

**INSTITUTO POLITÉCNICO PRIVADO ANHERC**

**ÁREA DE FORMAÇÃO DE INFORMÁTICA**

**CURSO TÉCNICO DE INFORMÁTICA**

**PROJECTO TECNOLÓGICO**

**SISTEMA DE DISPONIBILIZAÇÃO DE**

**CONTEÚDO DIGITAL EM UM AMBIENTE DIGITAL**

**Autor:**

Dionísio Neto Vouca Claudio da Costa Jorge

**Orientador:**

Andre Soki

**Luanda, 2025**

**INSTITUTO POLITÉCNICO PRIVADO ANHERC**

**ÁREA DE FORMAÇÃO DE INFORMÁTICA**

**CURSO TECNICO DE INFORMÁTICA**

Dionísio Neto Vouca

Claudio Da costa Jorge

**SISTEMA DE DISPONIBILIZAÇAO DE**

**CONTEÚDO DIGITAL EM UM AMBIENTE DIGITAL**

Trabalho apresentado á coordenação do : curso de Informática do Instituto Politécnico Privado ANHERC como pré requisito para obtenção do titulo de Técnico Médio de Informática, sob orientação do professor Andre Soki:

Orientador

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Prof. André Soki

**Luanda, 2025**

**FOLHA DE APROVAÇÃO**

Dionísio Neto Vouca

Claudio Da Costa Jorge

**SISTEMA DE DISPONIBILIZAÇAO DE**

**CONTEÚDO DIGITAL EM UM AMBIENTE DIGITAL**

Aprovado em \_\_\_/\_\_\_/2025

Presidente do Juri:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1 Vogal

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2 vogal

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**DEDICATÓRIA**

Dedicamos este trabalho a todos os profissionais da educação e da tecnologia, que constantemente buscam formas inovadoras de melhorar o acesso ao conhecimento e tornar o aprendizado mais acessível e eficaz. Agradecemos, especialmente, á nossa família pelo apoio incondicional e à minha orientação acadêmica, que sempre nos incentivaram a explorar novas ideias e a superar desafios. Este projeto é fruto de uma jornada de aprendizado e crescimento, e somos grato por todos que contribuíram para nossa realização.

**AGADECIMENTOS**

Gostariamos de expressar a nossa sincera gratidão a todos que, de alguma forma, contribuíram para a realização deste trabalho.

Primeiramente, agradecemos ao nosso orientador, André Soki, pela orientação, paciência e apoio contínuo durante todo o desenvolvimento deste projeto. Suas valiosas sugestões e conselhos foram fundamentais para a concretização deste estudo.

Agradecemos também à nossa família, que sempre esteve ao nosso lado, oferecendo apoio emocional e motivacional, especialmente nos momentos mais desafiadores. Sem a força e a compreensão deles, este trabalho não teria sido possível.

Aos nossos colegas e amigos, que compartilharam suas experiências e conhecimentos, proporcionando um ambiente de aprendizado colaborativo, meu muito obrigado. A troca de ideias e o apoio mútuo foram essenciais para o nosso crescimento durante a execução deste projeto.

Por fim, agradecemos também a todas as fontes de pesquisa que possibilitaram a realização deste trabalho.

A todos, nosso sincero agradecimento!

**EPÍGRAFE**

Quem é fiel mínimo também é fiel no muito, e quem e injusto no mínimo também é injusto no muito

(Jesus, em Lucas 16:10)

**RESUMO**

Um sistema para disponibilização de conteúdo digital em um ambiente digital é uma plataforma ou infraestrutura tecnológica projetada para organizar, armazenar, gerenciar e distribuir conteúdo digital, como textos, vídeos, áudios, imagens ou outros tipos de mídias, de forma eficiente e acessível. Esse sistema pode incluir funcionalidades como controle de acesso, mecanismos de busca, personalização de conteúdo e integração com diversas ferramentas tecnológicas. A implementação desse tipo de sistema visa garantir a acessibilidade, segurança, e usabilidade para os usuários, promovendo uma experiência de consumo de informação de forma ágil e eficiente. No contexto de um ambiente digital, esse sistema pode ser utilizado em diversas áreas, como educação a distância, plataformas de e-learning, repositórios acadêmicos ou sistemas corporativos de gestão de conteúdo.

A sua adoção tem como objetivo otimizar o processo de disseminação de informação, aumentando o alcance e facilitando o acesso ao conteúdo em diferentes dispositivos e contextos.

**Palavras chaves:** e

**ABSTRACT**

A system for making digital content available in a digital environment is a technological platform or infrastructure designed to organize, store, manage and distribute digital content, such as texts, videos, audios, images or other types of media, in an efficient and accessible way. This system can include features such as access control, search engines, content personalization and integration with various technological tools. The implementation of this type of system aims to guarantee accessibility, security, and usability for users, promoting an agile and efficient information consumption experience. In the context of a digital environment, this system can be used in several areas, such as distance education, e-learning platforms, academic repositories or corporate content management systems.

Its adoption aims to optimize the information dissemination process, increasing reach and facilitating access to content on different devices and contexts.

**Key words:** e

**LISTA DE FIGURAS**

Pág 01 Autorias própria

**LISTA DE TABELAS**

Pág 01 Autorias própria

**SIGLAS/ABREVIATURAS**

HTML Hiper text mercup lang

CSS Folhas de Estilo em Cascata ou “Cascading Style Sheets”

JS Javascript

PHP Hypertext Preprocessor

PDF Portable Document Format

SGBD Sistema gerenciador de banco de dados

IDE

**ÍNDICE**

Intodução

**CAPITULO 01: INTRODUÇÃO**

**Introdução**

Este tema foi pensado com o objectivo de ajudar na forma de como é passada o conhecimento nas salas de aulas convencionais, alargando as formas de obter conteúdos educativos tais como: vídeos, imagens, audios e pdfs.

**Problemática**

**Como otimizar o acesso, a interatividade e a qualidade do conteúdo educativo oferecido em plataformas digitais, de forma a atender às necessidades dos estudantes e profissionais da educação em um contexto de transformação digital?**

Este problema surge diante da crescente necessidade de adaptar o ensino aos novos tempos digitais, garantindo a equidade no acesso à informação e possibilitando uma experiência educacional que seja acessível, flexível e personalizada.

**Hipóteses**

H1: A utilização de sistemas digitais de disponibilização de conteúdo educativo pode aumentar a eficiência no aprendizado, proporcionando acesso em tempo real a recursos educacionais.

H2: A personalização do conteúdo em plataformas digitais contribui para a adaptação ao ritmo de aprendizagem do estudante, promovendo melhores resultados educacionais.

**Objectivos:**

**Objectivo Geral**

Investigar como os sistemas digitais de disponibilização de conteúdo educativo podem ser aprimorados para proporcionar um aprendizado mais eficaz, acessível e interativo.

**Objectivo Específico**

* Analisar as principais características e funcionalidades das plataformas digitais de ensino atualmente disponíveis.
* Avaliar os impactos da personalização do conteúdo na aprendizagem dos alunos.
* Investigar as melhores práticas para integrar interatividade e colaboração nas plataformas de ensino digital
* Estudar a acessibilidade e a inclusão no ambiente digital de aprendizagem.

**Justificativa**

A transição para o ensino digital se acelerou, especialmente após a pandemia de COVID-19, revelando a necessidade urgente de sistemas que possam disponibilizar conteúdo educativo de forma eficiente e acessível. A pesquisa justifica-se pela importância de aprimorar as plataformas de ensino digital, tornando-as mais interativas, acessíveis e eficazes. O estudo contribui para a reflexão sobre como a tecnologia pode ser usada para promover a inclusão educacional e melhorar a qualidade da aprendizagem, especialmente em um contexto globalizado e dinâmico.adequerir

**Metodológia**

**Quadro teórico**

**Estrutura do trabalho**

1. **Introdução**

* Problemática
* Hipotéses
* Justificativa
* Objectivos
* Objectivo Geral
* Objectivo especíco
* Metodologia
* Quadro teórico

1. **Capitulo: 1 Fundamentação teórica**

* **####**

1. **Capitulo: 2 Apresentação e discussão dos resultados**

* **###**

1. **Capitulo: 3 Titulo**
2. **Conclusão**
3. **Referência bibliografica**
4. **Glossârio**
5. **Âpendice**
6. **Anexos**

**CAPITULO 02: FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

**2.1 CONCEITOS DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

**2.1.1 SISTEMA**

A teoria geral dos sistemas foi formulada pelo biólogo alemão Ludwig Von Bertalanffy no início da década de 1930, mas foi publicada apenas em 1968. A partir de sua formulação diversos outros autores desenvolveram o tema e a Teoria dos Sistemas é hoje uma formulação teórica que atende às mais diversas ciências.

Segundo Bertalanffy (1968) apud Mulbert & Ayres (2005) Um sistema pode ser definido como um complexo de elementos em interação.

Um sistema possui três componentes ou funções básicas em interação:

Inputs – envolve a captação e reunião de elementos que ingressam no sistema para serem processados (dados, instruções).

Processamento – envolve processos de transformação que convertem insumos (entradas) em produto (programas, equipamentos).

Outputs – envolve a transferência de elementos produzidos por um processo de transformação até seu destino final (relatórios, gráficos, cálculos).

Nesse sentido, temos que a visão clássica dos elementos de um sistema é a seguinte:

Figura-#: Elementos básicos de um sistema

****

Fonte: CTISM, adaptado de Padoveze, 2009, p. 9 apud Wakulicz (2016)

**2.1.2 CONCEITOS DE DADOS, INFORMAÇÃO E CONHECIMENTO**

**Dado** – é qualquer elemento identificado em sua forma bruta que por si só não conduz a uma compreensão de determinado facto ou situação (Oliveira, 1998). O dado isolado não conduz à compreensão dos factos ou situações. Pode ser apresentado não apenas na forma de números, mas também de palavras, imagens ou sons;

**Informação** – informação vem da palavra latina informare, que significa dar forma a algo. Assim, informações são dados coletados, organizados, ordenados, aos quais são atribuídos significados e contexto. A informação deve informar, enquanto os dados absolutamente não têm essa missão (Mcgee & Prusak, 1994). A informação é, portanto, o dado trabalhado que permite a tomada de decisões;

**Conhecimento** – conhecimento é um conjunto de informações que incluem reflexão, síntese e contexto (Davenport & Prusak, 2000). O conhecimento pode ser um refinamento de informações. A ele está associada uma certa dose de inteligência que é capaz de fazer associações entre informações, experiências e conceitos e elaborar conclusões.

A partir do exposto, podemos definir o que é um sistema de informação. De acordo com Turbam; McLean; Wetherbe (2004) apud Wakulicz (2016), um sistema de informação coleta, processa, armazena, analisa e dissemina informações com um determinado objectivo.

Kroenke (2012) apud Wakulicz (2016) diz que a estrutura de um sistema de informação é composta por cinco componentes, como pode ser observado na Figura-02.

Figura-02: Os cinco componentes de um sistema de informação

****

Fonte: CTISM, adaptado de Kroenke, 2012

Na visão de Kroenke (2012), estes cinco componentes sempre estarão presentes num sistema de informação, seja ele simples ou complexo.

Segundo O’Brien (2004) apud Wakulicz (2016), um sistema de informação depende hardware, software, dados e redes para executar actividades de entrada, processamento, produção, armazenamento e controlo que convertem recursos de dados em produtos de informação.

**2.1.3 CLASSIFICAÇÃO DOS SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

Os sistemas de informação podem ser classificados de muitas formas representando diferentes possibilidades de uso. Uma classificação apresentada por Turban; McLean; Wetherbe (2004) é feita por níveis organizacionais, áreas funcionais principais, tipos de suporte que proporcionam e quanto à arquitetura da informação. Ressalta-se que, independentemente da forma que os sistemas são classificados, a estrutura desses é a mesma, ou seja, cada um deles é composto de hardware, software, dados, procedimentos e pessoas. Classificação por nível organizacional:

• Por departamento;

• Informações empresariais;

• Sistemas inter-organizacionais.

Classificação por área funcional:

• Sistema de informação contábil;

• Sistema de informação financeira;

• Sistema de informação industrial;

• Sistema de informação de marketing;

• Sistema de informação da gestão de recursos humanos.

Classificação por tipo de suporte:

• Sistema de suporte inteligente (SSI).

• Sistema de apoio a grupos (GSS).

• Sistema de informação empresarial (EIS).

• Sistema de apoio a decisões (SAD).

• Sistema de automação de escritório (SAE).

• Sistema de administração do conhecimento (KMS).

• Sistema de processamento de transações (SIT).

• Sistema de informação gerencial (SIG).

**2.1.4 CONCLUSÕES**

Classificação por nível organizacional:

**Por departamento**: O sistema se encaixa nessa categoria por ser utilizado para gerenciar a assiduidade dos alunos dentro de cada departamento do IPPA.

Classificação por área funcional:

**Sistema de informação da gestão de recursos humanos:** O sistema se encaixa parcialmente nessa categoria, pois auxilia na gestão da frequência dos alunos, que é um aspecto importante da gestão de recursos humanos.

Classificação por tipo de suporte:

**Sistema de apoio a decisões (SAD):**

O sistema se encaixa parcialmente nessa categoria, pois pode ser usado para gerar relatórios e análises da frequência dos alunos, que podem ser usados para tomar decisões sobre como melhorar a assiduidade.

**Sistema de informação gerencial (SIG):** O sistema se encaixa parcialmente nessa categoria, pois fornece informações sobre a frequência dos alunos que podem ser usadas por gerentes para tomar decisões.

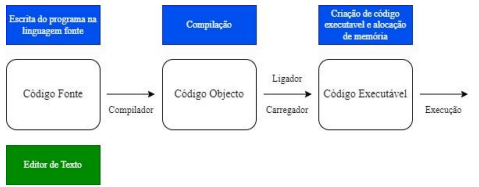
**2.2 PROGRAMAÇÃO**

Conceito central da programação é o de algoritmo, pois programar é basicamente construir algoritmos.

Segundo Niklaus Wirth apud Mathias (2017), programas de computador são formulações concretas de algoritmos abstratos, baseados em representações e estruturas específicas de dados.

Para que os dados sejam processados, há a necessidade de se utilizar uma linguagem de programação, pois os computadores não executam diretamente os algoritmos. Eles precisam ser transformados para uma linguagem de programação que, posteriormente, serão traduzidos para uma linguagem de máquina. Através desta linguagem, os dados e programas podem ser entendidos pelo computador.

Figura-03: Etapas de Processamento de um Programa

****

Fonte: Adaptado de https://johnidm.gitbooks.io/compiladores-para-humanos/content/part1/introductionandoverview-about-compilers.html, data de acesso: 20/02/2024

2.2.1 ÁREAS DA PROGRAMAÇÃO

A área de programação é o campo que se dedica a criar, desenvolver e manter softwares, aplicativos, sistemas e outras soluções digitais. Existem diversas áreas de actuação dentro da programação:

Quanto à desenvolvimento multiplataforma:

**Desktop:** criação de aplicativos que são executados em um sistema operacional de desktop, como Windows, Mac ou Linux; Mobile: criação de aplicativos que são executados nativamente em dispositivos móveis, incluindo smartphones, tablets e alguns tipos de smartwatches;

**Web:** é o processo de construção de aplicativos para Web. As pessoas usam esses aplicativos por meio de um navegador da Internet em vários dispositivos.

Quanto à arquitetura de desenvolvimento web:

**Front-end:** envolve a criação da interface do usuário e interações no lado do cliente;

**Back-end:** trata do servidor, banco de dados e lógica do lado do servidor;

**Fullstack:** refere-se a habilidades em ambas as áreas, abrangendo tanto Front-end quanto Back-end.

**2.2.2 APLICAÇÕES WEB**

A Web integrou-se à nossa vida e trabalho em poucos anos. Partindo de seu objectivo inicial, de facilitar a criação e o compartilhamento de informação entre poucos cientistas, usando simples sites Web estáticos que consistiam em textos interligados por elos (hyperlinks), a Web teve seu escopo ampliado e novas propostas de uso surgiram. Empreendimentos, turismo, bancos, instituições educacionais e até governos usam aplicações baseadas na Web para aprimorar ou estender suas operações. Muito sistemas de informação legados têm sido progressivamente migrados para a Web (Murugesan e Ginige, 2005 apud Bianchini, 2008).

**2.2.3 CLASSIFICAÇÃO**

A classificação de Aplicações web segundo Powell et al (1998) apud Bianchini (2008), pode ser:

**Site estático:** é o tipo mais simples de uma aplicação baseada na Web, correspondente a uma coleção de páginas estáticas. A partir de uma página é possível acessar as outras por meio de elos. Como exemplo dessas aplicações temos os documentos, ou informações editadas e publicadas em formato HTML;

**Site estático com formulários de entrada:** esse tipo de site prove um nível de interação básico implementado por meio de formulários de entrada. Isso permite uma maior interação por parte dos usuários. Exemplos desse tipo são questionários, livros de visita, comentários e sugestões, entre outros; Site com acesso a dados dinâmicos: o usuário, por meio de consultas, pode ter acesso a bases de dados. As respostas das consultas são geradas dinamicamente e geralmente apresentadas no formato de documentos HTML, DHTML ou XML;

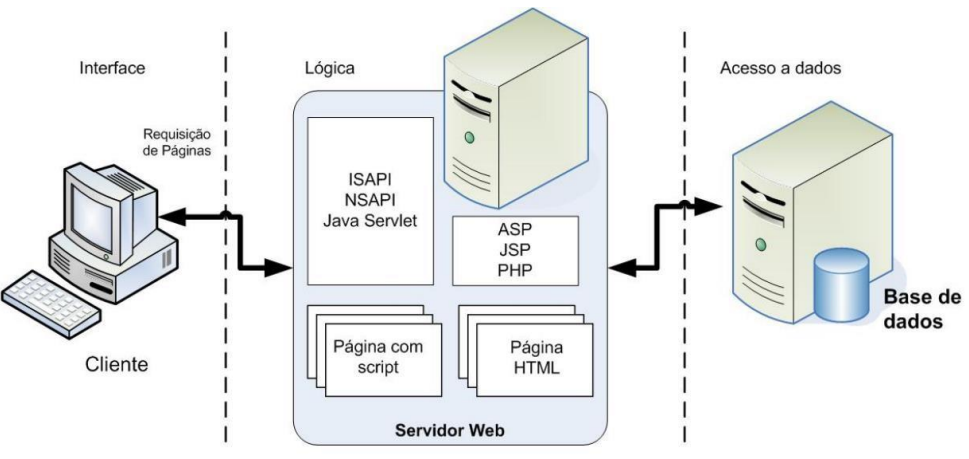
**Site criado dinamicamente:** geralmente são criados nos casos em que o site deve fornecer conteúdo personalizado, dependendo da interação do usuário;

**Aplicação Web:** este tipo de aplicação baseada na Web herda atributos dos tipos relacionados anteriormente e acrescenta lógica de negócios, para promover interação do usuário com dados armazenados em bases de dados. Desse modo, fornecem a mesma funcionalidade de uma aplicação de software tradicional.

**2.2.4 ARQUITETURA**

Para o desenvolvimento bem-sucedido de aplicações Web, o conhecimento de sua arquitetura é um requisito fundamental. De um modo geral, as aplicações Web possuem três componentes básicos: um servidor Web, uma conexão de rede e um cliente. O servidor Web é um software executado em um computador remoto que responde a solicitações de outro software chamado cliente, via uma conexão de rede previamente estabelecida. Esses componentes podem ser estruturados em uma arquitetura composta por três camadas. Essas camadas separam as funções de interface com o usuário (apresentação), as funções de acesso ao banco de dados e às funções de lógica de negócio existentes em uma aplicação Web. Por meio de um servidor Web pode-se ter acesso às funções de lógica de negócio e de acesso aos dados, enquanto que o cliente possui funções de interface com o usuário (Conallen, 2002). Na Figura-04, pode-se observar as três camadas mencionadas e as tecnologias relacionadas.

Figura-04: Tecnologias para o desenvolvimento de aplicações Web (Conallen, 2002)

****

Fonte: (Conallen, 2002 apud Bianchini, 2008, pag. 09).

**CAPITULO 03: Metodologia**

**CAPITULO 04: Apresentação e discussão dos resultados**

**Apresentação do capitulo**

O presente capitulo tem como objectivo de apresentar e discutir os resultados obtidos com a construção do sistema de disponibilização de conteúdo em uma ambiente digital .

**Apresentação dos resultado**

Exibir os resultados de forma clara (pode incluir gráficos, tabelas, figuras ou resultados numéricos).

Se possível, forneça comparações antes e depois da implementação do sistema ou entre diferentes métodos/testes.

**1.2 Conceitos de Disponibilização de Conteúdo Digital**

Aqui, é importante definir e explicar o que significa "disponibilização de conteúdo digital". Você pode abordar:

* O que é conteúdo digital (textos, imagens, vídeos, áudios, etc.).
* Como esse conteúdo pode ser disponibilizado em plataformas digitais.
* Exemplos de sistemas que realizam essa disponibilização (como plataformas de streaming, bibliotecas digitais, etc.).

**1.3 Tipos de Sistemas de Disponibilização de Conteúdo**

Nesta seção, seria interessante descrever os principais tipos de sistemas que oferecem conteúdo digital, como:

* **Plataformas de Streaming**: Como Netflix, Spotify, etc.
* **Sistemas de Gestão de Conteúdo (CMS)**: Como WordPress, Joomla, etc.
* **Bibliotecas Digitais**: Como repositórios de artigos acadêmicos.
* **Plataformas de Ensino Online**: Como Moodle, Coursera, etc.

Você pode discutir como cada um desses sistemas funciona e quais são suas características.

**1.5 Desafios na Disponibilização de Conteúdo Digital**

Aqui, você pode abordar os principais desafios enfrentados ao disponibilizar conteúdo digital:

* **Proteção de Direitos Autorais**: DRM (Digital Rights Management) e pirataria digital.
* **Acessibilidade**: Tornar o conteúdo acessível a diferentes tipos de usuários (pessoas com deficiência, diferentes idiomas, etc.).
* **Escalabilidade**: Como garantir que os sistemas suportem um grande número de usuários simultâneos.
* **Segurança**: A proteção contra acessos não autorizados.

**1.6 Tendências e Inovações no Campo**

Aqui, você pode discutir as tendências emergentes na disponibilização de conteúdo digital, como:

* **Inteligência Artificial**: Algoritmos de recomendação (como os usados no YouTube, Netflix).
* **Realidade Aumentada e Virtual**: Para uma nova forma de consumir conteúdo.
* **Blockchain**: Para garantir a integridade e a autoria do conteúdo.

**CAPÍTULO 04 - IMPLEMENTAÇÃO DO PROJECTO**

**Tecnologias e Ferramentas Utilizadas**

No desenvolvimento do mesmo sistema foi utilizado muitas tecnológias, tecnológias essas responsáveis pelo Front-End, Back-End e banco de dados.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tecnológias | Versão | Site | Tipo de tec | Atuação |
| HTML | 5 | www. | Linguagem de programação | Front-End |
| CSS | 3 | www. |  | Front-End |
| JS | 16 | [www.Ecma.com](http://www.Ecma.com) | Linguagem de programação | Front-End |
| PHP | 8.3.13 | [www.php.net](http://www.php.net) | Linguagem de programação | Back-End |
| Laravel | 11.83.2 | [www.Larevel.com](http://www.Larevel.com) | Framework | Full-stack |
| Livewire | 3 | [www.Livewire.laravel.com](http://www.Livewire.laravel.com) | Biblioteca reactiva | Full-stack |
| Xampp server | 3.3.0 | [www.Xampp.com](http://www.Xampp.com) | SGBD | Banco de dados |
| VS Code | 1.96.2 | [www.visualStudioCode.com](http://www.visualStudioCode.com) | IDE | Editor de código fonte |
| Pronpt de comando | 10.0.22621.4317 |  | Sistema de linha de comando |  |
| Google chrome |  |  | Navegador |  |
| MySQL |  |  |  |  |
| Git | 2.44.0.windows.1 | [www.git.com](http://www.git.com) | Versionador de código fonte |  |
| Node.js | 20.15.0 | www. |  |  |
| GitHub |  | [www.github.com](http://www.github.com) |  |  |
| Composer | 2.7.7 | [www.getComposer.org](http://www.getComposer.org) | Gerenciador de dependências |  |
| NPM | 10.7.0 | [www.npm.com](http://www.npm.com) | Gerenciador de dependências |  |

Autoria própria

**Descrição das tecnológias**

**Html** é uma linguagem de marcação de hipertexto utilizada na construções de web sites simples, sem estilos, animações, persistências de dados ou informáções e sem manipulações, sem o html não seria possível a criação de web sites.

**CSS** é a linguagem responsável por estilizar conteúdos presentes no html.

O **CSS** também é conhecido como linguagem de escrita em cascata.

**JS**, ou seja **Javascript** é uma linguagem de programação utilizada no Front-End responsável pela manipulações dos elementos na view.

**PHP** Hypertext Preprocessor, é uma linguagem de programação utilizada no Back-End, responsável por pegar dados do bando de dados e mostrar na view da aplicação.

**Laravel** é um framework full-stack do **PHP** que permite contruir aplicações extremamente robusta

**Livewire** é uma biblioteca full-stack reactiva do **Laravel** que potencializam uma aplicação contruída em Laravel

Xampp server

**VSCode** é um IDE criado pela Microsoft, considerado o melhor do mundo, responsavel por escrever

**Pronpt de comando** é um sistema de linhas de comando criado pela Microsoft, responsavel por

**Google Chrome** é um browser criado pela Google, e tem como responsabilidade de acessar páginas web, interpretar

MySQL

**Git** é um sistema de versionamento de código

**GitHub** é uma plataforma

**Composer** é o sistema gerenciador de dependências do **PHP**, ou seja,

**NPM** é o sistema gerenciador de dependências do **Javascript**, ou seja,

**Diagrama de caso de uso**

O diagrama abaixo demostra as funcionalidades da aplicação e formas de usabilidade, bem como limitações de usuaríos não logados e usuários normais.

Autoria propria

Sendo o usuário Admin ( administrador ), o usuários com mais previlégios dentro da aplicação, priviléios como:

* Remover usuários;
* Notificar usuários;
* Remover postagens;
* Remover playlist;
* Receber Feed-Backs;
* Receber mensagens de Support;
* Terminar sessãao.

O usuários normal é o usuário com poucos previlégios dentro da aplicação, sendo os previlégios como:

* Pesquisar por usuários ou postagens;
* Curtir ou discurtir determinado conteúdo;
* Publicar um ou muitos conteúdos na aplicação;
* Eliminar publicações;
* Criar playlist de vídios ou de audios apartir de conteúdos já existente em suas postagens ou apartir do zero absoluto;
* Eliminar playlist;
* Fazer Downloads de conteúdos;
* Conelar conta;
* Eliminar conta;
* Terminar sessão.

O usuário não logado tem aprenas dois previlégios, como:

* Criar conta;
* Iniciar sessão;
* Visualizar páginas que não nessecitam de estar autenticação;
* Enviar Feed-Backs;
* Enviar mensagens de Support.

**Diagrama de MER**

O diagrama abaixo demostra as funcionalidades d...

**Discussão dos Resultados**

Aqui você analisa os resultados apresentados. Discuta se os resultados foram conforme o esperado e quais foram as possíveis razões para eventuais discrepâncias.

Discuta também as implicações do sistema para o ambiente digital e como ele impacta a disponibilização de conteúdo.

Se aplicável, inclua comparações com outros sistemas existentes.

**Limitações e Possíveis Melhorias**

Se você identificar limitações no sistema ou áreas que precisam de melhorias, inclua uma discussão sobre elas.

Sugira como essas limitações podem ser abordadas em versões futuras do sistema.

**1.7 Considerações Finais**

Finalize a seção com uma breve conclusão sobre os principais pontos abordados e a importância da fundamentação teórica para o desenvolvimento de sistemas de disponibilização de conteúdo.

**Conclusão do Capítulo**

Faça uma breve síntese dos principais achados e como esses resultados contribuem para a compreensão ou melhoria de sistemas de disponibilização de conteúdo digital.

**CAPITULO III: Apresentação do sistema**

**Apresentação do capitulo**

O presente capitulo tem como objectivo de apresentar (...) sistema de disponibilização de conteúdo em uma ambiente digital .

**Abas e rotas da aplicação**

A presente aplicação web está composta por 10... abas e 10... rotas correspondentes, abas e rotas como:

* A rota principal da aplicação é: “/”
* A rota “/login”, é responsável pela aba de login
* A rota “/Register”, é reponsável por apresentar a aba para criação de uma conta
* A rota “/criar”
* A rota”/ Pesquisar”
* A rota”/ definicoes”
* A rota”/ videos”
* A rota”/ support”
* A rota”/ usuario{id}”
* A rota”/ ver{id}”
* A rota”/ perfil”
* A rota”/ imagens”
* A rota”/ audios”
* A rota”/ notificacao”
* A rota”/pdf”
* A rota”/ user/profile”
* A rota”/”
* A rota”/”
* A rota”/”
* A rota”/”
* A rota”/”
* A rota”/”
* A rota”/”
* A rota”/”
* A rota”/”
* A rota”/”
* A rota”/”
* A rota”/ dashboard”
* A rota”/ logout”
* A rota “”

**Página inicial da aplicação**

A imagem abaixo ilustra a página inicial da aplicação

**Limitações e possíveis atualizações**

**CONCLUSÃO**

**REFERÊNCIAS BBLIOGRÁFICAS**

**GLOSSÁRIO**

**APÊNDICE**

**ANEXOS**

**Smart Card**

**Monouso**