

Relatório site Jovem Dev

Rafaela B. A. Nunes¹, Wictor E. F. de Oliveira², Luiz C. S. Neto³, Jonas C. Mendes⁴

Rafaela.nunes@maisunifacisa.com , wictor.oliveira@maisunifacisa.com ,
luiz.carlos.neto@maisunifacisa.com, jonas.mendes@maisunifacisa.com

Abstract.

The report addresses the planning and creation of the "JovemDev" project, an educational website focused on programming logic and basic mathematics courses. The project aims to provide accessible, quality resources for young people interested in developing their skills in these areas.

Project planning involved defining the main objectives, identifying the target audience, analyzing competition and market research to understand user needs. In addition, the website's design and usability guidelines were established, as well as the marketing strategies for its dissemination.

Resumo

O relatório aborda o planejamento e a criação do projeto "JovemDev", um site educacional focado em cursos de lógica de programação e matemática básica. O projeto visa fornecer recursos acessíveis e de qualidade para jovens interessados em desenvolver suas habilidades nessas áreas.

O planejamento do projeto envolveu a definição dos objetivos principais, identificação do público-alvo, análise de concorrência e pesquisa de mercado para entender as necessidades dos usuários. Além disso, foram estabelecidas as diretrizes de design e usabilidade do site, bem como as estratégias de marketing para sua divulgação.

1.Introdução

A área de TI/SI vem se expandindo nas últimas décadas e é bem vista no mercado de trabalho mundial. Por meio das tecnologias, benefícios como o acesso à educação online, a inovação e automação de produtos, a agilidade e a qualidade das informações, entre outros, foram criados e desempenham um papel fundamental na nossa sociedade.

Pensando nisso, este trabalho tem como objetivo apresentar e desenvolver o projeto do site "Jovem Dev", para discutir e expor seus conceitos, tais como: público-alvo, objetivos e metas, impacto na sociedade e significado.

O projeto "Jovem Dev" foi planejado para atender à demanda de adolescentes e jovens, preferencialmente de escolas públicas, que têm interesse e curiosidade na área de informática. O site aborda conhecimentos sobre lógica de programação, conteúdo indispensável para o entendimento e introdução à área de tecnologia. Contudo, reconhecemos que a matemática é um elo forte nessa área, então inserimos conhecimentos básicos sobre matemática.

2. Desenvolvimento

2.1 ESTRUTURA DO SITE

Utilizamos a linguagem de marcação HTML, em sua quinta versão para estruturar todas as páginas do site, e CSS para a estilização.

- HTML: estruturamos cada página, separando cabeçalho/menu, conteúdo principal, rodapé com informações adicionais, como nossas redes sociais.
- CSS: estilizamos cada página conforme nossas referências de design, que foram criadas e implementadas por nossa equipe.

2.1.1 Conhecimentos abordados

Como foi abordado anteriormente, separamos nossos conteúdos em dois módulos: lógica de programação e matemática básica. Consideramos lógica e matemática, assuntos fundamentais para o entendimento da área de TI. São conhecimentos básicos que direcionam o aprendizado e a lógica do estudante para futuras competências mais complexas.

2.1.1.1 *Lógica de programação*

A missão da "Jovem DEV" é introduzir pessoas ao mundo da programação, fornecendo recursos e orientações para que possam encontrar seu caminho.

Reconhecemos a importância de uma base sólida em linguagens de programação para as oportunidades no mercado de trabalho, e é por isso que nos empenhamos em selecionar cuidadosamente o material de estudo e prática. Nosso objetivo é proporcionar aos participantes todas as ferramentas necessárias para que possam se desenvolver plenamente ao longo do projeto e além dele.

Nossas aulas são escolhidas com base em experiências pessoais dos desenvolvedores, com um foco especial no professor Gustavo Guanabara. Sua abordagem simples e direta facilita o aprendizado e a compreensão dos conceitos apresentados, garantindo uma experiência de aprendizado mais eficaz e coerente. Acreditamos que essa dedicação em oferecer conteúdo de qualidade e instrução acessível é fundamental para inspirar e capacitar os alunos a se tornarem programadores proficientes e confiantes.

2.1.1.2 Matemática básica

Enquanto neste módulo, nosso projeto busca que diversos alunos possuam um entendimento melhor sobre matemática para conseguir realizar nossas elaborações de atividade sem nenhum grande problema em seu decorrer, sendo disponibilizado diversas vídeos aulas e com variados professores que discutem do assunto de formas diferentes, no qual os alunos podem escolher qual identificam-se mais para conseguir estudar o conteúdo abordado.

Dito isso, tomamos como base e colocamos mais ênfase nos professores **Marcos Aba** e **Sandro Cúrio**. Ah, mas por que essa escolha? Já que ainda somos alunos também, lembro que em diversas dificuldades na época de escola, esses ambos professores conseguiram sanar grande parte de minhas dúvidas e teve a facilidade de aprendizado a partir de suas didáticas diferenciadas e como cada um abordava em suas vídeos aulas os assuntos tratados. Acreditamos que o apogeu de aulas que possibilitamos sejam o suficiente para conseguir saber o básico de matemática. Além disso, é um ótimo acrescento com o conteúdo de lógica de programação.

4. Metodologia

O projeto "JovemDev" adotou uma metodologia centrada no usuário e orientada a objetivos para planejar, desenvolver e lançar sua plataforma educacional. Desde o seu início, o foco principal foi entender e atender às necessidades da comunidade jovem interessada em aprender lógica de programação e matemática básica.

A metodologia começou com uma extensa pesquisa de mercado e análise da concorrência, visando compreender o cenário atual e identificar oportunidades de diferenciação. Esta fase permitiu definir objetivos claros e mensuráveis para o projeto, estabelecendo as bases para o seu desenvolvimento.

Com uma compreensão sólida do contexto, o próximo passo foi a definição do público-alvo e a criação de personas detalhadas, representando os diferentes tipos de usuários que o projeto visava alcançar. Isso possibilitou uma abordagem personalizada em todas as etapas do processo de desenvolvimento.

Durante a fase de planejamento, foram estabelecidas diretrizes de design e usabilidade, garantindo que a plataforma fosse intuitiva e acessível para os usuários, independentemente de sua experiência prévia em educação online. Além disso, estratégias de marketing foram delineadas para promover a plataforma e atrair os primeiros usuários.

Na fase de criação, a metodologia adotada foi iterativa e ágil. Os cursos foram desenvolvidos com uma abordagem didática e progressiva, adaptada às necessidades específicas dos alunos. O conteúdo foi refinado com base no feedback dos usuários, garantindo sua relevância e eficácia no processo de aprendizado.

Em resumo, a metodologia do projeto "JovemDev" foi caracterizada por uma abordagem colaborativa, centrada no usuário e orientada a resultados. Através dessa metodologia, o projeto foi capaz de oferecer uma experiência educacional de alta qualidade, alinhada às necessidades e expectativas de sua comunidade de usuários.

5. Resultados

Não há como falar em Design sem antes citarmos o planejamento inicial do projeto Jovem Dev. O Projeto surgiu a partir do interesse, instigado por esta disciplina, em auxiliar jovens no aprendizado de programação, fomentando uma melhor base de conhecimento a partir de um super pilar, a Lógica de Programação. Provocados pelo professor desta disciplina, que nos orientou a promovermos uma revisão de Matemática Básica antes de iniciarmos, tanto para auxiliar na formação do conhecimento, criamos os dois cursos que levam o carro chefe do projeto, A Matemática para Programação e A Lógica de Programação.

Para a criação do Site, obedecemos uma cronologia e ordem de trabalhos, que se iniciou no desenvolvimento da marca (desde a criação do nome do projeto até o logotipo), depois os protótipos do site e por fim o desenvolvimento do mesmo.

Para criar o nome - JOVEM DEV - pensamos em fazer menção às comunidades jovens e também fizemos esse paralelo com a sigla da profissão de desenvolvedores, comumente conhecida como Dev.

Para criar a marca, pesquisamos muitas referências de sites de cursos de tecnologias atuais, a exemplo da Alura, da Rocketseat, da DIO e da Udemy. O que seria da arte sem as suas referências? Ao fim de diversas pesquisas decidimos trabalhar na estética mais dark, com fundos neutros em tons escuros. A cor predominante, que escolhemos para marcar nosso projeto foi o laranja, já que atualmente é uma tendência na área de tecnologia as empresas serem lembradas pela sua cor, nós tivemos a preocupação de trazer isso também para o nosso projeto. O laranja remete ao entusiasmo, energia, confiança e etc, portanto não ache estranho se você se deparar com a nossa identidade visual e sentir alguma dessas características. Para auxiliar no

desenvolvimento e também na manutenção, todas as cores utilizados no projeto com seus respectivos códigos hexadecimais. O mesmo aconteceu para outros âmbitos.

Além das cores, desenhamos, à mão, o símbolo que identifica a nossa marca. Utilizamos como referência uma tag de fechamento de html (`</>JOVEMDEV`). Como fonte, escolhemos a Monserrat, por ser de fácil acesso no google fontes, evitando que as mesmas não sejam encontradas com facilidade.

Após estes apontamentos iniciais tudo fica mais fácil. Com as cores em mãos, e também as formas, que são as fontes e o símbolo, criamos um pequeno manual de marcas, explicando o uso de cada parte da imagem, bem como sua utilização e aplicações.

Partimos então para a criação dos protótipos do site. Utilizamos o fundo do site em black, para manter a estética tecnológica e detalhes prioritariamente em laranja. O uso das fontes se mantém durante todo o site e respectivos botões. Criamos e planejamos todos os botões e suas transformações a partir de interações, o que auxiliou muito no desenvolvimento com o CSS. Como ainda somos aprendizes de estilização de sites, tentei deixar o mais simples possível com a maior carga estética possível, e para isso apostei em traços de minimalismo das formas (vê-se que quase tudo é harmônico, porém com formas bem simples) e também com pouco uso de elementos externo.

5.1 PÁGINAS E NAVEGAÇÃO

Para navegar entre as páginas do site é muito fácil. Utilizamos fortemente de nossos conhecimentos de design de experiência do usuário, para tornar tudo muito simples de utilizar. Lançamos mão de muitos ícones e de uma landing page, diferencial do nosso trabalho, para converter os usuários a se inscreverem no nosso conteúdo, e só assim terem acesso às abas internas do site, onde se localizam os cursos. Ao todo as páginas são divididas em principal (landing page), cursos (abas internas do curso desejado) e exercícios. Os exercícios foram uma forma que encontramos de utilizar

tabelas (requisito necessário desde a fase 1) e também do aluno praticar o que está aprendendo aula após aula.

Outro recurso importante dentro de nosso projeto foi o uso da responsividade. Utilizamos responsabilidades para celulares e tablets, além da página desenvolvida em formato de desktop. A ideia do tablet veio porque percebemos que muitos estudantes adotam essa ferramenta como material de estudo.

O resultado do projeto foi além das nossas expectativas. Organização e métodos de trabalho foram indispensáveis para chegarmos a um fim tão satisfatório. E agora quais serão os próximos passos? Pretendemos, claro, utilizar o site como portfólio para nossa carreira pessoal, mas também fazer reuniões seguintes, amadurecer ainda mais o projeto e, quem sabe, levar a ideia até públicos que realmente precisem do que podemos oferecer.

O Jovem Dev ficou rico em conteúdos, totalmente escalável, o que o torna um modelo de negócio sustentável e satisfatoriamente bem elaborado. Para o futuro, daremos continuidade não sob uma perspectiva de disciplina, mas sobre enxergar que o projeto pode mudar vidas.

6. Considerações Finais

O objetivo deste relatório é fornecer uma visão abrangente sobre o projeto "Jovem Dev", destacando seus principais propósitos e abordagens. Buscamos apresentar como o projeto foi planejado e implementado para atender às necessidades específicas dos jovens interessados em ingressar no mundo da programação.

Na fase de criação, foram desenvolvidos os conteúdos dos cursos, utilizando uma abordagem didática e progressiva para facilitar o aprendizado dos alunos. A plataforma do site foi projetada para ser intuitiva e fácil de usar, com recursos como vídeos explicativos, exercícios práticos e ferramentas interativas para reforçar o aprendizado.

Durante todo o processo, foram adotadas práticas de desenvolvimento ágil, permitindo ajustes e melhorias contínuas com base no feedback dos usuários. O lançamento do projeto foi acompanhado por uma campanha de marketing para atrair os primeiros usuários e gerar engajamento com a comunidade.

Referências

Canal do Curso em Vídeo. Curso de Python 3 - Mundo 1: Fundamentos. Disponível em: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLHz_AreHm4dmSj0MHol_aoNYCSGFqvfxV>. Acesso em: 17 de abril de 2024.

Marcos Aba Matemática. EQUAÇÃO DO PRIMEIRO GRAU - Aula 03. Marcos Aba Matemática. 7 de dez. de 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1SPCfMYxOzw>>. Acesso em: 17 de abril de 2024.

Marcos Aba Matemática. EQUAÇÃO DO PRIMEIRO GRAU - Aula 04 (Pedido por aluna). Marcos Aba Matemática. 8 de jan. de 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4OTqR3fdJdw>> Acesso em: 17 de abril de 2024.

Dicademat Sandro Curió. EQUAÇÃO DO 2º GRAU EM 6 MINUTOS. Dicademat Sandro Curió. 7 de ago. de 2022. Disponível em: <https://youtu.be/r-Vuvb18kUk?si=d0XYut_4r_TlCHkL> Acesso em: 17 de abril de 2024.

Marcos Aba Matemática. EQUAÇÃO DO SEGUNDO GRAU - Com prof. Marcos Aba. Marcos Aba Matemática. 19 de jun. de 2018. Disponível em: <<https://youtu.be/IN5FOOQyjEs?si=eMBWQppwJn2AUCdJ>> Acesso em: 17 de abril de 2024.

Dicasdemat Sandro Curió. Fácil e Rápido | APRENDA RAZÃO EM 8 MINUTOS. Dicasdemat Sandro Curió. 4 de out. de 2021. Disponível em: <https://youtu.be/MvoCTWC3aoY?si=GPZ_q13IIU4Oxjdv> Acesso em: 17 de abril de 2024.

Dicasdemat Sandro Curió. Rápido e fácil | APRENDA PROPORÇÃO EM 8 MINUTOS. Dicasdemat Sandro Curió. 5 de out. de 2021. Disponível em: <https://youtu.be/GjxEHeAKWAU?si=2ooe_be1_bEkxdYY> . Acesso em: 17 de abril de 2024.

Dicasdemat Sandro Curió. FÁCIL e RÁPIDO I RAZÃO E PROPORÇÃO. Dicasdemat Sandro Curió. 13 de out. de 2018. Disponível em: <<https://youtu.be/bM9v6Bgp8qM?si=9LiJ4SorwVY3YO35>> Acesso em: 17 de abril de 2024.

Marcos Aba Matemática. REGRA DE TRÊS - Para iniciantes. Marcos Aba Matemática. 27 de set. de 2018. Disponível em: <<https://youtu.be/OSoxwM7ZypA?si=eLEa0AcwsjKjIVNT>> Acesso em: 17 de abril de 2024.

Marcos Aba Matemática. REGRA DE TRÊS SIMPLES - Com Marcos Aba. Marcos Aba Matemática. 9 de ago. de 2022. Disponível em: <https://youtu.be/TXQC1kJBBWo?si=U-U_V4CHGJvyx7yd> Acesso em: 17 de abril de 2024.

Marcos Aba Matemática. Regra de três composta - aula 03. Marcos Aba Matemática. 5 de nov. de 2014 . Disponível em: <https://youtu.be/Dv4SSf_17u8?si=lqns-eEk7TCQLXN6> Acesso em: 17 de abril de 2024.

Marcos Aba Matemática. PORCENTAGEM - Aula 04. Marcos Aba Matemática. 10 de fev. de 2016. Disponível em: <<https://youtu.be/-eaZBZqzi9U?si=f859QwEHslR5uBaH>> Acesso em: 17 de abril de 2024.

Marcos Aba Matemática. PORCENTAGEM - DESCONTO E ACRÉSCIMO - Pedido por aluno. Marcos Aba Matemática. 30 de jan. de 2021. Disponível em: <<https://youtu.be/J39WhROdZ7A?si=Y-5bayykn5j7q6Yn>> Acesso em: 17 de abril de 2024.

Dicasdemat Sandro Curió. Fácil e Rápido | APRENDA PORCENTAGEM EM 8 MINUTOS. Dicasdemat Sandro Curió. 12 de ago. de 2020. Disponível em: <https://youtu.be/azedx0uou64?si=vebtKp8ajK8_wWgN> Acesso em: 17 de abril de 2024.

Marcos Aba Matemática. JUROS SIMPLES - Matemática financeira. Marcos Aba Matemática. 2 de out. de 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ij5fdb1cCIE>> Acesso em: 17 de abril de 2024.

Dicasdemat Sandro Curió. JUROS SIMPLES | NUNCA MAIS ERRE!. Dicasdemat Sandro Curió. 21 de jan. de 2024. Disponível em: <<https://youtu.be/VNeZ-URQN6k?si=07ytiFr7cIE6D1fh>> . Acesso em: 17 de abril de 2024.

Marcos Aba Matemática. JUROS COMPOSTOS - Matemática Financeira. Marcos Aba Matemática. 8 de out. de 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=M79TkV2OJ1M>> . Acesso em: 17 de abril de 2024.

Dicasdemat Sandro Curió. APRENDA JUROS COMPOSTOS EM 8 MINUTOS. Dicasdemat Sandro Curió. 30 de nov. de 2022. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=ZMsieXqXwMg>> . Acesso em: 17 de abril de 2024.