

ATIVIDADE FINAL DO 4° BIMESTRE

A Canes Solution nos últimos anos vem passando por uma grande transformação tecnológica em diversos setores, reformulando a experiência dos colaboradores, fornecedores e clientes. No último semestre o foco da empresa foi aprimorar seus serviços frontend.

Devido à grande demanda a Canes Solution, optou em terceirizar alguns projetos contratando profissionais do ramo. Para sua contratação a empresa solicitou seu portifólio, utilizando as tecnologias HTML, CSS e Javascript.



Etapa 00 – Atividade Individual

O projeto deverá ser desenvolvido por 01 integrante, onde simularemos o ambiente de desenvolvimento de uma Startup (empresa jovem e inovadora) para a elaboração do Challenge do 4º Bimestre.



Etapa 01 – Desenvolvimento do Sistema

Tendo como bases os saberes, habilidades e competências trabalhadas na **Formação Técnica Profissional**, sua startup deverá criar uma Plataforma Web.

Sendo assim, você deverá desenvolver o seu projeto utilizando as seguintes tecnologias, seguem alguns exemplos:

- HTML;
- CSS;
- Java Script*;
- Framework (Bootstrap, node.JS, React, etc.).

OBS:

Qualquer projeto entregue utilizando **Wix**, **Wordpress**, ou ferramenta equivalente será avaliado como **ND**. O foco da atividade é avaliar seu desenvolvimento codificando e resolvendo problemas sobre desenvolvimento web.

Etapa 1.1 - Estrutura

Seu site deverá estar estruturado seguindo as recomendações de desenvolvimento de projetos, ou seja, cada tipo de arquivo deverá conter um diretório específico

- Uma pasta para os arquivos html (14 páginas no Total);
- Uma pasta para os arquivos Css;
- Uma pasta para os arquivos Javascript;
- Uma pasta para os arquivos de Imagens;
- Uma pasta para os arquivos de áudio,
- Etc.

Etapa 1.2 – Páginas sobre as áreas do conhecimento – 4 páginas

No seu projeto você deverá criar 1 página para cada área do conhecimento, cada uma mostrará seus melhores trabalhos no decorrer dos 3º anos do Ensino Médio.

- Ciências Humanas
- Ciências da Natureza
- Matemática



Linguagens

Etapa 1.3 - Páginas sobre tendências tecnológicas - 4 páginas

- O projeto deverá conter uma página trazendo informações sobre Cibersegurança;
- Blockchain
- Automação e robótica;
- Edge computing;

Etapa 1.4 - Páginas de portifólio - 5 páginas

Cada aluno deverá criar um portfólio pessoal utilizando HTML, CSS e JavaScript. O portfólio deve ser visualmente atraente, responsivo e incluir seções que destaquem suas principais competências e projetos desenvolvidos durante o curso, segue a estrutura desejada para Portfólio seu Seu portfólio incluir, mínimo, seguintes seções: deve no as

Introdução:

Uma breve apresentação pessoal, incluindo seu nome, uma foto e uma descrição sobre você e suas áreas de interesse.

Habilidades:

Uma lista de suas habilidades técnicas (ex.: HTML, CSS, JavaScript, frameworks etc.) e soft skills (ex.: trabalho em equipe, comunicação).

Projetos:

Uma galeria ou lista de projetos de T.I. que você desenvolveu durante o curso, com:

Descrição:

Links para o repositório no GitHub.

Imagens ou capturas de tela dos projetos.

Contato:

Um formulário de contato que armazena as informações em um banco de dados para gerenciar mensagens dos visitantes

Etapa 1.5 - Responsividade



As páginas deverão ter layouts responsivos, ou seja, independentemente do tamanho de tela seu conteúdo deverá se adequar as configurações estabelecidas pelo dispositivo, para isso utilize, por exemplo: flex box, box model, displays,float, ou outros recursos equivalentes.



Etapa 02 - Entrega

Seu trabalho deverá ser entregue via teams, seguindo as orientações desse documento e as explicações realizadas pelo professor em sala de aula.

Você deverá entregar:

Os links do seu GitHub e pastas compactada do projeto.



Etapa 03 - Apresentação

Você deverá apresentar seu projeto, no formato e data estabelecida pelo professor.

<u>Vale destacar que o desenvolvimento em sala de aula será decisivo para o fechamento da menção desse bimestre.</u>