

UNIVERSIDADE VIRTUAL DO ESTADO DE SÃO PAULO

Carlos Eduardo Sousa Rodrigues
Cintia Izumi Shinoda
Evelin Priscila Une Santos
Fernando Miguel Escribano Martinez
Rogerio Gonçalves da Silva
Thiago Ferreira
Vitor Paes de Barros
Willy Paulino de Oliveira Gomes

**Desenvolvimento de Website de Captação de Doadores para a
Sustentabilidade da Instituição Beneficente Sítio Agar: Uma Abordagem
Online para Angariação de Recursos**

Vídeo de apresentação do Projeto Integrador

<https://www.youtube.com/watch?v=6ubY--2Hwj4>

São Paulo - SP
2024

UNIVERSIDADE VIRTUAL DO ESTADO DE SÃO PAULO

Desenvolvimento de Website de Captação de Doadores para a Sustentabilidade da Instituição Beneficente Sítio Agar: Uma Abordagem *Online* para Angariação de Recursos

Relatório Técnico-Científico apresentado na disciplina de Projeto Integrador em Computação para os cursos de Bacharelado em Ciência de Dados, Bacharelado em Tecnologia da Informação e Engenharia de Computação da Universidade Virtual do Estado de São Paulo (UNIVESP).

São Paulo - SP
2024

RODRIGUES, Carlos Eduardo Sousa; SHINODA, Cintia Izumi; SANTOS, Evelin Priscila Une; MARTINEZ, Fernando Miguel Escribano; SILVA, Rogerio Gonçalves da; FERREIRA, Thiago; BARROS, Vitor Paes de; GOMES, Willy Paulino de Oliveira. **Desenvolvimento de Website de Captação de Doadores para a Sustentabilidade da Instituição Beneficente Sítio Agar: Uma Abordagem *Online* para Angariação de Recursos**. Relatório Técnico-Científico. Bacharelado em Ciência de Dados, Bacharelado em Tecnologia da Informação e Engenharia de Computação – **Universidade Virtual do Estado de São Paulo**. Tutor: Wesley Alves Messias. Polos Parque Bristol, Parelheiros e Vila Rubi, 2024.

RESUMO

O uso das ferramentas no ambiente Web propiciam uma infinidade de usos. Em particular, o grupo se engajou com a causa do Sítio Agar, entidade sem fins lucrativos, na captação de novos doadores por intermédio de uma campanha pela Internet. A agência de propaganda parceira da entidade havia idealizado a campanha no passado, porém não houve prosseguimento por falta de capital humano para desenvolver a página Web. O grupo então enxergou uma oportunidade que estava alinhada com os objetivos do Projeto Integrador. Este tipo de página, desenvolvida no projeto, recebe o nome de *Landing Page*. Para nortear o nosso trabalho utilizamos o *Design Thinking* em todo o processo de desenvolvimento, levando à criação de uma solução tecnológica eficaz. Através de pesquisas, foram escolhidos as linguagens de programação Python e JavaScript, os frameworks web Django (Back-End) e React (Front-End), o banco de dados SQLite, o sistema de controle de versões de código Git e a plataforma para compartilhamento e colaboração de código GitHub. Uma vez desenvolvida a *landing page*, a entidade realizará diversas ações de divulgação pela Internet, seja utilizando as redes sociais ou campanhas com empresas parceiras, facilitando o engajamento do público potencial interessado em contribuir financeiramente com a entidade.

PALAVRAS-CHAVE: *Landing Page*; Desenvolvimento Web; Python; JavaScript; Banco de Dados Relacional.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Human-Centered Design.....	15
Figura 2 - Layout da landing page.....	19
Figura 3 - Modelo Entidade-Relacionamento	20
Figura 4 - Repositório do projeto no GitHub	21
Figura 5 - Front-End em execução	22
Figura 6 - Página do administrador	23
Figura 7 - Lista de doadores cadastrados.....	24
Figura 8 - Lista de doadores cadastrados em formato JSON	25
Figura 9 - Adição de um doador.....	25
Figura 10 - Lista de doadores atualizada	26

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 DESENVOLVIMENTO.....	8
2.1 OBJETIVOS	8
2.1.1 OBJETIVO GERAL.....	8
2.1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	8
2.2 JUSTIFICATIVA E DELIMITAÇÃO DO PROBLEMA	8
2.2.1 A INSTITUIÇÃO SÍTIO AGAR	9
2.3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	9
2.3.1 ARTE DA CONVERSÃO: O PODER DAS LANDING PAGES	9
2.3.2 E QUANDO OCORRE A CONVERSÃO?	10
2.3.3 QUANDO USAR UMA LANDING PAGE?	10
2.3.4 O QUE UMA LANDING PAGE PRECISA TER?	10
2.4 APLICAÇÃO DAS DISCIPLINAS ESTUDADAS NO PROJETO INTEGRADOR ..	11
2.4.1 DISCIPLINA: BANCO DE DADOS.....	11
2.4.2 DISCIPLINA: DESENVOLVIMENTO WEB	12
2.4.3 DISCIPLINA: ESTRUTURAS DE DADOS	13
2.4.4 DISCIPLINA: PROJETOS E MÉTODOS PARA A PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO	14
2.4.5 DISCIPLINA: PROJETO INTEGRADOR EM COMPUTAÇÃO I	14
2.5 METODOLOGIA.....	14
2.5.1 EMPATIA E DEFINIÇÃO DO PÚBLICO-ALVO	15
2.5.2 DEFINIÇÃO.....	15
2.5.3 PROTOTIPAÇÃO	16
2.5.4 IMPLEMENTAÇÃO	16
3 RESULTADOS: SOLUÇÃO FINAL	18
3.1 FERRAMENTAS UTILIZADAS	18
3.2 ESTRUTURA DA SOLUÇÃO FINAL	19
3.2.1 BANCO DE DADOS	20
3.2.2 CONTROLE DE VERSÕES.....	20
3.2.3 FRONT-END	21

3.2.4 BACK-END	22
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	27
REFERÊNCIAS	28

1 INTRODUÇÃO

Este Projeto Integrador (PI) teve como objetivo desenvolver um website (*landing page*) para prospecção de novos doadores recorrentes em favor à instituição beneficente Sítio Agar, para que contribuam com recursos destinados à manutenção da referida instituição.

A *landing page* desenvolvida pelo grupo, dedicada à arrecadação de fundos permite concentrar toda a mensagem em torno da causa específica. Isso garante que os visitantes compreendam claramente o propósito da arrecadação, o impacto que ela terá e como podem contribuir.

A motivação para a escolha deste tema surgiu com a tomada de ciência de um projeto anteriormente paralisado por ausência de capital humano para a sua devida concretização, e com isso em mente, consideramos que a execução pelo grupo deste projeto estaria alinhada com o objetivo do tema norteador do Projeto Integrador.

O objeto principal do projeto é o desenvolvimento da *landing page*, com a utilização das linguagens de programação Python e JavaScript, os frameworks web Django (*Back-End*) e React (*Front-End*), o banco de dados SQLite, o sistema de controle de versões de código Git e a plataforma para compartilhamento e colaboração de código GitHub.

Com este desafio em mente, estruturamos este relatório a fim de documentar todos os processos, pensamentos e tomadas de decisão de forma simples, para que o mesmo possa ser usado como uma documentação e entregável do projeto.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 OBJETIVOS

2.1.1 OBJETIVO GERAL

O objetivo deste presente projeto foi desenvolver uma *landing page* de campanha para prospecção e cadastro de novos doadores, a fim de levantar recursos para custear a manutenção da instituição beneficente Sítio Agar (Cajamar – SP).

2.1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Os objetivos específicos foram:

- Identificar possíveis soluções para a angariação de recursos de forma *online*;
- Definir características e plano de ação para o desenvolvimento da *landing page*;
- Verificar a eficácia da campanha de prospecção de doadores.

2.2 JUSTIFICATIVA E DELIMITAÇÃO DO PROBLEMA

Centralização da Comunicação e Causa: A captação de recursos para uma Organização da Sociedade Civil (OSC) que preza pelo acolhimento de crianças até idosos, necessita sempre do angariamento de fundos e recursos para continuidade das suas atividades em prol da sociedade na qual estão inseridos. Neste contexto, tal captação de recursos é de suma importância, não só para a OSC, mas para todos que são acolhidos por eles.

Facilidade de Compartilhamento: Com uma *landing page* dedicada, é mais fácil compartilhar a causa com outras pessoas por meio de redes sociais, e-mails ou outras plataformas *online*. Isso amplia o alcance da campanha de arrecadação e permite que mais pessoas se envolvam e contribuam.

Facilidade de Rastreamento e Análise: Uma *landing page* dedicada oferece a capacidade de rastrear facilmente o desempenho da campanha de arrecadação, incluindo o número de

visitantes, taxas de conversão e doações geradas. Essas análises são essenciais para avaliar a eficácia da campanha e fazer ajustes conforme necessário para maximizar os resultados.

Transparência e Credibilidade: Uma página de destino bem elaborada pode fornecer informações detalhadas sobre como os fundos serão utilizados, garantindo transparência e construindo confiança entre os doadores em potencial. Essa transparência é crucial para inspirar confiança e incentivar doações.

2.2.1 A INSTITUIÇÃO SÍTIO AGAR

A Associação Sítio Agar, uma Organização da Sociedade Civil (OSC) sem fins lucrativos, dedica-se ao acolhimento humano de indivíduos em vulnerabilidade.

Fundada por Antonius van Noje em 1988, inicialmente focada em crianças com HIV, evoluiu para abrigar crianças e adolescentes locais, independentemente de sua situação de saúde, promovendo a reconstrução pessoal e coletiva através do diálogo e empatia.

A Associação Sítio Agar financia suas atividades principalmente através de contribuições mensais de associados e empresas, além de parcerias com o poder público. Eles também realizam bazares beneficentes para levantar fundos necessários para custear os cuidados dos acolhidos e a manutenção das unidades.

A entidade conta com diversas empresas parceiras, em particular a agência de publicidade, TotalTargets. A TotalTargets é uma agência especializada na gestão de programas de relacionamento e campanhas de incentivo e tem trabalho social com o Sítio Agar há mais de 25 anos.

2.3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.3.1 ARTE DA CONVERSÃO: O PODER DAS *LANDING PAGES*

Vamos agora introduzir este conceito principalmente utilizado como uma ferramenta essencial no *Marketing Digital*: As *landing pages*.

Elas não deixam de ser páginas na Internet, mas com o objetivo principal de coletar informações dos visitantes para qualificar um *lead* (potencial cliente ou prospecto que demonstrou interesse em um produto ou serviço oferecido por uma empresa).

Diferentemente de um site, uma *landing page* é específica e voltada para um único objetivo: a conversão.

2.3.2 E QUANDO OCORRE A CONVERSÃO?

A conversão acontece quando o visitante da página preenche o formulário e deixa seus dados em troca de algo, como um e-book ou um cupom de desconto. Essa estratégia permite que a empresa ou entidade obtenha os dados necessários (e preciosos!) para iniciar um contato e/ou entenda (apenas se for o caso) o interesse do *lead*.

Um tipo de site, semelhante às *landing pages*, são os *hotsites*. Estes são temporários e muito usados para eventos.

2.3.3 QUANDO USAR UMA *LANDING PAGE*?

Landing pages são fundamentais em situações como anúncios pagos.

Quando você faz um anúncio, você escolhe para onde a pessoa será direcionada após o clique. Optando por *landing page*, você provavelmente terá uma maior conversão. Além disso, pode ser interessante criar uma *landing page* para cada serviço ou produto que uma empresa ou entidade (como serão as campanhas que serão realizadas pelo Sítio Agar).

Essa estratégia permite focar especificamente no interesse do *lead*.

2.3.4 O QUE UMA *LANDING PAGE* PRECISA TER?

Uma *landing page* eficaz deve conter um título persuasivo, um texto claro, objetivos que descrevam bem a oferta, uma ou mais imagens relacionadas à proposta de valor, um formulário para obtenção de dados e uma chamada para ação *Call-to-Action* (CTA) clara.

2.4 APLICAÇÃO DAS DISCIPLINAS ESTUDADAS NO PROJETO INTEGRADOR

2.4.1 DISCIPLINA: BANCO DE DADOS

Para este projeto, utilizamos o SQLite, um banco de dados bem estruturado, rápido, seguro, flexível e relacional.

Utilizamos o banco de dados relacional para a nossa *landing page*, por alguns motivos importantes:

Uma *landing page* é uma página web para coleta de dados. Sendo assim, o armazenamento desses dados é feito através do uso de um banco de dados que tenha segurança e robustez para consultas posteriores e análises futuras, assim sendo possível traçar métricas e estratégias para as campanhas futuras.

Com o uso do banco de dados ainda é possível segmentar os perfis com base em critérios específicos, como interesses, localização geográfica, faixa etária ou comportamento. Essa segmentação permite personalizar as comunicações futuras com nossos doadores.

As informações coletadas na *landing page* poderão ser integradas a outras ferramentas de *Marketing*, como sistemas de automação de Marketing ou *Customer Relationship Management* (CRM). Isso facilita o acompanhamento das doações (*leads*) ao longo do tempo.

Em resumo o banco de dados é essencial para armazenar e gerenciar as informações coletadas por meio da nossa *landing page*, permitindo que a OSC converta as visitas em doações e auxilie no desenvolvimento das estratégias.

Sobre SQL (Structured Query Language), linguagem utilizada para manipulação dos dados no SQLite), FRANÇA, GOYA e PUGA (2019, p. 171 e p. 3) descrevem as vantagens sobre o seu uso:

Em decorrência da padronização a SQL apresenta algumas características que merecem destaque:

- As instruções padronizadas seguem a mesma nomenclatura e formato para os diferentes tipos de SGBD, respeitando as particularidades de cada um.
- A migração de um SGBD para outro não requer grandes mudanças.
- Quando ocorre a migração de um SGBD, a adaptação dos profissionais é facilitada com redução de tempo e de custos para treinamentos, pois as instruções possuem nomes e funcionalidades iguais
- Portabilidade entre as plataformas.

FERREIRA (2018, p 3), conclui:

As Bases de dados SQL são estruturadas em linguagem de consulta (SQL) para definição e manipulação de dados. Por um lado, isso é extremamente poderoso: o SQL é uma das opções mais versáteis e mais utilizadas, sendo uma escolha segura e especialmente ótima para consultas complexas.

Em resumo a escolha do SQL para utilização neste projeto, foi feita pela segurança dos dados e controle de acesso, por se tratar de tabelas com estruturas bem definidas (rígidas) e ter possibilidade de fazer consultas complexas com escalabilidade e suporte da comunidade.

2.4.2 DISCIPLINA: DESENVOLVIMENTO WEB

Desenvolvimento Web é um ramo da informática que estuda o desenvolvimento de soluções na web, incluindo design, usabilidade, funcionabilidade e segurança.

Foram utilizados HTML, CSS, JavaScript que são tecnologias básicas para criação de uma *landing page* (MILETTO & BERTAGNOLLI, 2014).

O HTML (HyperText Markup Language), é usado para o desenvolvimento estrutural da aplicação web.

Utilizamos também CSS (Cascading Style Sheets), usada para definir a apresentação de documentos escritos em HTML. Na criação de uma *landing page*, o CSS desempenha um papel crucial ao determinar a aparência da página.

Outra linguagem que usamos é o JavaScript, que é usado para criar elementos interativos de uma *landing page*, como formulários de contato e animações.

Algumas maneiras que o JavaScript pode ser usado:

- **Formulários de Contato:** Pode ser usado para validar os dados inseridos em um formulário de contato antes de serem enviados ao servidor. Isso inclui verificar se todos os campos obrigatórios foram preenchidos, se o endereço de e-mail está em um formato válido e se as entradas numéricas estão dentro de um intervalo aceitável.
- **Animações:** Pode ser usado para criar animações complexas e controlar o comportamento dos elementos da página. Por exemplo, você pode fazer um banner deslizar para dentro da tela quando um usuário chega à página, ou fazer ícones aumentarem de tamanho quando o mouse passa sobre eles.
- **Interatividade:** Permite adicionar interatividade, como guias que mudam de conteúdo sem recarregar a página, menus *drop-down* e modais que aparecem quando um usuário clica em um botão.
- **Eventos:** Pode ser usado para lidar com eventos do usuário, como cliques, rolagens e teclas pressionadas, para executar funções específicas, como abrir um menu ou alterar o layout da página.

2.4.3 DISCIPLINA: ESTRUTURAS DE DADOS

Estrutura de dados, se refere à organização e armazenamento de informações de forma eficiente.

Para se conseguir uma informação útil e contextualizada, é importante saber como esses dados são armazenados, organizados e manipulados.

Existem diversos tipos de estruturas de dados, como listas simples encadeadas, encadeadas duplas, matrizes, pilhas, filas. Cada tipo tem sua peculiaridade e utilidade conforme o problema de armazenamento que se queira resolver.

Porém, mesmo após o armazenamento, os dados precisam ser manipulados, pesquisados e ordenados.

2.4.4 DISCIPLINA: PROJETOS E MÉTODOS PARA A PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO

Os conhecimentos adquiridos na disciplina "Projetos e Métodos para a Produção do Conhecimento" foram essenciais para o desenvolvimento deste projeto no que tange à organização, desenvolvimento, execução das pesquisas e escrita da documentação. (CERVO et al., 2006).

2.4.5 DISCIPLINA: PROJETO INTEGRADOR EM COMPUTAÇÃO I

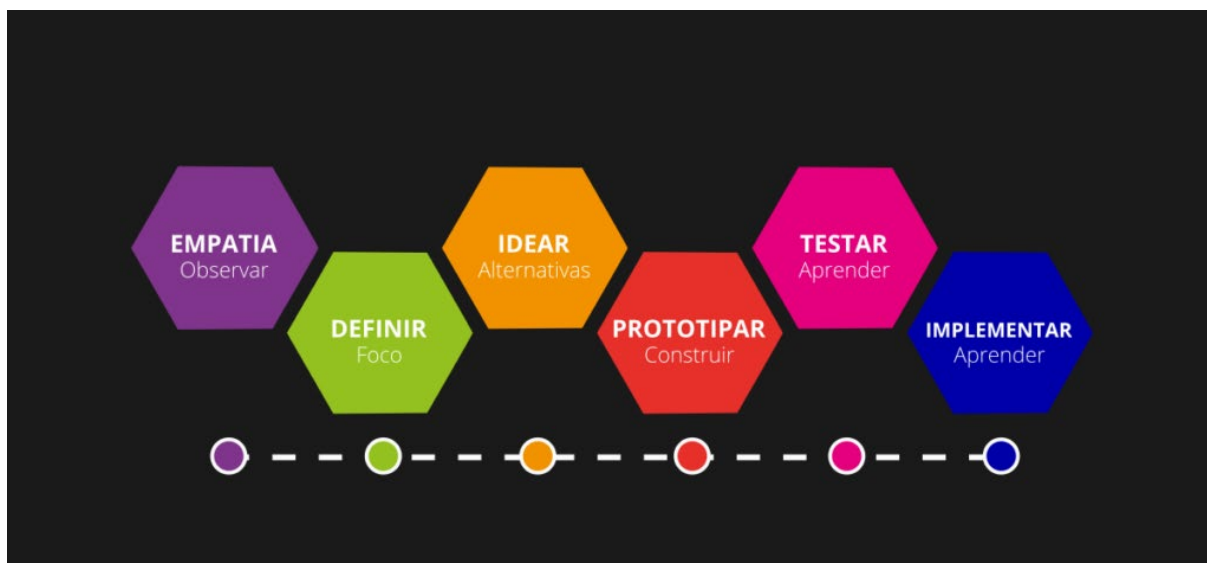
A disciplina "Projeto Integrador em Computação I" apresentou conhecimentos e indicou bibliografia sobre Django, framework web utilizado na construção do *back-end* da *landing page*. (MELÉ, 2020)

2.5 METODOLOGIA

O desenvolvimento do Projeto pauta-se no *Human-Centered Design*, na Metodologia da Aprendizagem baseada em Problemas e em projetos associados ao processo do *Design Thinking*.

Os princípios do *Human-Centered Design* são observados na figura 1.

Figura 1 - Human-Centered Design



2.5.1 EMPATIA E DEFINIÇÃO DO PÚBLICO-ALVO

Durante a fase de empatia, mergulhamos profundamente no universo das instituições sem fins lucrativos, buscando entender, não apenas suas necessidades superficiais, mas também suas motivações, desafios e valores fundamentais. Isso nos permitiu ter uma visão mais holística das demandas da comunidade e identificar oportunidades significativas de contribuição.

2.5.2 DEFINIÇÃO

Em grupo, decidimos eleger o Sítio Agar como a instituição beneficente para a qual direcionaríamos nossos esforços. Essa escolha foi motivada pela identificação com a missão da instituição de cuidar de crianças e pela oportunidade de contribuir de forma significativa para suas necessidades atuais.

Um dos membros do grupo teve acesso à coordenação do Sítio Agar e, portanto, as conversas se desenvolveram de maneira mais rápida.

Para identificar, compreender e analisar quais demandas existiam e que poderiam ser mitigadas com o desenvolvimento deste trabalho acadêmico, foi realizada uma entrevista com uma integrante da coordenação da entidade (Altaisa Soza). Ela nos explicou que no passado

contavam com uma pessoa especializada em tecnologia, mas que por questões de custos, neste momento não há ninguém especializado e, portanto, possuem várias demandas, entre elas e de manutenção da página Web e um projeto para o “bolão da Copa”.

Posteriormente, em conversa com um dos conselheiros do Sítio Agar e sócio da Agência parceira TotalTargets, Roberto Martinez, identificamos o projeto "Campanha dos 300" que tem como objetivo encontrar novos doadores para a entidade e que estava paralisada por falta de pessoal especializado. Em contato novamente com a coordenação, a entidade lembrou da campanha e a continuidade do projeto foi aprovada, agora com o nosso apoio.

2.5.3 PROTOTIPAÇÃO

Com a ideia definida, partimos para a fase de prototipação, onde começamos a dar vida à *landing page*. Desenvolvemos um protótipo inicial, focando em uma abordagem simples e intuitiva que pudesse cativar os doadores em potencial e gerar engajamento nas redes sociais.

2.5.4 IMPLEMENTAÇÃO

Após a validação da solução, planejamos implementar a *landing page* e outras soluções identificadas ao longo do processo. Além disso, estamos planejando implementar uma gestão de anúncios para captar mais doadores e aumentar o alcance da nossa iniciativa.

Para o futuro, temos planos de expandir ainda mais esse projeto, incluindo o desenvolvimento de um banco de dados para gerenciar informações relevantes e a integração de APIs para aprimorar a funcionalidade e a conectividade da nossa solução. Nosso objetivo é garantir que essas implementações sejam não apenas eficazes a curto prazo, mas também sustentáveis e escaláveis a longo prazo.

A *landing page* foi desenvolvida utilizando as ferramentas relacionadas a seguir:

- Linguagens de Programação: Python e JavaScript;
- Frameworks Web: Django e React;
- IDE (*Integrated Development Environment*): Visual Studio Code (VS Code);
- Banco de Dados: SQLite;

- Controle de Versões: GIT e GitHub.

O website desenvolvido apresenta as funcionalidades:

- Cadastro de doadores;
- Consulta dos dados fornecidos pelos doadores.

3 RESULTADOS: SOLUÇÃO FINAL

Nesta seção vamos apresentar as ferramentas utilizadas, os procedimentos para o desenvolvimento, análise e implementação da solução final.



3.1 FERRAMENTAS UTILIZADAS

Para o desenvolvimento da solução foram utilizadas as seguintes ferramentas:

- Django
- Git
- Github
- React
- Visual Studio Code

3.2 ESTRUTURA DA SOLUÇÃO FINAL

Figura 2 - Layout da landing page



os 300

Faça parte da **legião dos amigos** do Sítio Agar.

VENHA SER UM DOS 300 DO SÍTIO AGAR!
Estamos completando 30 anos de história! Superando todas as adversidades, chegamos até aqui e agora precisamos da sua ajuda para continuar.

Torne-se um dos nossos 300 sócios colaboradores! Cadastre-se agora e seja mais um pilar de força da nossa comunidade.

Nome:

E-mail:


Estado:

DDD + WhatsApp:


Forma de pagamento:

CADASTRAR


UM ATO DE SOLIDARIEDADE QUE RETORNA PARA VOCÊ
Como forma de agradecimento por se juntar à nossa corrente do bem, ao fazer sua inscrição você ganhará alguns brindes especiais:



1. Acesso a um grupo exclusivo no WhatsApp




2. 10 cards para postar nas redes sociais



3. 1 pin da campanha




Além disso, após seis meses de contribuição:
Você e mais **quatro** pessoas poderão fazer uma visita ao Sítio!
Todos serão contemplados com kits **personalizados**, incluindo camiseta, adesivo e certificado.




Depois de 12 meses:
Você ganhará um ingresso do nosso jantar anual com 50% de desconto. Seu nome também ficará exposto em uma **placa especial de sócios** na recepção e no nosso site.

30 ANOS DE HISTÓRIA, ACOlhIMENTO E AMOR




Somos uma Organização da Sociedade Civil (OSC) sem fins lucrativos. Abrimos nossas portas em 1993, em virtude da iniciativa de um religioso monfortino. Éramos uma Casa de Apoio que atendia crianças portadoras do vírus HIV ou doentes de aids. Atualmente, acolhemos em regime de moradia crianças e adolescentes, além de adultos com deficiências, idosos e pessoas em situação de vulnerabilidade. No site, você encontra todos os nossos projetos.





FALE CONOSCO
UNIDADE CAJAMAR (MATRIZ)
Telefone: (11) 99791-6001
E-mail: atendimento@sitioagar.com.br
Site: www.sitioagar.org.br

SIGA AS NOSSAS REDES SOCIAIS:



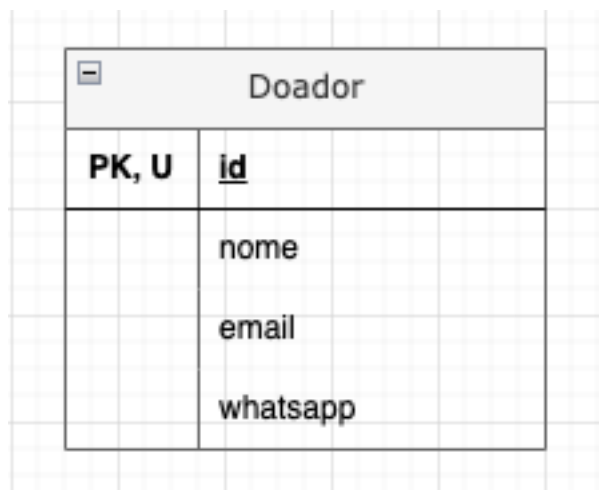
Fonte: Elaborado pelos autores

3.2.1 BANCO DE DADOS

A Figura 3 apresenta o Modelo Entidade Relacionamento (MER) do banco de dados construído.

Nele são demonstrados os dados solicitados aos doadores durante o cadastro no website.

Figura 3 - Modelo Entidade-Relacionamento

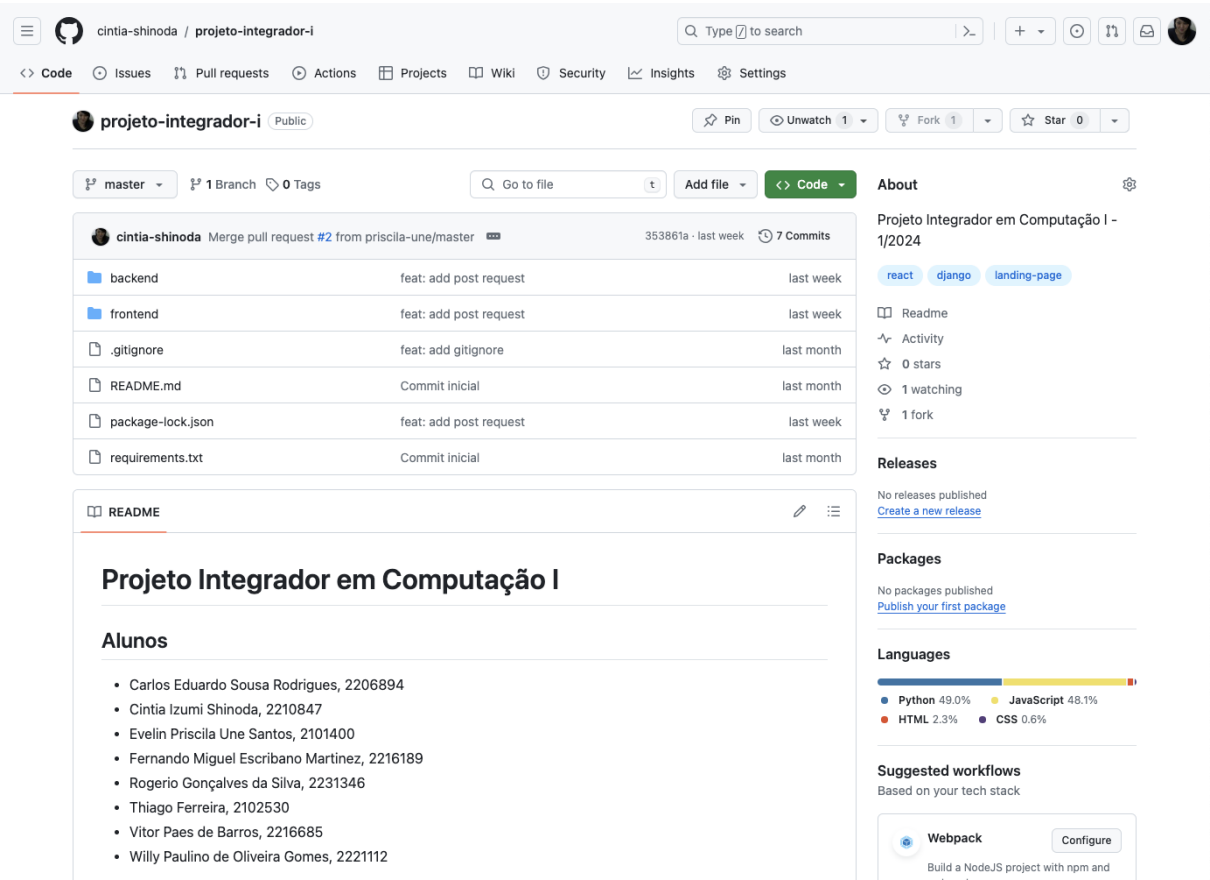


Fonte: Elaborado pelos autores

3.2.2 CONTROLE DE VERSÕES

O Git é uma ferramenta de controle de versões e o GitHub é a plataforma em que hospedamos os códigos feitos pelos desenvolvedores. Na figura 4 encontra-se a página no GitHub onde hospedamos o código do projeto.

Figura 4 - Repositório do projeto no GitHub

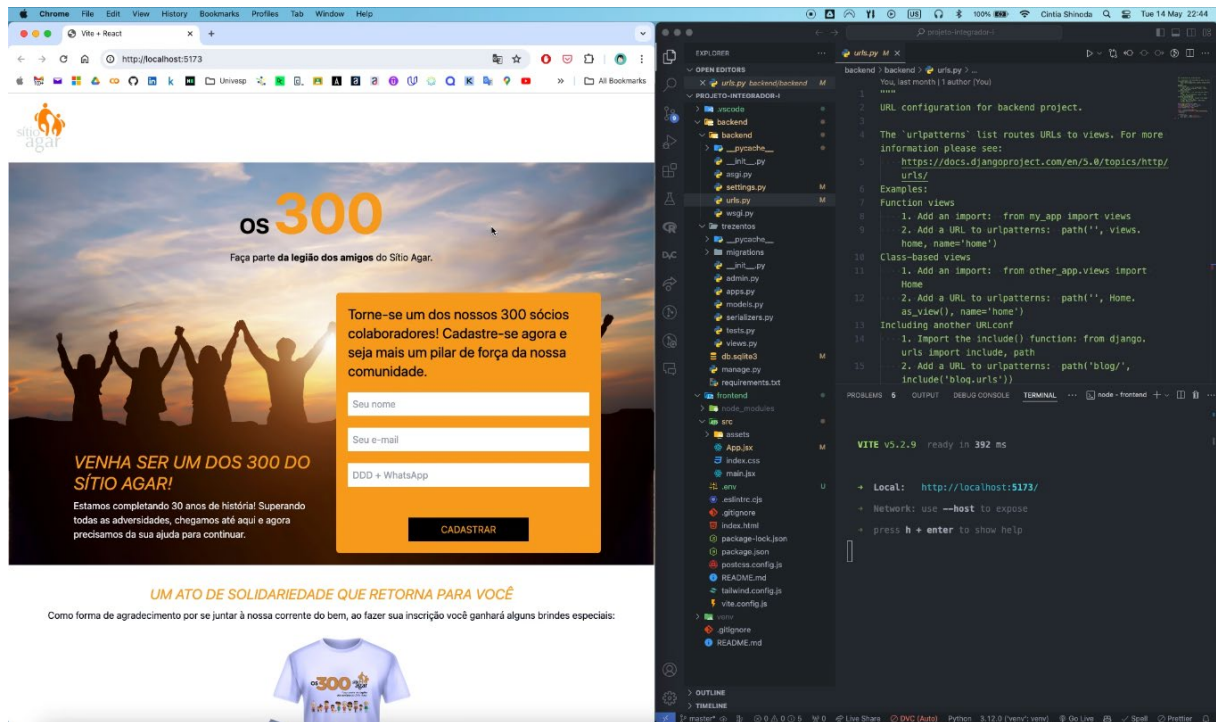


Fonte: Elaborado pelos autores

3.2.3 FRONT-END

Na parte do *front-end*, utilizamos o framework web React, que utiliza o JavaScript para criar interfaces de usuário em páginas web.

Figura 5 - Front-End em execução



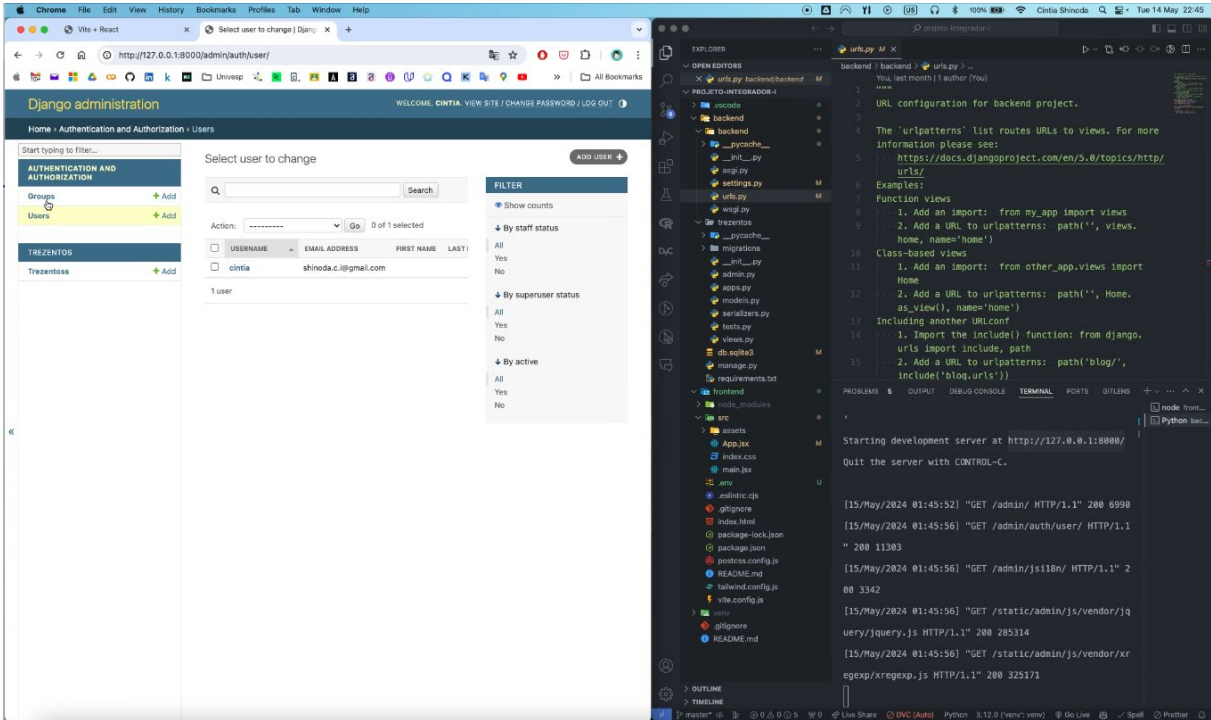
Fonte: Elaborado pelos autores

3.2.4 BACK-END

Na parte do *back-end* utilizamos o framework web Django escrito em Python e utiliza o padrão Model-View-Template (MVT).

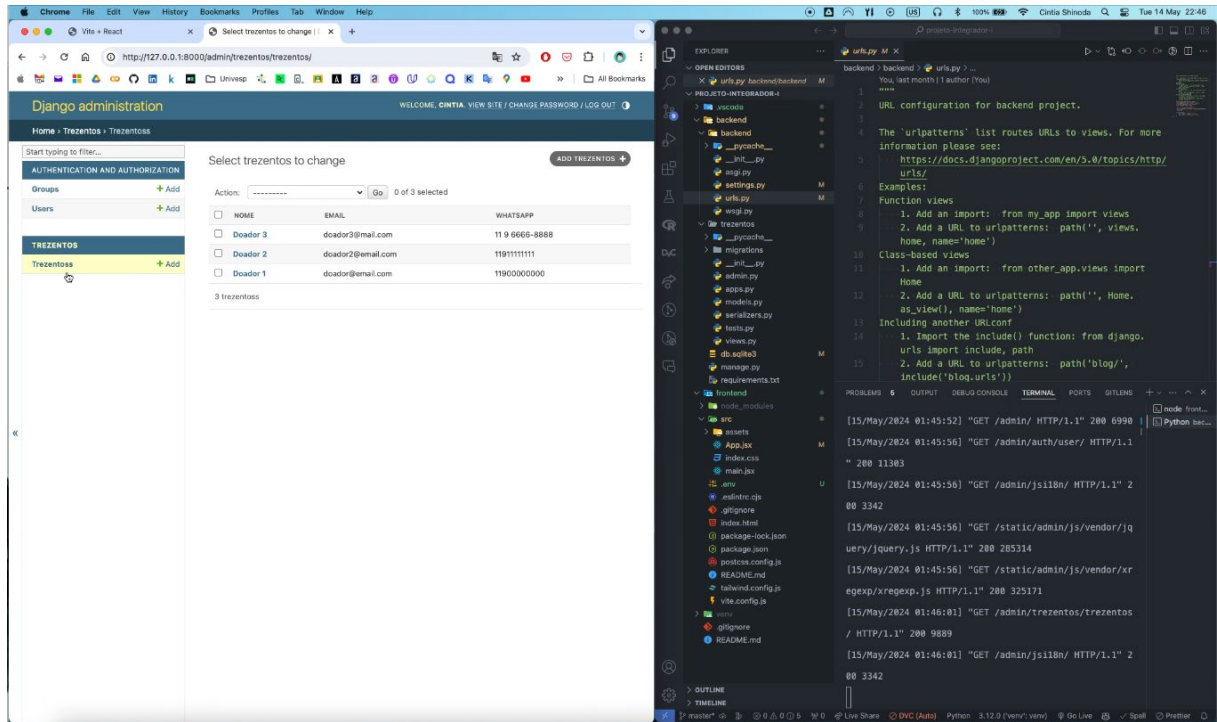
Nas figuras 6 e 7 mostramos a página de administrador gerada pelo Django, onde armazenamos a lista de doadores que foram armazenado no banco de dados.

Figura 6 - Página do administrador



Fonte: Elaborado pelos autores

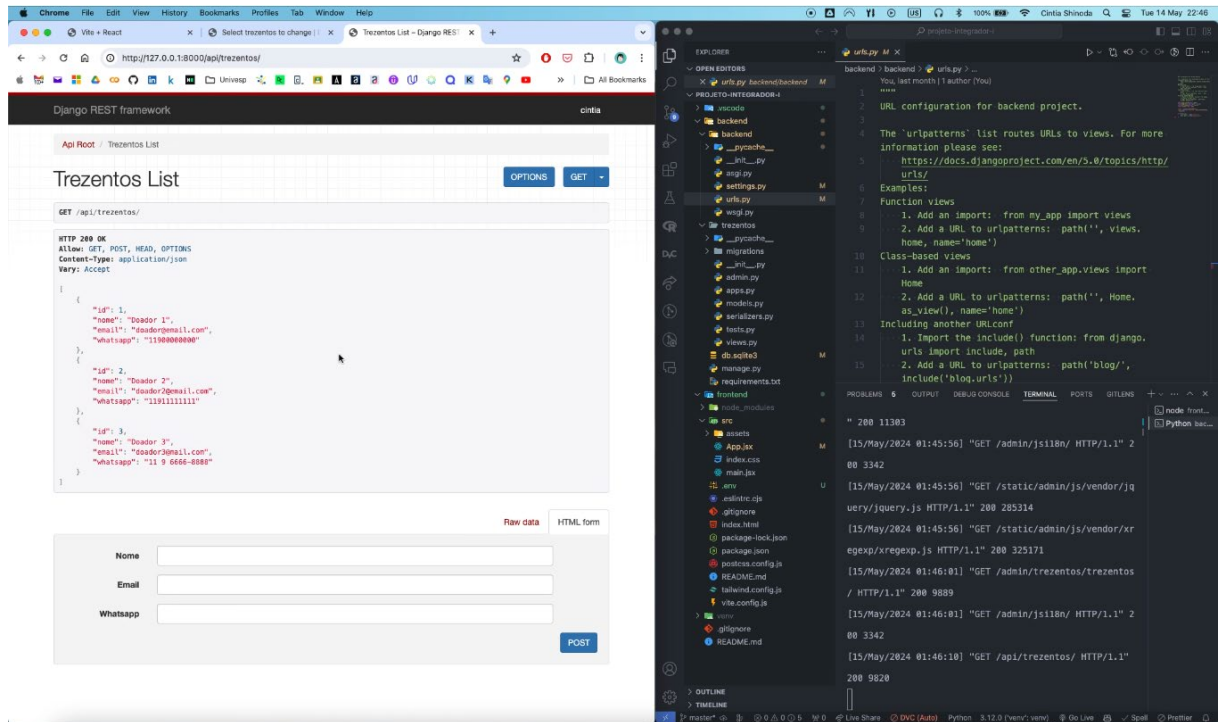
Figura 7 - Lista de doadores cadastrados



Fonte: Elaborado pelos autores

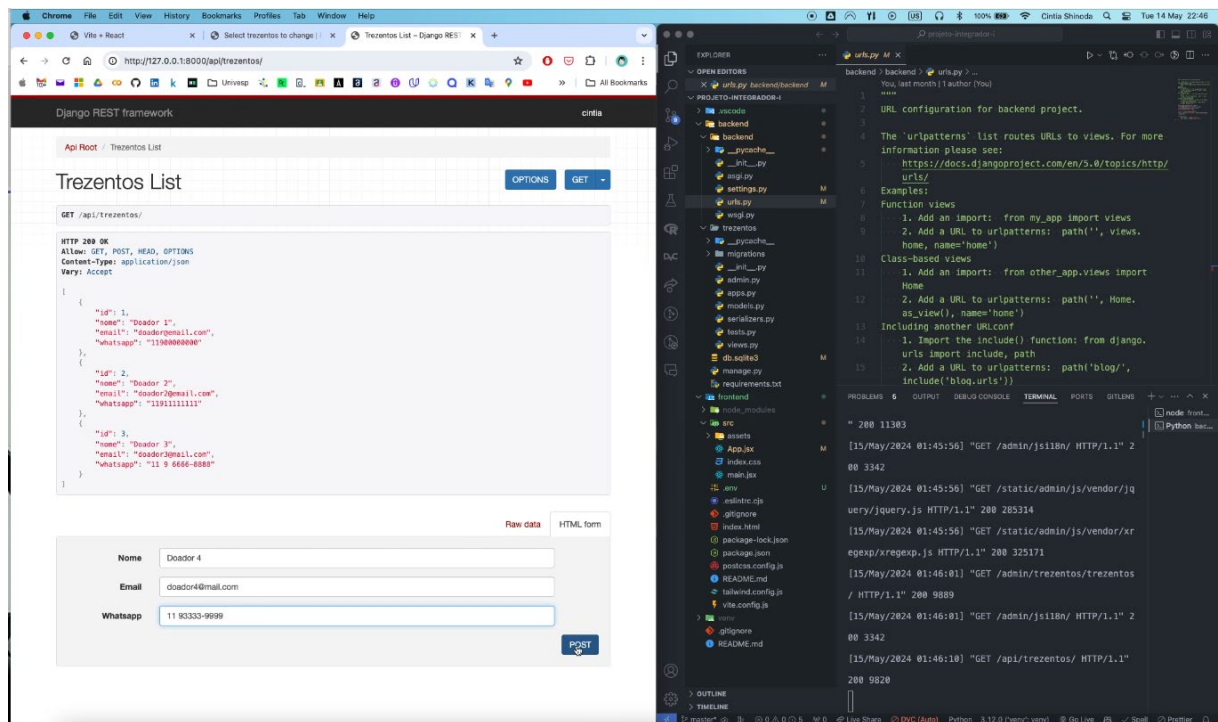
Nas figuras 8, 9 e 10, estão representados as telas da API feita em formato JSON e a funcionalidade de adicionar um doador.

Figura 8 - Lista de doadores cadastrados em formato JSON



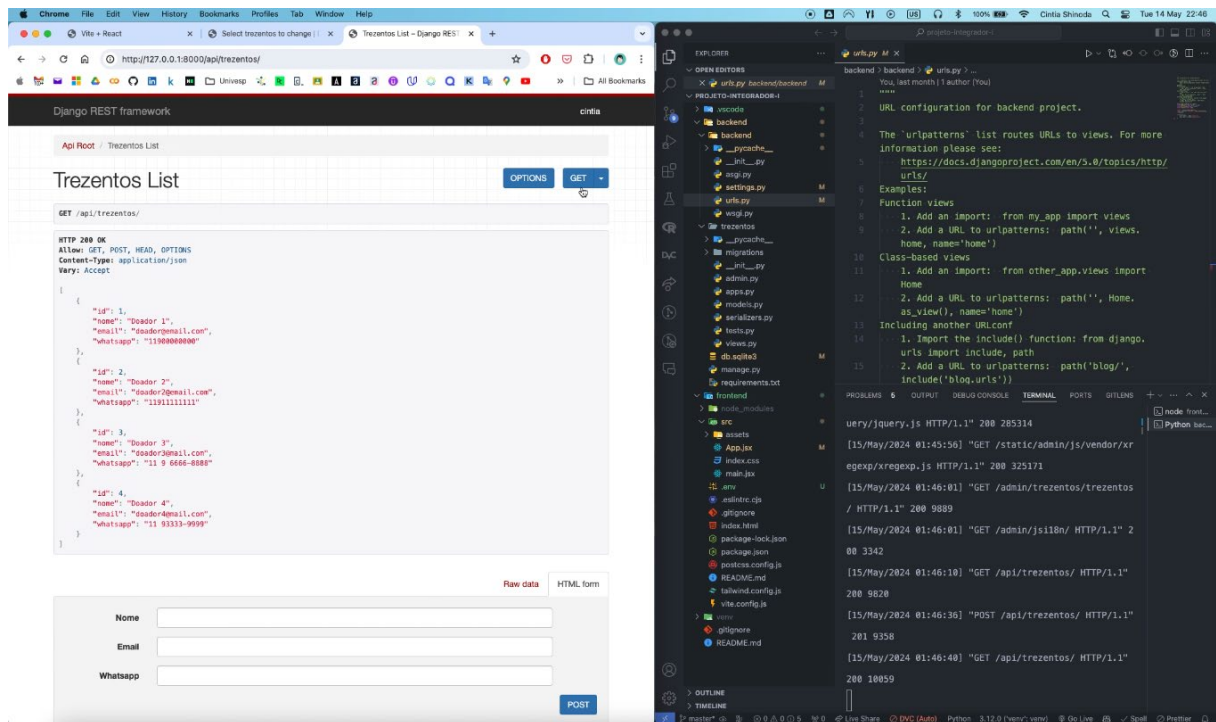
Fonte: Elaborado pelos autores

Figura 9 - Adição de um doador



Fonte: Elaborado pelos autores

Figura 10 - Lista de doadores atualizada



Fonte: Elaborado pelos autores

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar a premissa e o desafio abordado pelo Projeto Integrador em exercício, vimos o quanto impactante a ideia da criação da *landing page* seria para o Sítio Agar, uma vez que possuem sempre a necessidade de apoiadores e doadores para manter suas operações. Com esse pensamento, a ideia principal do projeto é a de gerar *leads* através da *landing page*.

Será ofertado aos doadores algum tipo de material simbólico, para agradecer o interesse em participar deste projeto e com isso, somado à criação de um banco de dados que, com as informações captadas pela *landing page*, posteriormente será usado para contato via e-mail ou WhatsApp.

E a essas premissas, o projeto atende: Conseguimos preencher uma lacuna que havia para obter maior alcance para o Sítio.

A página necessita de divulgação, para que possa ter sua eficácia, caso contrário, poderá ser trabalhoso encontrar doadores.

Em um segundo momento, existe a intenção de um aprimoramento no escopo deste projeto, para que possa ser oferecido alguns outros pontos que possam vir a agregar para o Sítio Agar, como fazer o controle dos pagamentos, por exemplo.

Para elucidar ainda mais a importância da *landing page*, e os *leads* com ela gerados, somados às informações captadas dos doadores em potencial, nos fez ter toda essa ideia, e não ficar somente na concepção atual, mas de poder fazer parte, ativamente, com a nossa contribuição técnica, para que o projeto do Sítio Agar seja cada vez mais próspero.

E para fins gerais, este projeto de *landing page*, além de ser escalável com a necessidade, do Sítio Agar, é possível aplicar o mesmo para muitos mais de negócios da atualidade, tais como negócios locais, instituições de ensino e afins.

Em suma, vemos que, nosso Projeto Integrador conseguiu não só cumprir com a premissa inicial, mas como contribuiu positivamente para o desenvolvimento e prospecção positiva para a comunidade externa, que no caso, é o Sítio Agar.

REFERÊNCIAS

ABNT – Associação Brasileira de Normas Técnicas. **NBR 14724**: Informação e documentação. Trabalhos Acadêmicos - Apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2002.

BONELLI, Ana Carolina, ESTUDO SOBRE A REFORMULAÇÃO DE LANDING PAGES E O IMPACTO EM CAMPANHAS DE MARKETING DIGITAL, 2023.

CASAS, Alexandre Luzzi L. **Marketing Digital**. Pearson, 2021.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino; SILVA, Roberto da. **Metodologia científica**. 6. ed. São Paulo, SP: Pearson, 2006.

FERREIRA, Lauren. As diferenças entre SQL e NoSQL: MySQL x MongoDB. Medium, 2018. Disponível em: <https://medium.com/devtranslate/diferencas-entre-sql-e-nosql-51311f9069bd>. Acesso em 17 abr. 2024.

GABRIEL, Martha. **Marketing na Era Digital** - Conceitos, Plataformas e Estratégias. Pearson, p.333-340, 2020.

GOYA, Milton; FRANÇA, Edson; PUGA, Sandra. **Banco de Dados**: implementação em SQL, PL/SQL e Oracle 11g. São Paulo: Pearson, 2014.

MILETTO, Evandro M.; BERTAGNOLLI, Silvia C. **Desenvolvimento de software II**: introdução ao desenvolvimento web com HTML, CSS, javascript e PHP. Grupo A, 2014.

MELÉ, Antonio. **Aprenda Django 3 com Exemplos** - crie aplicações web profissionais em Python, começando do zero. Novatec, 2020.

NYBO, Erik F.; CUNHA, Mariana Moreno de G. **Transforme qualquer pessoa em cliente**: a metodologia da conversão. Editora Saraiva, p.45-47, 2021.

YANAZE, Mitsuru H.; ALMEIDA, Edgar; YANAZE, Leandro Key H. **Marketing digital**: conceitos e práticas. Editora Saraiva, 2022.

Consultas:

Disponível em: <https://repositorio.unifesp.br/server/api/core/bitstreams/8cd916b4-4920-4bec-8509-ec5aa7138bf3/content> Acesso em: 05 abr. 2024.

Diagrama Modelo Entidade-Relacionamento. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1kzF7_AyBW27vX5zKuvZG_3pjlwZOSVkv/view? Acesso em: 12 abr. 2024.

Repositório do Projeto no GitHub. Disponível em: <https://github.com/cintia-shinoda/projeto-integrador-i>. Acesso em: 21 mai. 2024.