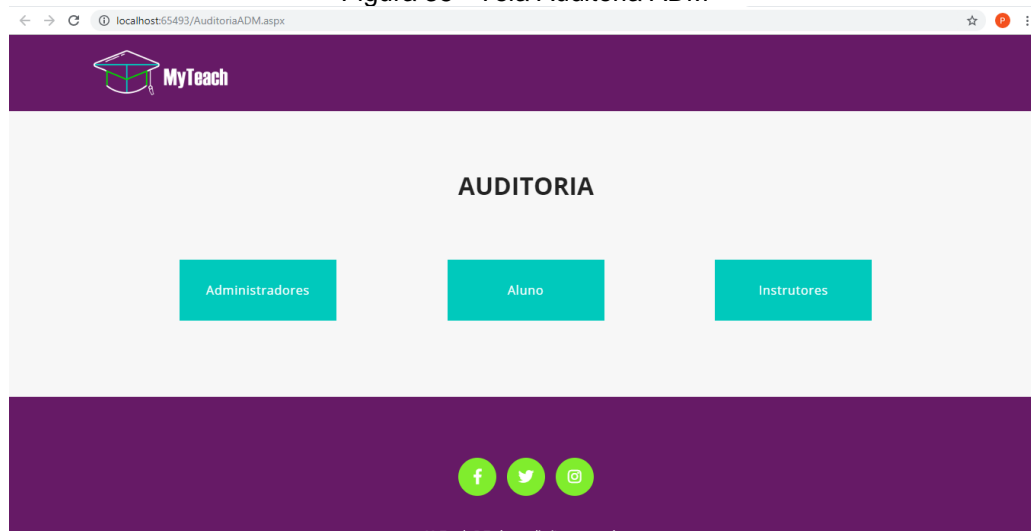
Após três tentativas do usuário tipo ADM, esta tela deve aparecer para que ele possa ter acesso a Home do ADM.

3.3.1.2 ADM

As telas apresentadas a seguir são de uso único e total de usuários do tipo administrador, onde podem fazer mudanças significativas no site e que o layout tem suas diferenças com finalidades de contribuição para o crescimento e melhor adaptação ao site.

3.3.1.2.1 Auditoria

Figura 35 - Tela Auditoria ADM



Fonte: Elaborada pelo autor

Nesta página o administrador tem acesso a todas as ações mudanças feitas por todos usuários, para que haja uma maior segurança e integridade de nosso site. Podendo ser usada como prova para qualquer acusação ilegal ou até mesmo para acompanhar se não houve a desativação de nenhum curso já comprado pelo usuário.

3.3.1.2.2 Cadastro ADM

Figura 36 - Tela Cadastro ADM

Fonte: Elaborada pelo autor

Quando se trata de cadastro de administradores, apenas outros administradores podem fazer. Por isso, esta página foi criada apenas para o tipo de usuário pertencente a tabela adm, podendo cadastrar todas informações na tabela, sendo elas:

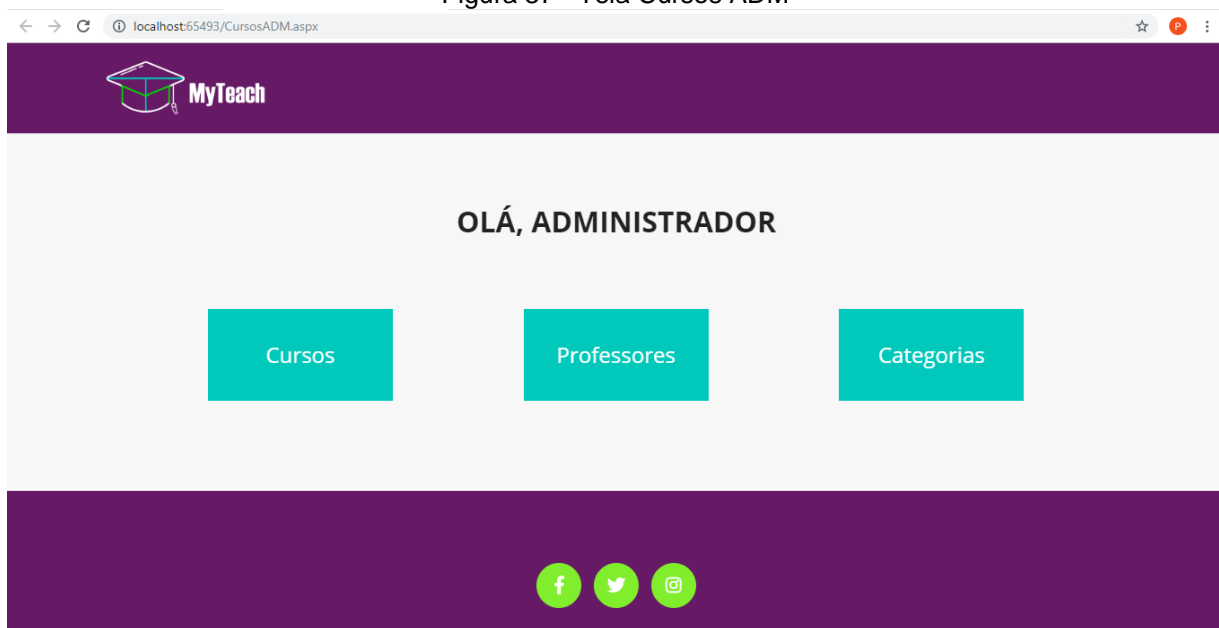
- Nome, email, data de nascimento, cpf, sexo, endereço, telefone, senha e imagem.

No processo de cadastro também tem a ativação do status on, para mostrar que é uma conta ativa. Essa função foi necessária pois não podemos excluir um item do banco de dados, precisamos de uma base de segurança, então ativando e desativando teremos acesso a toda parte de análise.

Nesta página - para concluir sua ação - temos um botão cadastrar, onde além de cadastrar um 'adm', ele também cadastra na tabela de 'auditoria do adm' a ação de que um administrador anterior cadastrou um novo.

3.3.1.2.3 Cursos ADM

Figura 37 - Tela Cursos ADM

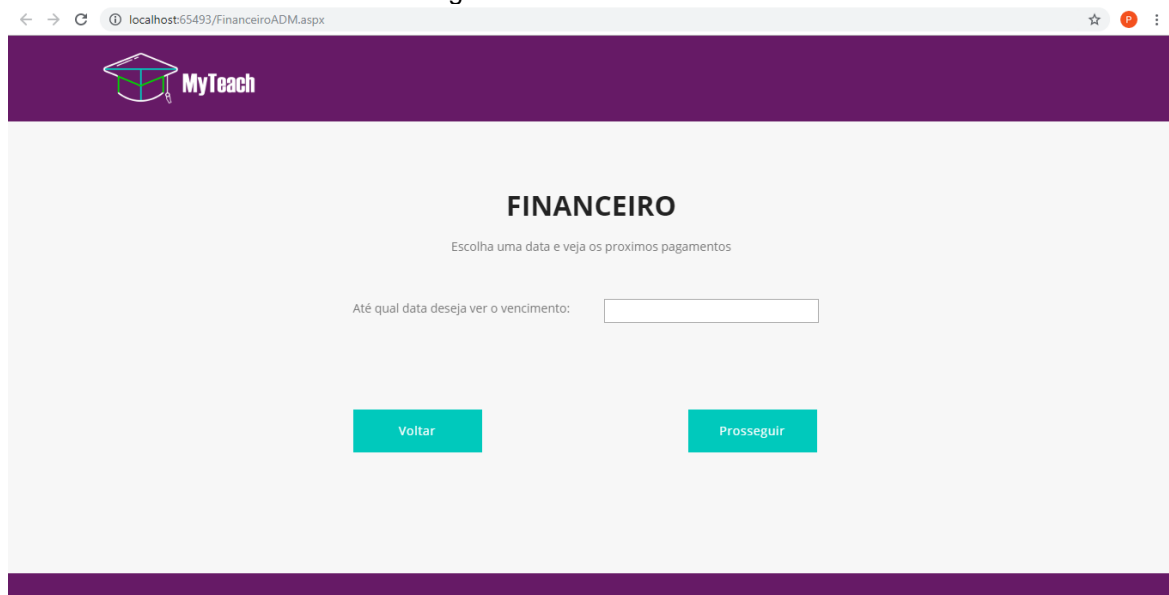


Fonte: Elaborada pelo autor

O administrador tem que acompanhar os cursos caso haja alguma reclamação, podendo ter uma visão igual à do usuário nesta página, para que ele sinta então como o usuário se sente. Levando para tela de ver mais curso.

3.3.1.2.4 Financeiro

Figura 38 - Financeiro ADM

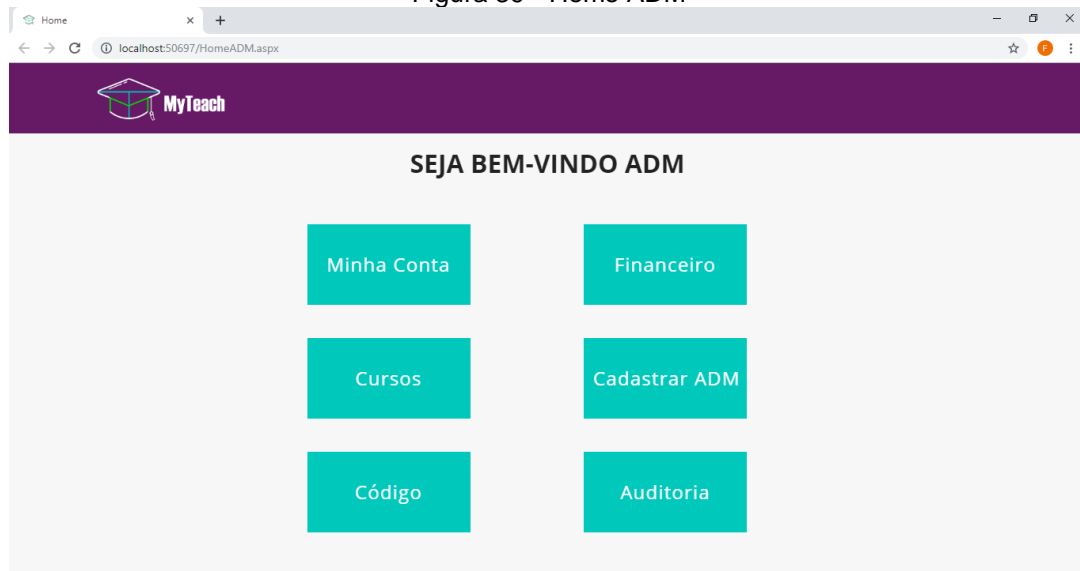


Fonte: Elaborada pelo autor

Nesta página, o administrador conseguirá acompanhar as pessoas que terão que ser pagas para poder fazer estipêndio dos cursos. Possui também a opção de dar um check nos pagamentos realizados para que não haja confusão de pagar novamente ou não pagar.

3.3.1.2.5 Home

Figura 39 - Home ADM



Fonte: Elaborada pelo autor

Esta tela é o primeiro painel que aparece para o usuário do tipo administrador, que direciona para as outras telas do site, não havendo menu e sim botões de voltar para esta tela inicial.

Possui um design mais simples para que seja feita para alterações básicas e objetivas.

3.3.1.2.6 Minha conta

Figura 40 - Minha conta ADM

Minha Conta

localhost:54265/MinhaContaADM.aspx

MINHA CONTA ADM

Atualize suas informações

Nome: Luiz

Sexo: Masculino

Email: mariafe2002@hotmail.com

CPF: 454.750.188-20

Telefone:

(12) 98222-5768

Ativar o Windows
Acesse Configurações para ativar o Windows.

Fonte: Elaborada pelo autor

Para essa página o usuário pode alterar informações de sua conta e checar se todas elas estão certas, lembrando que informações como email e senha seguem um padrão para os administradores, então elas não serão trocadas. Porém o usuário pode desativar sua conta.

3.3.1.2.7 QR code

Figura 41 - Tela QRcode ADM

localhost:65493/QRcodeADM.aspx

CÓDIGO QR

Olá,
Caso queira salvar o código, é necessário:

- Gerar o QRCode;
- Tirar print da tela (Prt Sc);
- Adicionar a imagem na pasta QRCode e nomeando com o valor.

Caso continue com alguma dúvida entre em contato pelo nosso email "2p1f1j@gmail.com".

Valor (PJM's):

GERAR

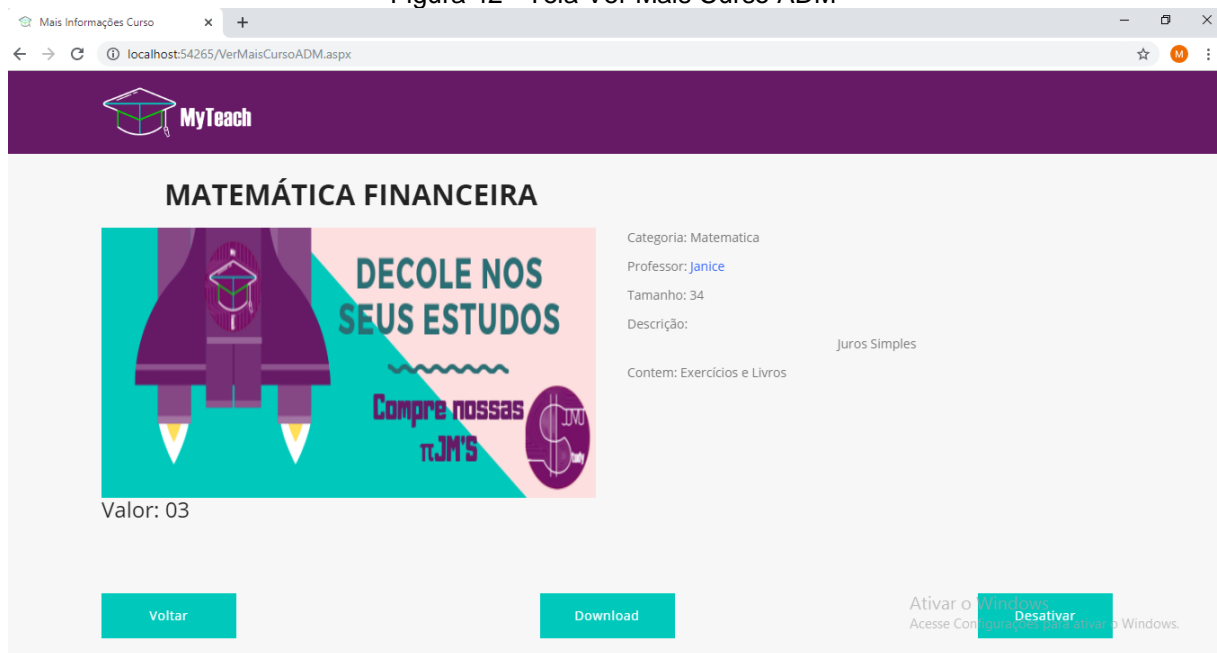
VOLTAR

Fonte: Elaborada pelo autor

Esta página contemplará a opção de gerar QR Code para fabricação de nossos cartões, onde podendo conter 5, 25 ou 50 PiJM's. Atentando com a ação de não criar iguais, pois elas são únicas e individuais, mantendo então a integridade da plataforma.

3.3.1.2.8 Ver mais curso

Figura 42 - Tela Ver Mais Curso ADM



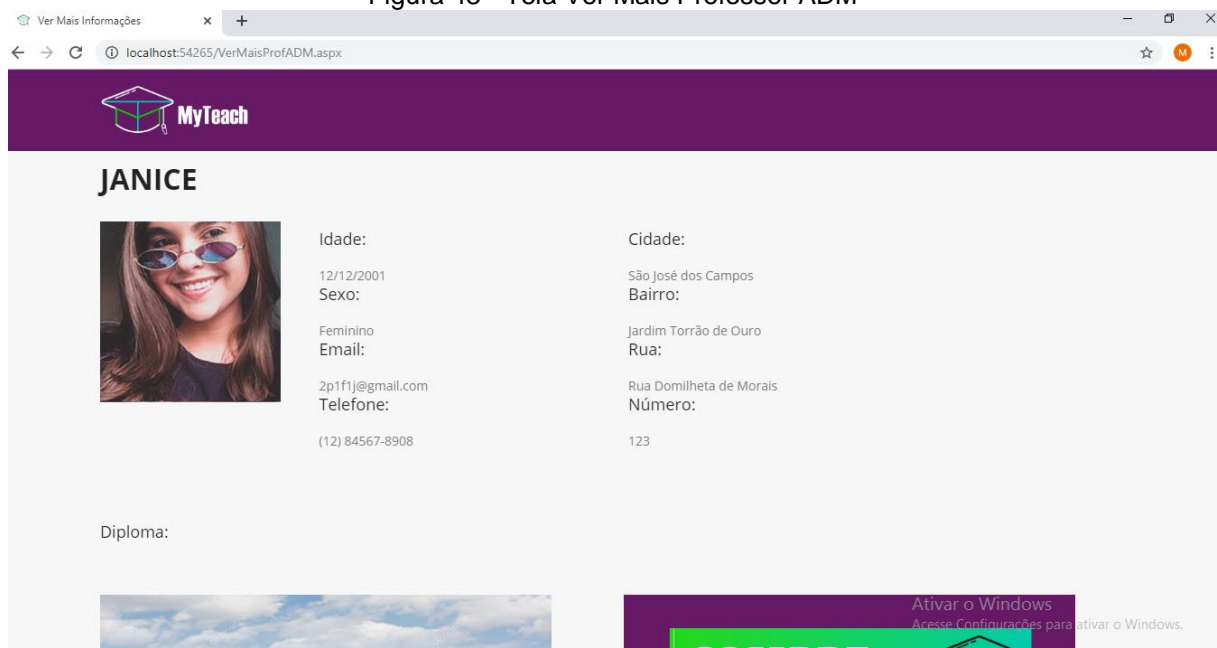
Fonte: Elaborada pelo autor

Seguindo a mesma ideia da página cursos adm, a aparência se assemelha a do usuário, porém dessa vez possui uma pequena diferença que faz uma real mudança, que é a opção de desativar o curso.

Pois como consta Termo de regras da plataforma, um administrador pode alterar informações de um curso para que mantenha a confiança em nosso site, sejam elas por sugestões ou reclamações de nossos clientes, ou mesmo por checagem.

3.3.1.2.9 Ver mais professor

Figura 43 - Tela Ver Mais Professor ADM



Fonte: Elaborada pelo autor

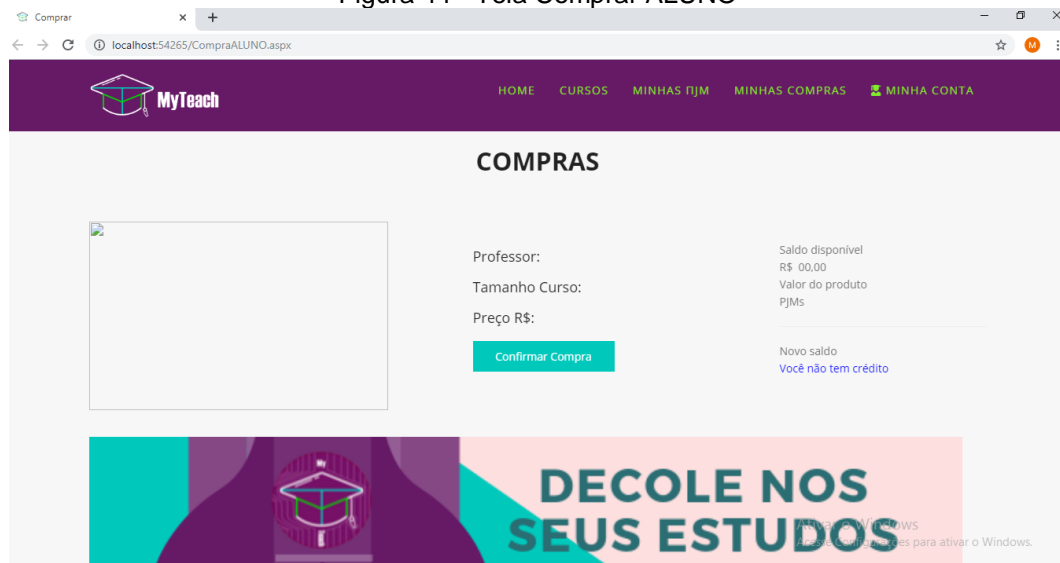
Essa é uma tela que se ramifica da página cursos, onde o administrador pode analisar e desativar as informações dos instrutores, de maneira que não exponha informações pessoais do professor, como senha.

3.3.1.3 Aluno

As telas apresentadas a seguir são de uso único e total de usuários do tipo aluno, onde podem fazer mudanças significativas no site e que o layout tem suas diferenças com finalidades de contribuição para o crescimento e melhor adaptação ao site.

3.3.1.3.1 Comprar

Figura 44 - Tela Comprar ALUNO

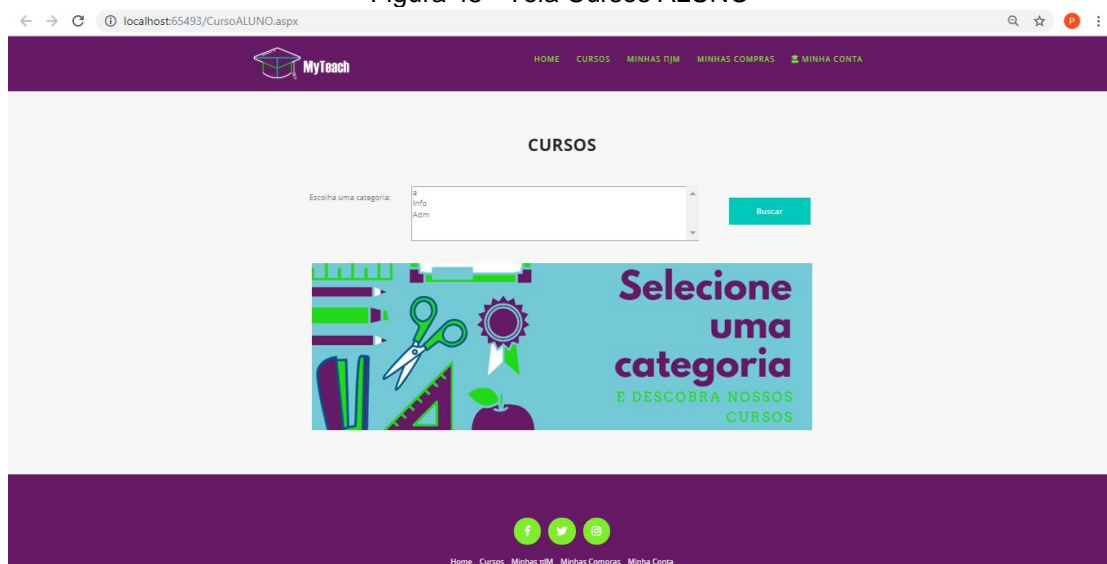


Fonte: Elaborada pelo autor

Ocorre nesta página a compra do curso, onde o aluno troca suas moedas virtuais pelo o arquivo do curso, diminuindo então suas moedas e dependendo do curso, recebendo algumas moedas.

3.3.1.3.2 Cursos

Figura 45 - Tela Cursos ALUNO



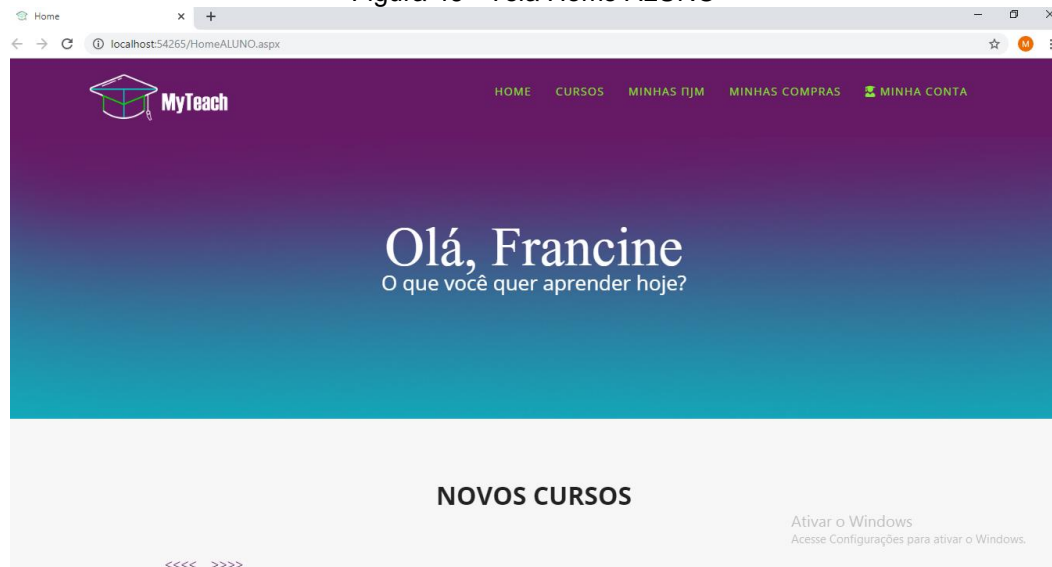
Fonte: Elaborada pelo autor

A base de venda de nosso projeto acontece nesta página, pois elas mostram os cursos que são nossas reais mercadorias, já que são um valor de troca com nossas moedas e as moedas com o valor monetário.

Nessa página houve o uso de datalist para que a amostra dos cursos seja feita de uma maneira visualmente confortável para o usuário. Divididas por algumas categorias.

3.3.1.3.1 Home

Figura 46 - Tela Home ALUNO



Fonte: Elaborada pelo autor

Pensado na melhor maneira de nosso consumidor utilizar a plataforma, nossa home contempla mais que mercadoria, possui frases educacionais e uma inicialização com o nome do aluno. Mas na parte dos cursos dá opção de categorias para que possa assim explorar nosso conteúdo de uma maneira mais focada nos seus objetivos.

3.3.1.3.2 Minhas Compras

Figura 47 - Tela Meus Cursos ALUNO

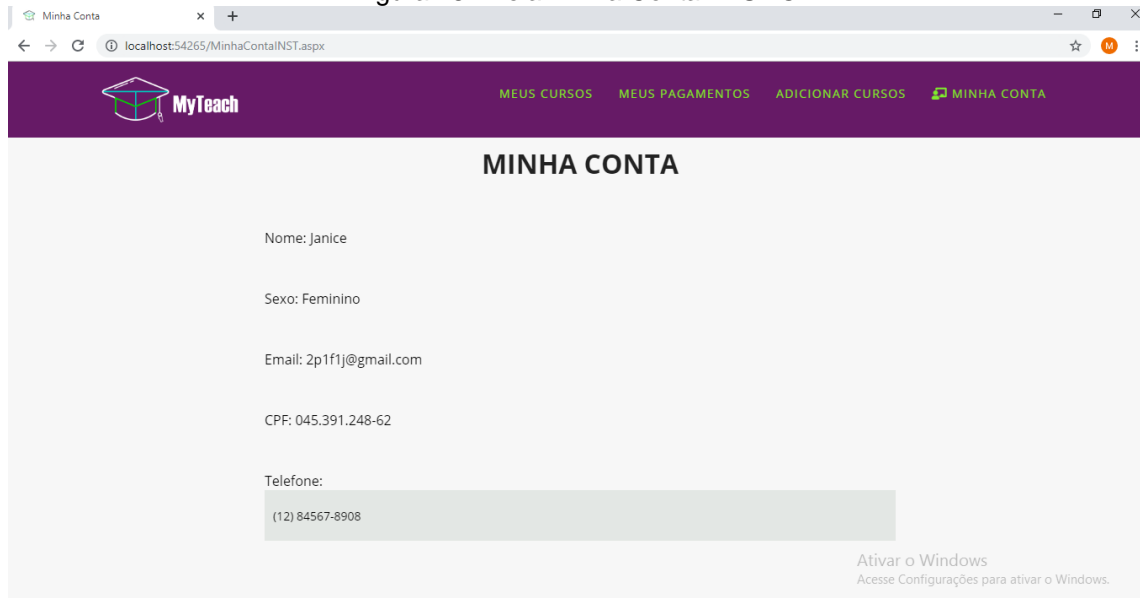


Fonte: Elaborada pelo autor

Nesta área o aluno terá acesso aos cursos que ele comprou e assim podendo baixar seus arquivos já comprados a hora que ele quiser, para que mantenha de acordo com nosso termo de compromisso com o aluno.

3.3.1.3.3 Minha Conta

Figura 48 - Tela Minha Conta ALUNO



Fonte: Elaborada pelo autor

Seguindo o padrão das telas de 'minha conta', o usuário pode alterar informações e desativar a conta fazendo conjunto com a tabela referente ao banco de dados.

Esta página está disponível apenas para o usuário logado e mostra apenas as informações da conta que está logada, trazendo com segurança todas as informações já que estão sendo descritografadas apenas no programa.

3.3.1.3.4 Ver mais curso

Figura 49 - Tela Ver Mais Curso ALUNO



Fonte: Elaborada pelo autor

Página mostra as informações que a página de cursos não mostra, sendo uma amostra mais detalhada do conteúdo de um curso. Mostrando desde o professor até o que contém no arquivo a ser comprado. E nessa página ocorre a ação de querer um curso, levando para aba compra.

3.3.1.3.5 ΠJm

Figura 50 - Tela ΠJm ALUNO



Fonte: Elaborada pelo autor

Seguindo o mesmo padrão da página Moedas, dos usuários não logados, a tela da ΠJm oferece uma descrição do que se refere à moeda virtual, com lugares para comprar a mesma.

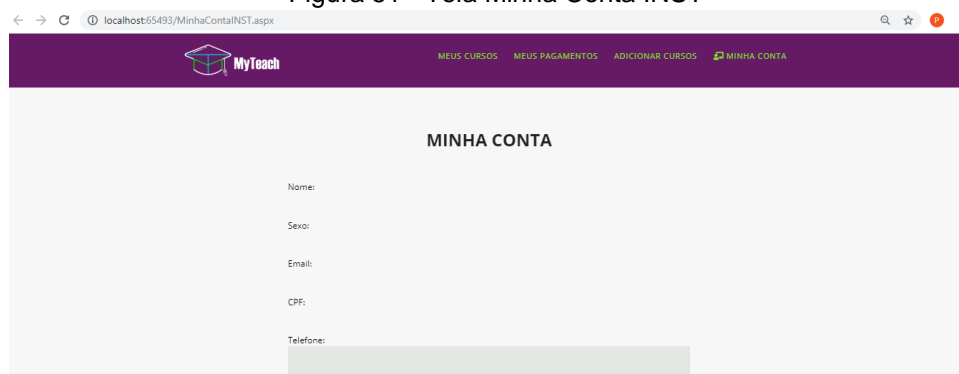
Porém há seu diferencial, pois nela mostra a quantidade de ΠJm's o usuário possui para que então tenha o controle para fazer sua próxima compra.

3.3.1.4 Instrutor

As telas apresentadas a seguir são de uso único e total de usuários do tipo instrutor, onde podem fazer mudanças significativas no site e que o layout tem suas diferenças com finalidades de contribuição para o crescimento e melhor adaptação ao site.

3.3.1.4.1 Minha conta

Figura 51 - Tela Minha Conta INST



Fonte: Elaborada pelo autor

Pode-se nessa tela atualizar as informações da conta do instrutor e desativar conta, com as informações conseguintes com a tabela do banco de dados que abrange as seguintes informações: nome, email, data nascimento, cpf, sexo, cep, cidade, rua, bairro, número, telefone, senha, imagem e diploma. Porta também o uso de foreign key para poder atualizar os dados do pagamento.

3.3.1.4.2 Adicionar cursos

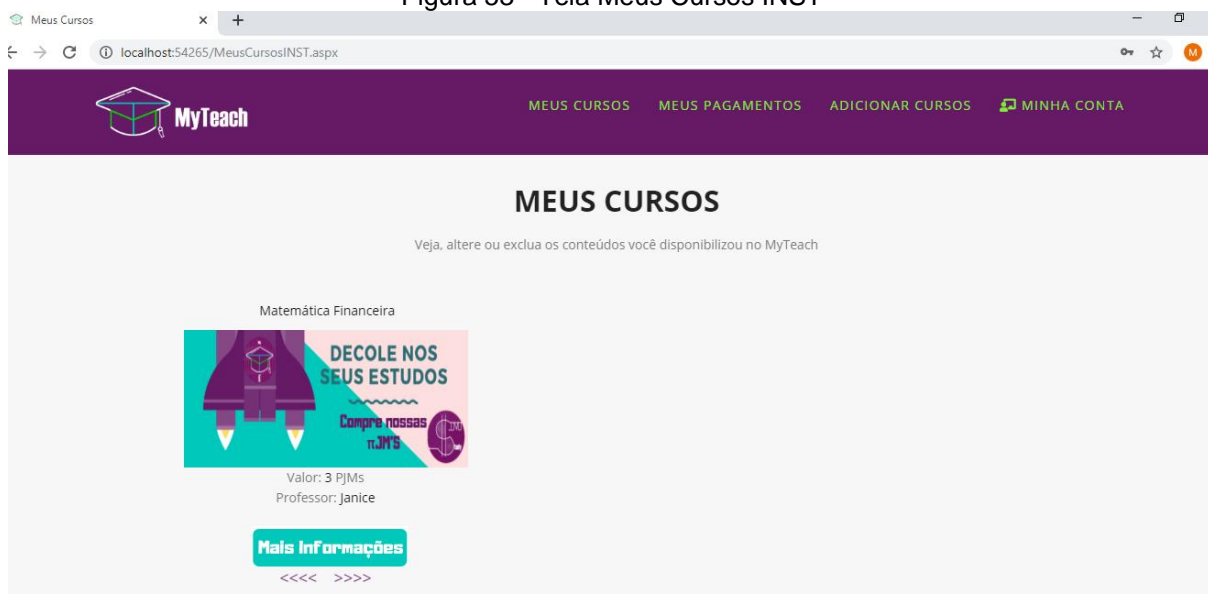
Figura 52 - Tela Adicionar Curso INST

Fonte: Elaborada pelo autor

Esta página é uma das mais importantes para nosso site pois ela é a base para publicação dos cursos, podendo um instrutor colocar a quantidade de cursos que ele quiser. Cadastrando as informações criptografadas no banco de dados da plataforma de uma maneira mais segura para o instrutor manter a confidencialidade apenas para aquele que comprar seu curso.

3.3.1.4.3 Meus cursos

Figura 53 - Tela Meus Cursos INST

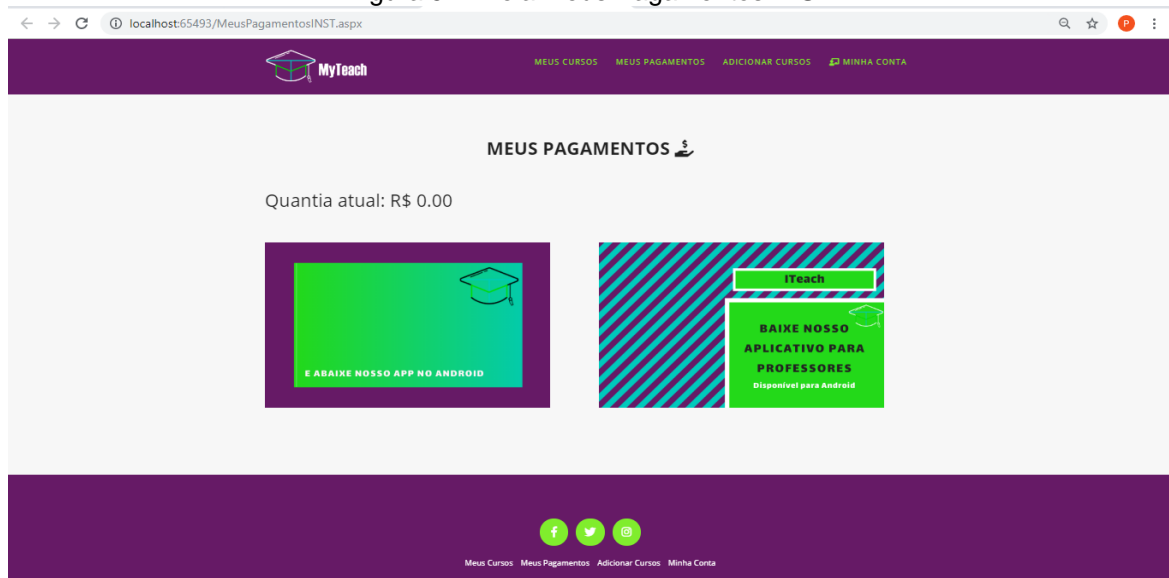


Fonte: Elaborada pelo autor

Com acesso apenas do instrutor dono da conta, ele pode acompanhar seus cursos, com a opção de desativar o curso, assim como o administrador, porém aquele curso que ele desativar ele tem que retornar o dinheiro para o cliente, podendo um administrador ativar caso ele não queira fazer a devolução.

3.3.1.4.4 Meus pagamentos

Figura 54 - Tela Meus Pagamentos INST



Fonte: Elaborada pelo autor

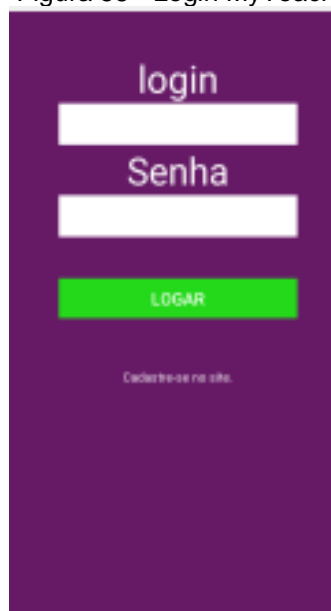
Para que o instrutor consiga acompanhar o quanto ele irá receber no dia escolhido para o pagamento, vendo o total de cursos adquiridos até o momento e os adquiridos depois de seu último pagamento, que será os que ele ainda irá receber.

3.3.2 Especificações Do Android

3.3.2.1 MyTeach

3.3.2.1.1 Login

Figura 55 - Login MyTeach



Fonte: Elaborado pelo autor

Será necessário o usuário do tipo “Professor” preencher seu email e senha no aplicativo.

3.3.2.1.2 QRcode

Figura 56 - QRcode MyTeach



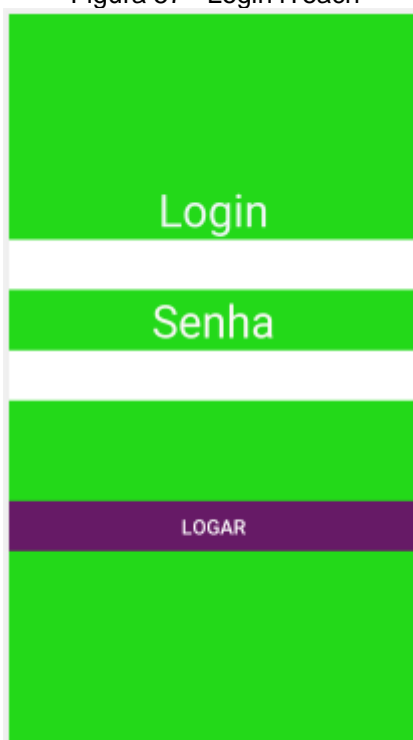
Fonte: Elaborado pelo autor

Nesta página ao Aluno poderá fazer a leitura do QRcode que está contido no cartão que ele comprou.

3.3.2.2 iTeach

3.3.2.2.1 Login

Figura 57 - Login iTeach

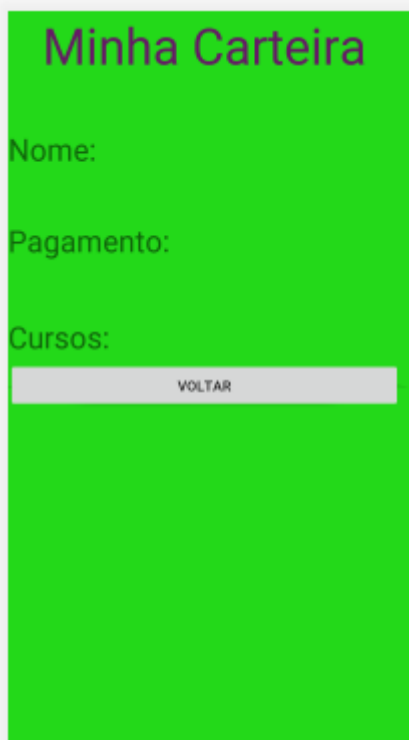


Fonte: Elaborado pelo autor

Será necessário o usuário do tipo “Professor” preencher seu email e senha no aplicativo.

3.3.2.2.2 Informações

Figura 58 - Informações iTeach



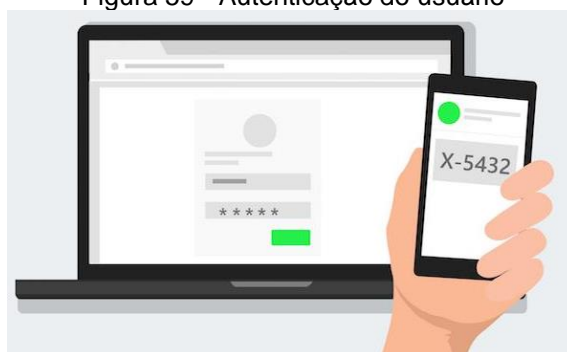
Fonte: Elaborado pelo autor

Nesta tela irá exibir o nome do professor, quantidade de cursos e valor a receber.

3.3.3 Segurança no projeto

3.3.3.1 Autenticação do Usuário

Figura 59 - Autenticação do usuário



Fonte: CIO ¹⁹

¹⁹ Disponível em <https://cio.com.br/wp-content/uploads/sites/4/2018/09/multifator_1059075185.jpg>. Acesso dia 06 de novembro de 2019.

A autenticação do usuário é uma forma de garantir que as pessoas tenham o devido acesso sem entrar em determinada área não estabelecida para ela e com isso rompendo a quebra de segurança de informações, garantir a integridade de informações seja ela pessoal ou quaisquer informações é algo que as empresas ou qualquer tipo de lugar que armazene seus dados devem garantir total segurança. Atualmente existem várias formas de autenticar um usuário como reconhecimento facial e de voz, scan da íris, impressões digitais entre várias outras formas de garantir a segurança e informações.

3.3.3.2 Recaptha

Figura 60 - Recaptha



Fonte: Naked Security by Sophos ²⁰

Captcha é um programa no qual tem por objetivo identificar se o usuário do seu site/programa é humano ou um robô. Ele previne ataques Spam que muitas das vezes pretendem derrubar seu site, o reCaptcha gera imagens com textos distorcidos, sendo impossível de ser distorcido por um robô.

Segundo o Google cerca de 200 milhões de capchas são resolvidos por dia, pontos positivos de usar é que é grátis, possui versão de áudio para deficientes visuais, seguro e simples de ser usado.

Após três tentativas de senha, essa plataforma parece para confirmar se é realmente um usuário que está tentando logar.

3.3.3.3 Criptografia

Figura 61 - Criptografia



Fonte: Oul Segurança Digital ²¹

²⁰ Disponível em <<https://sophosnews.files.wordpress.com/2017/11/untitled-design-11.jpg?w=780&h=408&crop=1>>. Acesso dia 29 de setembro de 2019.

²¹ Disponível em <https://conteudo.imguol.com.br/p/pp/2014/seguranca/sos/curiosidades/materia/033_dicascuriosidades_materia.jpg>. Acesso dia 29 de setembro de 2019.

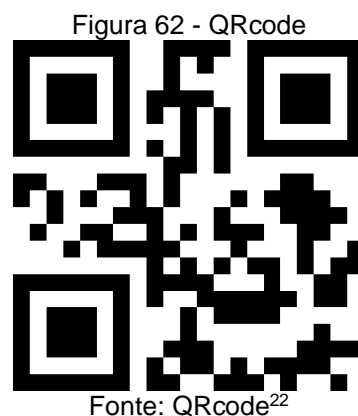
Criptografia é o ato de codificar e decodificar dados, portanto quando criptografamos algumas informações essas informações não podem ser lida por qualquer pessoa. Criptografia tem por objetivo manter senhas ou informações seguras de pessoas terceiras ou então de vírus que invadem sistema e com isso rompendo a integridade dos dados. Podemos definir uma criptografia mais segura quanto mais bits tiver, então existe chaves de 64,128 Bits.

Segundo Tim Cook (CEO da Apple) “Não devemos pedir aos nossos clientes que façam um equilíbrio entre privacidade e segurança. Precisamos oferecer-lhes o melhor de ambos. Em última análise, proteger os dados de outra pessoa é proteger a todos nós”.

3.3.3.4 Especificações do sistema

3.3.3.5 Hardware

3.3.3.5.1 QRcode



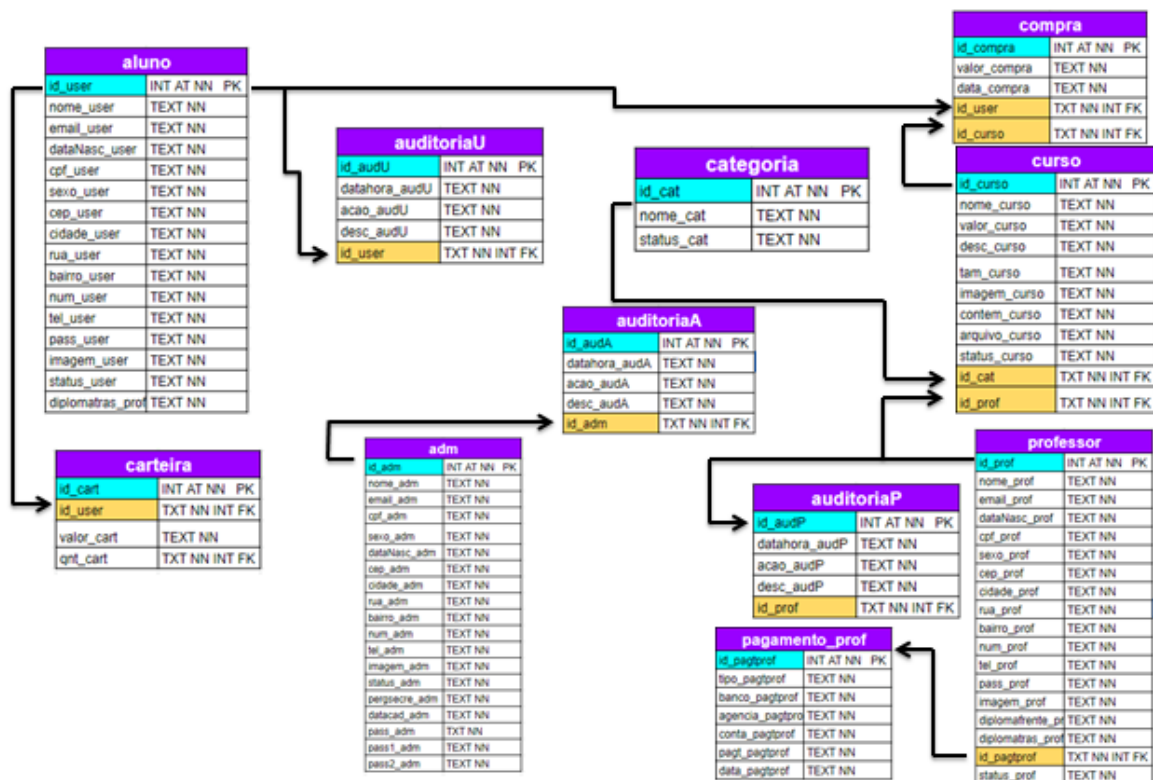
Qr Code é um desenho 2D formado por branco e preto, e armazenam informações como textos, preços, números celulares entre várias outras informações. O Qr Code é usado mais pela mídia impressa onde eles disponibilizam esse código afim de o leitor ter um acesso fácil em seus celulares e também mídias digitais para acesso rápido a sites por exemplo. As vantagens de se utilizar o Qr Code é que ele elimina o tempo onde você iria digitar as informações contidas nele.

²² Disponível em <<https://qrcode.tec-it.com/API/QRCode?data=tel%3A555-555-5555&method=download>>. Acesso dia 06 de novembro de 2019.

4 ESTRUTURA DO BANCO DE DADOS

4.1 DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO

Figura 63 - MER



Fonte: Elaborada pelo autor

4.2 DESCRIÇÃO DE TABELAS

Tabela 1 - Pagamento_prof

Tabela Pagamento_prof				
Chave Primaria:		id_pagtprof		
Chave Estrangeira:				
Descrição:		Tabela de pagamento do professor		
Coluna	Tipo	Nulo	Chave	Extra
id_pagtprof	Int	Não	PK	AUTO_INCREMENT
tipo_pagtprof	Text	Não		
banco_pagtprof	Text	Não		
agencia_pagtprof	Text	Não		
conta_pagtprof	Text	Não		
pagto_pagtprof	Text	Não		
data_pagtprof	Text	Não		
Descrição				
id_pagtprof	Identificação do pagamento			
tipo_pagtprof	Tipo Pagamento			
banco_pagtprof	Banco do professor			
agencia_pagtprof	Agencia do professor			
conta_pagtprof	Conta do professor			
pagto_pagtprof	Pagamentos que serão acumulados a cada venda			
data_pagtprof	Data que o professor quer receber			

Fonte: Elaborada pelo autor

Tabela 2 - Professor

Tabela Professor				
Chave Primaria:			id_prof	
Chave Estrangeira:			id_pagtprof	
Descrição:			Tabela do professor	
Coluna	Tipo	Nulo	Chave	Extra
id_prof	Int	Não	PK	AUTO_INCREMENT
id_pagtprof	Int	Não	FK	
nome_prof	Text	Não		
email_prof	Text	Não		
dataNasc_prof	Date	Não		
cpf_prof text	Text	Não		
sexo_prof text	Text	Não		
cep_prof text	Text	Não		
cidade_prof	Text	Não		
rua_prof	Text	Não		
bairro_prof	Text	Não		
num_prof	Text	Não		
tel_prof	Text	Não		
pass_prof	Text	Não		
imagem_prof	Text	Não		
diploma frente_prof	Text	Não		
diploma trás_prof	Text	Não		
status_prof	Text	Não		
Descrição				
id_prof	Identificação professor			
id_pagtprof	Identificação do pagamento			
nome_prof	Nome professor			
email_prof	Email professor			
dataNasc_prof	Data nascimento professor			
cpf_prof text	Número cpf Professor			
sexo_prof text	Tipo sexo professor			
cep_prof text	Cep Professor			
cidade_prof	Cidade professor			
rua_prof	Rua professor			
bairro_prof	Bairro professor			
num_prof	Número casa professor			
tel_prof	Número celular professor			
pass_prof	Senha do professor			
imagem_prof	Imagem professor			
diploma frente_prof	Foto diploma parte frente			
diploma trás_prof	Foto diploma parte de trás			
status_prof	Mostrar se o professor vai estar online			

Fonte: Elaborada pelo autor

Tabela 3 - Usuário

Tabela Usuário				
Chave Primaria:			id_user	
Chave Estrangeira:				
Descrição:			Tabela do usuário	
Coluna	Tipo	Nulo	Chave	Extra
id_user	Int	Não	PK	AUTO_INCREMENT
email_user	Text	Não		

dataNasc_user	Date	Não		
cpf_user	Text	Não		
sexo_user	Text	Não		
cep_user	Text	Não		
cidade_user	Text	Não		
rua_user	Text	Não		
bairro_user	Text	Não		
num_user	Text	Não		
tel_user	Text	Não		
pass_user	Text	Não		
imagem_user	Text	Não		
status_user	Text	Não		
Descrição				
id_user	Identificação do Usuário			
email_user	Email do usuário			
dataNasc_user	Data de nascimento usuário			
cpf_user	Número do cpf usuário			
sexo_user	Tipo sexo usuário			
cep_user	Número cep usuário			
cidade_user	Cidade usuário			
rua_user	Rua usuário			
bairro_user	Bairro usuário			
num_user	Número casa usuário			
tel_user	Número celular usuário			
pass_user	Senha usuário			
imagem_user	Foto usuário			
status_user	Mostrar se o usuário está online			

Fonte: Elaborada pelo autor

Tabela 4 - Carteira

Tabela Carteira				
Chave Primaria:		Id_cart		
Chave Estrangeira:		Id_user e id_cod		
Descrição:		Tabela carteira do usuário		
Coluna	Tipo	Nulo	Chave	Extra
id_cart	Int	Não	PK	AUTO_INCREMENT
id_user	Int	Não	FK	
id_cod	Int	Não	FK	
valor_cart	Text	Não		
qnt_cart	Text	Não		
Descrição				
id_cart	Identificação Carteira usuário			
id_user	Identificação usuário			
id_cod	Código da carteira			
valor_cart	Valor disponível na carteira			
qnt_cart	Exibir a quantidade de cursos adquiridos			

Fonte: Elaborada pelo autor

Tabela 5 - ADM

Tabela Adm				
Chave Primaria:		id_adm		
Chave Estrangeira:				
Descrição:		Tabela do administrador		
Coluna	Tipo	Nulo	Chave	Extra
id_adm	Int	Não	PK	AUTO_INCREMENT
email_adm	Text	Não		
dataNasc_adm	Date	Não		
cpf_adm	Text	Não		
sexo_adm	Text	Não		
cep_adm	Text	Não		
cidade_adm	Text	Não		
rua_adm	Text	Não		
bairro_adm	Text	Não		
num_adm	Text	Não		
tel_adm	Text	Não		
pass_adm	Text	Não		
imagem_adm	Text	Não		
status_adm	Text	Não		
pergsecre_adm	Text	Não		
datacad_adm	Text	Não		
acesso_adm	Text	Não		
pass1_adm	Text	Não		
pass2_adm	Text	Não		
Descrição				
id_adm	Identificação do administrador			
email_adm	Email do administrador			
dataNasc_adm	Data de nascimento administrador			
cpf_adm	Número cpf administrador			
sexo_adm	Tipo sexo administrador			
cep_adm	Número cep administrador			
cidade_adm	Cidade administrador			
rua_adm	Rua administrador			
bairro_adm	Bairro administrador			
num_adm	Número casa administrador			
tel_adm	Número celular administrador			
pass_adm	Senha administrador			
imagem_adm	Foto administrador			
status_adm	Mostrar se o usuário vai estar online			
pergsecre_adm	Pergunta secreta para cadastrar senha			
datacad_adm	Data em que o adm foi cadastrado			
acesso_adm				
pass1_adm	Segunda senha utilizada pelo administrador			
pass2_adm	Terceira senha utilizada pelo administrador			

Fonte: Elaborada pelo autor

Tabela 6 - Categoria

Tabela Categoria				
Chave primaria:		id_cat		
Chave Estrangeira:				
Descrição:		Tabela categoria do curso		
Coluna	Tipo	Nulo	Chave	Extra
id_cat	Int	Não	PK	AUTO_INCREMENT
nome_cat	Text	Não		
status_cat	Text	Não		
Descrição				
id_cat	Identidade tipo categoria			
nome_cat	Nome tipo categoria			
status_cat	Identificar se a categoria está disponível			

Fonte: Elaborada pelo autor

Tabela 7 - Curso

Tabela Curso				
Chave primaria:		id_curso		
Chave Estrangeira:		id_cat e id_prof		
Descrição:		Tabela cursos		
Coluna	Tipo	Nulo	Chave	Extra
id_curso	Int	Não	PK	AUTO_INCREMENT
id_cat	Int	Não	FK	
id_prof	Int	Não	FK	
nome_curso	Text	Não		
valor_curso	Text	Não		
desc_curso	Text	Não		
tam_curso	Text	Não		
imagem_curso	Text	Não		
contem_curso	Text	Não		
arquivo_curso	Text	Não		
status_curso	Text	Não		
Descrição				
id_curso	Identificação curso			
id_cat	Identificação categoria do curso			
id_prof	Identificação do professor			
nome_curso	Nome curso			
valor_curso	Valor curso			
desc_curso	Descrição sobre o curso			
tam_curso	Tamanho do arquivo do curso			
imagem_curso	Imagem capa curso			
contem_curso	Conteúdo do curso			
arquivo_curso	Arquivo em vídeo do curso			
status_curso	Identificar se o curso está disponível			

Fonte: Elaborada pelo autor

Tabela 8 - Compra

Tabela Compra				
Chave primaria:		id_compra		
Chave Estrangeira:		id_user e id_curso		
Descrição:		Tabela compra		
Coluna	Tipo	Nulo	Chave	Extra
id_compra	Int	Não	PK	AUTO_INCREMENT
id_user	Int	Não	FK	
id_curso	Int	Não	FK	
valor_compra	Text	Não		
data_compra	Text	Não		
Descrição				
id_compra	Identificação da compra			
id_user	Identificação do usuário que fez a compra			
id_curso	Identificação do curso comprado			
valor_compra	Preço do curso			
data_compra	Identificar a data de compra do curso			

Fonte: Elaborada pelo autor

5 EMPREENDEDORISMO VERSUS O RESULTADO DO PROJETO (PRODUTO)

5.1 OBJETIVO

5.1.1 Objetivos gerais

O objetivo desse projeto é ajudar pessoas a ingressar no mercado de trabalho, ajudando na atualização de seus conhecimentos de determinada área, ou até mesmo colaborando em algum Hobby para que aprimore sua qualidade de vida.

Como fazer outra faculdade ou pós-graduação para se atualizar de um assunto demanda muito tempo e dinheiro, além de ter matérias descartáveis; então com nossa plataforma conseguiremos atender nosso público da melhor maneira possível: na sua casa e com o conteúdo específico.

5.1.2 Objetivos específicos

- Site responsivo e funcional;
- Disponibilidade;
- Integridade;
- Confiabilidade;
- Fácil uso do cliente e dos instrutores;
- Administrador consiga ter acesso aos cursos;
- Cores cativantes;
- Visual harmônico;
- Normas bem definidas;
- Manual de uso para instrutor;
- Aplicativo Android para adquirir PiJM's e listagem de cursos;
- Banco de dados com auditoria;
- Divisões corretas de cada área, sendo elas Administrador, Aluno, não logado e Instrutor;
- Beleza visual e de fácil entendimento.

5.2 PRODUTO

Figura 64 - Produto



Fonte: Elaborada pelo autor

Uma plataforma que com a colaboração de instrutores, oferecerá cursos online das mais diversas matérias e vertentes, onde o professor e a plataforma ganharam em reais e o usuário comprará nossa moeda digital para que ele possa ter recompensa para investir em novos cursos. Neste mesmo caminho, um aplicativo em Android irá ler Qr Codes para que o cliente efetue a compra das moedas e para que possa acompanhar suas compras na plataforma, terá um espaço para isto.

5.3 CAMPANHA

Figura 65 - Campanha



Fonte: Elaborada pelo autor

Pensando em uma plataforma de ensino a distância onde o usuário poderia investir em seus estudos e assim em sua carreira, com o ramo de apoiar e disponibilizar oportunidades de compra de cursos para melhora da introdução ou permanência no mercado de trabalho, fazendo então a ligação do curso de um instrutor para um usuário. Pensou-se no nome 'MyTeach' que traduzido para português é Meu Estudo, onde usando o pronome possessivo - meu - mostra pertença à nossa plataforma e a nossa comunidade de alunos, mostrando também a particularidade dos cursos e como eles são seus, você pode assisti-los a hora que desejar/ conseguir.

Para simbolizar uma conclusão com sucesso dos cursos, colocamos como logo um capelo, onde faz referência a estudos corretos e eficazes, além da felicidade de terminar o curso. Pois se der uma rápida pesquisada na plataforma Google com os comandos de 'formatura', verá que as principais fotos são de formandos felizes com beca e capelo.

Para que haja a realização desses sonhos, pessoas com pouco tempo, dinheiro e que estão à procura de melhor capacitação comercial, tornaram-se nosso público-alvo, pois com nossa plataforma iremos conciliar o investimento nos estudos com a falta de tempo - fato que na sociedade atual (século XXI) é muito difícil.

5.4 MISSÃO

Figura 66 - Missão



MyTech está comprometida a levar a educação até as casas das pessoas, disponibilizando uma maneira de crescimento pessoal e profissional, aumentando a oportunidade no mercado de trabalho e assim dando uma maneira de investir em si.

Fonte: Elaborada pelo autor

5.5 VISÃO

Figura 67 - Visão

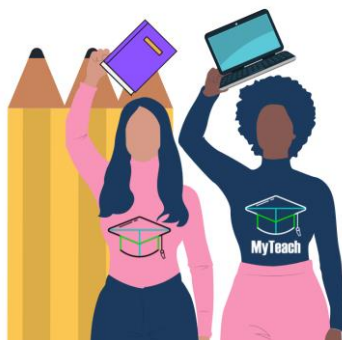


Ser a fonte de referência em educação a distância do Brasil e assim espalhar-se pelo o mundo, ajudando cada vez mais pessoas a seguirem seus sonhos; podendo aumentar o número de instrutores e funcionários seguidos de nossos valores.

Fonte: Elaborada pelo autor

5.6 VALORES

Figura 68 - Valores

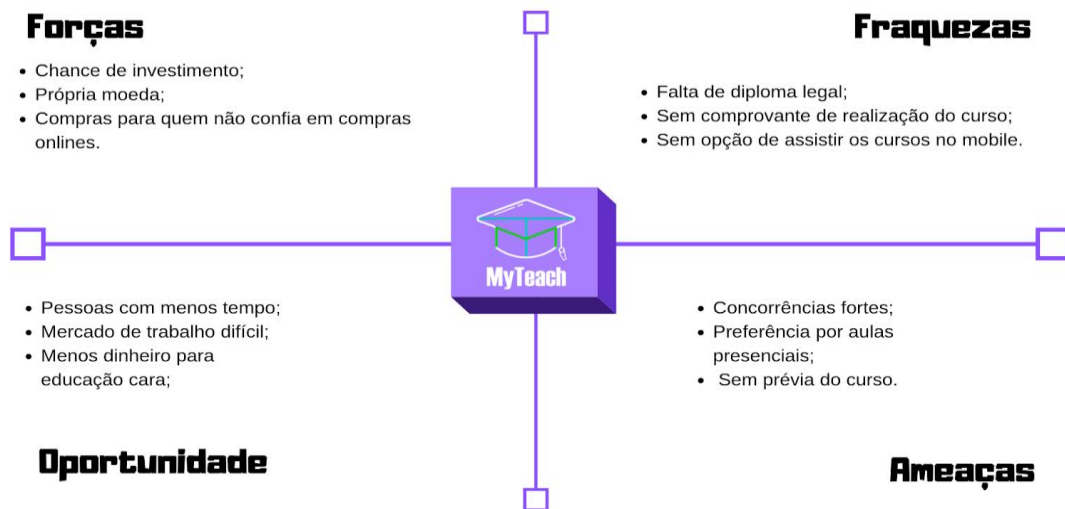


- Ter sede por conhecimento;
- Paixão pelo o que faz;
- Diversidade;
- Empatia;
- Liderança;
- Integridade;
- Transparência.

Fonte: Elaborada pelo autor

5.7 ANALISE SWOT

Figura 69 - SWOT



Fonte: Elaborada pelo autor

5.8 PLANEJAMENTO

5.8.1 Brainstorming

- MyTeach

Uma plataforma de cursos online das mais variáveis vertentes, gerando valor monetário para os professores e para a plataforma e valor educacional para os usuários. Onde possuirá uma moeda para que haja o incentivo de outros cursos graças o retorno monetário.

- AquiBro

Uma plataforma de economia compartilhada entre estudantes, onde o aluno poderá dividir custos da vida estudantil como moradia, alimentação, carona e aulas particulares. Visando uma diminuição na desistência das faculdades.

- Estudo Gratuito

Site destinado a alunos que vão prestar vestibular, então iremos disponibilizar aulas de conteúdos voltados para o Enem com aulas teóricas, vídeo aulas e simulados e um aplicativo com algo prático para o aluno, podendo criar um cronograma de estudo, onde vamos estar colocando a matéria do dia e o conteúdo que deve ser estudado por ele.

5.8.2 Seleção de Ideias

A ideia escolhida foi a primeira, MyTeach, em acordo com todos os membros do grupo já que além de conseguir contemplar todas as disciplinas do curso técnico, também é da aceitação de todos os professores.

5.8.3 Escopo

MyTeach		
TERMO DE ABERTURA PROJECT CHARTER* <i>EXEMPLO PREENCHIDO – APENAS PARA REFERÊNCIA</i>		
Preparado por	Júlia de A. Meinberg Prado	Versão 1.0
Aprovado por	Adilson Pereira	22/08/2019

1. TÍTULO DO PROJETO E DESCRIÇÃO

MyTeach – é uma plataforma que disponibiliza cursos online na troca de moedas digitais – π JM's – onde o consumidor consegue ter retorno de algumas moedas - π JModel Return- para poder investir em outros cursos de nosso site. Ele foi pensado em atender a necessidade de atualização das informações para o mercado de trabalho ou nos estudos. Seu desenvolvimento contribui no aprendizado e na vida econômica de nossos usuários pois comprando ele ganha mais que o curso, ganha também moedas, isso tudo sem sair de casa para estudar.

2. GERENTE DE PROJETOS DESIGNADO E NÍVEL DE AUTORIDADE

Júlia Meinberg será gerente desse projeto e está responsável pela organização das tarefas, cronogramas, definir assessores e orçamento.

3. MOTIVAÇÃO

Este projeto está sendo desenvolvido para que pessoas consigam investir em seus estudos e assim de uma maneira acessível poder atualizar-se para o mercado de trabalho ou para aprimorar um Hobby.

4. OBJETIVOS DO PROJETO

O objetivo desse projeto é ajudar pessoas a ingressar no mercado de trabalho, ajudando na atualização de seus conhecimentos de determinada área, ou até mesmo colaborando em algum Hobby para que aprimore sua qualidade de vida.

Como fazer outra faculdade ou pós-graduação para se atualizar de um assunto demanda muito tempo e dinheiro, além de ter matérias descartáveis; então com nossa

plataforma conseguiremos atender nosso público da melhor maneira possível: na sua casa e com o conteúdo específico.

5. RECURSOS PRÉ-ALOCADOS

Teremos quatro membros para múltiplas tarefas, quatro aulas com computadores e auxílio de um professor por semana para realização.

6. STAKEHOLDERS/PARTES INTERESSADAS E INFLUÊNCIA NO PROJETO

- Nossa equipe;
- Usuários;
- Clientes;
- Concorrentes como Udemy e faculdades Ead;
- Instrutores.

7. PREMISSAS/RESTRIÇÕES BÁSICAS DO PROJETO

- Um site responsivo em ASP.Net
- Um aplicativo Android
- Banner 3D
- Uso das matérias aprendidas durante o curso

9. PRODUTO/RESULTADO DO PROJETO

Uma plataforma que com a colaboração de instrutores, oferecerá cursos online das mais diversas matérias e vertentes, onde o professor e a plataforma ganharam em reais e o usuário comprará nossa moeda digital para que ele possa ter recompensa financeira. Neste mesmo caminho, um aplicativo em android irá ler Qr Codes para que o cliente efetue a compra das moedas e para que possa acompanhar suas compras na plataforma, terá um espaço para isto.

5.8.4 Canvas

Anexo B - Segue o arquivo canvas onde é contido justificativas para o projeto, objetivo SMART, benefícios futuros, requisitos, produto, stakeholders, equipe, restrições, premissas, riscos, grupos de entrega, linha do tempo, custo e outros.

5.8.5 EAP

Na nossa divisão da EAP (Estrutura Analítica de Projetos), temos quatro pilares: Projeto, Site, Aplicativo e Arte Visual. São explodidos em outras subpartes e com eles constituindo a base para que nosso projeto seja de excelência.

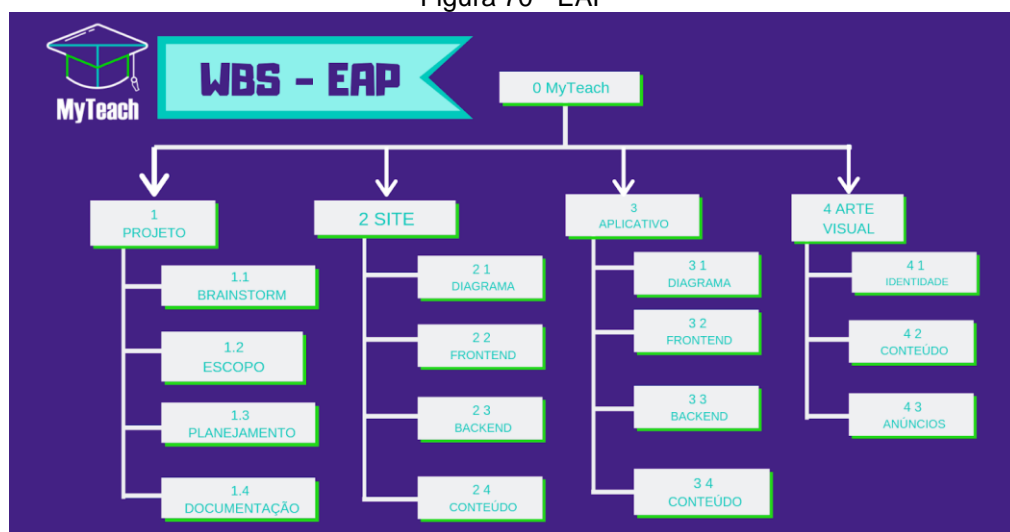
Projeto: Onde possui as partes de documentação e planejamento do projeto.

Site: Onde tem partes de apresentação, como o layout e a programação.

Aplicativo: Também contemplando Layout e programação.

Arte Visual: Onde terá todo o visual do projeto, desde a criação da marca até a criação de anúncios.

Figura 70 - EAP



Fonte: Elaborada pelo autor

5.8.6 Cronograma

ANEXO C - Ele contém a divisão de tarefas que devem ser realizadas por cada membro

5.8.7 Análise de Custos

Tratando-se de um trabalho onde a infraestrutura e softwares são disponibilizados para os membros do grupo, o custo será total das entregas de documentos; sendo um gasto maior de tempo do que um monetário.

Figura 71 - Análise de Custo

ORÇAMENTO X GASTO

	MATERIAL	ORÇAMENTO				GASTO				DIFERENÇA
		QUANT	VALOR UNITÁRIO	TOTAL ORÇADO	OBSERVAÇÃO	QUANT	VALOR UNITÁRIO	TOTAL GASTO	OBSERVAÇÃO	
1	Pasta	1	R\$ 250.00	R\$ 250.00	Nº de pag		R\$ 0.00	R\$ 0.00		R\$ 250.00
2	CD	1	R\$ 12.00	R\$ 12.00	GB		R\$ 0.00	R\$ 0.00		R\$ 12.00
3	ATA	1	R\$ 20.00	R\$ 20.00	Papelaria	1	R\$ 20.00	R\$ 20.00		R\$ 0.00
4			R\$ 0.00	R\$ 0.00			R\$ 0.00	R\$ 0.00		R\$ 0.00
5			R\$ 0.00	R\$ 0.00			R\$ 0.00	R\$ 0.00		R\$ 0.00
				R\$ 282.00				R\$ 20.00		R\$ 262.00

Fonte: Elaborada pelo autor

5.8.8 Análise de Riscos

Analisando as principais e mais possíveis formas de erro na criação de nossa plataforma, criamos um arquivo para que possamos estar aptos a essas circunstâncias, tendo assim uma solução para os erros, mesmo que não seja de nossa preferência usá-las em nosso projeto.

Figura 72 - Análise de Risco

Identificação do dano/perigo			Avaliação de risco			Solução
Perigo	Prováveis causas	Dano	grave	médio	fácil	Como Resolver:
Pouquidade de softwares	Algum software importante para realização	Ficar sem parte do projeto				Usar outros softwares com objetivos parecidos
Carência de infraestrutura	Bloqueio do local de trabalho(escola)	Falta de tempo				Divisão dos membros em lugares de trabalho diferentes
Evasão de um integrante	Motivos pessoais imprevistos	Atividades sem realização				Redistribuição de tarefas com os membros restantes
Ausência de noção tecnológica	Inserção de funções não estudadas	Demora de concretização ou inrealização				Pesquisas e procura de mestres para orientação

Fonte: Elaborada pelo autor

6 DESIGN

6.1 TEORIA DE CORES

Figura 63 – Teoria de Cores



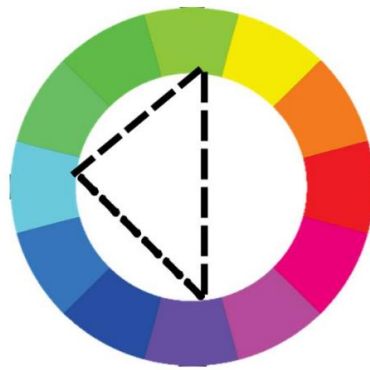
Fonte: Follow The Colours

A teoria de cores, baseada no círculo cromático, é muito utilizada por designers de todo o mundo, em todos os tipos de trabalho, sejam eles relacionados à WEB ou à decoração de interiores. Tal fato ocorre devido à importância das combinações de uso das cores que o círculo pode indicar, afim de se obter um design bonito e limpo.

Se você, sem saber, é capaz de criar obras de arte em cores, então o não conhecimento é o seu caminho. Mas se você é incapaz de criar obras-primas com a cor fora do seu não conhecimento, então você deve olhar para o conhecimento. (ITTEN, 1970)

Usando um esquema de cores tríades, conseguimos criar nossa logo e nossa plataforma. As cores usadas foram Roxo (#661a66 - 102, 26, 102), verde (#23d919 - 35, 217, 25) e azul(#00c9bc - 0, 201, 188) para a composição do esquema, porém foi usado o branco (#ffffff).

Figura 64 – Teoria das Cores Projeto



Fonte: Elaborada pelo autor

6.2 FORMAS E FUNÇÃO

Forma e função são conceitos extremamente necessários e importantes para qualquer tipo de projeto/produto, sendo utilizado para chamar a atenção do comprador, usando de seus formatos, cores, ornamentos e muitos outros detalhes para cativar o cliente. Porém, para que isso funcione, a forma tem que trabalhar lado a lado com a função de tal produto, pois não importa o quão bonito ele seja, se sua funcionalidade não agradar ao cliente, provavelmente ele não irá compra – lo.

“Desing é forma não Função” (JOBS, 2003)

Nós usamos da forma e função para organizar o design do nosso site e aplicativo, alinhando botões, caixas de textos, imagens e ícones, deixando a aparência do site e do aplicativo com um toque mais agradável e confortável de olhar.

Como nosso site é baseado em chamar a atenção do usuário ao objetivo final, conseguindo atribuir esses recursos de forma funcional e bem-sucedida, é algo necessário para o sucesso do nosso site.

6.3 MARCA – LOGOTIPO E SÍMBOLO DA EMPRESA

Quando pensamos em estudo, pensamos em um papel, uma caneta e às vezes um computador para pesquisa; mas quando pensa em conclusão e vitória, pensa-se em um capelo.

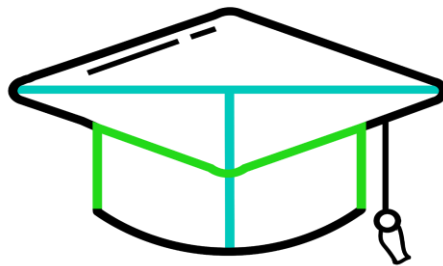
Figura 65 – Explicação Logo



Fonte: Mix de Luxo

Foi assim que surgiu nossa marca, um capelo que dentro forma nossas iniciais 'M' e 'T', sendo o M a letra em verde e o T em azul, onde surgiram duas das três cores principais do nosso projeto -que possuem psicologias como confiança e inteligência. Usando o branco e o preto para poder criar as outras partes do logo.

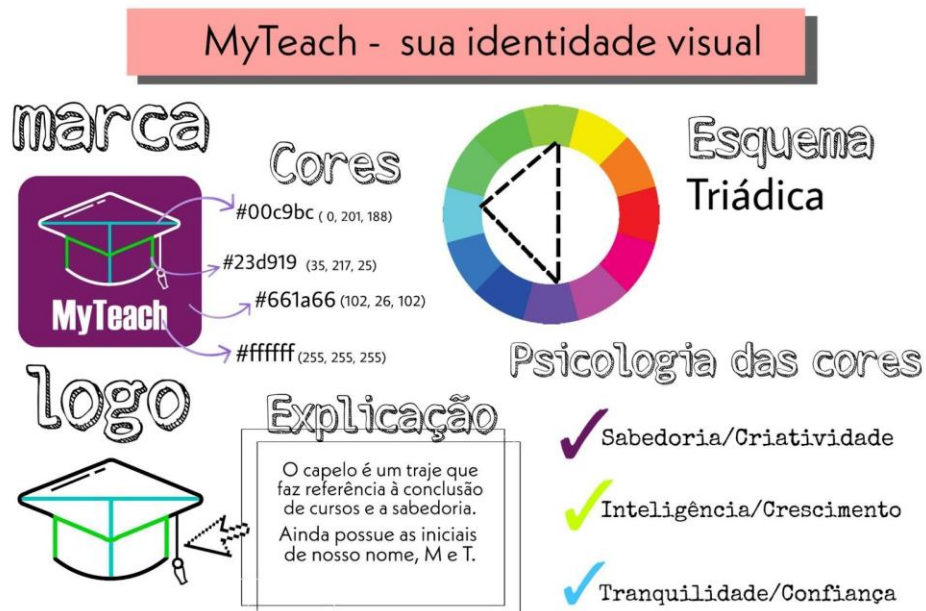
Figura 66 – Logo



Fonte: Elaborada pelo autor

Pensamos então em uma cor que fizesse referência aos estudos, lembrando sabedoria e criatividade, tendo como resultado o roxo; indo para um tom mais escuro para que pudesse fazer o contraste com o verde e o azul, e foi a cor mais marcante e principal de nossa marca.

Figura 67 – Identidade Visual



Fonte: Elaborada pelo autor

Para que fizesse um bom contraste, boa leitura e conforto visual, colocamos uma fonte não serifada e forte para que pudéssemos alcançar esses três fatores acima. Com a nossa marca tendo o seguinte resultado:

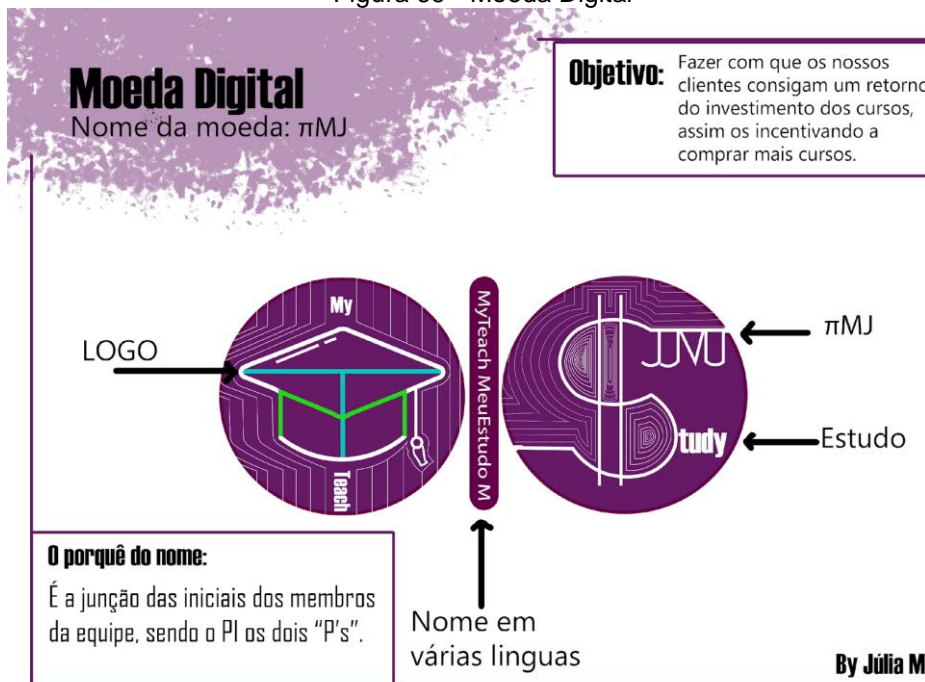
Figura 68 – Logo Aplicativos



Fonte: Elaborada pelo autor

Criando então nossa identidade visual, sempre seguindo o mesmo padrão para caracterização da marca.

Figura 69 - Moeda Digital



Fonte: Elaborada pelo autor

Moedas digitais pertencentes exclusivamente da nossa plataforma, onde comprando com elas, você consegue um retorno das mesmas para poder investir em outros cursos, podendo assim aprimorar seus conhecimentos na área de trabalho ou até mesmo em seu hobby. $\pi JM'S$ é a junção das iniciais dos criadores do site, sendo o π representando dois P's de Pedro M. e Pedro G., o J de Júlia M. e o M de Maria F. O π também faz referência ao estudo, que é nosso maior foco.

6.4 TIPOLOGIA

A tipografia é um estudo e conceito que deve ser aplicado em qualquer trabalho gráfico, devido ao fato de ser capaz de não só organizar e embelezar um layout, como também de transmitir sensações. Para desenvolver um bom texto uma boa linguagem textual, deve-se prestar atenção à diferentes elementos tipográficos, como: fonte, serifa, espessura, espaçamento, tamanho e cor.

É possível demonstrar diferentes aspectos como autoridade, romance e elegância obtendo uma boa seleção de tipografia. (DESIGN CULTURE, 2018)

Com a logo e fundo formados por cores fortes e chamativas, usou-se uma fonte grossa para que pudesse chamar atenção também para o nome da plataforma. Uma tipografia da família Haettenschweiler (não serifada e realista) que foi tirada do software Adobe Photoshop, seguindo mesmo tamanho de haste, barra e bojo em todas as letras.

Colocando também uma centralização da marca, e assim causando uma harmonia visual para o usuário.

Já no site e aplicativo, o padrão de letras não serifadas foi mantido e mudando apenas a família, para que não fique poluído ou sobrecarregado visualmente para nosso cliente, facilitando também na navegação e ajudando nos contrastes com as cores cardinais.

6.5 DIAGRAMAÇÃO/LAYOUT

Figura 70 - Diagramação



Fonte: Elaborada pelo autor

Diagramação é o ato de distribuir elementos em uma página, e com esse princípio de design criamos nossas plataformas, em especial nosso site; onde criamos uma home dividida em três partes: Cabeçalho, corpo e rodapé. Usando a Home conseguimos criar as outras partes do site, dividindo da seguinte maneira:

Cabeçalho:

A base da head (cabeça) é igual em todas as páginas, porém quando trocado de usuário, muda as opções de redirecionamento das páginas -podendo ser acompanhado no diagrama do site ou na própria plataforma- possuindo quatro tipos de usuários:

- Não Logado;
- Administrador;
- Instrutor;
- Aluno.

Conteúdo:

Essa parte da diagramação é a mais mutável, pois em cada página é um conteúdo diferente. Porém é seguido um padrão visual, onde são usadas as mesmas cores e mesmos formatos para que alcance a identidade visual, e como mais importante, as bordas laterais se permanecem as mesmas em toda a navegação do cliente.

Rodapé:

Esta é a única parte imutável do site, que contempla nossa marca, ano que foi criado, redes sociais e do mesmo modo que as demais, mantém um padrão de cores e formas para que haja harmonia com as outras duas.

6.6 LAYOUT RESPONSIVO

Web Design Responsivo é o principal estilo de desenvolvimento de sites para quem busca a versatilidade e maior alcance de público. Isso porque, com tal recurso, o website é capaz de se tornar acessível não só à plataforma para a qual o trabalho foi destinado, como também qualquer dispositivo, de qualquer resolução.

“Como pintar um quadro que não começa e termina nas bordas, mas que antes toma e envolve-se com o espaço e ambiente em torno dele? ...nós tomamos a tela como um fato real...” – (Robert Irwin, 1982, p. 99)

Quando se trata de layout responsivo, temos que entender o que ele realmente é e o porquê de ele ser tão importante atualmente. Primeiramente, um site responsivo é aquele que tem a inteligência de se adaptar a qualquer tipo de tela, sendo desde uma smart Tv para uma tela de celular, que são proporções bem diferentes. Já sua importância, refere-se a grande mudança dos tempos; onde vivendo na Era Descontinuidade um aparelho novo com interfaces diferentes é lançado quase todo mês.

Como nosso site tem de ser para um grande público e cada um deles deve poder escolher onde vai acessar, tivemos que criar um site totalmente responsivo, usando uma galeria Bootstrap, aonde seu princípio ele já vem responsivo e basta manter a mesma. Porém como no nosso site houve várias mudanças na galeria, tivemos que pensar em uma lógica de responsividade para que assim atendesse nosso objetivo, que era disponibilizar nosso site em vários tipos de aparelhos eletrônicos e assim podendo atender nosso público alvo.

7 MANUAL DO USUÁRIO

Existem três tipos de usuários -administrador, aluno e instrutor- com diferentes instruções de uso. Para melhor entendimento este manual é dividido por tipo de login.

1. Cadastro

a) Aluno e Instrutor:

- 1- Entrar na opção login no cabeçalho;
- 2- Optar pela opção de cadastrar caso não tenha login;
- 3- Escolher qual tipo de usuário deseja ser;
- 4- Inserir informações;
- 5- Clicar no botão 'Cadastrar'.

b) Administrador:

Apenas outro administrador pode cadastrar, então assim que um adm estiver logado, cumprir os seguintes passos:

- 1- Na tela inicial escolher a opção 'Cadastrar adm';
- 2- Inserir informações;
- 3- Clicar no botão 'Cadastrar';

2. Login

a) Aluno e Instrutor:

- 1- Escolher a opção login no cabeçalho;
- 2- Inserir email e senha;
- 3- Caso erre mais de três vezes aparece reCAPTCHA;
- 4- Clicar no botão 'Logar'.

b) Administrador:

- 1- Entrar na área login no cabeçalho;
- 2- Inserir email e senha;
- 3- Caso erre mais de três vezes aparece reCAPTCHA;
- 4- Caso necessite do reCAPTCHA o adm tem que responder uma pergunta secreta assim que inserir o login certo;
- 5- Clicar no botão 'Logar'.

3. Aluno

a) Checar informações de conta:

- 1- Logar;
- 2- Clicar em Minha conta no cabeçalho;

b) Desativar conta:

- 1- Logar;
- 2- Clicar em Minha conta no cabeçalho;
- 3- Clicar em 'Desativar'.

c) Alterar informações da conta:

- 1- Logar;
- 2- Clicar em Minha conta no cabeçalho;
- 3- Mudar informações possíveis;
- 4- Clicar em 'Alterar'.

d) Acompanhar cursos:

- 1- Logar;
- 2- Clicar 'Minhas compras' no cabeçalho;

e) Comprar cursos:

- 1- Logar;
- 2- Clicar em 'Cursos' no cabeçalho;
- 3- Escolher um curso;
- 4- Clicar em 'Ver mais';
- 5- Clicar em 'Comprar';
- 6- Clicar em 'Confirmar compra'.

f) Ver quantidade de PiJM's:

Logar;

Clicar em 'PiJM's' no cabeçalho;

4. Instrutor

a) Checar informações de conta:

1- Logar;

2- Clicar em Minha conta no cabeçalho;

b) Desativar conta:

1- Logar;

2- Clicar em Minha conta no cabeçalho;

3- Clicar em 'Desativar'.

c) Alterar informações da conta:

1- Logar;

2- Clicar em Minha conta no cabeçalho;

3- Mudar informações possíveis;

4- Clicar o botão alterar.

d) Adicionar curso:

1- Logar;

2- Clicar em 'Adicionar curso' no cabeçalho;

3- Adicionar informações;

4- Clicar em 'Adicionar'.

5- Acompanhar cursos:

6- Logar;

7- Clicar em 'Meus cursos' no cabeçalho;

8- Se quiser

e) Carteira:

1- Duas opções:

❖ Primeira: Logar no aplicativo;

❖ Segunda: Logar no site;

2- Clicar em 'Meus pagamentos' no cabeçalho;

5. Administrador

a) Pagar professores:

- 1- Logar;
- 2- Clicar em 'Financeiro';
- 3- Acompanhe os que precisam ser pagos;
- 4- Seleciona os que já pagaram;
- 5- Clicar botão 'Pago'.

b) Gerar QRcode:

- 1- Logar;
- 2- Clicar em 'Financeiro';

c) Checar auditoria:

- 1- Logar;
- 2- Clicar em 'Auditoria';
- 3- Escolher tipo;

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O intento do projeto era criar uma marca onde com um site e aplicativos conseguíssemos permitir que clientes investissem em seus estudos, dando fonte de renda para instrutores e membros da empresa. Tendo seu foco maior no site, onde usuários do Brasil inteiro consigam comprar seus cursos através de uma moeda digital apelidada de π JM, e assim de acordo com suas compras, ele vai recebendo essas mesmas moedas. Já no aplicativo do aluno, o objetivo era de conseguir pegar as moedas que serão compradas em mercados convencionais; e no do professor, uma carteira para acompanhar seu pagamento.

O porvindouro projeto não visa mudanças, mas sim melhorias, tais como fazer download do QRCode e disponibilizar o mobile para IOS. Ocasionalmente uma melhor experiência de nossos usuários, seja ele qualquer tipo e assim aumentando nosso público-alvo.

Concluimos que todo o conhecimento que já tínhamos e as novas informações recebidas foram aplicadas no projeto e que com muito empenho objetivos propostos obtiveram êxito, finalizando assim o site e aplicativo android da empresa MyTeach.

E para finalmente findar esta pasta e trabalho de conclusão de curso, deixamos uma frase do grande poeta Fernando Pessoa: "Ama-se mais o que se conquistou com mais trabalho."

ABODE. **Desenvolvimento da Web usando Dreamweaver – Visão Geral**. Disponível em <<https://helpx.adobe.com/pt/dreamweaver/using/web-development-using-dreamweaver---an-overview.html>>. Acesso em 06 de março de 2019.

ADOBE. **Ambiente de codificação no Dreamweaver**. Disponível em <<https://helpx.adobe.com/pt/dreamweaver/using/setting-coding-environment.html>>. Acesso em 02 de março de 2018.

ADOBE. **Estivemos ocupados, com o Photoshop CC, você sempre tem acesso aos novos recursos assim que são lançados**. Disponível em <<https://www.adobe.com/br/products/photoshop/features.html>>. Acesso em 14 de março de 2019.

ADOBE. **Versões de março de 2018 (18.1) e outubro de 2017 (18.0) do Dreamweaver CC**. Disponível em <<https://helpx.adobe.com/br/dreamweaver/using/whats-new.html>>. Acesso em 14 de março de 2019.

AGUIAR RODRIGUES, Madson. **Criando um site completo com Bootstrap e jQuery**. Disponível em <<https://www.devmedia.com.br/criando-um-site-completo-com-bootstrap-e-jquery/32473>>. Acesso em 25 abril de 2019.

ALBUQUERQUE, Marcelo. **Johannes Itten**. Disponível em <<https://historiaartearquitetura.com/2017/09/22/johannes-itten/>>. Acesso em 24 de março de 2019.

ALVAREZ, Sara. **O que é um servidor de arquitetura**. Disponível em <<http://www.criarweb.com/artigos/arquitetura-cliente-servidor.html>>. Acesso dia 17 de maio de 2019

AMO PINTAR. **O círculo cromático**. Disponível em <<https://www.amopintar.com/circulo-cromatico/>>. Acesso em 24 de março 2019.

APRENDER EXCEL. **O que é Excel?** Disponível em <<https://www.aprenderexcel.com.br/2013/tutoriais/o-que-e-excel>>. Acesso em 24 de março 2019.

ARAÚJO, Felipe. **Tipografia**. Disponível em <<https://www.infoescola.com/design-grafico/tipografia/>>. Acesso em 24 de março de 2019.

ARON. **Autenticação De Usuario – O Mundio Atras Das Senhas**. Disponível em <<https://www.arcon.com.br/blog/autenticacao-de-usuario-um-mundo-alem-de-senhas>>. Acesso dia 06 de novembro de 2019.

ARQSERV. **Arquitetura cliente**. Disponível em <<https://arqserv.wordpress.com/2012/03/17/como-funciona-a-arquitetura-cliente-servidor/>>. Acesso dia 17 de maio de 2019

BAIXAKI. **A ferramenta da Adobe para a criação vetorial e ilustração gráfica**. Disponível em <<http://www.baixaki.com.br/download/adobe-illustrator.htm>>. Acesso em 17 de março de 2019.

BARBIERE, Luciana. **O Que é Bootstrap e Para Que Serve**. Disponível em <<https://www.ciawebsites.com.br/dicas-e-tutoriais/o-que-e-bootstrap/>>. Acesso em 01 abril de 2019.

BARCELOS, Thiago. **Forma x Função no Design Editorial**. Disponível em <<http://thiagobarcelosdg.blogspot.com.br/2010/10/forma-x-funcao-no-design-editorial.htm>>. Acesso em 24 de março 2019.

BARCELOS, Thiago. **Forma x Função no Design Editorial**. Disponível em <<http://thiagobarcelosdg.blogspot.com.br/2010/10/forma-x-funcao-no-design-editorial.htm>>. Acesso em 24 março 2019.

BARROS, Thiago. **Android Studio é o programa do Google para desenvolver apps para Android**. Disponível em <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/android-studio.html>>. Acesso em 24 de março. 2019.

BARROS, Thiago. **Excel: crie e edite planilhas no famoso editor da Microsoft**. Disponível em <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/microsoft-excel-para-ipad.html>>. Acesso em 24 de de março de 2019.

BLOGGSON. **Como implementar o TinyMCE em seu formulário**. Disponível em <<https://www.bloggson.com.br/como-implementar-o-tinymce-em-seu-formulario/>>. Acesso dia 29 de setembro de 2019.

BOOTSTRAP. **Bootstrap**. Disponível em <<https://getbootstrap.com/>>. Acesso em 01 abril de 2019.

BOOTSTRAP. **Elementos de componentes**. Disponível em <<https://getbootstrap.com.br/docs/4.1/extend/approach/>>. Acesso em 24 abril de 2019.

BOOTSTRAP. **Introdução JS**. Disponível em <<https://getbootstrap.com.br/docs/4.1/getting-started/introduction/>>. Acesso em 25 abril de 2019.

CAELUM. **Bootstrap e formulários HTML5**. Disponível em <<https://www.caelum.com.br/apostila-html-css-javascript/bootstrap-e-formularios-html5/>>. Acesso em 24 abril de 2019.

CAELUM. **Tudo sobre JQuery**. Disponível em <<https://www.caelum.com.br/apostila-html-css-javascript/jquery/>>. Acesso dia 06 de novembro de 2019.

CALDAS, Victor. **Android Studio vs. Eclipse: O que você precisa saber para desenvolver aplicativos móveis**. Disponível em < <https://medium.com/brq-techblog/android-studio-vs-eclipse-o-que-voc%C3%AA-precisa-saber-para-desenvolver-aplicativos-m%C3%B3veis-ec8ecae149f> >. Acesso em 24 de março de 2019.

CARVALHO, Renato. **Adobe Illustrator CC traz ferramentas poderosas e recursos funcionais**. Disponível em <<http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/adobe-illustrator.html>>. Acesso em 17 de março de 2019.

CARVALHO, Suelen. **Android Studio: vantagens e desvantagens com relação ao Eclipse**. Disponível em <<https://imasters.com.br/android/android-studio-vantagens-e-desvantagens-com-relacao-ao-eclipse> >. Acesso em 24 de março de 2019.

CIPOLI, Pedro. **O que é o Adobe Flash**. Disponível em <<https://canaltech.com.br/software/O-que-e-o-Adobe-Flash/>>. Acesso dia 06 de novembro de 2019.

COMPUTER PORTUGUÊS. **Como Fazer um EXE no bloco de notas**. Disponível em < <http://ptcomputador.com/P/cc-programming/86049.html> >. Acesso em 24 de março de 2019.

COSTA, Gabriel. **O que é Bootstrap**. Disponível em <<https://www.tutorialwebdesign.com.br/o-que-e-bootstrap/>>. Acesso em 24 abril de 2019.

COSTA, Rafael. **A importância da tipografia no design gráfico**. Disponível em < <https://clubedodesign.com/2014/importancia-da-tipografia-design-grafico/> >. Acesso em 24 de março de 2019.

DE LEONE, Leonello. **Bootstrap: o que é, porque usar e como começar com o framework**. Disponível em <<https://becode.com.br/bootstrap-o-que-e-porque-usar-e-como-comecar/>>. Acesso em 01 abril de 2019.

DE LEONE, Leonello. **Bootstrap: o que é, porque usar e como começar com o framework**. Disponível em <<https://becode.com.br/bootstrap-o-que-e-porque-usar-e-como-comecar/>>. Acesso em 24 abril de 2019.

DEBIAN. **10.6. Servidores de Nomes de Domínio (DNS)**. Disponível em < <https://debian-handbook.info/browse/pt-BR/stable/sect.domain-name-servers.html> > acesso em dia 09 de maio de 2019.

DESIGN CULTURE. **A forma segue a função – Bauhaus**. Disponível em < <http://designculture.com.br/a-forma-segue-a-funcao-bauhaus/> >. Acesso em 24 de março de 2019.

DESIGN CULTURE. **A forma segue a função – Bauhaus**. Disponível em < <http://designculture.com.br/a-forma-segue-a-funcao-bauhaus/> >. Acesso em 24 março 2019.

DEVELOPERS. **Conheça o Android Studio**. Disponível em <<https://developer.android.com/studio/intro> >. Acesso em 24 de março 2019.

DEVMEDIA. **Introdução ao MySQL**. Disponível em <<https://www.devmedia.com.br/introducao-ao-mysql/27799>>. Acesso em 24 de março de 2019.

DIÁRIO DO LITORAL. **Design: Forma e Função**. Disponível em <<https://www.diariodolitoral.com.br/noticias/design-forma-e-funcao/33759/>>. Acesso em 24 de março de 2019.

DIÁRIO DO LITORAL. **Design: Forma e Função**. Disponível em <<https://www.diariodolitoral.com.br/noticias/design-forma-e-funcao/33759/>>. Acesso dia 24 de março de 2019.

ESTRELLA, Sergio. **Evernote: o que é e para que serve**. Disponível em <<https://canaltech.com.br/software/o-que-e-e-para-que-serve-o-evernote-conheca-este-poderoso-app-de-anotacoes/>>. Acesso dia 24 de março de 2019.

FILITTO, Danilo. **O que é ASP.NET**. Disponível em <<https://www.dfilitto.com.br/desenvolvimento/c/oque-e-asp-net-e-asp-net-mvc/>>. Acesso em 07 de maio de 2019.

FORMACERTA. **Corel draw ou illustrator? Descubra as diferenças**. Disponível em <<http://www.formacerta.com.br/blog/corel-draw-ou-illustrator-descubra-as-diferencas/>>. Acesso dia 24 de março de 2019.

GARRETT, Filipe. **Versão 2017 do Visual Studio é mais rápida e melhora suporte a XAML**. Disponível em <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/visual-studio.html>>. Acesso dia 24 de março de 2019.

GODADDY. **Quais são os benefícios do IIS 7**. Disponível em <<https://br.godaddy.com/help/quais-sao-os-beneficios-do-iis-7-4160>>. Acesso em 09 de maio de 2019.

GONÇALO E BRUNO TOPOLOGIAS. **Topologias Lógicas**. Disponível em <<https://sites.google.com/site/goncaloebrunoiccr/homehttpsitesgooglecomsitepromodelsagenciamodelos/topologias-logicas>> Acesso em 09 de mai. de 2019.

GONSALVES, Tailo. **Entendendo os componentes funcionais**. Disponível em <<https://tableless.com.br/entendendo-componentes-funcionais/>>. Acesso em 25 abril 2019.

GRAÇA, Henrique. **ASP.NET – Introdução e conceitos**. Disponível em <<https://pplware.sapo.pt/tutoriais/asp-net-introducao-e-conceitos/>>. Acesso em 07 de maio de 2019.

GRANDES WEBDESIGNERS. **Corel Draw é bom**. Disponível em <<http://grandeswebdesigners.blogspot.com/2015/02/corel-draw-e-bom.html>>. Acesso dia 29 de setembro de 2019.

GRAPHICS AND PROGRAMMING. **Tutoriais Blender (português)**. Disponível em <<https://www.graphicsandprogramming.net/por/tutorial/blender>>. Acesso em 29 de setembro de 2019.

HOSTINGER. **O que é CSS? Guia Básico para Iniciantes**. Disponível em <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-css-guia-basico-de-css/>>. Acesso em 02 de abril de 2019.

HOSTINGER. **O Que é jQuery e Para Que Serve?**. Disponível em <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-jquery/>>. Acesso dia 06 de novembro de 2019.

HOSTMÍDIA. **Quais os tipos de site e qual é o melhor para meu negócio**. Disponível em <<https://www.hostmidia.com.br/blog/quais-sao-os-tipos-de-site-e-qual-e-o-melhor-para-meu-negocio/>>. Acessado em 16 abril de 2019.

ID7. **Quais tipos de site que existem e qual o ideal para o seu negócio**. Disponível em <<https://id7.com.br/quais-tipos-de-site-que-existem-e-qual-o-ideal-para-o-seu-negocio/>>. Acessado em 16 abril 2019.

IG. **QR Code: o que é e como usar**. Disponível em <<https://tecnologia.ig.com.br/dicas/2013-03-04/qr-code-o-que-e-e-como-usar.html>>. Acesso dia 06 de novembro de 2019.

IMPACTA. **Você sabe o que é Visual Studio**. Disponível em <<https://www.impacta.com.br/blog/2017/12/11/voce-sabe-o-que-e-visual-studio/>>. Acesso

dia 24 de março de 2018.

INFOESCOLA. **Excel**. Disponível em < <https://www.infoescola.com/informatica/excel/> >.

Acesso em 24 de março 2019.

INFOESCOLA. **MySQL**. Disponível em < <https://www.infoescola.com/informatica/mysql/> >.

Acesso em 24 de março de 2019.

JUNIOR, Arilson. **O que é reCAPTCHA e como funciona**. Disponível em

<<https://www.oficinadanet.com.br/artigo/php/o-que-e-recaptcha-e-como-funciona>>. Acesso dia 29 de setembro de 2019.

KASPERSKY DAILY. **As 10 melhores frases de Tim Cook sobre privacidade e segurança**. Disponível em <<https://www.kaspersky.com.br/blog/tim-cook-speaks-about-privacy-security/5372/>>. Acesso 29 de setembro de 2019.

KASPERSKY DAILY. **O que é criptografia**. Disponível em

<<https://www.kaspersky.com.br/resource-center/definitions/encryption>>. Acesso 29 de setembro de 2019.

L., Andrei. **Como adicionar JavaScript no HTML**. Disponível em

<<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/como-adicionar-javascript-no-html/> >. Acesso em 25 abril de 2019.

LEPAGE, Pete. **Princípios básicos do Web design responsivo**. Disponível em

<<https://developers.google.com/web/fundamentals/design-and-ux/responsive/?hl=pt-br>>. Acesso em 01 abril de 2019.

LIMA, Carlos. **Mobirise: Plataforma gratuita para criação de site**. Disponível em <

<https://falandotech.com/artigo/post/138-Mobirise:-Plataforma-gratuita-para-cria%C3%A7%C3%A3o-de-site> >. Acesso em 24 de março de 2019.

LINHA DE COMANDO. **TinyMCE: Implementando um editor WYSIWYG em seu website**. Disponível em <<https://www.linhadecomando.com/javascript/tinymce-implementando-um-editor-wysiwyg-em-seu-website>>.

Acesso dia 29 de setembro de 2019.

MDN WEB DOCS. **Aprenda a estilizar HTML utilizando CSS**. Disponível em

<<https://imasters.com.br/android/android-studio-vantagens-e-desvantagens-com-relacao-ao-eclipse>>. Acesso em 01 abril de 2019.

MDN Web Docs. **Elementos HTML**. Disponível em < <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTML/Element> >.

Acesso em 25 abril de 2019.

MICROLINS. **Truques do Word que você precisa conhecer**. Disponível em <

<https://www.microlins.com.br/noticias/word/truques-do-word-que-voce-precisa-conhecer> >.

Acesso em 24 de março de 2019.

MICROSOFT. **Bloco de notas**. Disponível em < <https://www.microsoft.com/pt-br/p/bloco-de-notas/9nblggh08vx8?activetab=pivot%3Aoverviewtab> >.

Acesso em 24 de março de 2019.

MOBIRISE. **Como o Mobirise funciona**. Disponível em<<https://mobirise.com/pt/>>. Acesso em 13 de março de 2019.

MOREMOTO, Carlos. **Topologia Estrela**. Disponível em

<<https://www.hardware.com.br/termos/topologia-de-estrela>> Acesso em 30 de abril de 2019.

NASSAU SISTEMAS. **Diferença entre servidor Apache e IIS**. Disponível em

<<https://nassausistemas.wordpress.com/2011/04/26/diferenca-entre-servidor-apache-e-iis/>>. Acesso em 09 de maio de 2019.

NIKAST, Priscilla. **Qual o melhor software para design gráfico: Corel Draw ou Adobe Illustrator**. Disponível em <<https://www.oficinadanet.com.br/software/25593-corel-draw-ou-illustrator>>.

Acesso dia 29 de setembro de 2019.

NUNES, Julian. **O que eu posso fazer com o illustrator**. Disponível em

<<https://www.designerd.com.br/o-que-eu-posso-fazer-com-o-illustrator/>>. Acesso em 24 de março de 2019.

OFICINA DA NET. **Internet Information Service**. Disponível em

<https://www.oficinadanet.com.br/artigo/servidores/internet_information_servic>. Acesso em 09 de maio de 2019.

Oficina da Net. **Tipologia de Redes**. Disponível em <https://www.oficinadanet.com.br/artigo/2254/topologia_de_redes_vantagens_e_desvantagens> Acesso em 30 de abril de 2019.

OFICIONA NET. **O que é Blender**. Disponível em <https://www.oficinadanet.com.br/artigo/criacao_3d/blender_o_que_e>. Acesso dia 29 de setembro de 2019.

OFICIONADANET. **Tudo sobre Photoshop**. Disponível em <https://www.oficinadanet.com.br/artigo/753/tudo_sobre_photoshop>. Acesso em 14 de março de 2019.

PALPITE DIGITAL. **O que é servidor DNS**. Disponível em <<https://www.palpitedigital.com/o-que-e-servidor-dns/>> acesso em dia 09 de maio de 2019.

PILLOU, Jean. **Tipologia de Redes**. Disponível em <<https://br.ccm.net/contents/258-topologia-de-redes>> Acesso em 30 de abril de 2019.

PORTAL GSTI. **O que é Blender**. Disponível em <<https://www.portalgsti.com.br/blender/sobre/>>. Acesso dia 29 de setembro de 2019.

PRADO, Maria. **Editor de texto WYSIWYG Javascript: TinyMCE**, Disponível em <<http://www.criarweb.com/artigos/editor-de-texto-wysiwsj-javascript.html>>. Acesso dia 29 de setembro de 2019.

PROFESSOR DIGITAL. **O que é ASP.NET**. Disponível em <<https://www.luis.blog.br/tecnologia-asp-net-para-desenvolvimento-web/>>. Acesso em 07 de maio de 2019.

QR Code **Generator.Crie seu QRcode**. Disponível em <<https://br.qr-code-generator.com>>. Acesso dia 06 de novembro de 2019.

RAZOR. **Computador ideal para Photoshop**. Disponível em <<https://razorcomputadores.com.br/blog/tecnologia/computador-ideal-para-photoshop/>>. Acesso em 24 de março de 2019.

REMOALDO, Rodolfo. **O guia prático do Dreamweaver com CS5**. Disponível em <<http://www.centroatl.pt/titulos/tecnologias/imagens/excerto-livro-ca-dreamweavercs5.pdf>>. Acesso em 06 de março de 2019.

SIGNIFICADOS. **Significado de HTML**. Disponível em <<https://www.significados.com.br/html/>>. Acesso em 02 de abril de 2019.

SIGNIFICADOS. **Significado de Oásis**. Disponível em <<https://www.significados.com.br/oasis/>>. Acesso em 04 de abril de 2019.

SUA PESQUISA. **Oásis**. Disponível em <https://www.suapesquisa.com/o_que_e/oasis.htm>. Acesso em 04 de abril de 2019.

TECHTUDO. **Manual básico da barra de ferramentas do Adobe Photoshop**. Disponível em <<http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2014/07/manual-basico-da-barra-de-ferramentas-do-adobe-photoshop.html>>. Acesso em 12 de março de 2019.

TECHTUDO. **Microsoft Word: instale o mais famoso editor de textos**. Disponível em <<http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/microsoft-word-2013.html>>. Acesso em 17 de março de 2019.

TECHTUDO. **Um dos melhores criadores para websites em sua nova versão**. Disponível em <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/dreamweaver.html>>. Acesso em 24 de março de 2019.

TEIXEIRA, Fabricio. **O que é Responsive Web Design**. Disponível em <<https://brasil.uxdesign.cc/o-que-%C3%A9-responsive-web-design-ab292eb616b7>>>. Acesso em 01 de abril de 2019.

TEORIA DAS CORES. **Teoria das cores**. Disponível em <<https://www.teoriadascors.com.br/>>. Acesso em 24 de março de 2019.

TIPOS DE REDES LILIANA E BELANY. **Topologias Lógicas**. Disponível em <<https://sites.google.com/site/patriciatiemposderedes/topologias-logicas>> Acesso em 09 de mai. de 2019.

TUDO EXCEL. **Saiba o que é Excel**. Disponível em <<https://www.tudoexcel.com.br/planilhas/saiba-o-que-e-o-microsoft-excel-2918.html>>. Acesso em 24 de março de 2019.

VALUE HOST. **Afinal, O Que É Um Servidor Dns? Entenda aqui.** Disponível em <<https://www.valuehost.com.br/blog/o-que-e-um-servidor-dns/>> acesso em dia 09 de maio de 2019.

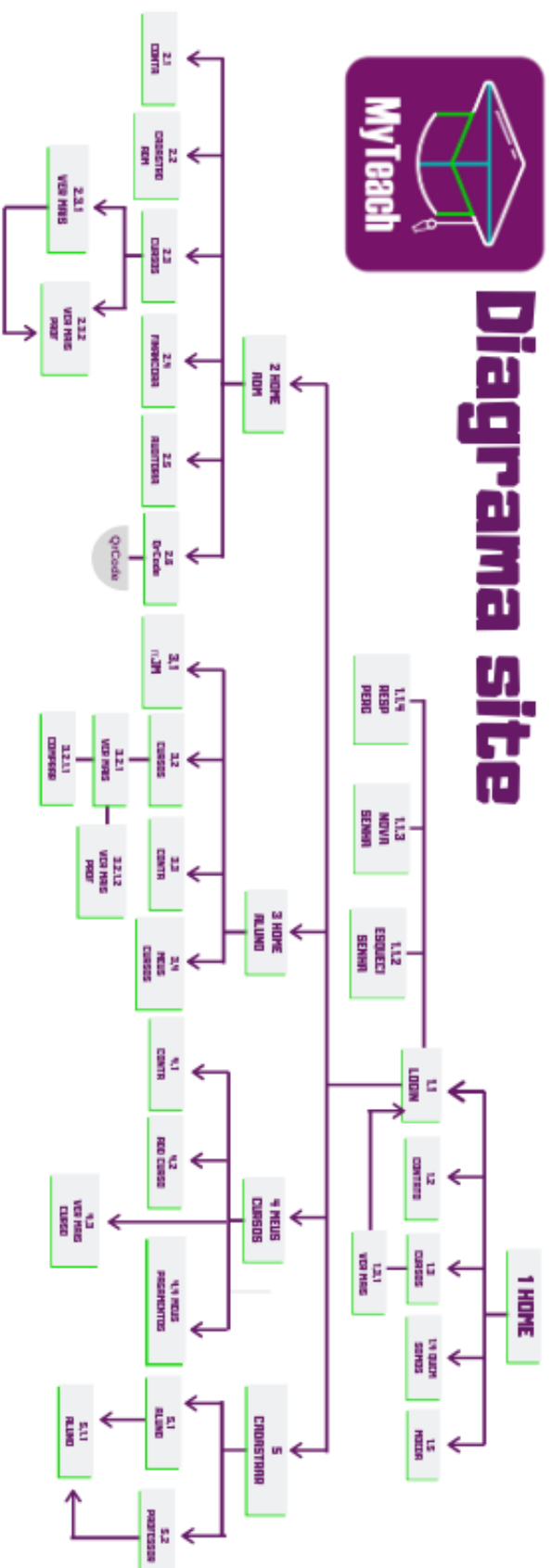
VIA AGENCIA DIGITAL. **Entenda os tipos de site existentes e qual o ideal para o seu negócio.** Disponível em <<https://www.viaagenciadigital.com.br/blog/entenda-os-tipos-de-site-existentis/>>. Acessado em 16 de abril de 2019.

W.P., Douglas. **5 dicas para uma tipografia impactante.** Disponível em <<https://www.finalizart.com/design/5-dicas-para-uma-tipografia-impactante/>>. Acesso em 24 de março de 2019.










W.P., Douglas. **Roda de Cores – Cores Complementares e Cores Análogas.** Disponível em <<https://www.finalizart.com/design/roda-de-cores/>>. Acesso em 24 de março de 2019.

WIKIHOW. **Como Usar o Bloco de Notas.** Disponível em <<https://pt.wikihow.com/Usar-o-Bloco-de-Notas>>. Acesso em 24 de março de 2019.


Anexo A - Diagrama do Site





Anexo B - Canvas

 Justificativa	 Produto	 Stakeholders	 Premissas	 Riscos
Falta de Tempo <i>Descrição:</i> As pessoas estão cada dia mais sem tempo para poder ir a uma faculdade ou curso presencial com horário certo.	Site <i>Descrição:</i> 1. Para compras de cursos 2. Consulta de locais de compra PUMS 3. Contato 4. Informações 5. ADM 6. Cadastro de cursos	Equipe Professores Instrutores Clientes Usuários Udemy Faculdades Particulares Professores Particulares Cursos Técnicos	1 site responsivo 1 Aplicativo Android 1 Banner 3D Documentação	Pouco Tempo Dificuldades com matéria Não propagação Falta de interesse Instrutores
Economia <i>Descrição:</i> Mais barato que um curso.	Investimento <i>Descrição:</i> Retorno de moeda.	Android <i>Descrição:</i> 1. Adicionar PUMS 2. Acompanhar cursos		
Desemprego <i>Descrição:</i> Diminuir taxas de desemprego com a informação.	Plataforma <i>Descrição:</i> Disponibilizar documentos educacionais onde eles serão vendidos por uma moeda virtual, chamada PUM. Com nossa moeda, o usuário poderá investir em seu estudo pois terá o retorno de algumas moedas em algumas compras.	 Grupo de Entregas Cursos - Via Internet Dinheiro - Via transferência bancária	 Requisitos Computadores com Softwares <i>Descrição:</i> 1. Android Studio 2. Visual Studio 3. MySql 4. Photoshop 5. Illustrator 6. Blender 7. NotePad++	 Linha do Tempo 03/06/2019 - Inicio Projeto 05/10/2019 - Final do projeto
				 Custo ATA - R\$ 20,00 PASTA - R\$ 30,00 CD - R\$ 12,00 <i>W</i> Total: R\$ 62,00
			Tempo Impressora Internet	

Continuação do Anexo B

 Benefícios Futuros
Instrutor
Descrição: 1. Terá uma outra fonte de renda 2. Poderá ser mais conhecido no mercado
Cliente
Descrição: 1. Vantagem no mercado de trabalho 2. Sempre estar se atualizando 3. Mais conhecimento 4. Melhora na qualidade de vida 5. Cursos gratuitos

 Objetivo Smart	 Equipe
Específico	Julia M. Líder e Gestora
Descrição: Como vivemos na Era da descontinuidade, tudo se atualiza muito rápido e por muitas vezes o vivente desse tempo, não possui condições financeiras e nem temporais graduação ou até mesmo outra faculdade, e mesmo que disponibilize desses outros fatores, por muitas vezes é desnecessária a quantidade de matérias. Com isso nossa plataforma irá ajudar para que as pessoas estejam mais formadas e preparadas para o mercado de trabalho, da maneira que ela consiga administrar su	Pedro H. P
	Descrição: 1. Frontend Site 2. Android
Mensurável	Maria Fernanda
Descrição: Atualmente (2019) no Brasil, a taxa de desemprego é de 12,4%, onde um dos 3 (três) principais motivos é a necessidade de profissionais mais capacitados, de acordo c Geografia e Estatística). Nossa plataforma irá capacitar funcionários já atuais e futuros, para que possamos assim ajudar na diminuição das mesmas. Além do desemprego, outro grande fator a ser analisado é a falta de tempo dos brasileiros, pois em nosso país, 56% da população abandona os estudos pois não cons Tendo nossa plataforma, uma destreza de ensino moldável ao tempo de cada aluno e suas condições financeiras.	1. Backend site 2. Pasta
	Pedro H. G.
	Descrição: 1. Banco de dados 2. ATA
Relevante	
Descrição: Podemos dizer que a finalidade resumida da nossa plataforma, é gerar renda. Nossa equipe ganhará 25% de cada moeda comprada, o instrutor ganhará 75% seu(s) curso(s), já o usuário ganhará conhecimento para poder correr atrás de sua estabilidade financeira. Conseguindo então diminuir a taxa de desemprego e melhora além da disponibilidade de investimento nos estudos.	
Temporal	
Descrição: Para terminarmos o site, temos até o dia quinze de outubro de dois mil e dezenove, e já para o alcance do nosso público alvo teremos um esquema de 15% ao ano utili publicidade e propaganda com esquema de interioridade individual e bom atendimento para uma recomendação face to face.	
Atingível	
Descrição: Como somos uma pequena empresa com poucos recursos além do conhecimento, temos que começar à 'passos de formiga'. Começando primeiramente co depois tenhamos clientes. Para esse começo será essencial o uso de nossa maior desvantagem, os poucos usuários, pois assim temos um tratamento mais especial par recomendações, podemos crescer por venda face to face.	

Anexo C - Cronograma

[illegible]

