

DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO WEB
TURNO: MATUTINO PERÍODO: 5º PERÍODO

PROFESSOR: MARCOS SOBRINHO

PROJETO DO SITE EDUFY

Data de Início: 04/10/2024

Data de Conclusão: 23 / 11 / 2024

Cliente/Organização: Nexus

Equipe de Desenvolvimento: Sirius Project

• **Membros:** Bruno Souza

Felipe Ferreira

Gustavo Lima

Marcos Albino

Victor Barros



DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO WEB TURNO: MATUTINO PERÍODO: 5º PERÍODO

PROFESSOR: MARCOS SOBRINHO

SUMÁRIO

Visão Geral do Projeto	1		
Strutura do site	5/6		
		Manutenção e Suporte	9/10
		Avaliação do Projeto	10/1
		Anevos	12 /1



DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO WEB

TURNO: MATUTINO PERÍODO: 5º PERÍODO

PROFESSOR: MARCOS SOBRINHO

1. Visão Geral do Projeto

• Descrição do Projeto:

Criar um ambiente digital inclusivo e intuitivo para conectar jovens de baixa renda com mentores experientes que possam orientá-los no desenvolvimento educacional, profissional e pessoal. O principal objetivo do projeto Edufy é fornecer uma plataforma segura onde os jovens possam receber apoio em suas trajetórias acadêmicas e de carreira, melhorando suas perspectivas de futuro. A missão do projeto é promover igualdade de oportunidades, assegurando que todos, independentemente de sua origem socioeconômica, possam acessar orientações e recursos de alta qualidade para alcançar o sucesso.

• Objetivos Principais:

<u>Inclusão:</u> Foco em jovens de baixa renda, oferecendo acesso a mentores que estejam dispostos a compartilhar suas experiências e conhecimentos.

<u>Desenvolvimento Pessoal e Profissional:</u> Fornecer aos jovens ferramentas para melhorarem suas habilidades e se prepararem para o mercado de trabalho.

<u>Ambiente Seguro e Acessível:</u> Garantir que todos os usuários, especialmente jovens, possam navegar e utilizar a plataforma de forma fácil e segura, promovendo interações construtivas.

Público-Alvo:

O projeto Edufy se diferenciará ao focar em jovens de baixa renda, com ênfase em inclusão social e econômica. Ao contrário de muitas plataformas focadas em nichos específicos, o projeto Edufy atenderá a uma gama mais diversificada de interesses e profissões, desde áreas criativas até carreiras técnicas e acadêmicas.

2. Estrutura do Site

Mapa do Site:

 Visando melhor experiencia para o usuário e focando na usabilidade a escolha das páginas foram:



DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO WEB

TURNO: MATUTINO PERÍODO: 5º PERÍODO

PROFESSOR: MARCOS SOBRINHO

- Página Inicial
- Sobre nós
- Cadastro
- Login
- Perfil
- Contatos

Funcionalidades Principais:

- Formulário de contato para tutor
- Cadastro de tutores
- Cadastro para alunos
- Informações gerais do site
- Login
- Depoimentos

3. Design Visual

Identidade Visual:

- Logotipo: Um logotipo moderno e elegante, com linhas simples remete a conectividade, as cores principais reforçam a ideia de confiança e inovação. O nome Edufy vem da junção das palavras educação e simplificar.
- **Paleta de Cores:** <u>Branco</u> que remete a simplicidade, modernidade e limpeza junto com a cor <u>Laranja</u> que remete a energia, criatividade e dinamismo.
- **Tipografia:** Arial e Sans-serif.



DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO WEB

TURNO: MATUTINO PERÍODO: 5º PERÍODO

PROFESSOR: MARCOS SOBRINHO

Estilo Visual:

 Assim como as cores escolhidas para o projeto decidimos seguir a mesma lógica na escolha geral do site, optando pelo estilo clean, minimalista focado em criatividade e modernidade, mas também acessibilidade e usabilidade.

4. Conteúdo do Site

Texto e Imagens:

- Textos informativos sobre do que se trata o projeto.
- Números de impacto demonstrativos visando chamar atenção do usuário.
- Fotos que remetam a educação, ensino e que demonstre seriedade e impacto à primeira vista.

Responsabilidade pelo Conteúdo:

- Pexels uma plataforma de compartilhamento de fotos gratuitas, outras fontes das imagens foram de sites terceiros focados na educação que serviram de exemplo para construção do projeto.
- <u>Exemplo:</u> www.youbilingue.com.br, www.pucpr.br, lirp.cdn-website.com, www.unimestre.com.

5. Experiência do Usuário (UX) e Interface do Usuário (UI)

Princípios de UX/UI:

• **Usabilidade**: O site será projetado com foco na simplicidade **e** funcionalidade, minimizando o número de passos necessários para realizar tarefas. O design será responsivo, garantindo uma experiência consistente em dispositivos móveis, tablets e desktops. Elementos interativos, como botões e formulários, serão intuitivos e visualmente destacados.

Acessibilidade:

• **Fontes legíveis:** Tipografia Arial, sans-serif.



DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO WEB

TURNO: MATUTINO PERÍODO: 5º PERÍODO

PROFESSOR: MARCOS SOBRINHO

- Contraste adequado: Paleta de cores escolhida para facilitar a leitura.
- **Texto alternativo:** Imagens e ícones descritivos para suporte em leitores de tela.

Navegação:

- **Menu Principal:** Simples, com links para Início, Login, Cadastro, Contato e Sobre nós.
- **Estrutura Linear:** As informações mais importantes estarão acessíveis em, no máximo, dois cliques.

6. Tecnologias Utilizadas

- Frontend:
- HTML, CSS, JavaScript.

1. Arquivos Locais de Estilo:

- global.css: Para definir estilos globais usados em todo o site.
- cadastro.css: Para estilizar elementos específicos da página de cadastro.
- Inclusão de Arquivos PHP:
- header.php: Contém o cabeçalho padrão do site (menu, logo, etc.).
- footer.php: Pode conter o rodapé com links, direitos autorais e informações adicionais. Uso de funcionalidades do PHP para modularizar o layout.

1. Script Inline (Personalizado):

- Função toggleFields: Exibe ou oculta campos específicos dependendo do tipo de conta selecionada.
- Função validateForm: Valida se os campos obrigatórios estão preenchidos corretamente, como tipo de conta e senhas.



DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO WEB

TURNO: MATUTINO PERÍODO: 5º PERÍODO

PROFESSOR: MARCOS SOBRINHO

• Ícones e Imagens Externas:

o Imagem para o tipo "Aluno" retirada do **Flaticon**:

o Imagem para o tipo "Tutor" retirada do **FreeIconsPng**:

1. HTML5:

• O código utiliza funcionalidades modernas do HTML5, como input type="date", input type="email", e select para criar formulários mais interativos.

O código CSS não utiliza bibliotecas externas específicas. Ele consiste em regras de estilo personalizadas criadas diretamente no arquivo CSS. No entanto, alguns pontos podem sugerir o uso de padrões ou frameworks adicionais caso eles sejam aplicados em outros contextos do projeto:

1. Fontes Personalizadas:

• O comentário menciona o uso da fonte 'Roboto', sans-serif, que geralmente é carregada via <u>Google Fonts</u>.

2. Design Responsivo:

 Media queries (@media) são utilizadas para adaptar o layout em diferentes tamanhos de tela. Isso indica uma preocupação com o design responsivo, mas sem dependência explícita de bibliotecas como Bootstrap.

3. CSS Puro:

 Todas as regras e seletores s\(\tilde{a}\) escritos em CSS puro (sem preprocessadores como Sass ou bibliotecas externas de estilos).

4. Gradientes e Efeitos Visuais:

• Gradientes (linear-gradient) e transições (transition) são implementados diretamente no código CSS para melhorar a aparência e interatividade.

• Backend:

- PHP.



DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO WEB

TURNO: MATUTINO PERÍODO: 5º PERÍODO

PROFESSOR: MARCOS SOBRINHO

O código PHP fornecido não utiliza nenhuma biblioteca ou framework externo.
 Ele é um exemplo de POO (Programação Orientada a Objetos) básico, escrito apenas com recursos nativos do PHP.

• Banco de Dados:

- MySQL.
- SQLite: Banco de dados leve, adequado para projetos simples ou protótipos.
- O código PHP fornecido utiliza funcionalidades nativas do PHP e a biblioteca
 PDO (PHP Data Objects), que é integrada ao próprio PHP, para criar e interagir com um banco de dados SQLite.
- A biblioteca PDO é usada para estabelecer a conexão com o banco de dados SQLite e executar comandos SQL.

7. Desenvolvimento e Implementação

Cronograma do Projeto:

- o Planejamento
- o Divisão de responsabilidades
- Reuniões semanais de andamento do projeto
- Execução das missões quinzenais
- Entrega das documentações quinzenais
- Desenvolvimento das paginas
- Criação do banco
- Configurações do banco
- o Criação do servidor
- Configurações do servidor
- o Reunião de validação do projeto
- o Entrega de entregáveis do projeto

Metodologia de Desenvolvimento:

 A metodologia escolhida será **Scrum**, um framework ágil que permitirá o desenvolvimento iterativo e incremental do site.



DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO WEB

TURNO: MATUTINO PERÍODO: 5º PERÍODO

PROFESSOR: MARCOS SOBRINHO

Testes e Garantia de Qualidade:

• Testes de Usabilidade:

- Realizados com usuários-alvo para garantir uma experiência intuitiva e fluida.
- Ferramentas de análise de comportamento (ex.: feedback direto).

• Testes de Responsividade:

 Validação em diversos dispositivos (desktop, tablets, smartphones) e navegadores para assegurar uma interface consistente.

• Testes Funcionais:

Verificação do funcionamento correto de todas as funcionalidades.

• Testes de Performance:

 Monitoramento do tempo de carregamento e otimização para evitar lentidão em páginas com alto tráfego.

8. Manutenção e Suporte

Plano de Manutenção:

• Atualizações Regulares:

- Revisão mensal para implementação de novas funcionalidades e melhorias sugeridas pelos usuários.
- Atualização periódica de conteúdos, como perfis de mentores e artigos de apoio.

• Correção de Bugs:

 Resolução de erros identificados por usuários ou através de monitoramento automatizado, com prazos máximos dependendo da gravidade (ex.: bugs críticos corrigidos em até 48 horas).



DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO WEB

TURNO: MATUTINO PERÍODO: 5º PERÍODO

PROFESSOR: MARCOS SOBRINHO

• Backup:

Rotinas semanais para backup completo do site e banco de dados.

Suporte Técnico:

• Responsável pelo Suporte:

 Uma equipe interna dedicada será responsável por monitorar e responder às solicitações técnicas.

• Acesso ao Suporte:

- Canal principal: e-mail e chat ao vivo disponível durante o horário comercial.
- Base de conhecimento online com perguntas frequentes e tutoriais para resolução de problemas comuns.

9. Avaliação do Projeto

Critérios de Sucesso:

• Feedback Positivo dos Usuários:

 Avaliações acima de 4 estrelas em funcionalidades como agendamentos e atendimento ao cliente.

• Engajamento:

- Média de 30% de crescimento mensal no número de usuários ativos.
- Aumento de interações no site, como mensagens trocadas e mentorias agendadas.

Alcance de Metas:

 Atingir 1000 mentorias realizadas no primeiro trimestre após o lançamento.



DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO WEB TURNO: MATUTINO PERÍODO: 5º PERÍODO

PROFESSOR: MARCOS SOBRINHO

- Estabilidade Técnica:
- Taxa de uptime superior a 99,5%.
- ROI (Retorno sobre Investimento): Recuperação de 50% do investimento inicial no primeiro semestre.



DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO WEB

TURNO: MATUTINO PERÍODO: 5º PERÍODO

PROFESSOR: MARCOS SOBRINHO

Anexos:







DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO WEB

TURNO: MATUTINO PERÍODO: 5º PERÍODO

PROFESSOR: MARCOS SOBRINHO





