

ECOMAR

RELATÓRIO DE PROJETO

2ºANO - 1º SEMESTRE

PROJETO PORTAL WEB COM PRODUÇÃO DE VÍDEO

TESP DESENVOLVIMENTO WEB E MULTIMÉDIA

2241755 - ALEXANDRE DANIEL RENTE DA SILVA

2241758 RODRIGO CARREIRA FERREIRA

2242943 RODRIGO CRUZ

2242571 DANIEL ALEXANDRE CODINHA SERRA

2241735 DUARTE GABRIEL SANTOS

LEIRIA, SETEMBRO DE 2025

ÍNDICE

Introdução	2
1. Personas, Perfis de Utilizador e Análise de Requisitos	3
1.1. Perfis de utilizador	3
1.2. User stories	6
1.3. Personas	9
1.3.1. Rita Martins (<i>Voluntária</i>) - Daniel Serra	9
1.3.2. Manuel Soares (<i>Visitante</i>) - Alexandre Silva	10
1.3.3. Miguel Teixeira (<i>Visitante</i>) - Duarte Santos	11
1.3.4. Marina Silva (<i>Visitante</i>) - Rodrigo Ferreira	12
1.3.5. Vasco da Gama (<i>Funcionário</i>) - Rodrigo Cruz	13
2. Metodologia de Projeto	14
2.1. Planeamento de Tarefas	14
2.1.1. Estrutura e Responsáveis	14
3. Landing Pages	15
3.1. Daniel Serra	15
3.2. Duarte Santos	15
3.3. Rodrigo Cruz	15
3.4. Rodrigo Ferreira	16
3.5. Alexandre Silva	16

INTRODUÇÃO

O nosso grupo vai desenvolver um projeto **EcoMar - Associação para a Proteção dos Oceanos**.

A **EcoMar** é uma associação sem fins lucrativos que coordena iniciativas de limpeza de praias, promover educação ambiental junto de escolas e apoiar projetos de preservação marinha.

O sistema será composto por **dois sites**:

- **Site Institucional**: páginas informativas e páginas dinâmicas de projetos, notícias e voluntários entre outras por decidir, com backoffice para gestão do website.
- **Loja Online**: venda de merchandising (t-shirts, garrafas, sacos reutilizáveis) e donativos solidários.

Público-alvo: jovens entre 16 e 30 anos.

1. PERSONAS, PERFIS DE UTILIZADOR E ANÁLISE DE REQUISITOS

1.1. PERFIS DE UTILIZADOR

Tabela 1 – Roles dos diferentes end-users do SI

<i>Role</i>	<i>Descrição detalhada</i>	<i>Back-office</i>	<i>Front-office</i>
<i>Administrador</i>	<i>Gestão completa do site:</i> <ul style="list-style-type: none"> ● Gerir utilizadores; ● Gerir eventos e inscrições; ● Gerir notícias; ● Gerir voluntários (aprovar/rejeitar) ● Gerir campanhas e progresso; ● Gerir patrocinadores; ● Validar doações; ● Consultar mensagens de contacto; ● Gerir subscrições da newsletter; 	x	x
<i>Funcionário</i>	<i>Gestão operacional:</i> <ul style="list-style-type: none"> ● Criar/editar eventos e gerir inscrições; ● Criar/editar notícias; ● Gerir voluntários; ● Criar/editar campanhas e patrocinadores; ● Consultar doações; ● Ver mensagens de contacto; ● Consultar lista de subscritores da newsletter. 	x	x
<i>Voluntário Registrado</i>	<i>Pode:</i> <ul style="list-style-type: none"> ● Inscrever-se em eventos; ● Atualizar dados pessoais; 		x
<i>Visitante (Não Autenticado)</i>	<i>Pode:</i> <ul style="list-style-type: none"> ● Ver eventos, notícias, campanhas e patrocinadores; ● Submeter inscrição de voluntário; ● Fazer doações simples; ● Subscrever a newsletter no footer. ● Pode submeter no formulário de contactos, 		x

Tabela 2 – Requisitos funcionais Sys Admin

#	Requisito	Prioridade
RF-SA-01	Gerir utilizadores (criar, editar, remover, definir permissões).	Alta
RF-SA-02	Gerir eventos (criar, editar, remover; aprovar inscrições; exportar listas).	Alta
RF-SA-03	Gerir notícias (criar, editar, remover; publicar/despublicar).	Alta
RF-SA-04	Gerir voluntários (aprovar/rejeitar inscrições; atualizar estado).	Alta
RF-SA-05	Gerir campanhas (criar, editar, atualizar progresso, arquivar).	Média
RF-SA-06	Gerir patrocinadores (criar, editar, remover; ordenar por tipo).	Média
RF-SA-07	Gerir doações (validar, editar estado, exportar relatório).	Média
RF-SA-08	Gerir mensagens de contacto (ler, responder, arquivar, eliminar).	Média
RF-SA-09	Gerir subscrições da newsletter (consultar, exportar lista).	Média

Tabela 3 – Requisitos funcionais Funcionário

#	Requisito	Prioridade
RF-FN-01	Gerir eventos e inscrições.	Alta
RF-FN-02	Criar e editar notícias.	Alta
RF-FN-03	Aprovar/rejeitar voluntários.	Alta
RF-FN-04	Gerir campanhas (criar, editar, atualizar progresso).	Média
RF-FN-05	Gerir patrocinadores.	Média
RF-FN-06	Consultar doações.	Média
RF-FN-07	Consultar mensagens de contacto e responder.	Média
RF-FN-08	Consultar a lista de subscritores da newsletter.	Média

Tabela 4 – Requisitos funcionais Voluntário Registrado

#	Requisito	Prioridade
RF-VR-01	Fazer login/logout e recuperar password.	Alta
RF-VR-02	Inscrever-se em eventos.	Alta
RF-VR-03	Atualizar dados pessoais.	Média
RF-VR-04	Consultar notícias, campanhas e patrocinadores.	Média
RF-VR-05	Fazer doações.	Média
RF-VR-06	Subscrever newsletter ao criar conta com uma opção se quer receber.	Média

Tabela 5 – Requisitos funcionais Visitante

#	Requisito	Prioridade
RF-VIS-01	Consultar eventos, notícias, campanhas e patrocinadores.	Alta
RF-VIS-02	Submeter inscrição de voluntário.	Alta
RF-VIS-03	Fazer doação simples.	Média
RF-VIS-04	Enviar mensagem na página de contacto.	Alta
RF-VIS-05	Subscrever newsletter no footer.	Média

Tabela 6 – Requisitos Não funcionais

#	Requisito	Tipo	Prioridade
RNF-01	O sistema deve ter um tempo de resposta inferior a 3 segundos para carregamento de páginas principais.	Usabilidade	Alta
RNF-02	O site deve ser responsivo e acessível em dispositivos móveis e desktop.	Usabilidade	Alta
RNF-03	Proteção na database.	Segurança	Alta
RNF-04	Deve haver um sistema de backup semanal para os dados da discoteca.	Usabilidade	Média
RNF-05	O design da interface deve ser intuitivo e facilitar a navegação do utilizador.	Usabilidade	Média

1.2. USER STORIES

Título: US1 – Criar conta de utilizador (voluntário)	SP: 5
<p>Descrição: Como visitante, quero poder criar uma conta no site para aceder a funcionalidades exclusivas.</p> <p>Critérios de Aceitação:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Os campos nome, e-mail, senha e data de nascimento devem ser obrigatórios. ● O e-mail deve ser validado antes do login ser permitido. ● A senha deve ter no mínimo 8 caracteres, incluindo letras e números. 	
Título: US2 – Efetuar login/logout	SP: 3
<p>Descrição: Como utilizador registado, quero poder entrar e sair da minha conta com segurança para aceder às minhas inscrições e dados pessoais.</p> <p>Critérios de Aceitação:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● O login deve ser feito com e-mail e senha válidos. ● Deve existir funcionalidade de “Recuperar Palavra-passe”. ● O logout termina a sessão e redireciona para a página inicial. 	
Título: US3 – Consultar e inscrever-se em eventos	SP:8
<p>Descrição: Como visitante ou voluntário, quero ver a lista de eventos e inscrever-me para participar em ações da EcoMar.</p> <p>Critérios de Aceitação:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● A página deve listar eventos com nome, data, local, vagas e imagem. ● O botão “Participar” grava a inscrição na base de dados. ● Utilizadores autenticados podem consultar as suas inscrições. ● O administrador ou funcionário pode criar, editar e eliminar eventos e inscrições. 	
Título: US4 – Publicar e gerir notícias	SP:6
<p>Descrição: Como administrador ou funcionário, quero publicar artigos e notícias sobre o ambiente e as atividades da EcoMar.</p> <p>Critérios de Aceitação:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● As notícias devem conter título, imagem, resumo e conteúdo. ● Apenas utilizadores com permissão podem publicar. ● Notícias só visíveis se estiverem com estado “publicado”. ● Visitantes podem consultar lista e detalhes de cada notícia. 	

Título: US5 – Criar e gerir campanhas	SP:7
<p>Descrição: Como administrador ou funcionário, quero criar campanhas com metas e progresso para acompanhar o impacto das ações.</p> <p>Critérios de Aceitação:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Deve permitir criar campanhas com título, descrição, meta, progresso e imagem. ● O progresso deve poder ser atualizado no backoffice. ● Campanhas ativas são visíveis no site. 	
Título: US6 – Adicionar e gerir patrocinadores	SP:4
<p>Descrição: Como administrador ou funcionário, quero adicionar patrocinadores com logotipo e link para reconhecer apoios da EcoMar.</p> <p>Critérios de Aceitação:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Campos: nome, logotipo, link e categoria. ● Mostrados no site por categoria. 	
Título: US7 – Submeter doações	SP:6
<p>Descrição: Como visitante, quero submeter uma doação para apoiar financeiramente a EcoMar.</p> <p>Critérios de Aceitação:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Formulário com nome, e-mail, valor e mensagem. ● Doação registada com estado “pendente”. ● Mensagem de confirmação após submissão. ● Admin pode validar ou reembolsar. 	
Título: US8 – Enviar mensagem de contacto	SP:4
<p>Descrição: Como visitante, quero enviar uma mensagem através do formulário de contacto para obter informações ou esclarecer dúvidas.</p> <p>Critérios de Aceitação:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Formulário com nome, e-mail e mensagem obrigatórios. ● Mensagem gravada na base de dados. ● Admin/Funcionário pode ler e arquivar no backoffice. ● Mensagem de confirmação apresentada ao utilizador. 	
Título: US9 – Subscrever newsletter	SP:3
<p>Descrição: Como visitante, quero inserir o meu e-mail no footer para receber novidades da EcoMar.</p> <p>Critérios de Aceitação:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Campo de e-mail disponível no footer de todas as páginas. ● E-mail guardado na base de dados de subscritores. ● Mensagem de confirmação após subscrição. ● Admin/Funcionário podem consultar e exportar lista. 	

Título: US10 – Consultar campanhas, eventos e notícias	SP:3
Descrição: Como visitante, quero consultar as atividades da EcoMar para acompanhar o impacto das ações.	
Critérios de Aceitação: <ul style="list-style-type: none">● Páginas listam campanhas, eventos e notícias.● Cada item tem página de detalhe.● Dados atualizados dinamicamente a partir da base de dados.	
Título: US11 – Aprovar inscrições e doações	SP:6
Descrição: Como administrador, quero aprovar inscrições de voluntários e doações para garantir que apenas registros válidos ficam ativos.	
Critérios de Aceitação: <ul style="list-style-type: none">● Painel de “pendentes” no backoffice.● Botões para aprovar ou rejeitar registros.● Atualização de estado imediato.	

1.3. PERSONAS

1.3.1. RITA MARTINS (VOLUNTÁRIA) - DANIEL SERRA



Idade: 27 anos

Nível cultural: Médio

Nível económico: Médio

Temperamento Humano: Melancólico

“Quero sentir que faço parte da mudança, ajudando a cuidar do planeta e a proteger o mar.”

1.3.1.1. *Objetivos:*

- Participar ativamente em ações da EcoMar como voluntária;
- Acompanhar os próximos eventos e campanhas;
- Ler notícias sobre sustentabilidade e o impacto das iniciativas;
- Contribuir para divulgar a missão da EcoMar junto de amigos e redes sociais.

1.3.1.2. *Comportamento:*

- Rita já está registada como voluntária e procura novas oportunidades de participação;
- Navega de forma tranquila e curiosa, valorizando clareza e praticidade;
- Gosta de ver resultados reais das ações onde participou.

1.3.1.3. *Devemos Fazer:*

- Mostrar progresso das campanhas e impacto visível dos eventos;
- Disponibilizar área pessoal com histórico de participações;
- Enviar notificações ou newsletters com novos eventos;
- Usar design calmo, natural e inspirador.

1.3.1.4. *Nunca Devemos Fazer:*

- Esconder resultados ou datas passadas;
- Complicar o processo de inscrição ou visualização de eventos;
- Usar design calmo, natural e inspirador.

1.3.2. MANUEL SOARES (VISITANTE) - ALEXANDRE SILVA



Idade: 29 anos

Nível cultural: Médio

Nível económico: Baixo

Temperamento Humano: Sanguíneo

“O Manuel não gosta de ficar parado e prefere descobrir coisas novas de forma rápida e divertida. Em vez de ler muito texto o Manuel prefere imagens, vídeos curtos e mensagens que chamem a sua atenção”

1.3.2.1. *Objetivos:*

- Ajudar a promover o voluntariado marinho;
- Ajudar a promover a proteção ambiental da vida marinha;
- Proporcionar uma experiência simples e interativa para atrair a atenção da persona;
- Fornecer informações com pouco texto e mais imagens tornando;

1.3.2.2. *Devemos Fazer:*

- Usar cores atrativas, alegres e energéticas (como: azul marinho ,verde, ect.);
- Mostrar vídeos curtos e diretos com os jovens ajudar na preservação da vida marinha;
- Incluir botões interativos;
- Ter um site Interativo e atrativo;
- Garantir uma navegação simples e design organizado.

1.3.2.3. *Nunca Devemos Fazer:*

- Ter textos longos e com muita informação;
- Ter uma navegação difícil e ter um design confuso;
- Usar linguagem demasiado técnica ou demasiado formal;
- Ter excesso de menus.

1.3.3. MIGUEL TEIXEIRA (VISITANTE) - DUARTE SANTOS



Idade: 25 anos

Nível cultural: Médio

Nível económico: Alto

Temperamento Humano: Fleumático

“Miguel é um homem de 25 anos que trabalha no Lidl, vive em um apartamento com a namorada, como hobbies ele lê e desenha no seu tempo livre e nos fins de semanas vai á pesca com os amigos. Tendo uma vida calma e estável. Recebe um ordenado de 900 euros por mês

Ele procura sites simples e interativos mas que tenham todos os detalhes escritos. Procura algo sobre os seus hobbies.”

1.3.3.1. *Objetivos:*

- Procura saber mais sobre o oceano e ajudar a mantelo seguro;
- Não quer um website complicado;

1.3.3.2. *Comportamento:*

- Introvertido,calmo,bem humorado,eficiente,prático,gosta do seu tempo livre e pausas;
- Gosta de se sentir seguro e ter todos os detalhes.

1.3.3.3. *Devemos Fazer:*

- Manter o ui simples;
- Ter os detalhes todos escritos numa página do tipo “ver mais”;
- Mostrar que somos uma associação de confiança.

1.3.3.4. *Nunca Devemos Fazer:*

- Esconder informações;
- Mostrar oportunidades ou ações que parecem demasiado boas para ser verdade;
- Ser chato com lembretes ou emails
- Ser intenso
- Ter um UI complicado.

1.3.4. MARINA SILVA (VISITANTE) - RODRIGO FERREIRA



Idade: 23 anos

Nível cultural: Alto

Nível económico: Médio

Temperamento Humano: Fleumático

1.3.4.1. Objetivos:

- Navegar de forma tranquila pelo site institucional e pela loja online;
- Fornecer informações claras e detalhada;
- Oferecer uma navegação simples e sem pressa,

1.3.4.2. Comportamento:

- Procura compreender o impacto ambiental das ações da EcoMar antes de se envolver;
- Gosta de navegar de forma calma, ao ler descrições e vendo imagens que transmitam a realidade e os resultados das ações;
- Prefere refletir antes fazer compras.

1.3.4.3. Devemos Fazer:

- Exibir imagens e vídeos que transmitam a importância e o impacto das ações ambientais
- Layouts calmos, cores suaves e elementos visuais que transmitam tranquilidade

1.3.4.4. Nunca Devemos Fazer:

- Evitar designs exageradamente chamativos que desviem a atenção da causa;
- Evitar dificultar a realização de doações ou compras na loja online.

1.3.5. VASCO DA GAMA (FUNCIONÁRIO) - RODRIGO CRUZ



Idade: 24 anos

Nível cultural: Alto

Nível económico: Médio

Temperamento Humano: Colérico

“Quero ver resultados concretos e motivar as pessoas a fazerem parte da mudança”

1.3.5.1. *Objetivos:*

- Deixar claro a urgência da proteção dos oceanos;
- Fornecer dados claros, objetivos e atualizados;
- Motivar os visitantes a envolverem-se em campanhas e projetos;

1.3.5.2. *Comportamento:*

- Vasco busca informações rápidas, confiáveis e objetivas;
- Prefere estatísticas, relatórios e notícias recentes;
- Valoriza clareza, impacto visual e chamadas para ação;

1.3.5.3. *Devemos Fazer:*

- Destacar números, resultados e metas alcançadas;
- Oferecer navegação direta e prática;
- Criar chamadas de ação visíveis e motivadoras;

1.3.5.4. *Nunca Devemos Fazer:*

- Evitar conteúdos vagos ou superficiais;
- Não usar linguagem excessivamente técnica que dificulte a compreensão;
- Não adotar um tom passivo ou sem urgência.

2. METODOLOGIA DE PROJETO

2.1. PLANEAMENTO DE TAREFAS

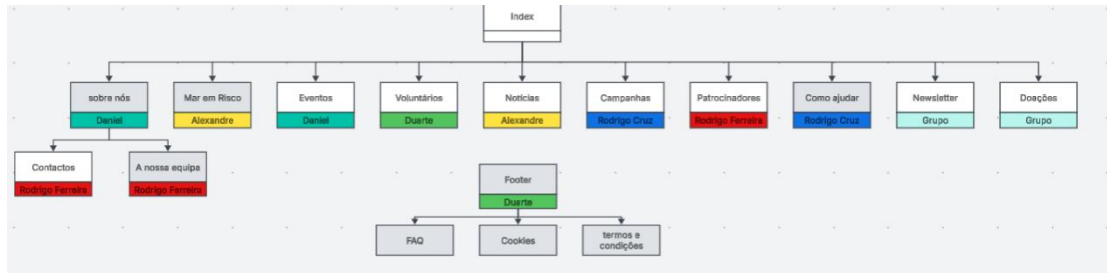


Fig .1 Planeamento de Tarefas

2.1.1. ESTRUTURA E RESPONSÁVEIS

- Index → Rodrigo Cruz
- Sobre Nós → Daniel
- A Nossa Equipa → Rodrigo Ferreira
- Mar em Risco → Alexandre
- Eventos → Daniel
- Voluntários → Duarte
- Notícias → Alexandre
- Campanhas → Rodrigo Cruz
- Patrocinadores → Rodrigo Ferreira
- Como Ajudar → Rodrigo Cruz
- Doações → Grupo
- Newsletter → Grupo

FOOTER

- FAQ → Duarte
- Cookies → Duarte
- Termos e Condições → Duarte
- Contactos → Rodrigo Ferreira

3. LANDING PAGES

3.1. DANIEL SERRA

A landing page da EcoMar foi criada para promover o envolvimento do público jovem na proteção dos oceanos. O design combina tons azuis e amarelos, simbolizando o mar e a energia positiva das ações ambientais. O globo 3D interativo (WebGL) cria impacto visual e reforça a dimensão global da missão. A estrutura segue uma narrativa clara: começa com um apelo (“Queres ajudar a proteger o oceano?”), apresenta campanhas e termina com um formulário de voluntariado, facilitando a participação. As animações suaves no scroll e a navegação simples tornam a experiência envolvente e acessível. O resultado é uma página moderna, apelativa e coerente com os valores da EcoMar, inspirar ação real pela preservação marinha.

3.2. DUARTE SANTOS

A landing page recruta voluntários para limpar o oceano. Mostra dados impactantes sobre poluição plástica e tem um formulário de inscrição para os que desejam ajudar o planeta.

3.3. RODRIGO CRUZ

A minha landing page tem o propósito de promover a newsletter da EcoMar e ao aderir receber um desconto de 10% na loja dos bens feitos através do lixo recolhido da EcoMar. O design combina tons de azuis e um amarelo para simbolizar praia ou mar, textos grandes e chamativos para reforçar a importância da causa, um modelo 3D de uma garrafa que acompanha a tela até chegar ao destino (reciclagem) acompanhado com textos e vídeos sobre a associação, e por fim o formulário da newsletter. A página tem no geral um design simples porém completo com animações, tornando-a apelativa e coerente com a associação da EcoMar.

3.4. **RODRIGO FERREIRA**

A landing page foi criada de modo a promover o recrutamento de pessoas que tenha vontade de se tornar voluntárias. O design combina tons azuis e amarelos, e onde segue uma estrutura simples, que começa com uma mensagem objetiva (Ajuda a proteger o oceano), apresenta a empresa, mostra o impacto da mesma, e termina com um formulário.

3.5. **ALEXANDRE SILVA**

A landing page EcoMar foi feita para incentivar a proteção dos oceanos e o voluntariado. Tem um design moderno com cores azul e amarelo, simbolizando o mar e a energia positiva. O site começa com uma imagem de fundo e uma mensagem de convite, mostra secções sobre as ações da EcoMar (como limpeza de praias e educação ambiental) em cards com imagens, e termina com um formulário para inscrição de voluntários. Foi criada usando HTML e CSS.