

**UNIVERSIDADE DO MINHO
DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA E
RECURSOS DO MAR**

**CURSO DE Mestrado em
Engenharia Informática**

PROJETO DA DISCIPLINA DE MULTIMÉDIA
ANO LETIVO 2018/2019 – 1º ANO

Índice

1.INTRODUÇÃO	5
2.CONTEXTUALIZAÇÃO	5
3.OBJETIVOS.....	6
3.1Objetivo:.....	6
3.2Objetivos específicos:.....	6
4.METODOLOGIA	6
5.MARCO TEÓRICO	6
5.1 Uma breve história da <i>Web</i>.....	6
5.2Um <i>site</i>, diferentes tipos de telas.....	7
5.3Tecnologias para o desenvolvimento <i>Web</i>.....	8
5.4Estrutura de um site:	8
5.5Importância dos sites	9
6.DESENVOLVIMENTO DO SITE	9
6.1Arquitetura do site:	9
6.2Ferramentas utilizadas:.....	10
7.DEMONSTRAÇÃO	12
7.1Pagina Principal	12
7.2Pagina de Menu.....	12
7.3Pagina Sobre Mim.....	13
7.4Pagina Skills.....	13
7.5Pagina Portfólio.....	14
7.6Pagina de Contato	14
8.CONCLUSÃO	15

Índice Figuras

Figura 1 - Estrutura de um Site.....	9
Figura 2 - Arquitetura da página	10
Figura 3 - Arquitetura pagina	10
Figura 4 - Diagrama Use Case.....	11
Figura 5 - Diagrama Sequências	11
Figura 6 - Página 1	12
Figura 7 - Página 2	12
Figura 8 - Página 3	13
Figura 9 - Página 4	13
Figura 10 - Página 5	14
Figura 11 - Página 6	14

1.INTRODUÇÃO

Em uma economia cada vez mais competitiva e globalizada, faz-se necessário a utilização de padrões e procedimentos bem definidos para o desenvolvimento das atividades das empresas, e de pessoas singulares. Isso objetivando alcançar metas como: alta produtividade, qualidade, eficiência e rapidez na execução e manutenção dos serviços e produtos.

O desenvolvimento crescente de tecnologias traz a necessidade de realizar tarefas

de maneira cada vez mais simples e informatizada, ou seja, de modo que seja exigido o

menor esforço possível por parte das pessoas.

As aplicações do tipo *web* são exemplos dessa informatização, já que cada vez mais

tarefas, desde o envio de mensagens ate o pagamento de contas, podem ser realizadas de maneira *online*, utilizando apenas um computador com acesso a Internet. O que antigamente não era muito aceito pela população por ser considerado perigoso, hoje em dia se tornou frequente na vida da maioria das pessoas, que utilizam essas aplicações para tarefas comuns do dia-a-dia, como, por exemplo, a compra de produtos e serviços.

Levando isso em consideração, este trabalho tem como objetivo a criação de um web site pessoal com o intuito de conceber informações pessoais do desenvolvedor, do seu portfólio bem como disponibilizar o contato.

2.CONTEXTUALIZAÇÃO

No âmbito da Disciplina de Tecnologia e Multimédia ministrado no Departamento de Engenharia e Ciências do Mar da Universidade do Mindelo, segundo o regulamento cada discente realiza um projeto, sendo o cada um iria criar um site pessoal.

Para o desenvolvimento deste projeto irei aplicar alguns conhecimentos adquiridos ao longo da disciplina.

3.OBJETIVOS

3.1Objetivo:

Criação de um site pessoal, para a exibição do curriculum vitae, que permite saber informações pessoais referente a experiencia profissional, formação acadêmica e trabalhos feitos.

3.2Objetivos específicos:

Exibir informações pessoais do profissional (divulgando o seu curriculum)

Exibir os trabalhos já feitos

Permitir o contato através de email

4.METODOLOGIA

Para que o *site* atendesse as expectativas da empresa e fosse compatível com as tecnologias usadas atualmente, foi necessário pesquisar o estilo, design e desenvolvimento, mais adotado em *do tipo*, e aplicá-las no desenvolvimento desse projeto.

5.MARCO TEÓRICO

5.1 Uma breve história da Web

Em 1969, período que remete a guerra fria entre EUA e União Soviética, a ARPAnet (ARPA: *Advanced Research Projects Agency*) dava origem a uma rede de comunicação para o departamento de defesa dos Estados Unidos. Inicialmente essa rede servia para o rastreamento de informações militares, posteriormente a rede passou a ser utilizada em universidades nos EUA e em vários outros países, dando origem a internet (TAIT, 2007).

Na década de 90, houve vários eventos que contribuíram para a expansão da internet, como o aumento do número de provedores de acesso, criação do Yahoo, fundação do W3C (*World Wide Web Consortium*, padrões de criação web), o interesse das empresas em aplicar seus negócios na internet e entre outros (SAMPAIO, 2007).

Nessa época os *sites* ainda eram muito simples devido aos recursos existentes, segundo Martins (2011), os *sites* eram desenvolvidos em HTML (*HyperText Markup Language*) e apresentavam o conteúdo em formato de textos. Outras linguagens foram surgindo para complementar o HTML, como o CSS (*Cascading Style Sheets*) e o PHP (*Hypertext Preprocessor*), eles foram responsáveis por adicionar novos recursos ao site, melhorando seu visual e suas funcionalidades.

Em 2003, houve o surgimento da *web 2.0*, atribuído pela empresa O'Reilly. A grande mudança foi marcada pelo foco, no qual houve a popularização das redes sociais e comunidades (SAMPAIO, 2007).

Com o surgimento da *web 3.0*, também conhecida como *web* semântica, as páginas da *web* passaram a utilizar metas-marcações da nova versão do HTML, para trazer um conteúdo relevante de acordo com o comportamento das pessoas na rede virtual (MARTINS, 2011).

5.2 Um *site*, diferentes tipos de telas

Antes da popularização dos dispositivos móveis, a adaptação em diferentes tipos de telas não era levada em consideração no desenvolvimento de um *site*, pois o principal meio de acesso era através de *desktops*, o que tornava a visualização muito padrão. Porém com a grande diversidade de dispositivos teve-se a necessidade de criar o *web design* responsivo (ZEMEL, 2015).

Design Responsivo, segundo Silva (2014), serve para adaptar o *layout* das páginas *web* em qualquer dispositivo, ajustando o conteúdo do site em diferentes tipos de telas permitindo com que o usuário tenha uma boa experiência na navegação.

5.3Tecnologias para o desenvolvimento Web

Atualmente, existem diversas linguagens para o desenvolvimento de um *site*. Algumas sofreram várias mudanças para se adaptarem aos novos padrões da internet e outras surgiram para agregar novas funcionalidades. A seguir serão apresentadas algumas das tecnologias utilizadas neste trabalho:

- HTML;
- CSS;
- JAVASCRIPT.

Tecnicamente, um site é um conjunto de paginas web (documentos de hipertexto) armazenados em uma pasta num servidor. Avançando nesse conceito, site significa “lugar” em inglês. Logo, website é um lugar na rede. Pode ser uma rede LAN ou uma rede de internet, a rede mais comum. Logo, quando falamos “website”, estamos falando de um “lugar na rede”.

5.4Estrutura de um site:

Cabeçalho: é a parte superior do site. É no cabeçalho que geralmente se localiza o menu com as páginas. Também é no cabeçalho que geralmente são colocadas as informações principais como o nome da marca, do produto ou da ideia que se pretende divulgar.

Corpo do site: o corpo do site concentra o conteúdo, que pode ser composto por texto, áudio, foto ou vídeo. O site também pode ser diversos recursos como gráficos, jogos, transmissões, enfim, diversas possibilidades.

Rodapé: é a barra situada na parte inferior que indica o fim do site.

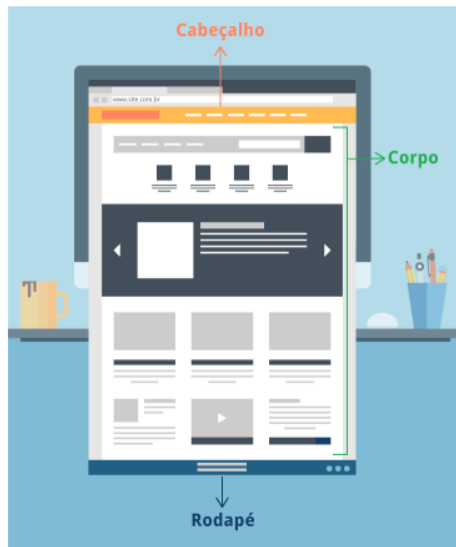


Figura 1 - Estrutura de um Site

5.5 Importância dos sites

Nos vivemos o ápice da comunicação e do acesso a informação. Isso ocorre graças à internet. Estamos numa era em que além de consumir informação, todos podem ser geradores de conteúdo. De todas as possibilidades, o site sempre foi considerado o recurso mais completo, mas até certo tempo era uma opção cara.

6. DESENVOLVIMENTO DO SITE

6.1 Arquitetura do site:

Por se tratar de um site de simples compreensão por parte dos utilizadores, a arquitetura também é simples.

A estrutura será representada por uma máquina, onde cada estado representa uma página. Teremos o seguinte:

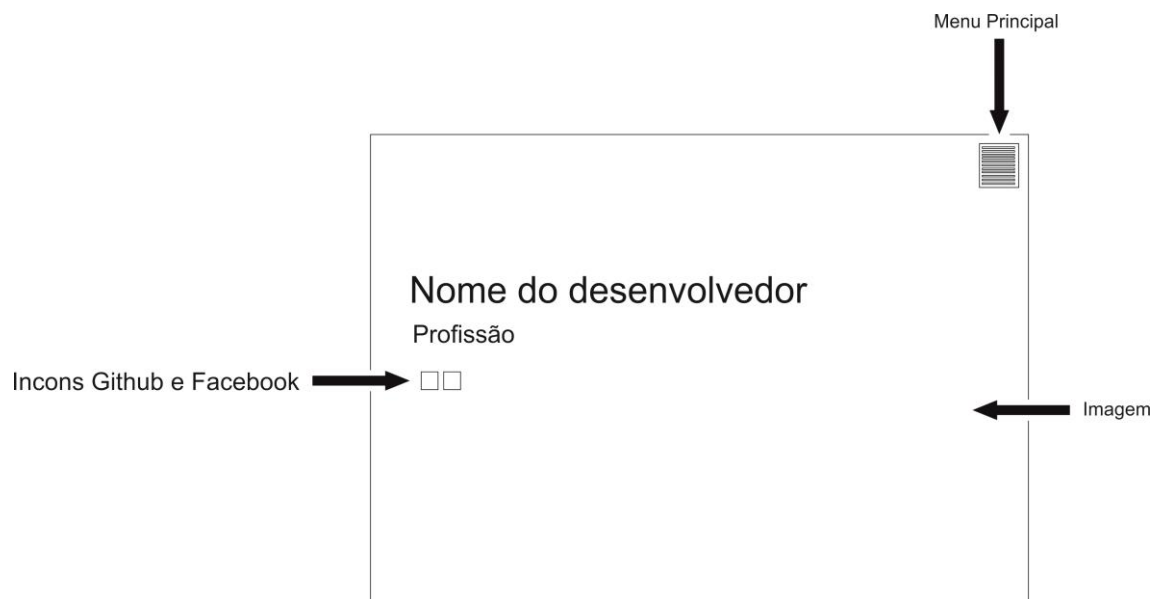


Figura 2 - Arquitetura da página



Figura 3 - Arquitetura pagina

6.2 Ferramentas utilizadas:

Visual Stúdio Code

É um editor de código-fonte desenvolvido pela Microsoft para Windows, Linux e macOS. Ele inclui suporte para depuração, controle Git incorporado, realce de sintaxe, complementação inteligente de código, snippets e refatoração de código.

Descrição dos Agentes:

O Diagrama Use Case relaciona o conjunto de situações de processamento do *site*, como suas funcionalidades, o que o *site* faz.

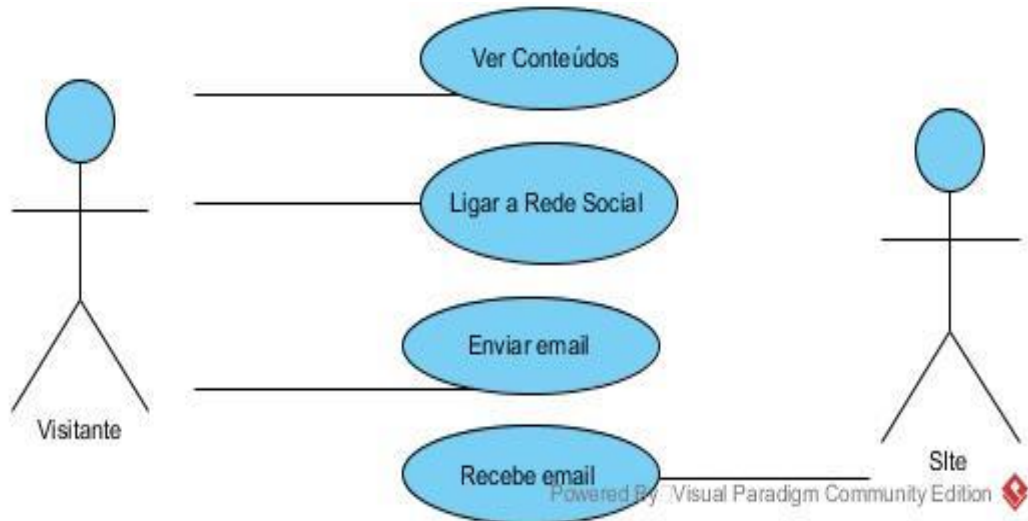


Figura 4 - Diagrama Use Case

Diagrama de sequências

Modela o comportamento do programa em tempo de execução, e útil para o detalhamento dos casos de uso.

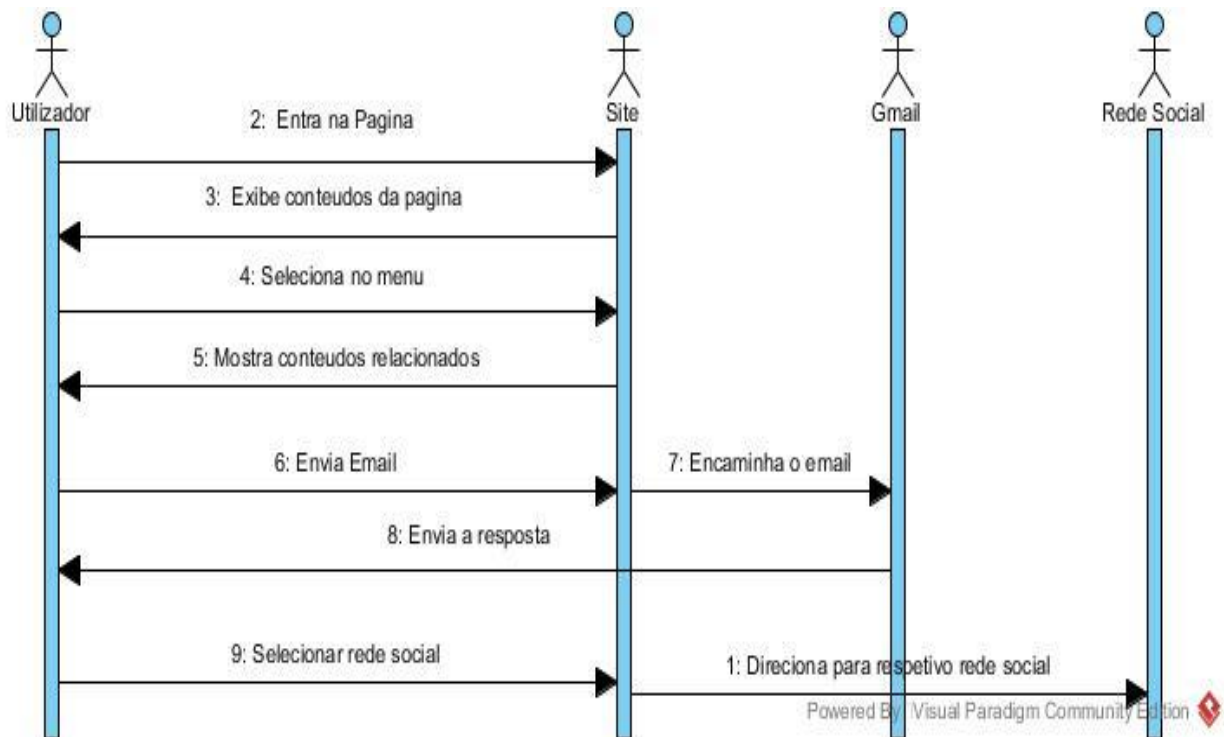


Figura 5 - Diagrama Sequências

7.DEMONSTRAÇÃO

7.1Pagina Principal

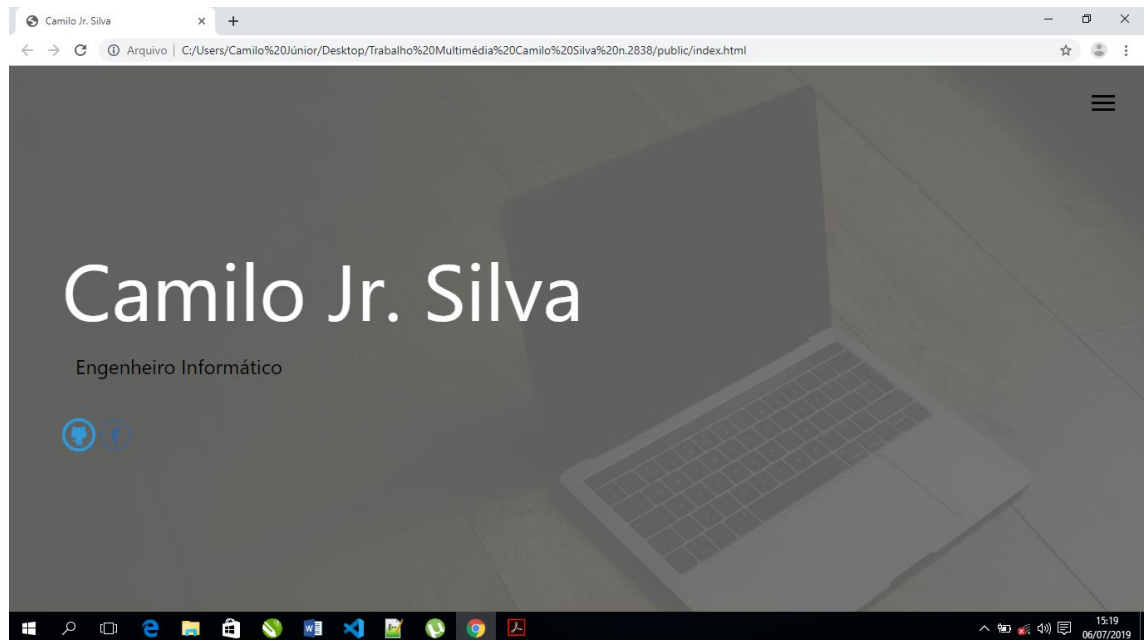


Figura 6 - Página 1

7.2Pagina de Menu

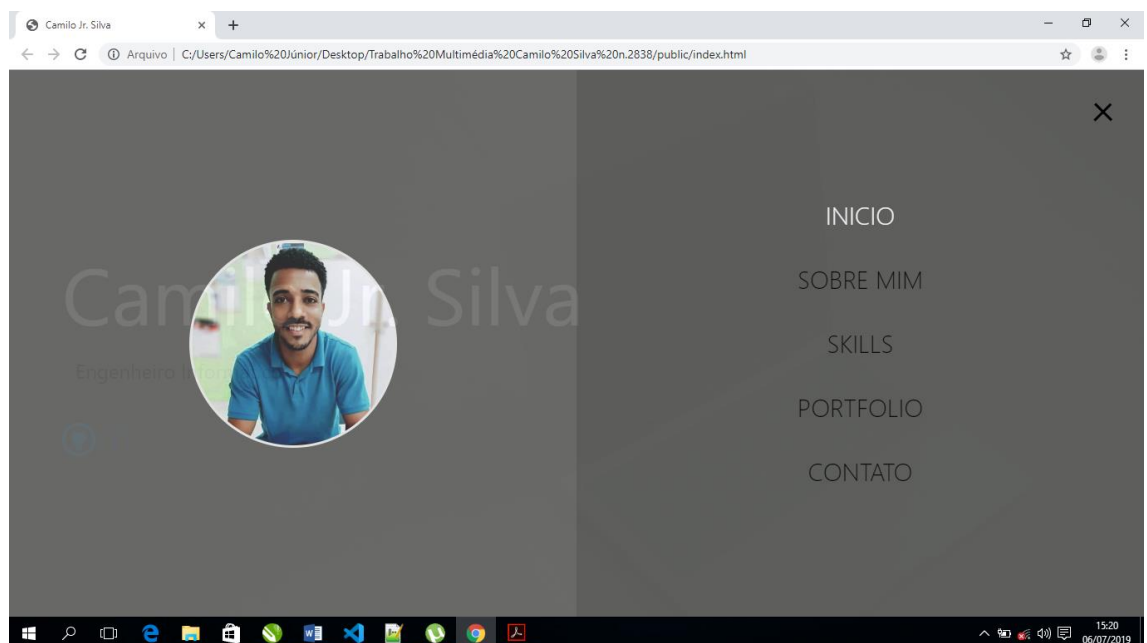


Figura 7 - Página 2

7.3Pagina Sobre Mim

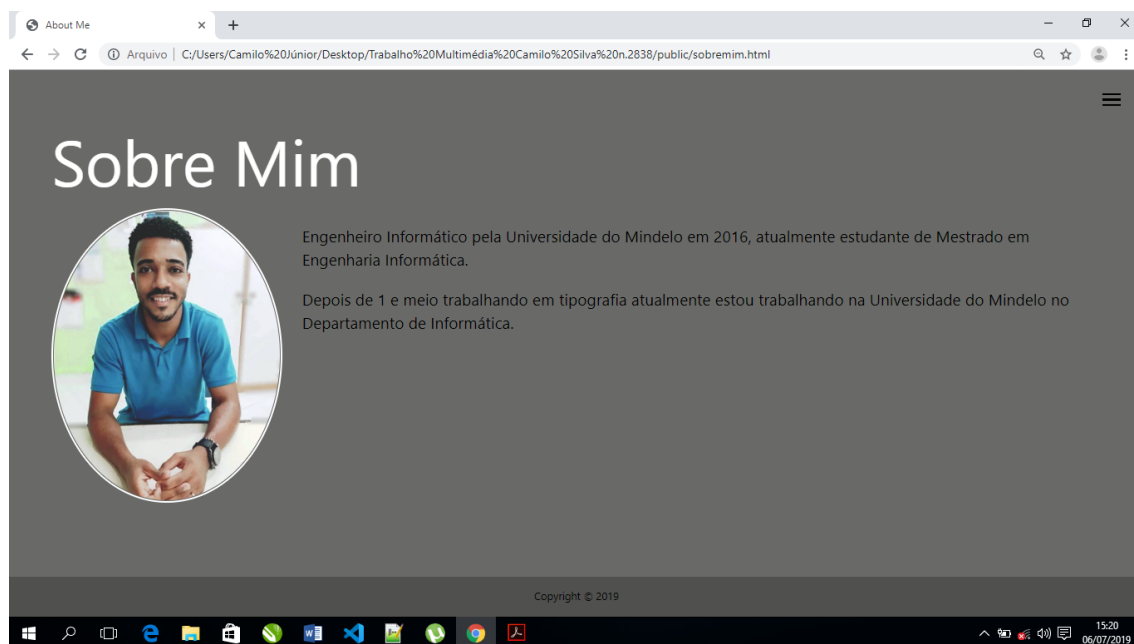


Figura 8 - Página 3

7.4Pagina Skills

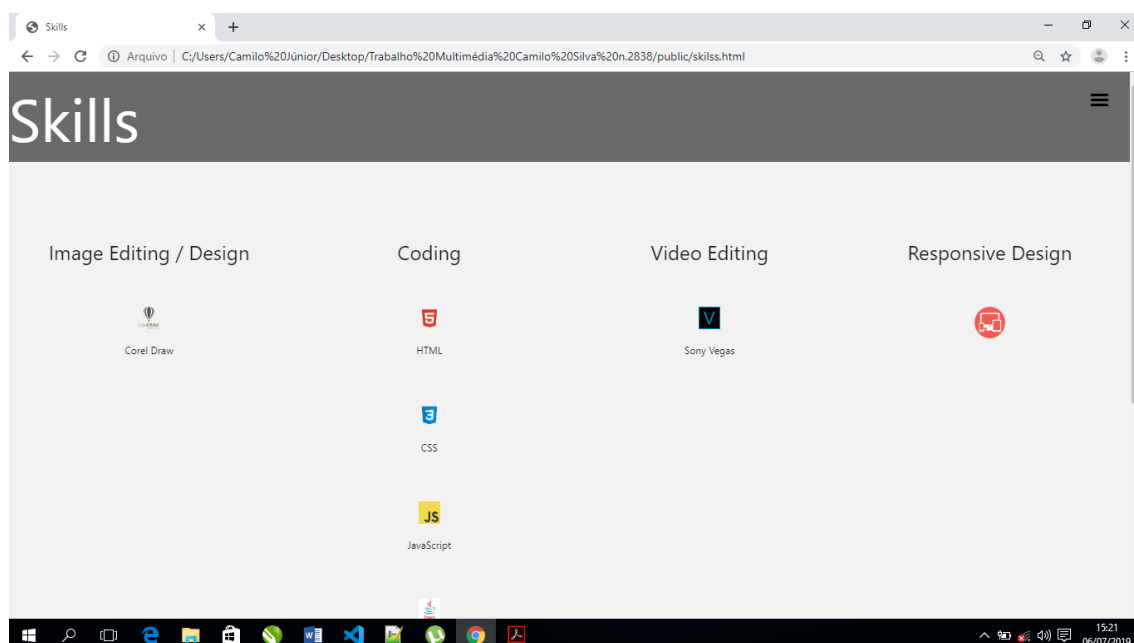


Figura 9 - Página 4

7.5Pagina Portfólio

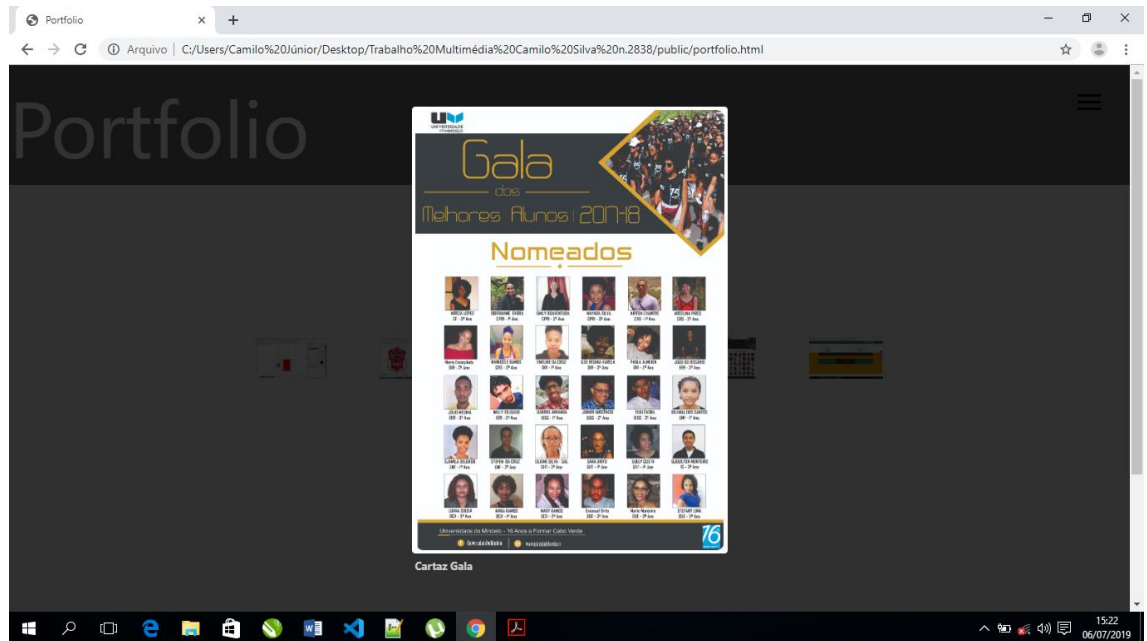


Figura 10 - Página 5

7.6Pagina de Contato

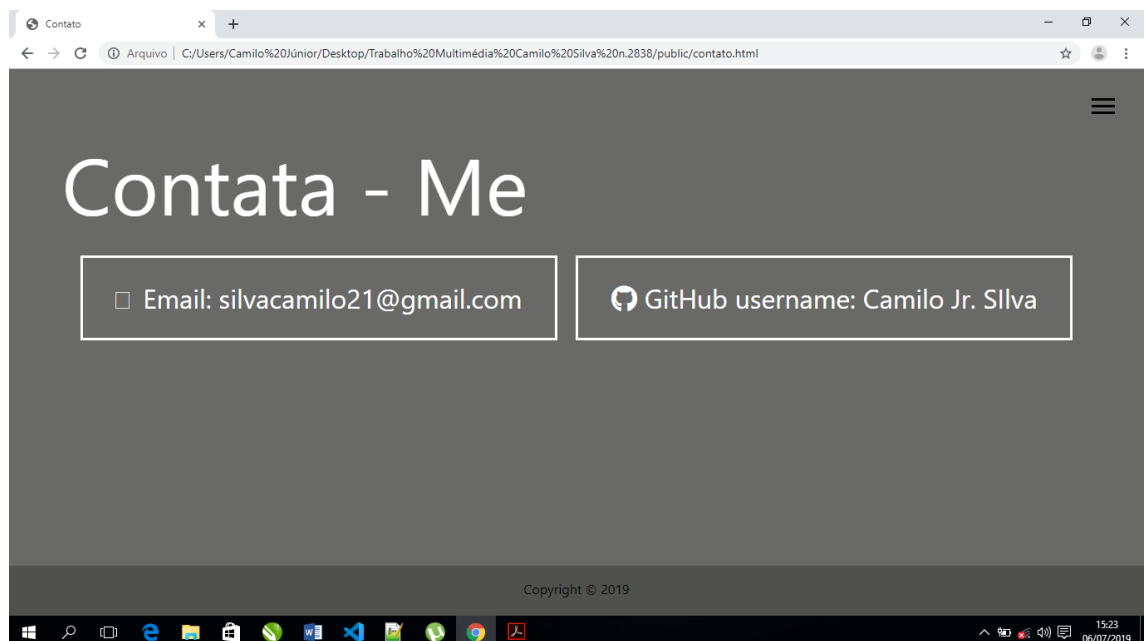


Figura 11 - Página 6

8.CONCLUSÃO

Este trabalho foi desenvolvido com o intuito de facilitar a relação e a comunicação o profissional e publico em geral, disponibilizando e leque de informações e permitindo o contato entre ambos.

O site foi projetado com uma alta usabilidade, de forma que os utilizadores não terão dificuldades em utilizar nenhuma das funcionalidades, e que permita que o site se adapte ao dispositivo utilizado pelo utilizador.

Durante a fase de desenvolvimento, foram utilizadas várias tecnologias e ferramentas tais como HTML, JAVASCRIPT, CSS, JQUERY.

Neste contexto, pode-se dizer que o objetivo principal deste trabalho foi alcançado, pois foi desenvolvido um Site baseado na tecnologia Web para apresentação de um portfolio pessoal.