

UNIVERSIDADE NOVE DE JULHO – UNINOVE
DIRETORIA DE INFORMÁTICA



Beatriz Pereira Alencar	RA - 420105708
Daniel Crysthi Scaldaferrri	RA - 420104144
Daniel Zanad Oliveira dos Santos	RA - 420113212
João Vitor Silva Lage	RA - 420106056
Lucas Gomes Freire	RA - 420114164
Maicon Lidemi	RA - 420100683
Matheus Alves Stela	RA - 420113899
Nathaly de Cassia Magalhães	RA - 420110211
William de Castro Torres	RA - 420105528

PROJETO EM EMPREENDEDORISMO:

GOOD FREELAS

SÃO PAULO

2022

Beatriz Pereira Alencar	RA - 420105708
Daniel Crysthi Scaldafferri	RA - 420104144
Daniel Zanad Oliveira dos Santos	RA - 420113212
João Vitor Silva Lage	RA - 420106056
Lucas Gomes Freire	RA - 420114164
Maicon Lidemi	RA - 420100683
Matheus Alves Stela	RA - 420113899
Nathaly de Cassia Magalhães	RA - 420110211
William de Castro Torres	RA - 420105528

***PROJETO EM EMPREENDEDORISMO:
GOOD FREELAS***

Trabalho apresentado ao curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas da Universidade Nove de Julho, como parte dos requisitos para a obtenção do Grau de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Orientador: Prof. Ms. Edson Melo de Souza

Unidade: Campus Vergueiro

Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Período: Quinto Semestre 2022

SÃO PAULO

2022

Resumo

Este projeto tem o intuito de mostrar nossa página de serviços, assim como cada membro e o que esses serviços significam.

Abstract

This project is intended to show our services page, as well as each member and what these services mean.

Lista de Figuras

Figura 1 - Beatriz Pereira Alencar.....	2
Figura 2 - Protótipo da Página Inicial.....	3
Figura 3 - Protótipo da Página Inicial.....	4
Figura 4 - Protótipo da Página Serviços.....	5
Figura 5 - Protótipo da Página Contato.....	6
Figura 6 - Protótipo da Página Sobre a Empresa.....	7
Figura 7 - Protótipo da Página Colaboradores.....	8
Figura 8 - Protótipo de Perfis.....	8
Figura 9 - Daniel Crysthi Scaldaferri.....	9
Figura 11 - Daniel Zanad Oliveira dos Santos.....	10
Figura 12 - Lucas Gomes Freire.....	10
Figura 13 - Maicom Lidemi.....	11
Figura 14 - Matheus Alves Stela.....	12
Figura 15 - Nathaly de Cássia Magalhães.....	12
Figura 16 - João Vitor Silva Lage.....	13
Figura 17 - William de Castro Torres.....	13

Lista de Tabelas

Tabela 1 - Cronograma.....	14
-----------------------------------	----

Lista de Abreviaturas e Siglas

UX - *User Experience*.

CSS - *Cascading Style Sheets*.

HTML - *HyperText Markup Language*.

W3C - *World Wide Web Consortium*.

Tag - etiqueta, na programação possui a conotação de “marcadores”.

Web - teia, na programação significa “rede mundial de computadores”.

EUAX - termo em latim que significa “bravo”.

SUMÁRIO

1.	OBJETIVOS.....	1
2.	DESCRIÇÃO DA EMPRESA.....	1
3.	MISSÃO, VISÃO E VALORES DA EMPRESA.....	1
3.1.	MISSÃO.....	1
3.2.	VISÃO.....	1
3.3.	VALORES.....	1
3.4.	ÁREA DE ATUAÇÃO.....	1
4.	DEFINIÇÃO DA EQUIPE, DIVISÃO DE PAPÉIS E TAREFAS, CRONOGRAMA DE DESENVOLVIMENTO.....	2
4.1	UX Design (O que é UX?).....	2
4.2	Onde o UX está aplicado?.....	2
4.3	Prototipagens das telas feitas pelo UX.....	2
4.4	CSS (O que é CSS?).....	8
4.5	Como o CSS Funciona?.....	9
4.6	Onde o CSS está aplicado?.....	9
4.7	Líder de Projeto (Qual é a função do Líder de Projeto?).....	10
4.8	HTML (O que é HTML?).....	11
4.9	Onde o HTML está aplicado?.....	11
4.10	Gestão de Projeto (O que é Gestão de Projetos?).....	12
5.	CRONOGRAMA DE DESENVOLVIMENTO.....	14
6.	PARTICIPAÇÃO DAS DISCIPLINAS DO SEMESTRE.....	14 e 15
7.	CONCLUSÃO.....	15
8.	REFERÊNCIAS.....	16

1. OBJETIVOS

Visamos a partir deste projeto, mostrar as nossas habilidades adquiridas ao decorrer dos nossos estudos, seja na parte de programação, visual ou organizacional, e com base nas ideias discutidas em reuniões, transcrever em forma de código e ideia prática, distribuindo os membros nestas três categorias descritas acima (programação, visual e organizacional).

2. DESCRIÇÃO DA EMPRESA

A empresa Good Freelas criada a partir de um grupo acadêmico, oferece serviços aos seus clientes com base nas características e habilidades dos integrantes da equipe, visando mostrar às grandes empresas as competências de cada um de seus integrantes de maneira profissional. A Good Freelas procura de forma competitiva, entregar da melhor maneira e de forma ágil seus serviços, buscando sempre a evolução de seus integrantes e do melhor produto possível ao cliente.

3. MISSÃO, VISÃO E VALORES DA EMPRESA

3.1 MISSÃO

Good Freelas tem como objetivo, mostrar os serviços realizados como um portfólio para o mercado de trabalho, buscando sempre a evolução e a melhor qualidade do serviço prestado aos seus clientes, de forma limpa e competitiva para expandir sua clientela e até mesmo para guiar os seus membros para as multinacionais.

3.2. VISÃO

Visamos crescer profissionalmente, expandindo nosso portfólio e deixando nossa marca no mercado.

3.3. VALORES

Procuramos sempre estudar novas tecnologias para atendermos as necessidades constantes do mercado, que está em constante desenvolvimento.

3.4. ÁREA DE ATUAÇÃO

Atuamos no mercado como uma empresa que presta serviços voltados a área desenvolvimento para Web principalmente e outros tipos de projetos no geral, seja tanto para o desenvolvimento prioritário ou como apenas prestar serviços para a organização do projeto ou como gestor de projetos.

4. DEFINIÇÃO DA EQUIPE, DIVISÃO DE PAPÉIS E TAREFAS, CRONOGRAMA DE DESENVOLVIMENTO



Figura 1 - Beatriz Pereira Alencar (UX Design)

UX DESIGN

O que é UX?

Segundo o site Aelaschool (2019, p.1) *UX* é uma abreviação para *User Experience*. Dessa forma, *UX Design*, em tradução literal, significa Design de Experiência do Usuário.

Tendo como principal foco do *UX*, assegurar o melhor uso e proveito para o usuário em relação ao produto ou serviço oferecido. E para garantir o bom uso e proveito, o *UX* possui partes de processos a seguir visando entender as necessidades e objetivos do usuário, e com isso engloba: habilidades, limitações e clarificar isso da maneira mais possível para a compreensão do usuário.

Onde o UX está aplicado?

Não somente na parte organizacional, onde foi feito toda a parte de alinhamento de ideias com o líder do grupo para expor suas ideias e desenvolver toda a prototipagem para guiar os desenvolvedores na hora de desenvolver o site, “*O UX Design têm um papel muito importante tanto na atração, como na retenção dos usuários. Ou seja, se você criar algo incrível, mais pessoas vão querer usar e continuar usando.*” (IRONHACK, 2020).

Sendo essa a ideia de nosso projeto além de oferecer nossos serviços e mostrar aos clientes as nossas competências, mantemos essa ideia de ter em nosso site uma ferramenta de busca simples e prática para atrair os clientes e além de nossas competências quando prestamos serviços a eles, as boas práticas para reter o cliente em nosso site também.

Prototipagens das telas feitas pelo UX

A seguir, será mostrado o anexo contendo todos os protótipos das telas desenvolvidos pelo UX

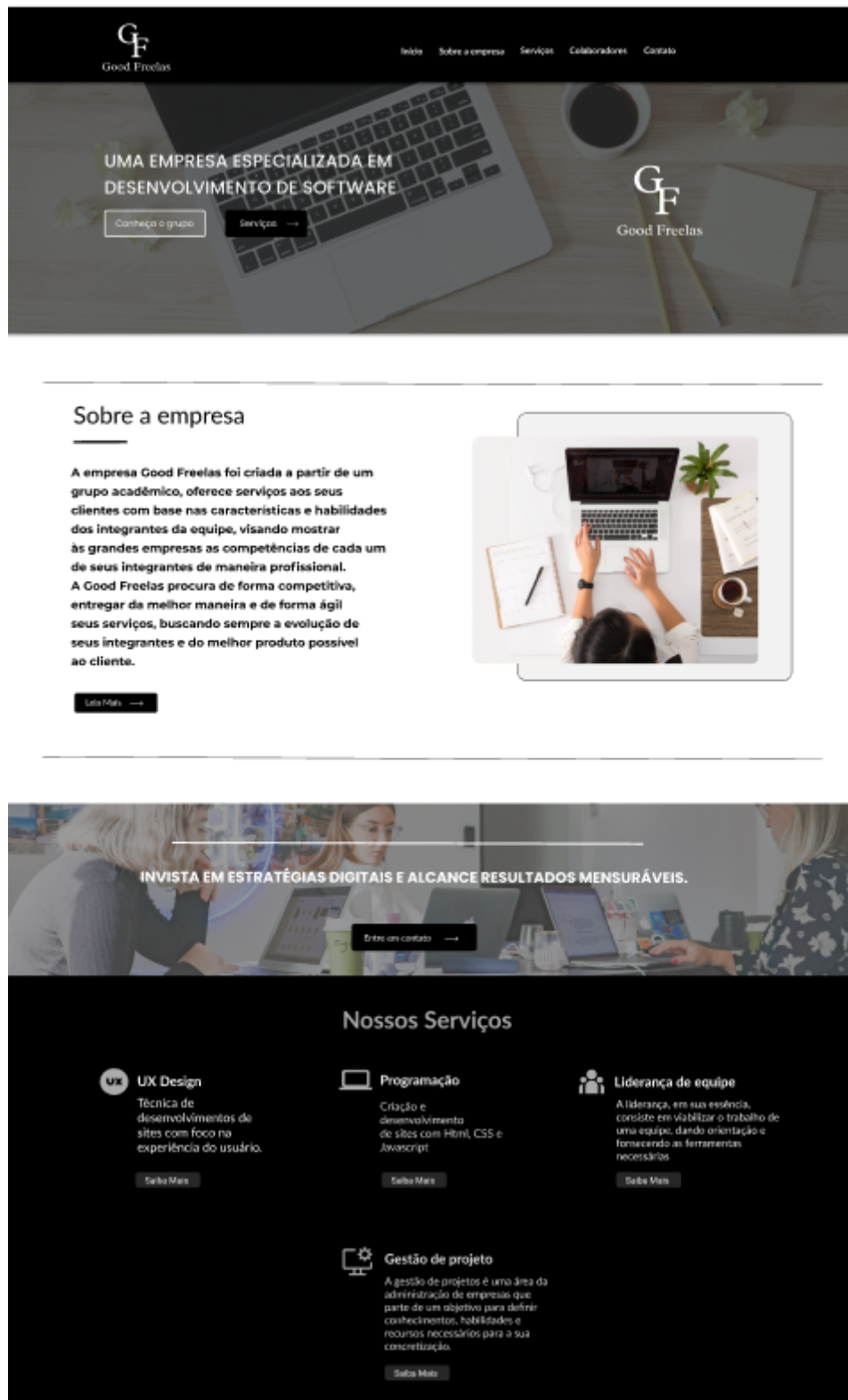



Figura 2 - Protótipo da Página Inicial




Conheça nossa equipe!

Conheça nossos profissionais de desenvolvimento de software

[Saiba Mais](#)

Entre em contato conosco!

Estamos sempre prontos para atender você!



Good Freelas


Informações

- Quem somos
- Serviços
- Contato


Termos e Privacidade

- Política de Privacidade

Redes Sociais



Fale Conosco



© 2023 Good Freelas. Todos os direitos reservados.

Figura 3 - Protótipo da Página Inicial



Figura 4 - Protótipo da Página Serviços

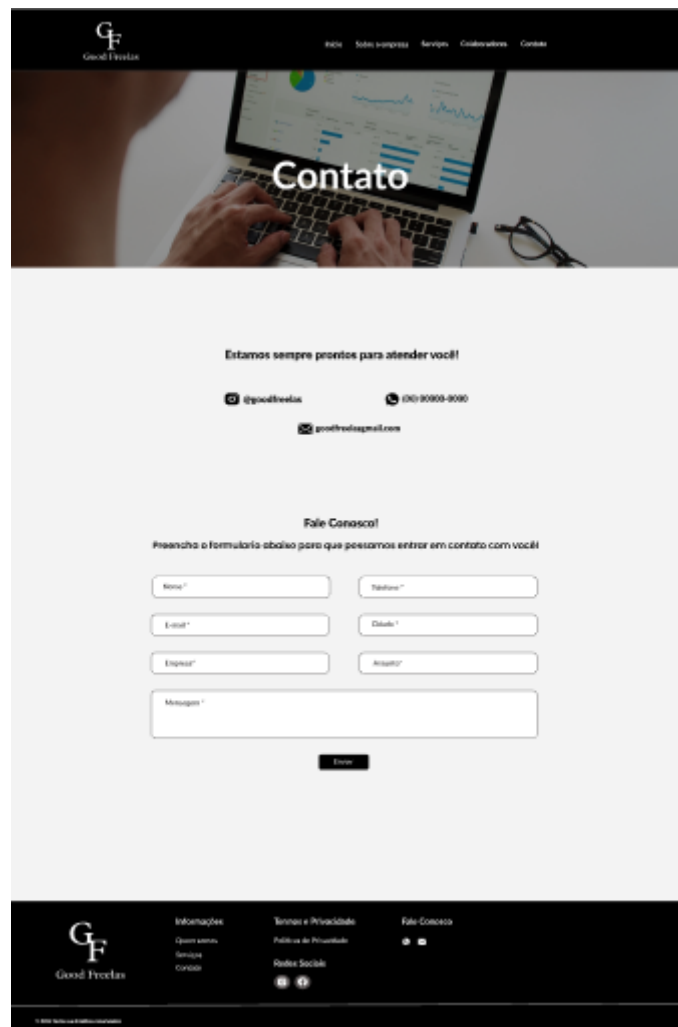


Figura 5 - Protótipo da Página Contato



Figura 6 - Protótipo da Página Sobre a Empresa

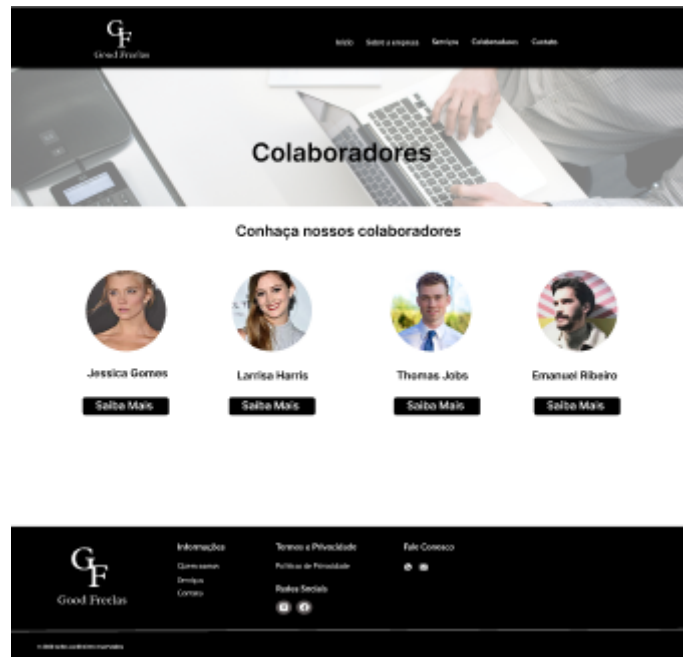


Figura 7 - Protótipo da Página Colaboradores

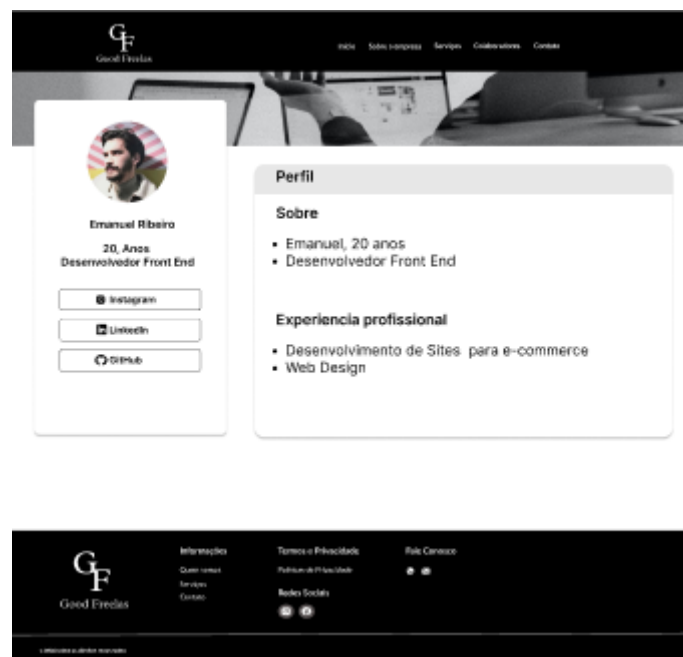


Figura 8 - Protótipo de Perfis

CSS

O que é CSS?

Segundo o site Hostinger (2018) *CSS* é utilizado para estilizar os elementos escritos em uma linguagem *HTML*, sendo responsável por fazer a alteração da fonte, cor de texto, fundo, espaçamento entre parágrafos, criar tabelas, dentre outras tantas coisas.

CSS foi desenvolvido pelo *W3C* em 1996, já que o *HTML* não havia sido projetado para ter *tags* que auxiliariam na formatação da página. Algumas *tags* como a ** foram

introduzidas somente na versão 3.2 do *HTML*, como os sites possuíam diversas fontes era necessário reescrever todo o código, o *CSS* foi criado para resolver este problema.

Como o CSS funciona?

Segundo o site Hostinger (2018) o *CSS* permite criar diversas funcionalidades sem a necessidade de outra linguagem externa, já que o *CSS* é muito leve se comparado com elas.

O *CSS* utiliza algumas regras simples (em inglês) utilizando um bloco de declaração, selecionando o elemento que você deseja fazer a alteração e seguindo as regras de sua própria linguagem.

Onde o CSS está aplicado?

O *CSS* é parte vital e indispensável de nosso projeto, ele é utilizado em todo nosso site, desde a orientação dos parágrafos à criação de formulários, orientando o tamanho e tipo da fonte, alinhamento da margem, também possibilita a utilização de imagens (todas as imagens foram configuradas em *CSS*).



Figura 9 - Daniel Crysthi Scaldaferrri (Membro da equipe de CSS)



Figura 11 - Daniel Zanad Oliveira dos Santos (Membro da equipe de CSS)



Figura 12 - Lucas Gomes Freire (Membro da equipe de CSS)

Líder de Projeto

Qual é a função do Líder de Projeto?

O líder de projeto ou gerente de projeto, tem como sua figura, o centro do grupo todo, pois será essa a pessoa encarregada de tratar dos assuntos organizacionais ou internos do grupo, todos os problemas inicialmente serão todos reportados ao líder de primeira mão, outra importância dessa figura dentro de uma equipe é a questão de motivação e interesse dos membros, o líder atua nessa questão motivacional para a equipe, sempre vos empurrando para frente, conduzindo toda a equipe para um ambiente melhor para o desenvolvimento do projeto e um melhor ambiente de trabalho, para isso o líder tem de exercer sua função da

melhor maneira possível para ambos os lados, e essa é a importância no momento em que o grupo irá nomear algum de seus integrantes para esta posição, não somente uma pessoa que cativa as outras, mas com o próprio dom de liderança, “*O líder é aquele encarregado de manter a equipe engajada e motivada durante todo o projeto.*” (Bridgeconsulting, 2016).



Figura 13 - Maicon Lidemi (Líder de Projeto)

HTML

O que é HTML?

HTML é a sigla dada para: *HyperText Markup Language* - Linguagem de Marcação de Hipertexto. Os hipertextos são a junção de vários elementos, palavras e conteúdos que após conectados, permitem estabelecer uma rede de dados que permite o armazenamento ou o compartilhamento de informações, como qualquer outro site, onde é possível encontrar qualquer informação e com diferentes tipos de formatações, com diferentes fontes e diferentes formatos, essa estruturação é dada pelo uso do *HTML*.

O *HTML* em si, é o componente mais básico da *Web*, através dele é permitido a construção de sites e inserir novos conteúdos no próprio site, através da junção dos hipertextos, como se fosse a construção de um edifício, bloco por bloco que após chegar no último bloco, toda a construção toma uma forma.

Onde o HTML está aplicado?

O *HTML* está intrinsecamente ligado ao site desenvolvido, como podemos ver através das Figuras 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8 (p.3), o *HTML* foi utilizado para desenvolver todo o corpo do site, isso engloba absolutamente todos os componentes visíveis nas imagens descritas anteriormente, o *HTML* foi a base para encorpar as páginas e juntamente com o *CSS*, foi utilizado para a formatação e estilizar toda a parte estética do site.



Figura 14 - Matheus Alves Stela (Desenvolvedor Front-end)



Figura 15 - Nathaly de Cassia Magalhães (Desenvolvedora Front-end)

GESTÃO DE PROJETO

O que é Gestão de Projetos?

Conforme o site EUAX Consulting (2018), diferente do Líder de Projeto que tem como foco trabalhar com pessoas, o Gestor de Projetos, tem como seu foco manter a equipe desenvolvendo de forma contínua e da maneira mais eficiente *“A gestão de projetos é um conjunto de práticas e competências utilizadas para planejar, executar, monitorar e controlar os projetos de uma organização, independentemente do tamanho ou da complexidade desses projetos.”* (EUAX Consulting, 2018).

Dessa forma, o Gestor atua também na parte organizacional da equipe, na parte de remover impedimentos que possam interromper o andamento do projeto, visto que todo projeto demanda um objetivo claro a ser almejado, não apenas iniciar desenvolvimento e encerrar atividades quando parecer tudo feito *“Todo projeto deve possuir um objetivo claro. Isso porque projetos demandam recursos humanos e financeiros para serem executados.”* (EOS Consultores, 2021).



Figura 16 - João Vitor Silva Lage (Gestor de Projeto)



Figura 17 - William de Castro Torres (Gestor de Projeto)

CRONOGRAMA DE DESENVOLVIMENTO

Cronograma			
Data do desenvolvimento	Tarefa	Equipe Responsável	Fim do Desenvolvimento
18 de março	Reunião com os membros da equipe para estabelecer o projeto, criação do Github;	Líder	18 de março
18 de março	Design da página inicial	Design	18 de março
18 de março	Criação da documentação	Gestão	18 de março
19 de março	Início da criação do website (área inicial)	HTML,CSS e Líder	19 de março
19 de março	Correção de bugs no formulário	HTML	23 de março
24 de março	Criação da área de contato e sobre a empresa;	HTML e CSS	25 de março
25 de março	Reunião de equipe	Líder	25 de março
25 de março	Design da segunda página	Design	25 de março
25 de março	Atualização da primeira página	HTML e CSS	25 de março
25 de março	Criação da página 2	HTML e CSS	25 de março
26 de março	Implementação de responsividade no site	HTML e CSS	01 de abril
28 de março	Update index.js	Líder	28 de março
29 de março	Testes diversos	Líder	29 de março
29 de março	Ajustes de figuras	CSS	29 de março
31 de março	Implementação de responsividade na segunda página	HTML e CSS	05 de abril
01 de abril	Ajustes da ramificação do projeto	Líder	01 de abril
02 de abril	CSS da página de contato	CSS	02 de abril
05 de abril	Adicionada função aos botões de links e logos	HTML	05 de abril
11 de abril	Devolutiva do projeto para o orientador do projeto	Líder	11 de abril
06 de maio	Atualização da documentação	Gestão	06 de abril
09 de maio	Devolutiva da documentação ao orientador do projeto	Gestão	09 de maio
10 de maio	Concluído design do restante do projeto	Design	10 de maio
11 de maio	Atualização da documentação	Gestão	16 de maio

Tabela 1 - Cronograma

5. PARTICIPAÇÃO DAS DISCIPLINAS DO SEMESTRE

Abaixo será descrito quais e em quais partes as matérias foram utilizadas no projeto.

Javascript - Programação Front-end; O Javascript foi utilizado para atribuir funções em alguns elementos do site e para a realização de requisições de maneira mais prática e ágil no site.

HTML - Desenvolvimento para Web; O *HTML* é utilizado para o desenvolvimento de qualquer elemento básico do site, voltado para encorpar as páginas e no desenvolvimento dessas páginas, sendo o elemento mais essencial e básico no projeto.

CSS - Desenvolvimento para Web; O *CSS* assim como *HTML* é um dos elementos mais essenciais e básicos do projeto, diferente do *HTML*, o *CSS* foi utilizado para estilizar e formatar as páginas, dando um visual mais bonito aos elementos anteriormente desenvolvidos.

UX Design; O *UX* foi utilizado para a prototipagem das telas, isso é, desenvolver o modelo base das páginas antes do início do desenvolvimento dessas páginas em código, sendo muito útil e essencial para um projeto em grupo, pois com os protótipos das imagens, é possível guiar os desenvolvedores de forma direta e de forma clara.

6. CONCLUSÃO

De acordo com a ideia inicial e os objetivos de expor as habilidades de cada integrante do grupo de acordo com os deveres atribuídos, os resultados foram satisfatórios e bom para o desenvolvimento pessoal, tanto na parte de desenvolvimento quanto a questão organizacional, onde não foram necessárias muitas reuniões para repassar ideias ou até mesmo suprir dúvidas, todos absorveram bem e trabalharam devidamente no seu tempo sem necessidade de cobranças, refletindo na boa qualidade do projeto desenvolvido.

7. REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 14724:2011 – Estruturação de monografias e trabalhos de conclusão de curso.

AELASCHOOL (2019) “UX DESIGN: O que é e como atuar na área?” **Aelaschool, 2019**. Disponível em:
<https://aelaschool.com/experienciadousuario/ux-design-o-que-e-e-como-atuar-na-area/>. Acesso em: 10 mai. 2022.

IRONHACK (2020) “Afinal, o que é UX Design? A evolução do Web Design” **Ironhack, 2020**. Disponível em:
<https://www.ironhack.com/br/desenho-ux-ui/afinal-o-que-e-ux-design-a-evolucao-do-web-design>. Acesso em: 10 mai. 2022.

HOSTINGER TUTORIAIS - O que é CSS? 2004-2022. Disponível em:
<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-css-guia-basico-de-css>. Acesso em: 10 mai. 2022.

BRIDGECONSULTING (2016) ”O papel do líder em projetos de TI e seus desafios” **Bridgeconsulting, 2016**. Disponível em:
<https://bridgeconsulting.com.br/insights/o-papel-do-lider-em-projetos-de-ti-e-seus-desafios/#:~:text=O%20l%C3%ADder%20%C3%A9%20aquele%20encarregado,para%20os%20membros%20da%20equipe>. Acesso em: 11 mai. 2022.

EUAXCONSULTING (2018) “O que é Gestão de Projetos: principais conceitos, benefícios e como fazer em 5 passos” **EUAXConsulting, 2018**. Disponível em:
<https://www.euax.com.br/2018/08/o-que-e-gestao-de-projetos/>. Acesso em: 12 mai. 2022.

EOSCONSULTORES (2021) “O que é Gestão de Projetos e como ela auxilia no controle de atividades” **EOSConsultores, 2021**. Disponível em:
<https://www.eosconsultores.com.br/gestao-de-projetos/>. Acesso em: 12 mai. 2022.