

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DE SÃO PAULO**

Campus São João da Boa Vista

Trabalho Final de Curso

4º ano – Curso Técnico em Informática

Prof. Breno Lisi Romano e Prof. Luiz Angelo Valota Francisco

**PROCESSO DE ESCOLHA DO TEMPLATE DO PROJETO
GERAÇÕES**

Aluno: João Octávio Batista Xavier

Prontuário: 1620665

São João da Boa Vista – SP

2019

Resumo

Esse documento tem como objetivo apresentar os processos que levaram a escolha do Template do projeto Gerações, que por sua vez, tem como finalidade, oferecer uma melhor qualidade de vida para os idosos de instituições de longa permanência, através de uma plataforma online que oferece um fácil acesso e entendimento dos recursos oferecidos pelo site para utilização dos profissionais de instituição de asilo. Esse projeto se deve ao mérito dos alunos do 4º ano do curso Técnico Integrado de Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo, Campus São João da Boa Vista (IFSP).

Durante a explicação do tema dessa pesquisa, esse trabalho irá valorizar mencionar a visão do público consumidor perante o processo de escolha do produto a ser utilizado na determinada instituição ou empresa do cliente, podendo essa, ser denominada como sendo, privada ou pública.

Tendo como base o conhecimento mencionado no parágrafo acima, para conseguir descrever os processos que levaram a escolha do Template desenvolvido pelos alunos do 4º ano, esse trabalho seguirá uma linha de raciocínio, cuja qual, buscará explicar os conceitos referentes ao significado do termo Template, qual a sua importância dentro do mercado consumidor, o que faz com que um produto ganhe credibilidade no mercado consumidor, fatores que influenciam o mercado consumidor, e por fim, esse trabalho irá dispor a conhecimento do leitor o modo como o qual se deu o processo de escolha do Template do projeto Gerações.

Com isso, o trabalho conseguirá cumprir com todos os objetivos gerais e específicos planejados e propostos nessa pesquisa para entendimento do leitor sobre o tema, o processo de escolha do Template do projeto Gerações, e como o mesmo foi trabalhado no ano de 2019 na disciplina de Prática de Desenvolvimento de Sistemas (PDS).

Índice de Figuras

Figura 1 - Exemplo de Templates	7
Figura 2 - Modelagem MVC.....	13
Figura 3 - Modelagem AJAX.....	14
Figura 4 - Primeiro modelo Template apresentado	14
Figura 5 - Segundo modelo de Template apresentado	15
Figura 6 - Terceiro modelo de Template apresentado.....	15

Sumário

1	Introdução	5
1.1	Contextualização / Motivação	5
1.2	Objetivo Geral da Pesquisa	6
1.3	Objetivos Específicos	6
1.4	Estrutura do Documento.....	6
2	Desenvolvimento	7
2.1	Levantamento Bibliográfico.....	7
2.1.1	O que é um Template?.....	7
2.1.2	Qual a importância do uso do Template?	7
2.1.3	O que faz com que um produto ganhe credibilidade no mercado consumidor?...8	
2.1.4	Fatores que influenciam o comportamento do mercado consumidor.....	9
2.2	Etapas para o desenvolvimento da pesquisa.....	11
2.2.1	Sobre a disciplina.....	11
2.2.2	Como foi realizado a divisão dos grupos para realização do Template	12
2.2.3	Ferramentas utilizadas para confecção do Template do projeto Gerações.....	12
2.2.4	Processo de escolha do Template do projeto	14
2.2.5	Serviços oferecidos pelo site	Erro! Indicador não definido.
3	Conclusões e Recomendações	16
	Referências Bibliográficas	18

1 Introdução

1.1 Contextualização / Motivação

Devido ao avanço gradativo da medicina e com a descoberta das novas tecnologias de informação, o aumento da expectativa de vida em países desenvolvidos tende a melhorar. Tendo como base tais afirmações, sabe-se que no Brasil, segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), o número de idosos nos próximos anos tende a superar o número de crianças e jovens. [1] Isso acontece, visto que, os casais estão tendo menos filhos, o que por sua vez, favorece o aumento do número de pessoas da terceira idade.

Contudo, saber lidar de forma saudável com o envelhecimento e limitações dessa nova fase de vida pode não ser uma tarefa fácil. Especialistas apontam que o melhor a se fazer é encarar essas transformações como algo natural, para isso, o idoso precisa se adequar a essa nova realidade de vida, alterando de forma saudável suas rotinas e costumes conturbados. [2] Entretanto, nos dias atuais essas pessoas vêm enfrentando dificuldades de se reintegrar na sociedade, uma vez que a mesma, pouco oferece serviços de transporte, saúde, educação e hospitalidade adequados para essa parte da população que tanto fez para o mundo. Esse modo como o qual os idosos são tratados, reflete que o governo e grande parte da sociedade não valorizam tanto quanto deveriam a terceira idade, tendo que, em uma das falas do ex-presidente da Sociedade Brasileira de Geriatria e Gerontologia, João Basto Freire Neto, “A nossa sociedade tem rejeição à velhice. Vivemos em uma sociedade que rejeita envelhecer e isso deixa o idoso à margem”. [3]

Tendo como objetivo de melhorar esse cenário social, o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo, Campus São João da Boa Vista (IFSP), oferece disciplinas de projeto e extensão onde os alunos podem desenvolver um olhar crítico e profissional, e com isso auxiliar as comunidades carentes e necessitadas, como o caso da população da terceira idade. [4][5]

Desses projetos temos que no ano de 2019, junto as disciplinas de Prática de Desenvolvimento de Sistemas (PDS) e Aplicações para Web 2 (AW2), os alunos do 4º ano do Curso Técnico Integrado de Informática produziram um site, que poucos meses depois, foi nomeado pelos próprios alunos do 4º ano com o nome de Gerações. Esse projeto tem como objetivo melhorar a qualidade de vida dos idosos de instituições de longa permanência. [4]

Para realização desse trabalho, foi-se dividido 55 alunos em nove módulos constituídos de dois a três desenvolvedores, dois analistas e dois DBAs. Contudo, mesmo semelhantes a divisão dos

módulos foi prevista para que os alunos desenvolvessem tarefas distintas dentro do projeto, onde as quais se interligariam umas com a outras para produção e entrega final do site.

Com isso, durante o ano os alunos trabalharam na confecção dessa página WEB a fim de conseguir concluí-la com no mínimo 80% de término, até o prazo de 29/11/2019. Dentre as tarefas realizadas durante o ano, esse documento irá abordar o processo de escolha do Template do projeto Gerações.

1.2 Objetivo Geral da Pesquisa

Esse trabalho tem como objetivo, apresentar os processos que levaram a escolha do Template do projeto Gerações, valorizando mencionar a visão do público consumidor perante o processo de escolha do produto a ser utilizado na sua instituição, empresa ou até mesmo para uso próprio.

1.3 Objetivos Específicos

Os objetivos específicos que serão abordados nesse documento são:

- Entender o que é um Template;
- Especificar qual a importância do Template no contexto comercial;
- Explicar o que faz com que um produto ganhe credibilidade no mercado consumidor;
- Descrever o processo que levou a escolha do Template que foi utilizado no site confeccionado do projeto Gerações.
- Detalhar os serviços oferecidos pelo Template desenvolvido;

1.4 Estrutura do Documento

No presente capítulo foi-se apresentado os tópicos referentes a contextualização, motivação, objetivos gerais e específicos dessa pesquisa. Com base nisso, no capítulo seguinte é onde será apresentado o desenvolvimento desse trabalho, ressaltando, as análises e estudos referentes ao significado do termo Template, qual a sua importância, o modo como o qual um produto ganha credibilidade no mercado consumidor nos dias atuais e explicar como se deu o processo de escolha do Template do projeto Gerações. E por fim, no capítulo três será apresentado a conclusão da pesquisa realizada.

2 Desenvolvimento

2.1 Levantamento Bibliográfico

2.1.1 O que é um Template?

Um Template é um modelo de layout genericamente desenvolvido, onde o qual, consiste em uma página WEB, que por sua vez, facilita a criação de outros Templates. Dentro dele, é onde se encontra o conjunto de arquivos que iram formar a página, como por exemplo, imagens, pastas HTML e folhas de estilo em formato CSS, que por sua vez, tem o trabalho de modificar toda estrutura que será acessada pelos usuários do site. Sendo assim, o Template passa a ser o responsável por organizar todas informações contidas dentro da página WEB. [7] [8]

A parte estrutural do sistema, codificação, é onde se recupera todas as informações do banco de dados e as organiza utilizando o sistema de código PHP, que por sua vez, continua funcionando independentemente de qual conjunto de estilos esteja sendo utilizado. Vale ressaltar, que a estrutura do sistema também garante que as informações do mesmo permaneçam inalteradas mesmo depois de novos modelos serem instalados, mesmo porque, existe uma clara e direta separação entre conteúdo e o formato dele, sendo que o conteúdo se encontra em uma tabela no banco de dados e a formatação destes dados se encontram em arquivos PHP, usando HTML, e estilizando utilizando CSS. [8]

Figura 1 - Exemplo de Templates



Fonte: Unbounce; Corey Dilley (2014) [13]

2.1.2 Qual a importância do uso do Template?

Nos dias atuais, devido ao aumento gradativo das empresas no mercado consumidor, sabe-se que a competitividade entre elas, tendo como objetivo, conquistar a confiança dos clientes, tem se evoluído consideravelmente. Contudo, nem sempre agradar essa parte da sociedade pode ser uma

tarefa fácil, visto que, o Template é considerado como a primeira impressão que o consumidor terá com o produto, portanto, ele deve ser programado de modo que seja olhado como uma decoração de loja, para que assim, esteja diretamente alinhado com a identidade visual da empresa e ao mesmo tempo consiga passar para o consumidor uma ideia completa do que o produto oferece. Para isso, especialistas apontam que é de extrema importância que as empresas estabeleçam rapidamente soluções de baixo custo, como plataformas online, contendo organizações visuais dos produtos desenvolvidos. [9][10]

A fim de solucionar esse problema comercial, uma boa confecção do Template que irá ser utilizado pelo site é um dos pontos principais para as empresas que tem como objetivo evoluir financeiramente. Contudo, nem sempre desenvolver um bom Template pode ser uma tarefa fácil, uma vez que, se não for bem visto pela sociedade, além de causar prejuízos financeiros para a organização, ele pode também acabar afastando os clientes do produto. Por esse motivo, antes de divulgar o Template que será utilizado, o programador tem de ter em mente se o site está atendendo de forma agradável, a todas as necessidades dos consumidores, e ao mesmo tempo, abordando todos os critérios exigidos pela empresa. Justamente por esse motivo, uma série de processos primordiais devem ser preenchidos para que o resultado final seja um site que atenda todas as necessidades do mercado consumidor, dentre esses critérios os quais se referem, a um domínio adequado dos recursos referentes ao menu, rodapé, textos e conteúdos de multimídia que serão exibidos na página WEB, de forma que chame atenção da sociedade e coloque em destaque a marca da empresa.

Tendo como base tais afirmações, sabe-se que uma das características de um bom Template está na sua usabilidade, mesmo porque, independente do dispositivo e do tamanho da tela do usuário, o site deverá ser capaz de exibir todos os seus conteúdos de forma adequada, sem prejudicar a leitura ou a navegação dos visitantes. [10]

2.1.3 O que faz com que um produto ganhe credibilidade no mercado consumidor?

O mercado consumidor é formado por um conjunto de indivíduos que possuem uma, ou várias necessidades, onde os quais, procuram por melhores ofertas de produtos oferecidos pelas empresas. Contudo, dificilmente essas pessoas conseguiram encontrar rapidamente algo que as satisfaçam dentro do mercado, uma vez que o mesmo, nem sempre consiste de ideias homogêneas, pois os consumidores que o constituem possuem necessidades distintas uns dos outros.

Portanto, para saber como ganhar mais visibilidade no mercado consumidor nos dias atuais, é necessário em primeiro lugar entender os aspectos que influenciam o comportamento dos indivíduos que tendem a consumir um determinado produto e, a partir disso, analisar o que leva o

esse cliente a aceitar ou recusar um produto. Assim, a empresa conseguirá ter uma melhor visão sobre comportamento dos consumidores, conseguindo assim, antecipar facilmente as principais tendências, e elaborar melhores campanhas publicitárias.

Sabe-se, portanto, que para conseguir compreender melhor o comportamento dos clientes, é necessário pensar em primeiro lugar, na jornada que o indivíduo excuta, ou seja, porque ele está indo comprar o produto. Em seguida, é importante que a empresa valorize elementos que influenciam o mercado, para que assim, consigam elaborar com mais facilidade estratégias que atraíam os consumidores.

2.1.4 Fatores que influenciam o comportamento do mercado consumidor

E iminentes que no mercado consumidor, mesmo alguns produtos oferecendo a mesma utilidade que outros, inevitavelmente alguns deles conseguiram se destacar e obter mais influência sobre os consumidores. Isso acontece, devido ao fato que no mercado consumidor existem fatores os quais influenciam diretamente o consumo dos produtos graças a sua alta influência sobre a sociedade. Dentre esses fatores, os quais destacam:

1º Relação do indivíduo com a sociedade:

Um dos fatores primordiais que fazem com que um produto ganhe credibilidade no mercado consumidor, está relacionado ao que se chama de papel social. Esse recurso, se refere aos meios onde os indivíduos estão inseridos dentro da sociedade e a importância de conhecer esses círculos sociais que essas pessoas costumam frequentar e se relacionar, a fim de com isso, conseguir atender as necessidades exigidas por essa parte da sociedade.

2º Relação da sociedade com o indivíduo:

Não necessariamente pessoas que sejam de determinado grupo social ou cultura terão os mesmos comportamentos de consumo, mesmo porque, cada indivíduo possui uma forma de se comportar perante a sociedade. Para isso, fatores como idade, cultura e necessidades, quando combinados simultaneamente, conseguem formar uma única característica mais específica e singular, sendo essa, um dos fatores mais complexos de se estudar, justamente pela pluralidade de aspectos que apresenta.

3º Questões culturais:

O entendimento de várias culturas contribui para o sucesso no alcance da audiência de determinados grupos sociais. Para isso, um fator que recorre a essa ocasião está diretamente

relacionado aos gostos musicais, religião e nacionalidade, que diz respeito à formação cultural dos consumidores. Assim, é possível saber se um produto ou serviço terá chance de ser aceitado por um determinado grupo social.

4º Medos e necessidades:

Fatores ligados às questões psicológicas e emocionais podem impactar diretamente nos hábitos de compra dos consumidores, seja por um trauma, necessidade ou até mesmo por algum tipo de preconceito. Graças a isso, algumas pessoas passam a ter certos receios de fazer compras em sites online e acabarem sendo vítimas de alguma fraude, por esse motivo, elas preferem se dirigir às lojas para adquirir os produtos ou serviços que são necessários a elas.

Está também envolvido nesse fator, aqueles que sentem necessidades de aceitação social, e para isso, fazem o possível para comprar marcas de moda, independentemente do preço, para no mínimo, conseguir se socializar com os grupos sociais a sua volta.

5º Fase de vida atual:

Consequentemente todo o indivíduo passa por várias fases distintas da sua vida, e a cada estágio, essas pessoas vivenciam diversos tipos de experiências que acabam impactando fortemente no seu estilo de vida. Portanto, dependendo da etapa em que essas pessoas estão inseridas, suas prioridades e hábitos de consumo podem mudar conforme o que é necessário para elas no momento.

6º Novas tendências no mercado consumidor:

As novas tendências podem nos persuadir na escolha de nossas principais aquisições. Um grande exemplo disso é a compra de roupas da moda. A cada ano, pode-se observar mudanças de coleção de todas as estações, apresentando diferentes cortes de tecidos e cores que costumam variar.

Portanto, acompanhar as tendências nem sempre pode ser uma tarefa fácil, entretanto, em vista do mercado consumidor, isso passa a ser um recurso importante para ganhar vantagem perante a concorrência.

7º Classes sociais:

A classe social diz respeito ao poder aquisitivo das pessoas, deixando mais ou menos claro o quanto aquele público pode gastar na compra de produtos e serviços oferecidos por uma empresa ou comércio. Desses conhecimentos, destacam-se os quais podem contribuir para oferecer produtos com adaptações e que possuem a capacidade de se tornarem itens de venda mais acessíveis ao mercado consumidor.

8º Questões de mercado e economia:

O cenário econômico é o mercado que pode representar danos não somente para as empresas, que por sua vez, tem o trabalho de vender os produtos, mas também para os clientes, que deixam de consumir por conta das crises e altas inflações. Deve-se, portanto, ter em mente que fases ruins poder aparecer a qualquer momento, então é de extrema importância deixar claro para os clientes que a marca se preocupa com o bem-estar deles.

Para isso, segundo especialistas apontam que umas das maneiras de se adaptar a essa fase é oferecendo melhores condições de pagamento aos clientes, ou então, ofertando produtos e serviços similares aos que eles costumam utilizar.

9º Influencia da Internet:

Com o avanço gradativo das tecnologias de informação, sabe-se que nos dias atuais ficou muito mais fácil consultar se um produto cumpre com o que se foi prometido para o cliente. Para isso, basta consultar as informações sobre a qualidade e entrega dos produtos e serviços em plataformas confiáveis de avaliação, ou até mesmo se for necessário, nas principais redes sociais da empresa. Tal pesquisa, acaba influenciando o comportamento dos clientes que desejam realizar uma compra.

Sabendo disso, as empresas acabam tendo de se adaptar às novas plataformas e redes sociais, para que com isso, consigam aproveitar ao máximo as melhores oportunidades que elas oferecem. Com o desenvolvimento de novas tecnologias a importância da transformação digital nas empresas acaba sendo um fator de extrema importância, e que por sua vez, influencia o processo de compra do mercado consumidor.

2.2 Etapas para o desenvolvimento da pesquisa

2.2.1 Sobre a disciplina

Tendo sido criada pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo, Campus São João da Boa Vista (IFSP), sabe-se que a disciplina de Prática de Desenvolvimento de Sistemas (PDS), é uma matéria da área da programação, cuja qual, é voltada para confecção de softwares que visam melhorar a qualidade de vida da sociedade. Para isso, todo ano os alunos do 4º ano curso Técnico Integrado de Informática do IFSP, desenvolvem um software a fim de atender tais medidas, como por exemplo, a realização do projeto Gerações criado em 2019, que por sua vez, tinha como objetivo melhorar a qualidade de vida dos idosos de instituições de longa permanência.

Para realização de tal projeto, foi-se reunido 55 alunos, cujos quais, foram divididos em nove módulo que continham dois a três desenvolvedores, dois analistas e dois DBAs. Contudo, mesmo parecida, a divisão dos módulos foi elaborada, para que os mesmos conseguissem administrar e desenvolver melhor as atividades propostas para termino do projeto.

2.2.2 Como foi realizado a divisão dos grupos para realização do Template

Sendo orientados pelos professores Breno Lisi Romano e Luiz Angelo Valota Francisco, os alunos do 4º não do curso Técnico Integrado de Informática realizaram durante o ano inúmeras atividades relacionadas a produção, confecção e organização do projeto Gerações para consumo das instituições de longa permanência. Entretanto, como já mencionado nesse documento, para conseguir satisfazer as necessidades do mercado consumidor é necessário, em primeiro lugar, que se tenha uma boa organização visual dos arquivos oferecidos pelo site. Com isso, os professores solicitaram para que os desenvolvedores do projeto realizassem, no prazo de três semanas, a confecção de protótipos de Template do projeto Gerações com base na temática, melhor qualidade de vida para idosos de instituições de longa permanência.

Para realização dessa tarefa esses alunos se separam em três grupos de desenvolvimento para melhor satisfazerem a pratica da tarefa solicitada, e após o prazo estipulado para termino dessa atividade, os programadores apresentaram os protótipos desenvolvidos para o restante dos membros do projeto (Analistas e DBAs), para que assim, fosse escolhido um desses Templates para ser o site original.

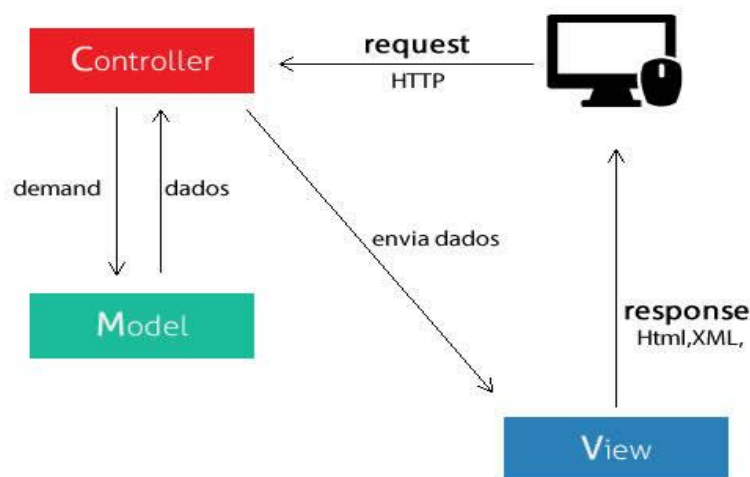
2.2.3 Ferramentas utilizadas para confecção do Template do projeto Gerações

Tendo sido solicitados para confecção do Template que seriam apresentado, escolhido e depois utilizado como página original do projeto Gerações, sabe-se que os programadores do projeto trabalharam na realização dessa página WEB. Contudo, antes da realização dessa tarefa, os professores que administram o projeto pediram para os alunos responsáveis por desenvolver o Template fizessem tipos variados de protótipos com base na temática do projeto, melhor qualidade de vida para idosos de instituições de longa permanência.

Sendo assim, para o desenvolvimento dessa tarefa, os desenvolvedores realizaram os protótipos dos Templates solicitados com auxílio das ferramentas Bootstrap, MVC, JavaScript, JQuery e Ajax que foram abordadas na disciplina de Aplicação para WEB 2 (AW2). Tais ferramentas consistem em:

- Bootstrap: é um framework web com códigos fonte abertos e já desenvolvidos que visam auxiliar o desenvolvimento de componentes de interface e front-end para sites e aplicações web usando HTML, CSS e JavaScript. Sabe-se também, que o Bootstrap é baseado em modelos de design para tipografia, que tem como objetivo melhorar a experiência do usuário no site;
- MVC: é um padrão de arquitetura de software, que separa sua aplicação em 3 camadas. A camada de interação do usuário (view), a camada de manipulação dos dados (model) e a camada de controle dos dados (controller);

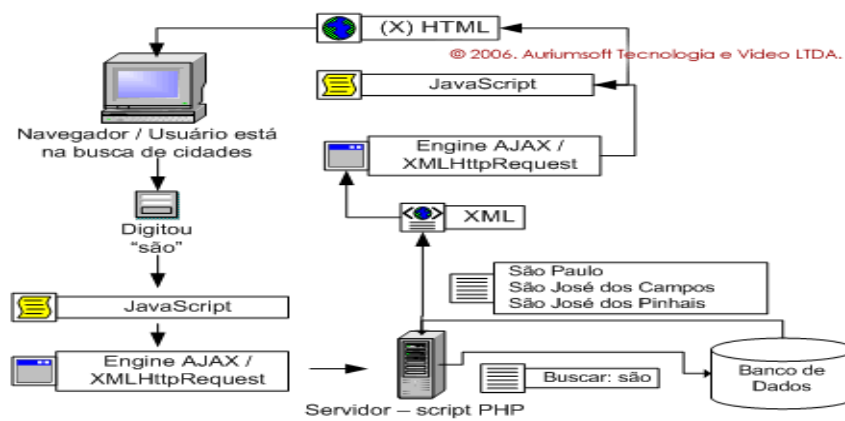
Figura 2 - Modelagem MVC



Fonte: TABLELESS; Allan Ramos (2015) [14]

- JavaScript: é uma linguagem de programação interpretada e de alto nível, caracterizada como sendo dinâmica, fracamente tipificada, e que possuindo recursos como prototype-based e multi-paradigma. Essa linguagem permite que o programador desenvolva conteúdos atualizados, mapas interativos, animações gráficas em 2D/3D, vídeos, etc;
- JQuery: é uma biblioteca de funções JavaScript que interage com as páginas HTML desenvolvidas para simplificar os scripts (códigos) interpretados no navegador do cliente;
- Ajax: é o uso metodológico de tecnologias como JavaScript e XML, providas por navegadores, para tornar páginas WEB mais interativas para o usuário, utilizando-se de solicitações assíncronas de informações. Foi inicialmente desenvolvida pelo estudioso Jessé James Garret e mais tarde por associações.

Figura 3 - Modelagem AJAX



Fonte: linhadecódigo; Alfred Reinold Baudisch [15]

2.2.4 Processo de escolha do Template do projeto

Após o termino estipulado para confecção dos Templates que haviam sido solicitados pelos professores, os desenvolvedores apresentaram seus modelos confeccionados para os demais membros do projeto (Analistas e DBAs), que até então, não sabiam como estava o design das páginas desenvolvidas.

Ao todo, sabe-se que foram desenvolvidos três Templates, todos com estilos e características distintas uns dos outros. Assim, logo após a apresentação dos modelos, foi realizada uma votação entre todos os membros do projeto, a fim de escolher qual seria o Template que iria representar a página original do projeto Gerações. Para a realização dessa votação foi-se apresentado os seguintes modelos:

Figura 4 - Primeiro modelo Template apresentado



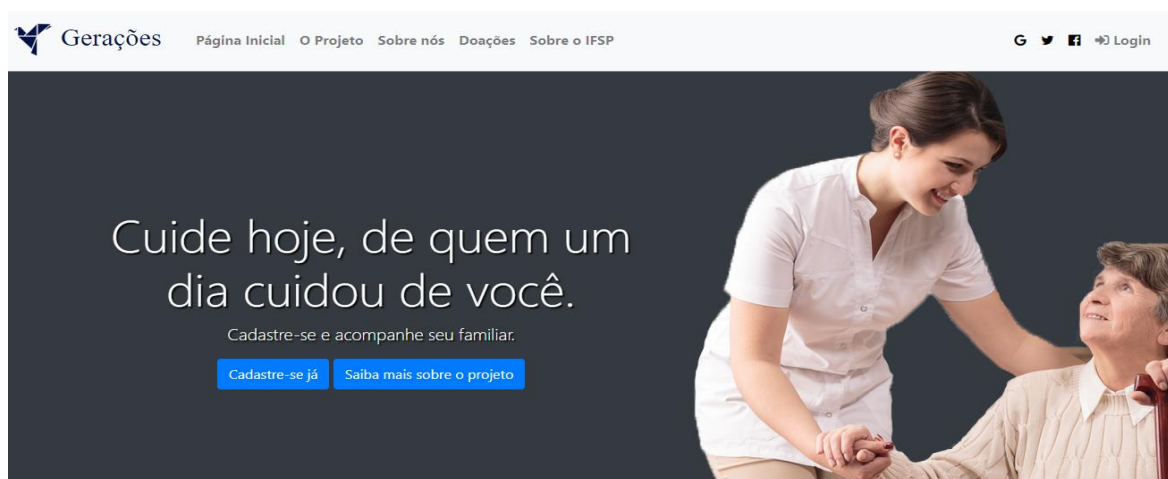
Fonte: GERAÇÕES; Matheus Gregi; Heloisa Domingos (2019)

Figura 5 - Segundo modelo de Template apresentado



Fonte: GERAÇÕES; Andrieli Carvalho; Davi Martins (2019)

Figura 6 - Terceiro modelo de Template apresentado



Fonte: GERAÇÕES; Bruno Gomes; Vinicius Faria; Vinicius Prado; Pedro Henrique; Raquel Beatriz (2019)

Sendo assim, após o termino das apresentações dos Templates desenvolvidos, ficou descido que a modelo que iria ser utilizado como página original Projeto Gerações seria o terceiro modelo apresentado o qual, por sua vez, foi desenvolvido pelos desenvolvedores Bruno Gomes, Vinicius Faria, Vinicius Prado, Pedro Henrique e Raquel Beatriz.

3 Conclusões e Recomendações

Dado o conhecimento dos dados apresentados nesse documento, sabe-se que esse trabalho teve como objetivo apresentar os processos que levaram a escolha do Template do projeto Gerações, que por sua vez, tem como finalidade, oferecer uma melhor qualidade de vida para os idosos de instituições de longa permanência através de uma plataforma online que se deve ao mérito dos alunos do 4º ano do curso Técnico Integrado de Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo, Campus São João da Boa Vista (IFSP).

Com isso, durante a explicação do tema dessa pesquisa, o processo de escolha do Template do projeto Gerações, esse trabalho valorizou mencionar a visão do público consumidor perante o processo de escolha do produto a ser utilizado na determinada instituição ou empresa do cliente, podendo essa, ser denominada como sendo, privada ou pública.

Tendo como base o conhecimento mencionado no parágrafo acima, para conseguir descrever os processos que levaram a escolha do Template desenvolvido pelos alunos do 4º ano, esse trabalho seguiu uma linha de raciocínio, cuja qual, primeiramente, buscava explicar os conceitos básicos referentes ao significado do termo Template, e para realização dessa tarefa, sabe-se que dentre os argumentos contidos nesse documento, um deles consiste em dizer que o Template na mais é do que um modelo de layout genericamente desenvolvido que facilita a criação de outros Templates.

Dado o desenvolvimento desse quesito, o trabalho então pautou em mencionar a importância do uso do Template para os produtos que tem como objetivo evoluir dentro do mercado consumidor, mesmo porque, a identidade visual de um produto nada mais é do que a primeira impressão que o cliente terá com ele, sendo assim, o mesmo deve ser programado de modo que seja olhado como uma decoração de loja, para que assim, esteja diretamente alinhado com a identidade visual da empresa e ao mesmo tempo consiga passar para o consumidor uma ideia completa do que o produto oferece.

Após isso, a pesquisa se voltou em explicar o modo como um produto ganha credibilidade no mercado consumidor atual, valorizando mencionar, que dentro dele existem diversos fatores, cujos quais, influenciam diretamente no consumo dos produtos, mesmo esses muitas vezes oferecerem a mesma utilidade que os demais.

Sendo assim, para finalizar a proposta relatada nos objetivos gerais e específicos dessa pesquisa, o trabalho então descreveu os processos que levaram a escolha do atual Template do projeto Gerações e para realização dessa tarefa, o documentou mencionou as ferramentas utilizadas para o desenvolvimento dos Templates, onde através delas, os alunos conseguiram desenvolver ao

todo três Templates, os quais, por sua vez, depois de prontos foram apresentados, e logo após, votados para que os membros do projeto escolhessem qual seria o modelo que iria representar a página original do projeto Gerações.

Com isso, o trabalho conseguiu cumprir com todos os objetivos gerais e específicos planejados e propostos nessa pesquisa para entendimento do leitor sobre o tema, o processo de escolha do Template do projeto Gerações, e como o mesmo foi trabalhado no ano de 2019.

Tendo terminado o desenvolvimento dessa pesquisa, é possível mencionar que o Template do projeto Gerações foi desenvolvido a fim promover metodologias de fácil acesso e entendimento, para que assim, sejam utilizadas por profissionais de instituições de longa permanência sempre que os mesmos se virem necessitados em utilizar o software do projeto Gerações.

Referências Bibliográficas

- [1] Pirâmide Etária - 2010. IBGE cidades, 2017. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/panorama>. Acessado em: 18/08/2019.
- [2] Dino. Os desafios do envelhecimento na sociedade moderna. EXAME, 2016. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/negocios/dino/os-desafios-do-envelhecimento-na-sociedade-moderna-dino89089117131/>. Acessado em: 18/08/2019.
- [3] Andreia Verdélio. População tem rejeição à velhice, diz presidente de Sociedade de Geriatria. Agência Brasil, 2016. Disponível em: <http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2016-06/sociedade-tem-rejeicao-velhice-diz-presidente-da-sociedade-de-geriatria>. Acessado em: 18/08/2019.
- [4] Breno Lisi Romano. Prática de Desenvolvimento de Sistemas (PDS). Portal Acadêmico: Breno Lisi Romano. Disponível em: <https://sites.google.com/site/blromano/home>. Acessado em: 18/08/2019.
- [5] Portal Institucional - IFSP - Extensão. Disponível em: <https://www.ifsp.edu.br/pro-reitoria-de-extensao>. Acessado em: 18/08/2019.
- [6] Priscila Zuini. Como sua empresa pode ganhar credibilidade no mercado. EXAME, 2013. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/pme/como-sua-empresa-pode-ganhar-credibilidade-no-mercado/>. Acessado em: 30/08/2019.
- [7] O que é Template. High Sales, 2019. Disponível em: <https://highsales.digital/blog/o-que-e-template/>. Acessado em: 22/09/2019.
- [8] O que é Template? Portal Educação, 2013. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/conteudo/o/39828>. Acessado em: 22/09/2019.
- [9] Fabio Lobo. O que é Template? Fabiolobo. Disponível em: <https://www.fabiolobo.com.br/o-que-e-template.html>. Acessado em: 22/09/2019.

- [10] Redação. A importância de escolher um bom template. Tudo sobre hospedagem de sites. Disponível em: <https://tudosobrehospedagemdesites.com.br/importancia-bom-template-para-site/>. Acessado em: 22/09/2019.
- [12] Rafaela Frankenthal. 9 Fatores que influenciam o comportamento do mercado consumidor. Mindminers. Disponível em: <https://mindminers.com/blog/fatores-que-influenciam-comportamento-do-consumidor/>. Acessado em: 24/09/2019.
- [13] Corey Dilley. 12 Beautiful Landing Page Templates Designed Just For You. Unbounce, 2014. Disponível em: <https://unbounce.com/landing-page-examples/12-beautiful-landing-page-templates-design/>. Acessado em: 06/10/2019.
- [14] Allan Ramos. O que é MVC? TABLELESS, 2015. Disponível em: <https://tableless.com.br/mvc-afinal-e-o-que/>. Acessado em: 06/10/2019.
- [15] Alfred Reinold Baudisch. O que é AJAX e como aplica-la com PHP, parte 1. Linhadecódigo. Disponível em: <http://www.linhadecodigo.com.br/artigo/1144/o-que-e-ajax-e-como-aplica-la-com-php-parte-1.aspx>. Acessado em: 06/10/2019.