

CENTRO PAULA SOUZA
FACULDADE DE TECNOLOGIA DE JAHU
CURSO DE TECNOLOGIA EM DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE
MULTIPLATAFORMA

DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO INTERDISCIPLINAR (PI)

LOCALIZE JAHU

**Aplicação Web que destaca artistas locais e eventos da
comunidade na região de Jaú**

Jahu, SP

1º semestre/2024

Autoras: Alisa Gabriel, Evelyn Nataly Aparecida Cassinotte, Lara Nicolay Ronchesel Ramos, Raissa Geovana Araujo, Thais Silva de Lima

DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO INTERDISCIPLINAR (PI)

LOCALIZE JAHU

Aplicação Web que destaca artistas locais e eventos da comunidade na região de Jaú

Jahu, SP

1º semestre/2024

SUMÁRIO

1	DESCRIÇÃO DA APLICAÇÃO WEB	5
1.1	INTRODUÇÃO	5
1.2	MÉTODOS UTILIZADOS	5
1.3	CRONOGRAMA DO PROJETO.....	6
2	OBJETIVOS	7
2.1	GERAL	7
2.2	ESPECIFICOS	7
3	DOCUMENTO DE REQUISITOS	8
3.1	REQUISITOS FUNCIONAIS	8
3.2	REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS	10
4	REGRAS DE NEGÓCIO	11
4.1	O QUE SERÁ ELABORADO?	11
4.2	COMO SERÁ ELABORADO?	12
4.3	PARA QUEM SERÁ ELABORADO?	12
4.4	QUANTO VAI CUSTAR?	12
5	DESIGN.....	14
6	PROTÓTIPO.....	28
7	APLICAÇÃO	29
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	36

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Modelo de Negócios Canvas.....	11
Figura 2 - Paleta de Cores.....	14
Figura 3 - Exemplo do uso da fonte Roboto	15
Figura 4 - Isotipo da Localize Jahu	15
Figura 5 - Wireframe Desktop e Tablet - Home	16
Figura 6 - Wireframe Desktop e Tablet - Exibir Evento.....	17
Figura 7 - Wireframe Desktop e Tablet - Cadastrar Evento	17
Figura 8 - Wireframe Desktop e Tablet - Sobre Nós.....	18
Figura 9 - Wireframe Desktop e Tablet - Exibir Contato	18
Figura 10 - Wireframe Desktop e Tablet - Recuperar Senha.....	19
Figura 11 - Wireframe Desktop e Tablet - Cadastrar Usuário.....	20
Figura 12 - Wireframe e Tablet - Realizar Login	21
Figura 13 - Wireframe Mobile - Home.....	22
Figura 14 - Wireframe Mobile - Exibir Evento	23
Figura 15 - Wireframe Mobile - Exibir Evento	23
Figura 16 - Wireframe Mobile - Cadastrar Evento	24
Figura 17 - Wireframe Mobile - Cadastrar Evento	24
Figura 18 - Wireframe Mobile - Recuperar Senha	25
Figura 19 - Wireframe Mobile - Cadastrar Usuário	25
Figura 20 - Wireframe Mobile - Realizar Login	26
Figura 21 - Modelo de Navegação.....	27
Figura 22 - Aplicação Desktop - Página Principal.....	30
Figura 23 - Aplicação Desktop - Exibir Evento.....	30
Figura 24 - Aplicação Desktop - Exibir Sobre Nós.....	31
Figura 25 - Aplicação Desktop - Cadastrar Evento	31
Figura 26 - Aplicação Desktop - Contato	32
Figura 27 - Aplicação Desktop - Realizar Login.....	32
Figura 28 - Aplicação Desktop - Recuperar Senha.....	33
Figura 29 - Aplicação Desktop - Cadastrar Usuário.....	33
Figura 30 - Aplicação Mobile - Página Principal	34

1 DESCRIÇÃO DA APLICAÇÃO WEB

1.1 INTRODUÇÃO

No contexto da era digital, a promoção e celebração da cultura local desempenham um papel crucial na preservação da identidade e na construção de comunidades vibrantes e engajadas. A ausência de uma Aplicação Web dedicada à promoção da cultura local em Jaú, representa uma lacuna significativa na divulgação e acesso aos talentos artísticos e eventos da região. A criação da Localize Jahu surge como resposta a essa necessidade, visando amplificar a visibilidade dessas expressões culturais, promover a diversidade artística e estimular a participação da comunidade em atividades culturais.

1.2 MÉTODOS UTILIZADOS

Para desenvolver a aplicação web Localize Jahu, pretende-se utilizar uma combinação de ferramentas e tecnologias modernas, visando garantir um desenvolvimento eficiente e robusto do sistema. Entre as ferramentas e tecnologias planejadas estão:

Linguagens de Programação

Utilização de linguagens como HTML, CSS e Javascript para o desenvolvimento da interface do usuário (front-end).

Frameworks e Bibliotecas

Uso de frameworks e bibliotecas como jQuery para o desenvolvimento do front-end.

Servidor Web:

Para a hospedagem e gerenciamento do site utilizaremos o GitHub Pages (github.io). Esta escolha se deve à facilidade de integração com o repositório de código no GitHub, permitindo um fluxo de trabalho contínuo e eficiente.

Ferramentas de Controle de Versão:

Uso de ferramentas de controle de versão como Git e GitHub para gerenciar o código-fonte e colaborar no desenvolvimento em equipe.

Modelo de Processo de Desenvolvimento

O modelo de processo de desenvolvimento escolhido para este projeto é o modelo cascata, devido à sua estrutura linear e sequencial, que permite um planejamento detalhado e uma execução organizada, garantindo que cada fase do desenvolvimento seja concluída antes do início da próxima.

Prototipagem:

A abordagem de prototipação também será adotada para validar conceitos e interações do usuário antes do desenvolvimento completo, utilizando a ferramenta Figma.

1.3 CRONOGRAMA DO PROJETO

Para a criação e gestão do cronograma optamos por utilizar a plataforma visual Trello. Esta plataforma oferece uma abordagem visual que permite à equipe gerenciar o projeto, acompanhar o fluxo de trabalho e monitorar as tarefas de forma eficaz.

Segue o link do cronograma:

<https://trello.com/invite/b/JEvkwpPV/ATTI5bc03b08c6dff18c63364e7f118f5b18B8784BA1/localize-jahu>

2 OBJETIVOS

2.1 GERAL

O Objetivo do Projeto interdisciplinar é desenvolver a aplicação web "Localize Jahu" com a finalidade de conectar as diversas comunidades da região de Jaú aos eventos locais, promovendo a participação em atividades culturais e de entretenimento.

2.2 ESPECIFICOS

Pesquisar Outras Aplicações de Evento

Pesquisar as principais aplicações de eventos já existentes e analisar suas funcionalidades, como sistemas de busca, filtragem por categorias, notificações e integração com redes sociais. Com objetivo é garantir que a aplicação ofereça uma experiência de usuário comparável às alternativas existentes.

Identificar ferramentas

Definir os requisitos técnicos e funcionais da aplicação, considerando aspectos como desenvolvimento front-end, back-end, banco de dados, segurança, escalabilidade e manutenção. Para assegurar que o desenvolvimento da aplicação seja eficiente, seguro e escalável.

3 DOCUMENTO DE REQUISITOS

Um documento de requisitos de sistema é uma peça-chave no desenvolvimento de software, especialmente em contextos acadêmicos e profissionais. Ele consiste em um registro detalhado e estruturado dos requisitos que o sistema deve atender para alcançar seus objetivos. Este documento descreve tanto os requisitos funcionais quanto os requisitos não funcionais. Ele serve como um contrato entre os stakeholders do projeto, estabelecendo um entendimento comum das expectativas e garantindo a qualidade e eficácia do software desenvolvido.

3.1 REQUISITOS FUNCIONAIS

Requisitos funcionais são as especificações detalhadas das funcionalidades que um sistema deve oferecer para atender às necessidades dos usuários. Eles descrevem as ações que o sistema deve ser capaz de realizar, como cadastro de usuários, pesquisa de informações, processamento de dados, entre outras operações. Esses requisitos são fundamentais para orientar o desenvolvimento do sistema, garantindo que ele cumpra suas finalidades de forma eficaz e atenda aos objetivos propostos no trabalho acadêmico.

RF1 - Cadastrar Evento

Permitir que usuários cadastrados na plataforma cadastrem informações sobre eventos na região, incluindo nome, datas, horários, localização, descrições e imagens de divulgação. Os usuários podem acessar essa funcionalidade através do menu de navegação do site.

RF2 - Exibir Informações do Evento

Exibir informações detalhadas sobre cada evento cultural listado na plataforma, incluindo nome, datas, horários, localização, descrições, imagens e links para compra de ingressos, se aplicável. Os usuários podem acessar essa funcionalidade clicando em um evento na página inicial do site.

RF3 - Exibir Próximos Eventos

Permitir aos usuários visualizarem uma lista dos eventos que ocorrerão em breve. Isso inclui detalhes como o nome, data, horário e descrição breve de cada

evento. Os usuários podem acessar essa funcionalidade diretamente na página inicial do site.

RF4 - Exibir Sobre Nós

Permite aos usuários conhecerem mais sobre os alunos que desenvolveram o site. Essa seção inclui informações sobre a equipe de desenvolvimento, como nomes, fotos, funções, áreas de expertise e uma breve descrição de cada membro. Além disso, contém detalhes sobre o propósito do projeto, os desafios enfrentados durante o desenvolvimento e os objetivos alcançados. Os usuários podem acessar essas funcionalidades através do menu de navegação do site.

RF5 - Exibir Formulário de Contato

A funcionalidade permite aos usuários acessarem informações de contato da equipe responsável pelo site. Essa seção inclui os campos de nome do usuário, endereço de e-mail do usuário, telefone e descrição. Os usuários podem acessar essa funcionalidade através de um link no menu de navegação do site.

RF6 - Cadastrar Usuário

A aplicação permitirá que novos usuários se cadastrem ao fornecerem as informações: nome completo, nome de usuário, endereço de e-mail, senha, telefone e CPF. Os usuários podem acessar essa funcionalidade através da página de login do site.

RF7 - Realizar Login

A funcionalidade permitirá que os usuários façam login fornecendo seu endereço de e-mail e senha. Os usuários podem acessar essas funcionalidades através do menu de navegação do site.

RF8 - Recuperar Senha

A aplicação deve permitir que os usuários solicitem a recuperação da senha fornecendo o endereço de e-mail associado à sua conta. Essa funcionalidade pode ser acessada através da página de login do site.

3.2 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

Os requisitos não funcionais referem-se às características e restrições do sistema que não estão diretamente relacionadas às suas funcionalidades principais, mas que são essenciais para garantir sua qualidade, desempenho e usabilidade. Eles abordam aspectos como segurança, desempenho, usabilidade, compatibilidade, confiabilidade e manutenibilidade do sistema, fornecendo diretrizes cruciais para o desenvolvimento e avaliação do software. Esses requisitos são fundamentais para assegurar que o sistema atenda aos padrões esperados de qualidade e satisfaça as necessidades dos usuários de forma abrangente.

RNF 1 - Desempenho:

A aplicação deve ter carregamento rápido, mesmo em conexões de internet mais lentas, para garantir uma boa experiência de usuário.

RNF 2 - Usabilidade:

A interface da aplicação deve ser intuitiva e fácil de usar, com navegação clara e design responsivo, para que os usuários possam encontrar facilmente artistas e eventos de interesse.

RNF 3 - Compatibilidade com Navegadores:

A aplicação deve ser compatível com os principais navegadores da web, como Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari e Microsoft Edge, garantindo uma experiência consistente para todos os usuários.

RNF 4 - Acessibilidade:

A aplicação deve ser acessível para pessoas com deficiências, seguindo as diretrizes de acessibilidade da web (WCAG), como fornecer alternativas textuais para conteúdo visual e suporte para leitores de tela.

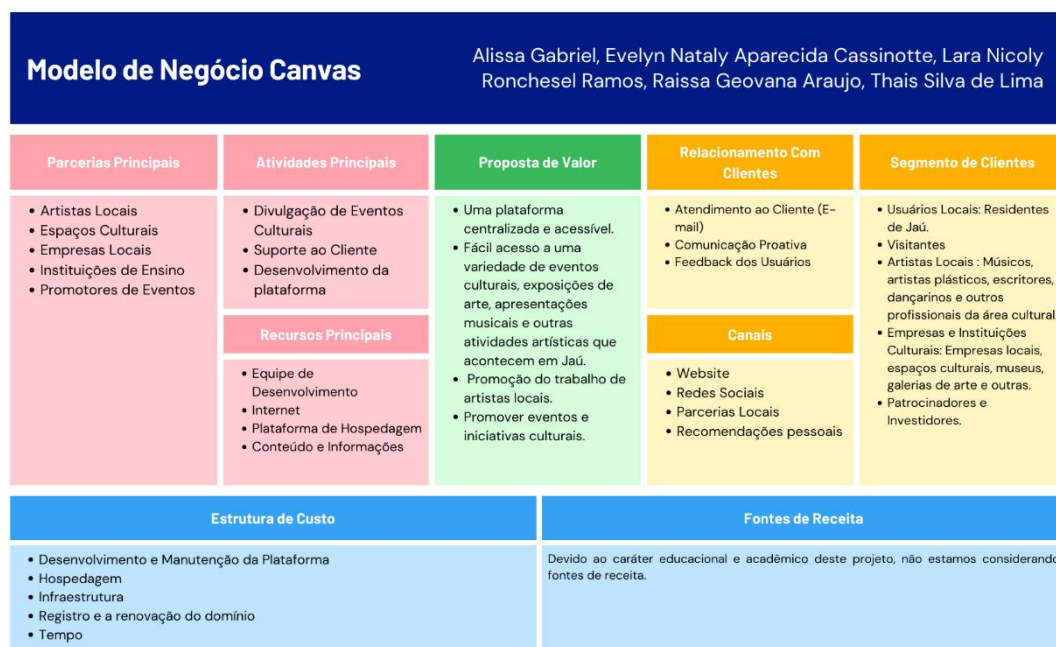
RNF 5 - Manutenibilidade:

O código-fonte da aplicação deve ser bem documentado, seguindo padrões de codificação e boas práticas de desenvolvimento, para facilitar a manutenção e futuras atualizações do sistema.

4 REGRAS DE NEGÓCIO

Para a elaboração do modelo de negócio decidimos utilizar o Modelo de Negócio Canvas, no qual permite que planejemos de forma concisa e visual os principais aspectos da aplicação web, como seu público-alvo, proposta de valor, canais de distribuição, fontes de receita e estrutura de custos. Ajudando a equipe a entender o mercado, definir uma estratégia clara e criar valor para os usuários e a comunidade local de forma eficiente. Na Figura 1 é apresentado o modelo de negócios canvas da aplicação.

Figura 1 - Modelo de Negócios Canvas.



Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

4.1 O QUE SERÁ ELABORADO?

Proposta de valor

Uma plataforma centralizada e acessível, fácil acesso a uma variedade de eventos culturais, exposições de arte, apresentações musicais e outras atividades artísticas que acontecem em Jaú, promoção do trabalho de artistas locais, promover eventos e iniciativas culturais.

4.2 COMO SERÁ ELABORADO?

Parcerias principais

Artistas locais, espaços culturais, empresas locais, instituições de ensino e promotores de eventos.

Atividades principais

Divulgação de eventos culturais, suporte ao cliente e desenvolvimento da plataforma.

Recursos principais

Equipe de desenvolvimento, internet, plataforma de hospedagem e conteúdo e informações.

4.3 PARA QUEM SERÁ ELABORADO?

Relacionamento Com Clientes

Atendimento ao cliente (E-mail), comunicação proativa e feedback dos Usuários.

Canais

Website, redes sociais, parcerias locais e recomendações pessoais.

Segmento de Clientes

Usuários locais: residentes de jáú, visitantes, artistas locais: músicos, artistas plásticos, escritores, dançarinos e outros profissionais da área cultural, empresas e instituições culturais: empresas locais, espaços culturais, museus, galerias de arte e outras, patrocinadores e investidores.

4.4 QUANTO VAI CUSTAR?

Estrutura de Custo

Desenvolvimento e manutenção da plataforma, hospedagem, infraestrutura, registro e a renovação do domínio e tempo.

Fontes de Receita

Devido ao caráter educacional e acadêmico deste projeto, não estamos considerando fontes de receita.

5 DESIGN

O design do Localize Jahu será centrado na experiência do usuário, com uma interface limpa, intuitiva e atraente que facilite a navegação e a descoberta de artistas locais e eventos culturais em Jaú.

Paleta de cor

A paleta de cores do site foi cuidadosamente selecionada para refletir criatividade, inovação, elegância e curiosidade sobre a cena cultural de Jaú. Na Figura 2 é apresentada a paleta de cores da aplicação.

Figura 2 - Paleta de Cores.



Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Tipografia

A tipografia é um aspecto fundamental do design do site, pois influencia diretamente a legibilidade, a estética e a experiência do usuário. Para o Localize Jahu escolhemos a fonte Roboto, conhecida por sua clareza, modernidade e versatilidade. Na Figura 3 é mostrado um exemplo de uso da fonte Roboto.

Figura 3 - Exemplo do uso da fonte Roboto.

Roboto Regular </> [Fontes semelhantes e pares](#)

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Fonte: Adobe (2024).

Isotipo

O Isotipo escolhido para a Localize Jahu desempenha um papel crucial na representação visual da marca e na comunicação de sua identidade única. Na Figura 4 é mostrado o Isotipo escolhido para aplicação.

Figura 4 - Isotipo da Localize Jahu.



Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

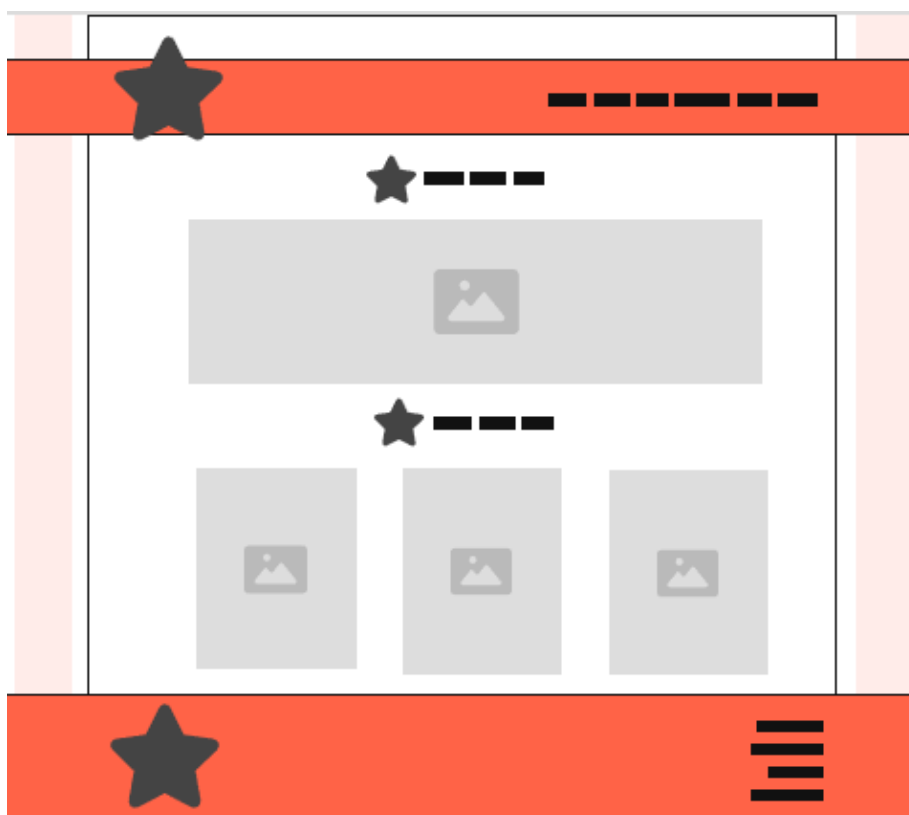
Wireframe

Um Wireframe é uma representação esquemática e simplificada da disposição dos elementos da interface, sem considerar detalhes visuais como cores, imagens ou tipografia. Na concepção do Localize Jahu, o Wireframe foi uma etapa crucial no processo de design, pois permitiu a criação de uma estrutura visual básica que serviu como guia para o desenvolvimento do protótipo e da interface final.

Versão Desktop e Tablet

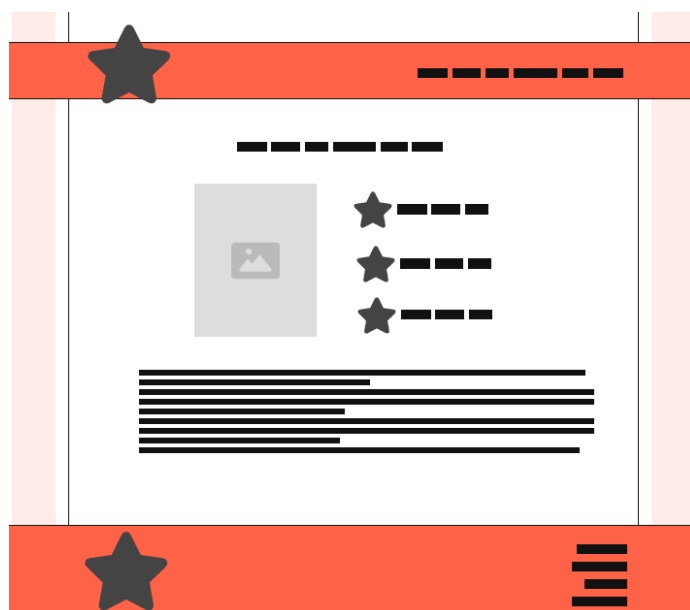
Para o desenvolvimento dos Wireframes da aplicação web para Desktop e Tablet, utilizamos um único modelo base. Esse modelo foi apenas ajustando a escala conforme necessário. Essa abordagem nos permitiu manter a consistência visual e funcional entre as diferentes versões, garantindo uma experiência de usuário fluida e intuitiva em ambos os dispositivos. Da Figura 5 até a Figura 12 é mostrado os Wireframes das versões Desktop e Tablet.

Figura 5 - Wireframe Desktop e Tablet - Home.



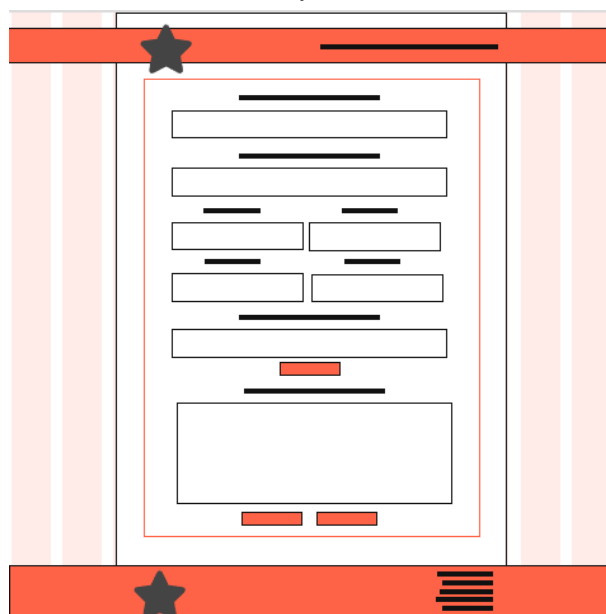
Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Figura 6 - Wireframe Desktop e Tablet - Exibir Eventol.



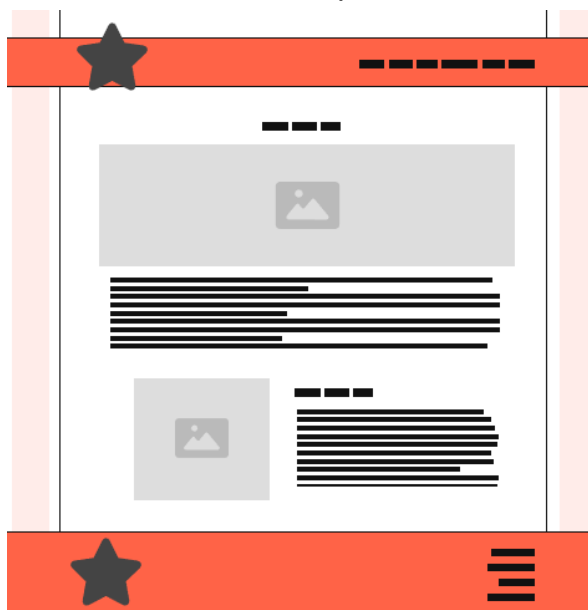
Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Figura 7 - Wireframe Desktop e Tablet - Cadastrar Evento.



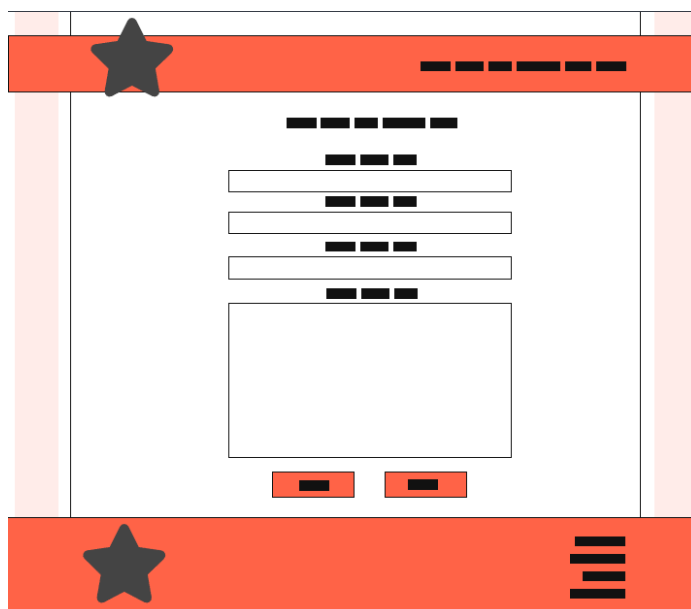
Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Figura 8 - Wireframe Desktop e Tablet - Sobre Nós.



Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Figura 9 - Wireframe Desktop e Tablet - Exibir Contato.



Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Figura 10 - Wireframe Desktop e Tablet - Recuperar Senha.



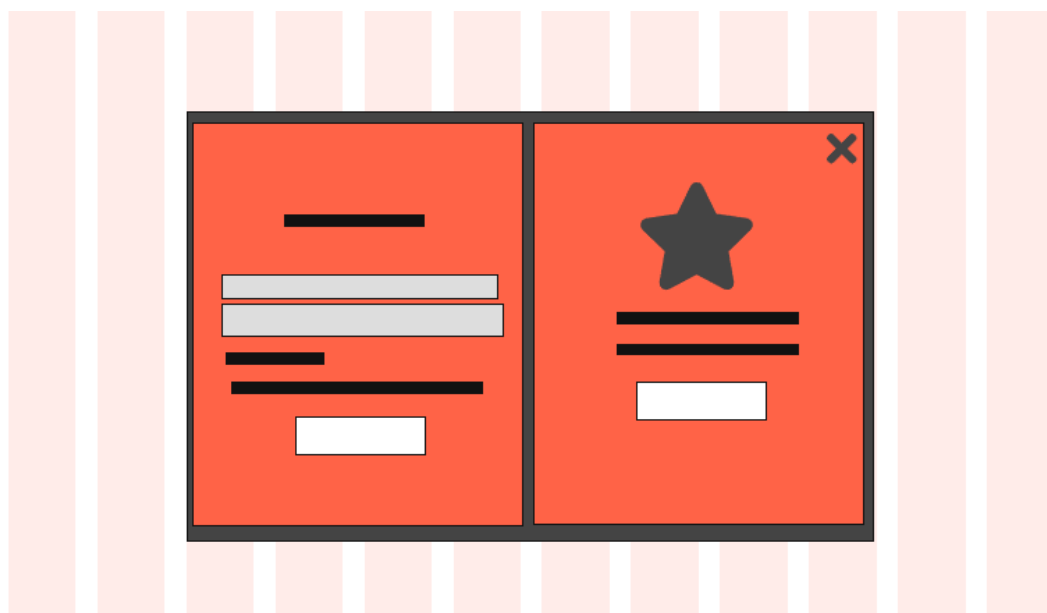
Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Figura 11 - Wireframe Desktop e Tablet - Cadastrar

The wireframe illustrates a registration form layout for both desktop and tablet devices. The form is contained within a central white box with a red border, set against a background of vertical stripes. The layout includes a top header bar with a star icon and a horizontal line. The main form area contains several input fields and labels, organized into a structured grid. At the bottom, there are two red rectangular buttons. The entire form is framed by a red border, and the background features vertical stripes in shades of red and white.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Figura 12 - Wireframe e Tablet - Realizar Login.

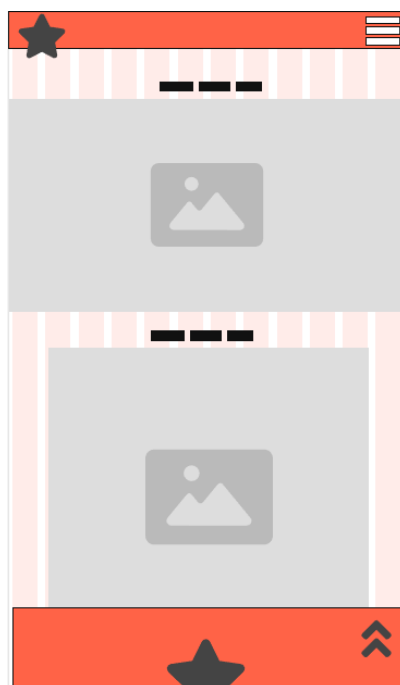


Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Versão Mobile

A versão mobile da aplicação foi desenvolvida com foco em proporcionar uma experiência de usuário otimizada para dispositivos móveis. No Wireframe da versão Mobile, ajustamos a escala e reorganizamos os elementos para garantir uma navegação intuitiva e funcional em telas menores. Priorizamos a usabilidade e a acessibilidade, assegurando que todas as funcionalidades importantes estivessem facilmente acessíveis, mantendo a coerência visual e a identidade do Localize Jahu em todos os dispositivos. Da Figura 13 até a Figura 20 é mostrado os Wireframes da versão Mobile.

Figura 13 - Wireframe Mobile – Home.



Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Figura 14 - Wireframe Mobile - Exibir Evento.



Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Figura 15 - Wireframe Mobile - Exibir Evento.



Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Figura 16 - Wireframe Mobile - Cadastrar Evento.

This wireframe illustrates a mobile application screen for event registration. It features a red header bar with a star icon on the left and a hamburger menu icon on the right. The main content area is enclosed in a red border and contains several input fields and labels. At the top, there is a label followed by a text input field. Below this, another label is followed by a text input field. The next section contains two labels, each followed by a text input field. This is followed by two more labels, each with a text input field. A label with a dashed underline is followed by a text input field. Below this, there is a red rectangular button. The bottom of the main content area features a large text input field. At the very bottom of the screen, there is a red footer bar with a star icon on the left and a double-up arrow icon on the right.

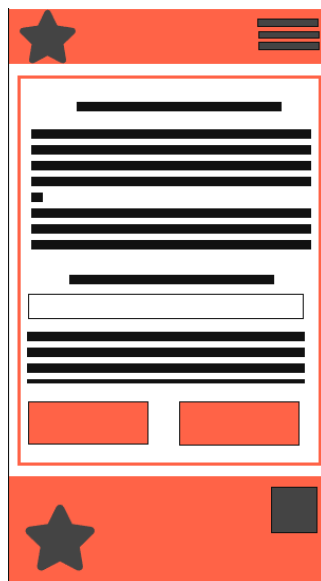
Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Figura 17 - Wireframe Mobile - Cadastrar Evento.

This wireframe illustrates a mobile application screen for event registration, similar to Figura 16 but with a different layout. It features a red header bar with a star icon on the left and a hamburger menu icon on the right. The main content area is enclosed in a red border and contains several input fields and labels. At the top, there is a label followed by a text input field. Below this, another label is followed by a text input field. The next section contains two labels, each followed by a text input field. This is followed by two more labels, each with a text input field. A label with a dashed underline is followed by a text input field. Below this, there is a large empty rectangular box. At the bottom of the main content area, there are two red rectangular buttons. At the very bottom of the screen, there is a red footer bar with a star icon on the left and a double-up arrow icon on the right.

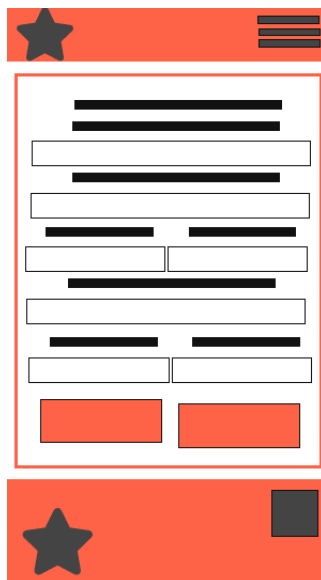
Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Figura 18 - Wireframe Mobile - Recuperar



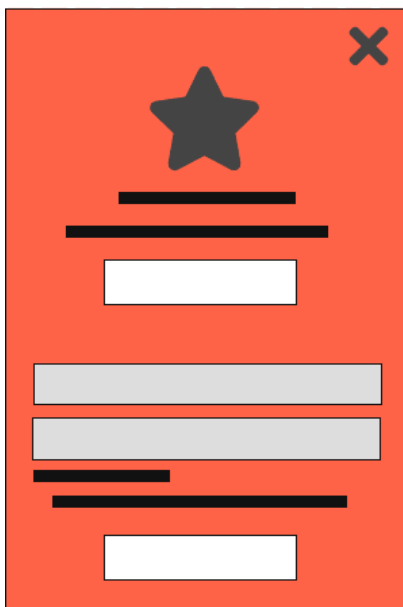
Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Figura 19 - Wireframe Mobile - Cadastrar Usuário.



Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Figura 20 - Wireframe Mobile - Realizar Login.

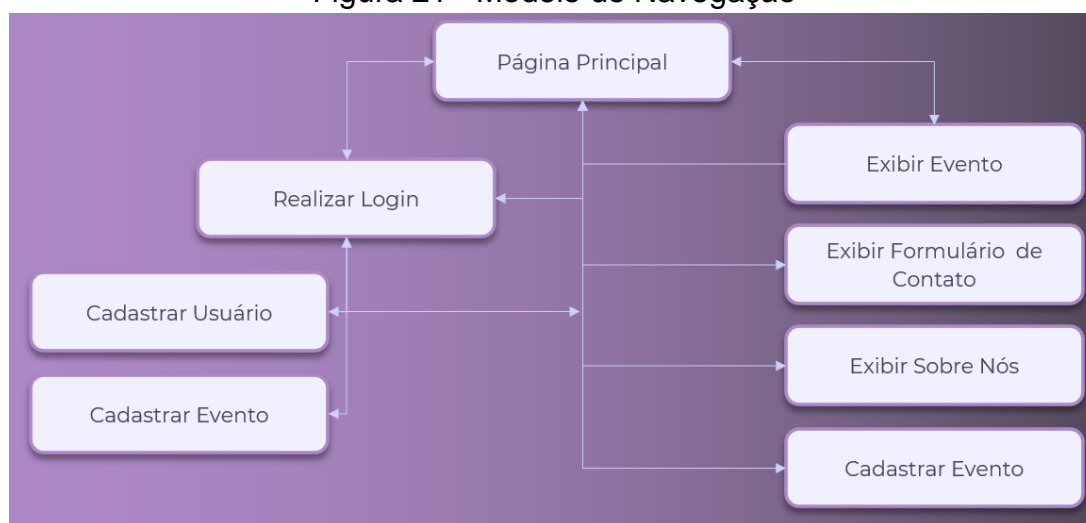


Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Modelo de navegação

O modelo de navegação permite que os visitantes se movam de uma página para outra com o mínimo esforço. Além disso, ele facilita a rápida identificação das relações entre as páginas, ajudando o usuário a decidir se deseja continuar em uma jornada específica dentro do site ou mudar para outra seção disponível. Na Figura 21 é mostrado o modelo de navegação da aplicação.

Figura 21 - Modelo de Navegação



Fonte: Elaborado pelas autoras (2024)

6 PROTÓTIPO

Foi utilizado o Figma na elaboração do protótipo, visando gerar uma representação visual interativa da interface da aplicação web. Por meio dele, desenvolvemos uma versão funcional e realista do design, permitindo aos stakeholders testarem e aprimorarem o conceito antes da implementação final.

Segue o link do protótipo:

<https://www.figma.com/file/6b4daerIKXVNAeEIdSNjRG/Modelos-Com-Grid?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=wDsq5vgsbs1eH5YM-1>

7 APLICAÇÃO

O processo de criação da aplicação web envolveu diversas etapas para garantir um desenvolvimento eficiente e eficaz. A aplicação web está disponível através dos seguinte link: <https://github.com/Localize-Jahu/Localize-Jahu.github.io> e <https://localize-jahu.github.io>.

HTML

Foi utilizado o HTML para criar a estrutura da página, definindo elementos como cabeçalhos, parágrafos, listas e formulários. Também foram aplicadas tags semânticas do HTML5 para melhorar a acessibilidade e a indexação nos mecanismos de busca, garantindo uma base sólida para a aplicação.

CSS

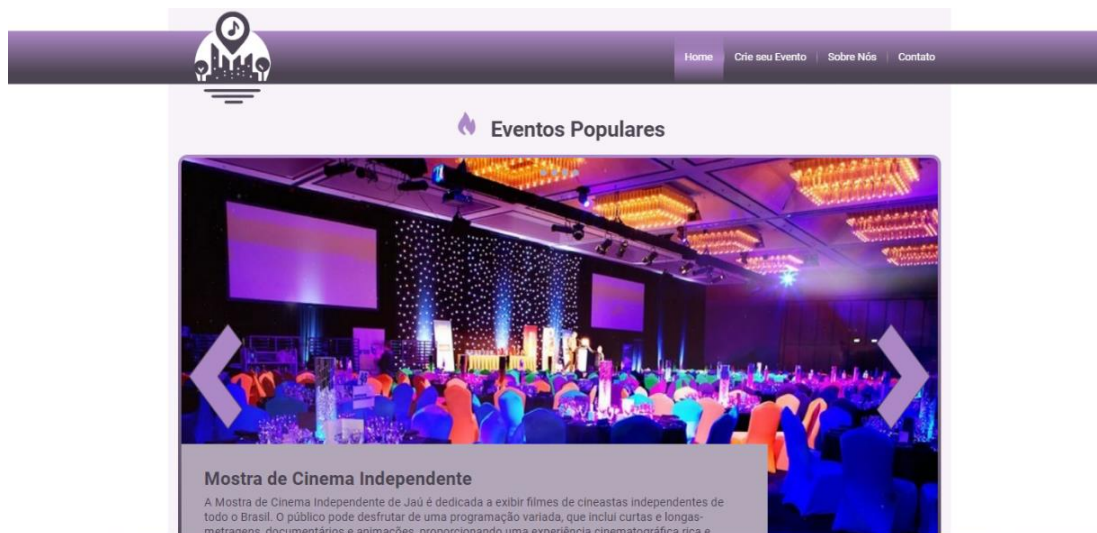
No CSS foi empregado para estilizar os elementos HTML, aplicando cores, fontes, tamanhos, espaçamentos e outras propriedades visuais para criar um layout atraente e coeso. Técnicas de design responsivo foram utilizadas para garantir que a aplicação seja exibida de forma adequada em diferentes dispositivos e tamanhos de tela, adaptando-se automaticamente às necessidades do usuário.

Javascript

O JavaScript foi empregado para adicionar interatividade e dinamismo à aplicação, melhorando a experiência do usuário nas páginas. Utilizamos essa linguagem para implementar diversas funcionalidades interativas e efeitos visuais. A biblioteca jQuery também foi usada para simplificar e agilizar o desenvolvimento de componentes interativos e responsivos, como o carrossel. Da Figura 22 até a Figura 29, são mostradas as telas da versão Desktop. Na Figura 30, é mostrado a tela principal da versão mobile.

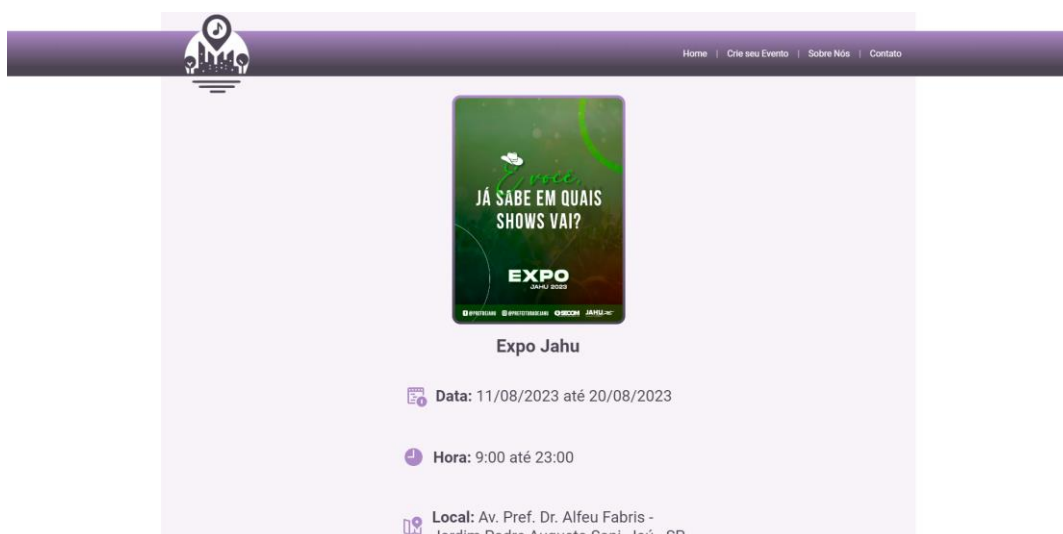
Imagens da Aplicação

Figura 22 - Aplicação Desktop - Página Principal



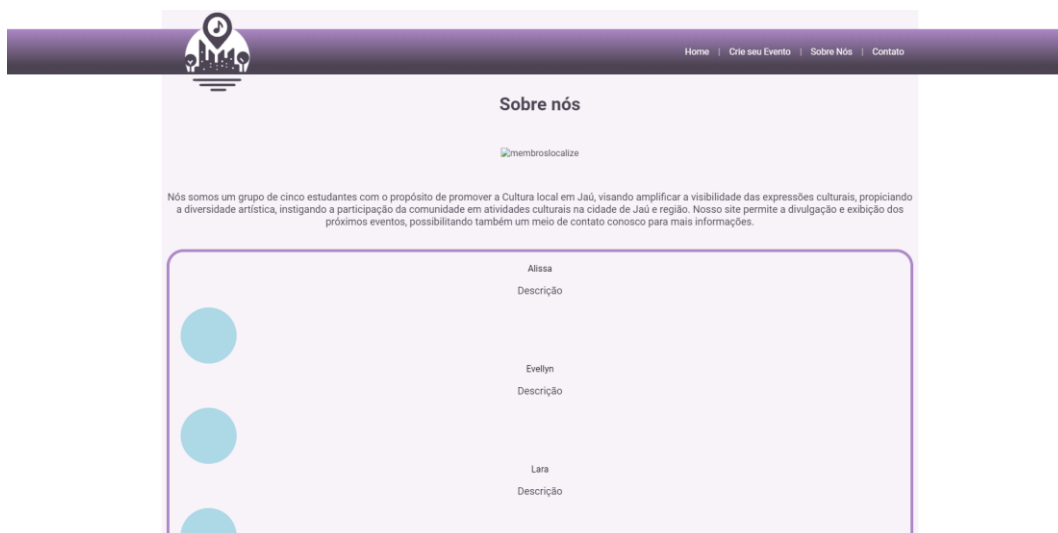
Fonte: Elaborado pelas autoras (2024)

Figura 23 - Aplicação Desktop - Exibir Evento



Fonte: Elaborado pelas autoras (2024)

Figura 24 - Aplicação Desktop - Exibir Sobre Nós



Fonte: Elaborado pelas autoras (2024)

Figura 25 - Aplicação Desktop - Cadastrar Evento



Fonte: Elaborado pelas autoras (2024)

Figura 26 - Aplicação Desktop - Contato



FORMULÁRIO DE CONTATO

Nome:

Telefone:

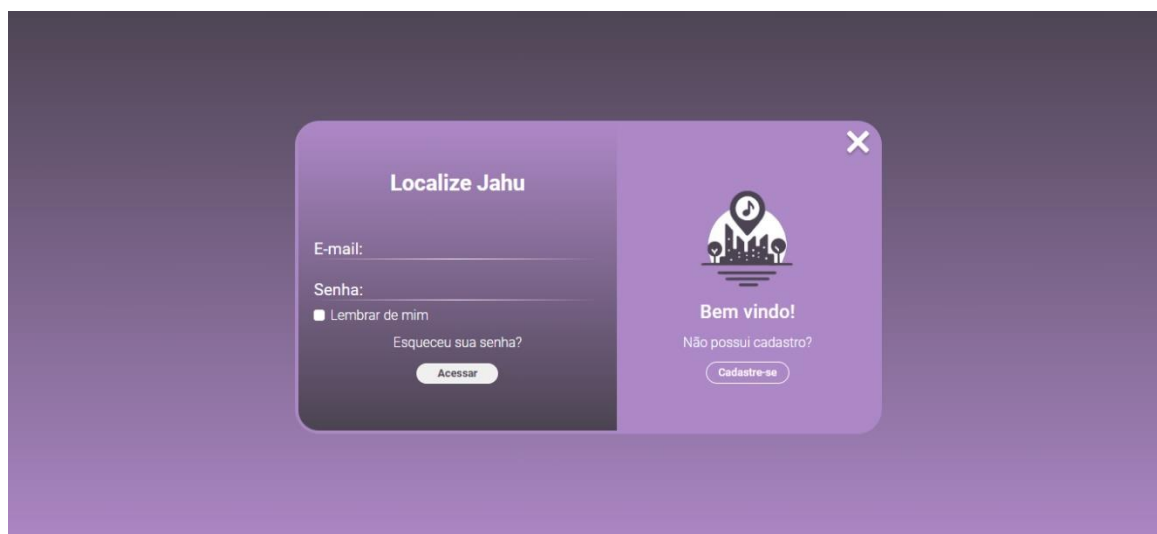
E-mail:

Descrição:

Enviar Limpar

Fonte: Elaborado pelas autoras (2024)

Figura 27 - Aplicação Desktop - Realizar Login



Localize Jahu

E-mail:

Senha:

☐ Lembrar de mim

[Esqueceu sua senha?](#)

Acessar

Bem vindo!

[Não possui cadastro?](#)

Cadastro-se

Fonte: Elaborado pelas autoras (2024)

Figura 28 - Aplicação Desktop - Recuperar Senha

Redefinir Senha

Preencha o seu email abaixo para solicitar a recuperação de senha.

Email

Você receberá um email no endereço informado para continuar a redefinir sua senha.

Enviar **Limpar**

Fonte: Elaborado pelas autoras (2024)

Figura 29 - Aplicação Desktop - Cadastrar Usuário

Cadastro de Usuário

Nome Completo

Email

Telefone **CPF**

Nome de Usuário

Senha **Confirme Senha**

Enviar **Limpar**

Fonte: Elaborado pelas autoras (2024)

Figura 30 - Aplicação Mobile - Página Principal



Fonte: Elaborado pelas autoras (2024)

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o processo de desenvolvimento da aplicação, foram adotadas diversas metodologias e ferramentas para garantir a eficácia e alinhamento com os objetivos do projeto. Desde a fase inicial de pesquisa, cada etapa foi meticulosamente planejada e executada para atender às demandas da comunidade de Jaú.

No entanto, é importante reconhecer as limitações e desafios enfrentados ao longo do desenvolvimento. Restrições de tempo, recursos limitados e a complexidade de integração de diferentes funcionalidades foram alguns dos obstáculos encontrados. Além disso, é importante ressaltar que os objetivos desta fase inicial do projeto são poucos e não suficientes para uma aplicação que será desenvolvida no período de três anos. Estes objetivos iniciais só se referem à primeira fase do projeto. Durante as próximas fases, serão adicionadas funcionalidades que tragam mais visibilidade, engajamento e outras melhorias para a plataforma.

A aplicação Localize Jahu tem o potencial de impactar positivamente a promoção da cultura local em Jaú, destacando artistas locais, eventos culturais e histórias da comunidade. Ao oferecer uma plataforma dedicada a essas expressões culturais, busca-se fortalecer e enriquecer os laços entre os membros da comunidade e apoiar o desenvolvimento artístico e cultural da região.

CSS-TRICKS. **A Complete Guide to Flexbox**. Disponível em: <https://css-tricks.com/snippets/css/a-guide-to-flexbox/>. Acesso em: 05 jun. 2024.

BRASILCODE. **35 Botões CSS com Animação**. Disponível em: <https://www.brasilcode.com.br/35-botoes-css-com-animacao/>. Acesso em: 05 jun. 2024.

CODEPEN. **CodePen: Social Development Environment**. Disponível em: <https://codepen.io/>. Acesso em: 05 jun. 2024.