

# Aula de Projetos - Clínica Veterinária

## Prof.: Caio Malheiros

### Situação de Aprendizagem: Conectando Patas e Corações

#### O Desafio

Vocês são a equipe de designers e desenvolvedores recém-contratada pela "**Pata Amiga**", uma clínica veterinária fictícia que está prestes a ser inaugurada na cidade de Cajamar. A missão da clínica é cuidar de animais de estimação com excelência e carinho. Para isso, a equipe de vocês recebeu um desafio crucial: **criar a landing page oficial da clínica**.

O objetivo é que esta página não seja apenas um cartão de visitas digital, mas sim uma ferramenta que transmita a missão da "Pata Amiga" e atraia novos clientes.

---

#### Etapas do Projeto

O projeto será dividido em três fases principais. Em cada uma delas, vocês precisarão documentar o processo para apresentar à "coordenação" (no caso, a mim) ao final.

#### 1. Planejamento e Design (Fase de Criação)

- Crie sua **equipe (2 grupos de 7 integrantes e 4 de 6 integrantes)**, dêem um nome para sua "**empresa**" e crie a **identidade visual** (logotipo)
- **Pesquisa de Mercado:** A primeira tarefa é entender o mercado. A equipe deve pesquisar sites de outras clínicas veterinárias e, principalmente, buscar inspiração em plataformas de design como o **Dribbble**. Qual estilo de design (cores, tipografia, layout) combina com uma clínica que se preocupa com animais?
- Dribble <https://dribbble.com/>
- **Identidade Visual:** Com base na pesquisa, vocês devem definir a identidade visual da "Pata Amiga". Pensem em uma paleta de cores que transmita confiança e tranquilidade, e escolham uma tipografia que seja fácil de ler e amigável.

- **Wireframe:** Utilizando o **Canva** (ou outra ferramenta de sua escolha), criem um **wireframe** detalhado da landing page. O wireframe deve ser como o esqueleto do site, mostrando a disposição dos seguintes elementos:
  - **Header** com logo e navegação.
  - **Seção "Sobre Nós"** (a história da clínica e sua missão).
  - **Seção "Serviços"** (explicando os serviços oferecidos).
  - **Galeria de Fotos** (com imagens de alta qualidade do local e dos animais).
  - **Seção "Produtos"** (para rações e acessórios).
  - **Depoimentos** de clientes fictícios.
  - Formulário de Contato.
  - **Rodapé** com informações de contato e redes sociais.

## 2. Desenvolvimento (Fase de Codificação)

- **Estrutura HTML:** Traduzam o wireframe em código HTML. A ênfase é na **semântica**, usando as tags corretas para cada seção (**<header>**, **<main>**, **<section>**, **<footer>**).
- **Estilização com CSS:** Dêem vida ao projeto! Apliquem o CSS para estilizar a página, usando a paleta de cores e a tipografia que vocês definiram. Lembrem-se de tornar o site **responsivo**, ou seja, ele deve se adaptar perfeitamente a telas de computadores e celulares.
- O projeto será desenvolvido durante as aulas

## 3. Apresentação e Entrega (Fase Final)

- Nosso projeto será agora interdisciplinar, conectando-se diretamente com a disciplina de Linguagem de Marcação. Essa abordagem nos permitirá integrar conhecimentos e criar um produto mais completo e robusto.
- Adotaremos a metodologia Scrum para gerenciar o desenvolvimento, garantindo um processo mais ágil e colaborativo. Uma parte fundamental dessa metodologia serão as reuniões de review, onde faremos mini apresentações do andamento do projeto. Elas acontecerão toda quinta-feira, oferecendo a oportunidade de avaliarmos juntos o progresso e ajustarmos o que for necessário.
- **A data final para a entrega do projeto foi definida para o dia 02 de outubro.**
- **Apresentação do Projeto:** Ao final, cada equipe irá apresentar o seu projeto, explicando as escolhas de design e a estrutura de código. O objetivo é demonstrar como o projeto da "Pata Amiga" foi pensado para atender aos requisitos.
- Durante a reunião de **review**, cada integrante deverá apresentar sobre quais tarefas ele desenvolveu, quais foram as dificuldades, e quais irá desenvolver na próxima **sprint**.