

INSTITUTO FEDERAL CATARINENSE
Curso Técnico em Informática para Internet
Projeto Integrador I

JORNAL FEJESC

José Carlos Isoppo da Cunha

Araquari, Setembro/2022

INSTITUTO FEDERAL CATARINENSE
Curso Técnico em Informática para Internet
Projeto Integrador I

JORNAL FEJESC

Trabalho Acadêmico do Técnico em Informática para Internet do Instituto Federal Campus Araquari como requisito para a obtenção do objetivo de documentação para o trabalho trimestral.

Prof: José Carlos Isoppo da Cunha

Araquari, Setembro/2022

Sumário

INTRODUÇÃO	3
OBJETIVOS	4
OBJETIVO GERAL	4
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	4
TECNOLOGIAS E METODOLOGIAS	5
HTML	5
CSS	5
JAVASCRIPT	5
GIT	5
GITHUB	5
VERCEL	6
KANBAN	6
OKR	6
RESULTADOS	7
CONCLUSÃO	8
REFERÊNCIAS	9

1. INTRODUÇÃO

Nos dias de hoje a busca por notícias do nicho empresarial tem se tornado cada vez mais importante aos empresários juniores da FEJESC. Ao momento que o surgimento de novas notícias se torna rápido e difícil entregar a toda a rede, os canais de comunicação ramificam e dispersam o foco das entregas.

A partir disto, neste trabalho é proposto uma solução focada em trazer ao público de maneira fácil, intuitiva, responsiva e centralizada todas as notícias da Federação de Empresas Juniores do Estado de Santa Catarina (FEJESC).

2. OBJETIVOS

Nesta seção são apresentados o objetivo geral e os objetivos específicos deste trabalho acadêmico, cujo tema é o Jornal.

2.1. OBJETIVO GERAL

Propor e desenvolver uma solução de jornal fácil, intuitivo e responsivo, centralizando todas as notícias da FEJESC para o público formado por empresários juniores.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Os objetivos específicos são:

1. Criar o design *desktop* e *mobile* e o layout das páginas;
2. Utilizar a metodologia *Kanban* e o *GitHub Projects* para o desenvolvimento em equipe;
3. Utilizar a plataforma do *GitHub* para publicação e versionamento do código de acordo com as técnicas citadas em (2);
4. Codificar de acordo com os itens desenvolvidos em (1).
5. Publicar a visualização final na plataforma da Vercel;
6. Documentar o projeto como um trabalho acadêmico de acordo com as formatações do catálogo da ABNT.

3. TECNOLOGIAS E METODOLOGIAS

Nesta seção serão apresentadas as tecnologias e metodologias utilizadas para o desenvolvimento deste projeto, cujo são respectivamente: HTML, CSS, JavaScript, Git, GitHub e Vercel; Kanban e OKRs.

3.1. HTML

Segundo Eduardo (2012), “O HTML5 é a nova versão do HTML4 e um dos seus principais objetivos é facilitar a manipulação dos elementos, possibilitando o desenvolvedor modificar as características dos objetos de forma não intrusiva, fazendo com que isso fique transparente para o usuário final.”.

3.2. CSS

Consoante MDN contributors (2022), o “CSS (Cascading Style Sheets ou Folhas de Estilo em Cascata) é uma linguagem de estilo (en-US) usada para descrever a apresentação de um documento escrito em HTML ou em XML (incluindo várias linguagens em XML como SVG, MathML ou XHTML). O CSS descreve como elementos são mostrados na tela, no papel, na fala ou em outras mídias”.

3.3. JAVASCRIPT

Conforme MDN contributors (2022), “[...] O JavaScript é uma linguagem baseada em protótipos, multi-paradigma e dinâmica, suportando estilos de orientação a objetos, imperativos e declarativos (como por exemplo a programação funcional)”.

3.4. GIT

Já dizia a Software Freedom Conservancy (tradução nossa) “Git é um sistema de controle de versão distribuído gratuito e de código aberto projetado para lidar com tudo, desde projetos pequenos a muito grandes com velocidade e eficiência”.

3.5. GITHUB

De acordo com L (2022), “o GitHub é um serviço baseado em nuvem que hospeda um sistema de controle de versão (VCS) chamado Git. Ele permite que os desenvolvedores

colaborem e façam mudanças em projetos compartilhados enquanto mantêm um registro detalhado do seu progresso”.

3.6. VERCEL

Em acordo com Garcez (2022), “Ela é uma plataforma para a hospedagem de sites estáticos e aplicações que utilizam frameworks front-end. Essa plataforma possui um processo de deploy simples e intuitivo, e permite que você hospede seus projetos de maneira gratuita”.

3.7. KANBAN

Kanban é um sistema de controle e gestão do fluxo de produção em empresas e projetos que usa de cartões coloridos (post-its) e também recebe o nome de gestão visual, em razão do uso de cores como sinalizadores (ABRANTES).

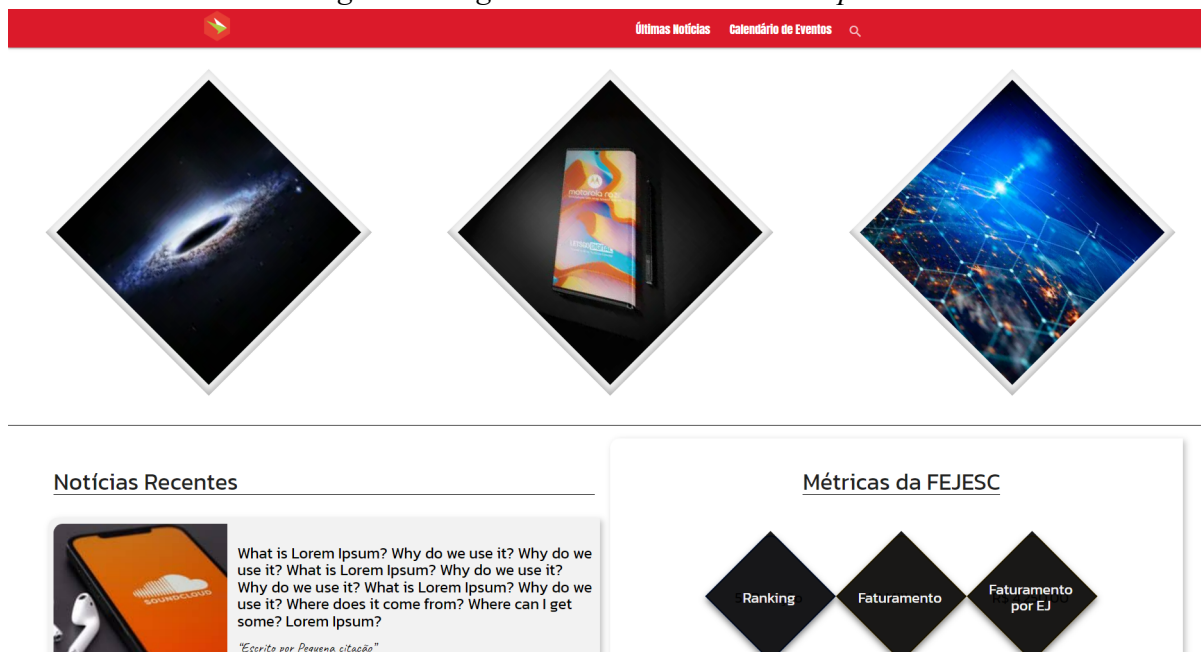
3.8. OKR

OKR (Objectives and Key Results ou Objetivos e Resultados-Chave em português) é uma metodologia de gestão muito utilizada por empresas no Vale do Silício. De modo simplificado, pode-se dizer que é uma fórmula para definir metas sendo como “Eu vou” (Objetivo) “medido por” (conjunto de resultados-chave). Enquanto os objetivos devam ser concisos, claros e aspiracionais para estarem sempre na cabeça dos colaboradores, os key results são usados para indicar se o objetivo foi atingido até o final de período – normalmente trimestre para OKRs táticos e anual para OKRs estratégicos (ROCHA, 2021).

4. RESULTADOS

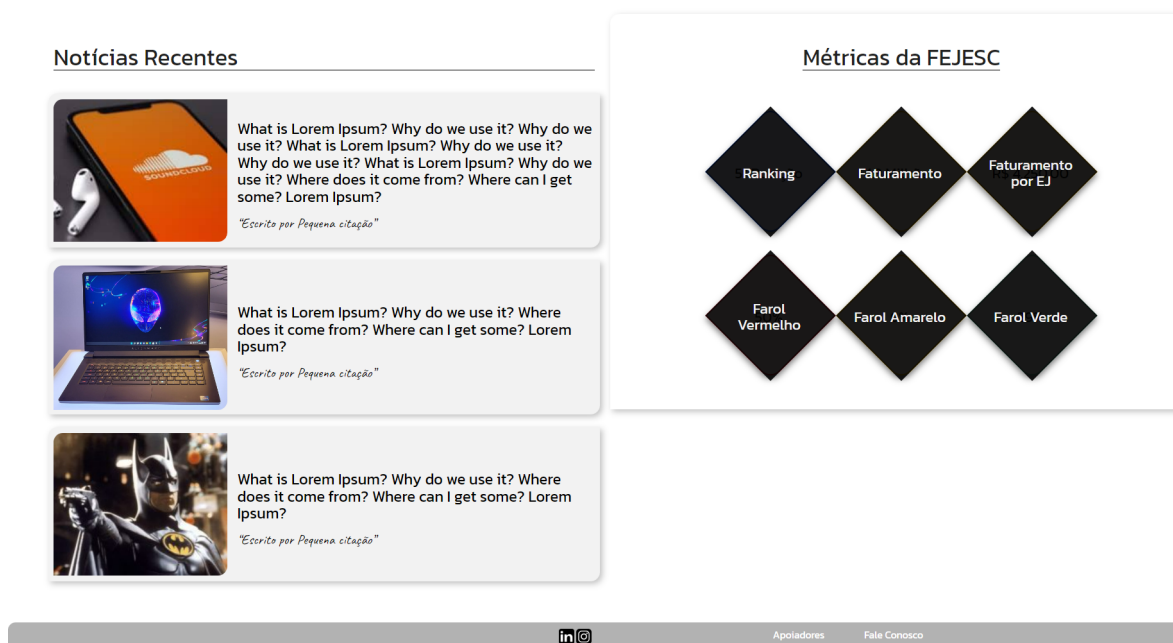
Nesta seção estão apresentados os resultados obtidos após os cinco primeiros itens dos objetivos específicos, bem como o link do repositório do [GitHub](#) e a [Vercel](#), sendo apresentadas às telas na ordem: Home.

Figura 1: Página Home - Notícias Principais.



Fonte: O Autor (2022).

Figura 2: Página Home - Notícias Secundárias.



Fonte: O Autor (2022).

5. CONCLUSÃO

Este trabalho sugere uma solução fácil, intuitiva e responsiva para a centralização das informações, até o momento, dispersas na FEJESC.

Através dele foi possível utilizar as ferramentas e tecnologias base mais atuais do mercado, proporcionando grande experiência aos alunos da disciplina de Projeto Integrador I do Instituto Federal Catarinense Campus Araquari.

6. REFERÊNCIAS

ABRANTES, Leticia. **Entenda o que é e como funciona o método Kanban**. Rockcontent. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/kanban/>>. Acesso em: 11 de setembro de 2022.

Eduardo. **O que é HTML5**. DEVMEDIA, 2012. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/o-que-e-o-html5/25820L>>. Acesso em: 30 de agosto de 2022.

GARCEZ, Leticia. **Como fazer o deploy de uma aplicação no site da Vercel**. Cod3r, 2022. Disponível em: <<https://blog.cod3r.com.br/como-fazer-o-deploy-de-uma-aplicacao-no-site-da-vercel/#:~:text=Antes%20de%20tudo%2C%20o%20que,seus%20projetos%20de%20maneira%20gratuita.>>. Acesso em: 11 de setembro de 2022.

L, Andrei. **O Que é GitHub e Como Usá-lo**. Hostinger, 2022. Disponível em: <<https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-github>>. Acesso em: 11 de setembro de 2022.

MDN contributors. **CSS**. MDN, 2022. Disponível em: <<https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/CSS>>. Acesso em: 11 de setembro de 2022.

MDN contributors. **JavaScript**. MDN, 2022. Disponível em: <<https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/JavaScript>>. Acesso em: 11 de setembro de 2022.

ROCHA, Thiago. **OKR: o que é, como a metodologia pode ajudar sua empresa e exemplos para você implementar**. Resultados Digitais, 2021. Disponível em: <<https://resultadosdigitais.com.br/marketing/o-que-okr/>>. Acesso em: 11 de setembro de 2022.

Software Freedom Conservancy. **git --distributed-even-if-your-workflow-isnt**. Git-SCM. Disponível em: <<https://git-scm.com/>>. Acesso em: 11 de setembro de 2022.