

Atividade no Laboratório de Informática

Redes Sociais, Marketing Digital, Programação e Robótica

Jefferson Bezerra dos Santos

Sumário

- 1 Resumo
- 2 Introdução
- 3 Metodologia
- 4 Objetivos
- 5 Referências

- Exploração das redes sociais e sua influência no marketing digital.
- Introdução à programação e robótica como ferramentas para inovação.
- Análise das interações entre cultura popular, cultura digital e contemporaneidade.
- Reconhecimento das transformações culturais provocadas pelas tecnologias digitais.
- Realização de pesquisas sobre manifestações culturais populares e contemporâneas.

- As redes sociais são plataformas poderosas para comunicação e marketing.
- O marketing digital utiliza estratégias online para influenciar públicos.
- A programação e a robótica promovem inovações tecnológicas e culturais.
- Esta atividade integra esses conceitos em uma experiência prática.

- **Redes Sociais e Marketing Digital:**

- Uso de **Facebook Ads** e **Instagram Insights** para análise de engajamento.
- Simulação de campanhas utilizando **Canva** e **Google Trends**.

- **Programação:**

- A programação é uma habilidade fundamental para criar soluções tecnológicas.
- O Python é uma linguagem de fácil aprendizagem, ideal para iniciantes.
- Neste exemplo, o código solicita ao usuário que digite seu nome e exibe uma mensagem personalizada.
- Vamos explorar mais exemplos práticos de como utilizar Python para resolver problemas simples.

Exemplo em Python

```
print("Olá, mundo!")  
nome = input("Digite seu nome: ")  
print(f"Bem-vindo, {nome}!")
```

● Robótica:

- O Arduino é uma plataforma de prototipagem eletrônica popular para iniciantes e profissionais.
- O código a seguir acende e apaga um LED a cada segundo, utilizando um microcontrolador Arduino.
- Este tipo de automação simples pode ser expandido para sistemas mais complexos com sensores e atuadores.

Exemplo em Arduino

```
void setup() {  
    pinMode(13, OUTPUT);  
}  
  
void loop() {  
    digitalWrite(13, HIGH);  
    delay(1000);  
    digitalWrite(13, LOW);  
    delay(1000);  
}
```


Robótica (continuação)

- O código acima é utilizado para controlar um LED conectado ao pino 13 do Arduino.
- O método `digitalWrite` define o estado do pino como alto (ligado) ou baixo (desligado).
- O método `delay` faz o Arduino esperar por um tempo específico (em milissegundos) antes de executar a próxima ação.
- Este é o primeiro passo para trabalhar com automação e controle no Arduino.

- **Geral:** Integrar redes sociais, marketing digital, programação e robótica em uma experiência prática.
- **Específicos:**
 - Analisar as interações entre cultura popular e digital.
 - Aplicar conceitos de marketing digital em projetos práticos.
 - Desenvolver habilidades básicas de programação e robótica.
 - Promover o trabalho em equipe e a criatividade.

- KOTLER, P. *Marketing 4.0*. Editora Sextante, 2017.
- SILVA, M. *Introdução à Programação com Python*. Novatec, 2019.
- Arduino. *Official Arduino Website*. Disponível em: <https://www.arduino.cc>.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>.