

DEMONSTRAÇÃO DO PROCESSO DE ESCOLHA DO TEMPLATE DA DASHBOARD DO PROJETO “IFSPTS”

ANA JULIA BIAZOTO SILVA¹, EMILY PEREIRA AMORIM², FRANCIELI DOMENCIANO SOSSAI³, BRENO LISI ROMANO⁴, EVERTON RAFAEL DA SILVA⁵, FERNANDA CARLA DE OLIVEIRA⁶

¹ Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio – IFSP, *Campus* São João da Boa Vista, ana.biazoto@aluno.ifsp.edu.br

² Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio – IFSP, *Campus* São João da Boa Vista, p.emily@aluno.ifsp.edu.br

³ Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio – IFSP, *Campus* São João da Boa Vista, fran.sossai@aluno.ifsp.edu.br

⁴ Professor EBTT – IFSP, *Campus* São João da Boa Vista, blromano@ifsp.edu.br

⁵ Professor EBTT – IFSP, *Campus* São João da Boa Vista, evertonrafael@ifsp.edu.br

⁶ Professor EBTT – IFSP, *Campus* São João da Boa Vista, fernanda.oliveira@ifsp.edu.br

Área de conhecimento (Tabela CNPq): 1.03.03.04-9 Sistemas de Informação

RESUMO: O projeto "IFSports", desenvolvido no câmpus do Instituto Federal de São Paulo em São João da Boa Vista, tem como objetivo otimizar a gestão de campeonatos esportivos entre alunos, devido à sobrecarga gerada pela plataforma atual. Após a elaboração das propostas por módulo, foi realizada uma votação para escolher a dashboard oficial do projeto. O processo colaborativo resultou em uma interface funcional e coesa, proporcionando aos alunos uma experiência prática valiosa e alinhada às exigências do mercado de trabalho.

PALAVRAS-CHAVE: esportes; design visual; tecnologia; desenvolvimento; interface; colaboração.

INTRODUÇÃO

No município de São João da Boa Vista, onde localiza-se um dos câmpus do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP), é ofertado o curso de Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, com duração de 4 anos, em que, nos últimos dois semestres é realizado pela disciplina Técnica de Projeto em Desenvolvimento de Sistemas (PDS) um projeto, no qual visa a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos ao longo do curso para capacitar os estudantes dentro do mercado de trabalho (IFSP, 2024).

O esporte proporciona a possibilidade de aprimorar habilidades sociais, físicas e cognitivas por meio de sua prática. Diante dessa perspectiva, o IFSP promove implementar por meio de eventos como, por exemplo, os Jogos das Instituições Federais (JIF SP), práticas esportivas em que ocorrem disputas entre diversos alunos de câmpus distintos do Estado. Em decorrência da alta demanda de inscrições e a ineficiência da plataforma utilizada pelos organizadores desses eventos, é gerada uma sobrecarga sobre os responsáveis que realizam as inscrições manualmente, dificultando a organização. Perante essas dificuldades, o projeto do ano de 2024, “IFSports” tem por objetivo auxiliar a gestão de campeonatos ofertados pelos câmpus, sendo uma plataforma específica para a administração dos jogos promovidos (SILVA, 2021).

O site “IFSports” permite a gerência de alunos inscritos e a divulgação das competições esportivas por meio dos organizadores e responsáveis de equipe. Dentro do contexto apresentado, este trabalho irá detalhar o processo de escolha do template da dashboard desenvolvido para o sistema.

MATERIAL E MÉTODOS

Uma apresentação visual bem elaborada não apenas capta a atenção do público, mas também facilita a compreensão e a retenção das informações (MAYER, 2009). Nesse contexto, um dos primeiros passos do projeto consistiu na definição de uma identidade visual. Cada um dos cinco módulos foi subdividido em dois grupos internos, formados por desenvolvedores e administradores de banco de dados, que tiveram a liberdade de criar diversas opções de logotipo. Para a escolha da logomarca vencedora, foi implementado um processo de votação, permitindo que todos os participantes avaliassem as propostas apresentadas. Em seguida, a logomarca escolhida foi apresentada aos alunos, acompanhada de uma paleta de cores que estabeleceria um padrão visual a ser seguido em todo o projeto, incluindo as dashboards, assegurando, assim, uma identidade visual coesa e integrada.

Outrossim, foram apresentadas aos estudantes algumas ferramentas voltadas para a criação de templates, com o objetivo de auxiliá-los no desenvolvimento das interfaces. Um exemplo notável foi o *Bootstrap Themes*, um framework front-end amplamente utilizado que oferece estruturas de CSS para a construção ágil e simplificada de sites e aplicações responsivas (ALURA, 2023). Após essa introdução, os alunos iniciaram o desenvolvimento das interfaces em seus respectivos módulos, sendo exigida a elaboração de, no mínimo, dois modelos de landing page e dois modelos de dashboard.

Ao término do processo de criação, foi conduzido um novo ciclo de votação, análogo ao utilizado na seleção das logomarcas, com o objetivo de determinar qual seria o visual oficial do projeto. Este método de seleção promove um ambiente democrático, no qual todos os alunos têm a oportunidade de expressar suas opiniões e contribuir para o projeto. Essa escolha não apenas reforça a identidade visual previamente estabelecida, mas também reflete a essência do trabalho de todos os envolvidos.

A Figura 1 destaca as etapas do processo de criação, votação e escolha da dashboard do projeto "IFSports".



Figura 1: Passo a passo do processo de escolha da dashboard.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como sobrelevado no tópico Materiais e Métodos, dando continuidade, neste ponto serão explicados os resultados das cinco etapas que demonstram o passo a passo do processo de escolha da dashboard, com ênfase especial nos tópicos quatro e cinco.

1.2.3. Definição da Identidade Visual, Paleta de Cores do Projeto e Elaboração dos Templates

A escolha do logotipo, conforme mencionado no tópico sobre os métodos, foi realizada por meio de uma votação conduzida pelo Google Forms, na qual foram apresentadas dez logotipos de cada módulo, totalizando 50 propostas para a fase final. Ao término do processo, o logotipo vencedor foi o desenvolvido pela aluna Francieli Domenciano, que exerce a função de analista no módulo 3. Com base nesse logotipo, foi definida uma paleta de cores a ser seguida nas dashboards do projeto, predominantemente composta por tonalidades de azul, com o objetivo de garantir uma identidade visual coesa e harmônica. Por fim, nesta etapa, foram fornecidos aos alunos alguns sites com templates prontos para uso, permitindo a alteração dos códigos e a personalização das dashboards conforme as necessidades do projeto.



Figura 2: Logo Vencedora

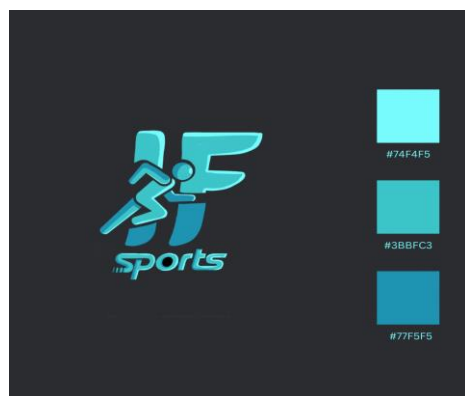


Figura 3: Paleta de Cores

4. Desenvolvimento das Dashboards do Projeto

Os módulos foram subdivididos com o objetivo de realizar as dashboards, de forma que, ao final do processo, ao menos duas dashboards fossem entregues para votação, incorporando as ideias iniciais para o site final do Projeto IFSports. Após uma introdução fornecida pelos professores e a apresentação de exemplos prontos de algumas interfaces, os alunos deram início ao desenvolvimento das páginas, com base

na paleta de cores previamente definida, visando a construção de um site de esportes. Este processo envolveu a aplicação de conceitos de design visual e usabilidade, com foco na criação de uma interface intuitiva e funcional, que atendesse às necessidades do público-alvo do projeto.

5. Definição da Dashboard oficial utilizada

Assim como ocorreu na escolha da logomarca, a votação para a seleção da dashboard vencedora foi realizada por meio de um formulário no Google. Cada módulo foi capaz de entregar adequadamente, ao menos, duas dashboards, devidamente alteradas em HTML e CSS, as quais foram incorporadas ao processo de votação. As dashboards desenvolvidas pelas alunas Ana Julia Biazoto, analista do módulo 1, e Francieli Domenciano, analista do módulo 3, chegaram à fase final da votação. Contudo, a dashboard vencedora foi a criada pela aluna Emily Amorim, desenvolvedora do módulo 1.

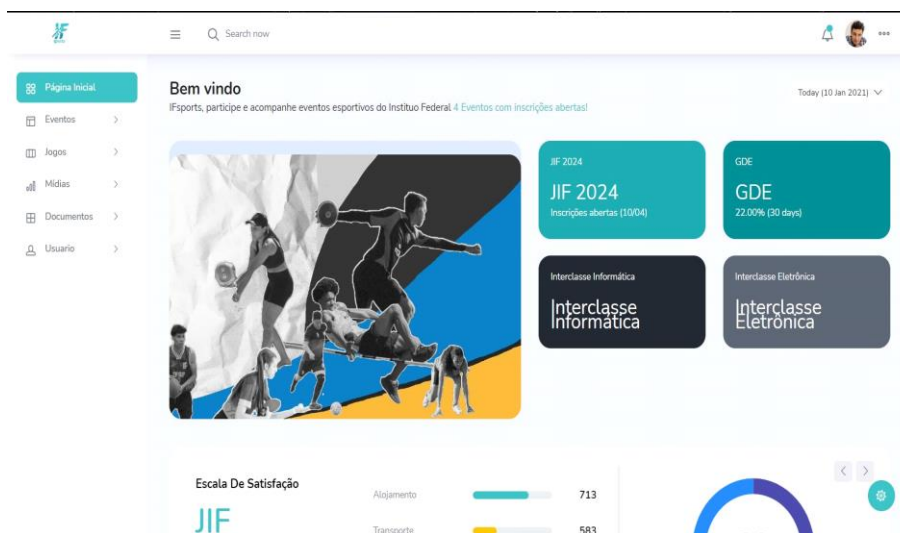


Figura 5: Dashboard vencedora da aluna Emily Amorim.

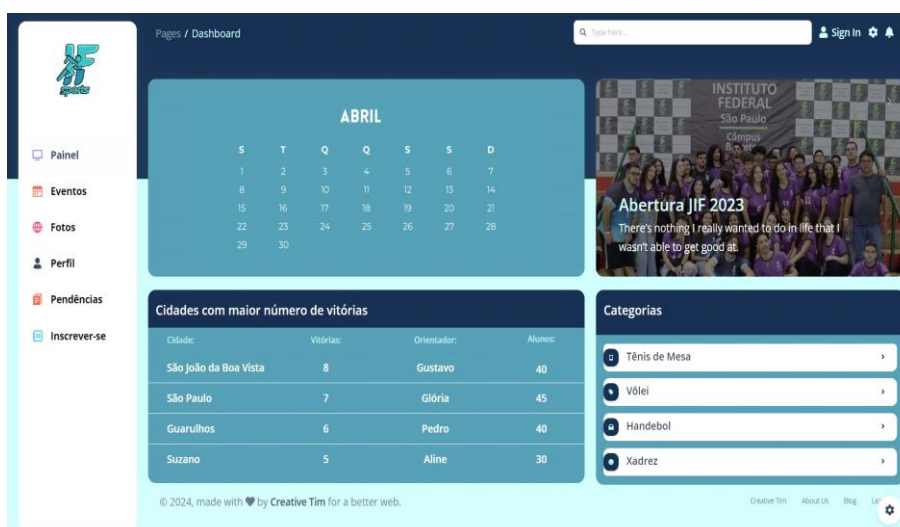


Figura 6: Dashboard finalista da aluna Ana Julia Biazoto.

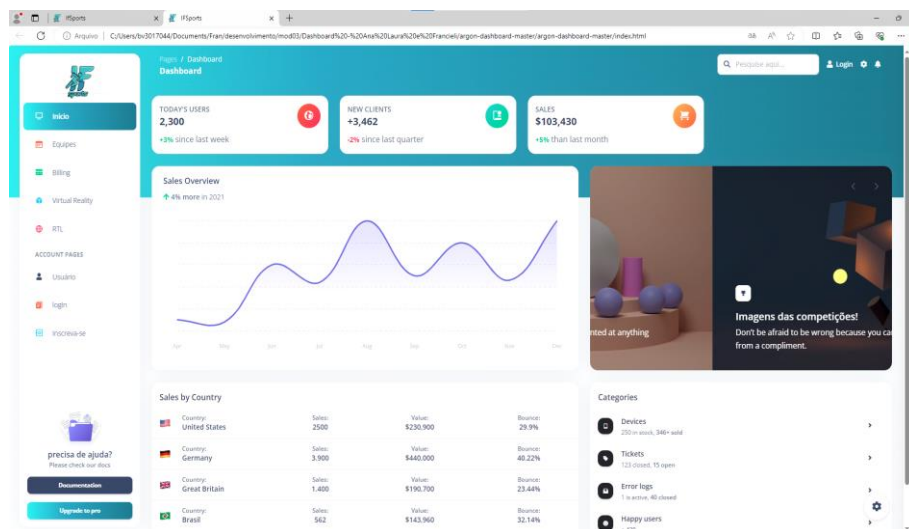


Figura 7: Dashboard finalista da aluna Francieli Domenciano.

CONCLUSÕES

Conclui-se que o processo de escolha do template da dashboard do projeto “IFSports” foi eficaz para atingir os objetivos estabelecidos, resultando em uma interface visualmente coesa e funcional. A metodologia adotada, composta por etapas de desenvolvimento e votação democrática, garantiu a participação ativa de todos os alunos e promoveu a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos ao longo do curso. Esse processo colaborativo destacou-se por integrar conceitos técnicos e criativos, possibilitando o aprendizado em um contexto prático e alinhado às demandas do mercado de trabalho. Assim, o projeto não apenas cumpriu suas metas, mas também proporcionou aos participantes uma experiência enriquecedora e relevante para sua formação profissional.

REFERÊNCIAS

ALURA; Bootstrap: O que é, Documentação, como e quando usar, 2023. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/bootstrap#:~:text=Bootstrap%20%C3%A9%20um%20framework%20front,dispositivos%20m%C3%B3veis%20da%20mesma%20forma>. Acesso em: 30 out 2024.

IFSP; Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, 2024. Disponível em: <https://www.sbv.ifsp.edu.br/index.php/component/content/article/64-ensino/cursos/168-tecnico-integrado-informatica>. Acesso em: 30 out 2024.

MAYER; Aprendizagem Multimídia, 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/epec/a/8ZxWStqZgsVqZrfbfRwdbbh/>. Acesso em: 30 out 2024.

SILVA; Benefícios do esporte para a saúde mental, 2021. Disponível em: <https://www.desenvolvimentosocial.sp.gov.br/beneficios-do-esporte-para-a-saude-mental/#:~:text=Al%C3%A9m%20de%20melhorar%20a%20aptid%C3%A3o,em%20risco%20de%20sa%C3%BAde%20mental..> Acesso em: 30 out 2024.