



ESCOLA SENAI “A. JACOB LAFER”

TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

DANIELLI DE FREITAS

GIOVANNA OLIVEIRA

JULIA DANILUSKI

JULIA ZANIRATO DE ARAUJO

LAÍS BOSCOLO

RAYANNE PICINI DA SILVA

CRIAÇÃO WEBSITE: ALUGUEL DE SETS DE FILMAGEM

**SANTO ANDRÉ
2025**

DANIELLI DE FREITAS

GIOVANNA OLIVEIRA
JULIA DANILUSKI
JULIA ZANIRATO ARAÚJO
LAÍS BOSCOLO
RAYANNE PICINI DA SILVA

CRIAÇÃO WEBSITE: ALUGUEL DE SETS DE FILMAGEM

Trabalho apresentado ao curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da escola SENAI A. Jacob Lafer, como requisito parcial à obtenção a obtenção de nota.

Orientadores: Prof. Raul Lopes & Nadja Luz

SANTO ANDRÉ
2025

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a instituição do SENAI, pela oportunidade de aprendizado e equipamentos adequados para o desenvolvimento de seus alunos nas atividades propostas.

Aos Prof. Raul Lopes & Nadja Luz, pelo auxílio nos passos e no conhecimento

RESUMO

Vivemos em uma era onde a personalização e a flexibilidade estão transformando a forma como consumimos produtos e serviços. Seja no mercado de trabalho, na locação de imóveis ou até na alimentação, as pessoas buscam soluções adaptáveis às suas necessidades e preferências individuais. Esse movimento já é visível em diversas áreas, como os benefícios flexíveis oferecidos por empresas, onde colaboradores podem escolher os pacotes mais adequados para sua rotina, e no setor imobiliário, onde o modelo de locação flexível (flex stay) está ganhando espaço, permitindo contratos mais curtos e sem burocracia.

Os benefícios flexíveis são aqueles que permitem opções e personalização para atender às necessidades e preferências individuais dos colaboradores. Assim, nem todo benefício pode ser flexível, mas muitos deles podem ser adaptados para oferecer maior personalização.

A locação flexível, também chamada de flex stay, pode ser tanto de curta temporada quanto no padrão de 30 meses, com diferenças importantes de um aluguel convencional. Há a liberação de multas e de encargos em períodos de saída antes do prazo final, por exemplo.

Palavras-chave: personalização; flex stay; locação; flexibilidade.

ABSTRACT

We live in an era where personalization and flexibility are transforming the way we consume products and services. Whether in the job market, renting property or even eating out, people are looking for solutions that are adaptable to their individual needs and preferences. This movement is already visible in a number of areas, such as the flexible benefits offered by companies, where employees can choose the most suitable packages for their routine, and in the real estate sector, where the flexible rental model (flex stay) is gaining ground, allowing for shorter contracts and without bureaucracy.

Flexible benefits are those that allow for options and customization to meet employees' individual needs and preferences. Thus, not every benefit can be flexible, but many of them can be adapted to offer greater personalization.

Flexible leasing, also called flex stay, can be either short term or standard 30 months, with important differences from conventional leasing. For example, fines and charges are waived if you leave before the end date.

Keywords: customization; flex stay; rental; flexibility.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
1.1 Problema.....	8
1.2 Objetivos.....	9
2 EMBASAMENTO TEORICO	9
2.1 bootstrap.....	9
2.2 Figma.....	10
2.3 HTML.....	10
2.4 CSS	11
2.5 JavaScript.....	11
3 EMBASAMENTO TÉCNICO	12
4 CLAUSULAS DE CONTRATO	13
4.1 Garantias da contratante	13
4.2 Garantias da contratada	14
5 REQUISITOS.....	15
6 DESENVOLVIMENTO.....	17
7 ORGANIZAÇÃO.....	18
7.2 Divisão de tarefas Sprint 1	17
7.3 Desenvolvimento Sprint 1	19
7.1 Cronograma Sprint 1	23
2CONCLUSÃO.....	
28REFERÊNCIAS.....	

2 INTRODUÇÃO

Esse trabalho tem o intuito de solucionar o problema de nosso cliente Cine&Places, que percebeu que é necessário acompanhar o crescimento dos aluguéis na era digital. Então, para resolver essa entrada no mercado digital, foi utilizada diversas ferramentas para a criação de um web site que ajudará a Cine&Places a oferecer ao público uma plataforma inovadora e que atenda aos desejos dos clientes. Assim, chegaremos em um projeto final que atenda ao que Cine&Places necessita, separando o projeto em 3 sprints, visando melhoras entre cada uma das etapas e modificações, caso o cliente desejasse. Nossa equipe se atentou em pesquisar sobre os programas que iríamos utilizar e, pensando sobre os clientes, realizamos pesquisas sobre Bootstrap, HTML, CSS e Java Script para um melhor uso de dados e para atender os diferentes tipos de dispositivos que acessarão a página da empresa. Separamos as tarefas entre a equipe para que o projeto fosse concluído na data, utilizando a metodologia ágil Scrum e Kanban.

Na primeira Sprint, foi de responsabilidade da equipe entregar o protótipo do site, manual da marca, os requisitos, o planejamento da Sprint e a documentação de todo o projeto até então.

Vale lembrar que esse trabalho tem intuito didático, portanto a Cine&Places não passa de uma empresa fictícia, apenas criada para testar as habilidades da equipe.

1.1 Problema

Seguindo a introdução, o problema é produzir uma página web, dividindo-o em três Sprints. É necessário criar essa página dentro do tema proposto, inovando e que se adapte às tendências do mercado, mas sem fugir do que foi pedido pelo cliente. Ou seja, fazer um site onde seja possível fazer o aluguel de imóveis de acordo com as necessidades dos inquilinos. Também é necessário que haja uma página para o cadastro, exclusão, atualização e disponibilização de imóveis, que só poderá ser acessada pelo administrador.

1.2 Objetivos

Nosso objetivo é fornecer uma solução que agrade a Cine&places, quanto seus clientes com uma plataforma acessível e com bom controle de dados. Entregar o projeto na data especulada atendendo a todos os requisitos que o cliente nos pediu.

2 EMBASAMENTO TEÓRICO

Nesse espaço, será especificado tudo o que será usado para embasar o projeto, sejam ferramentas, linguagens, sistemas, entre outros. Essa parte de pesquisas é importante para que a equipe conheça as ferramentas que utilizará no decorrer do projeto.

2.1 Bootstrap

Segundo Guilherme Lima (2023), Bootstrap é um framework - estrutura que fornece a base de um código, facilitando o desenvolvimento de projetos - front-end que disponibiliza estruturas de estilização CSS para a criação de páginas webs, com responsividade já incluída, ou seja, a adaptação dos layouts de desktop para outras telas, como para mobile. Junto ao HTML, que cria a estrutura da página, o Bootstrap é uma forma vantajosa de economizar código.

Por ser uma ferramenta gratuita, o Bootstrap é muito usado por desenvolvedores. Sua distribuição está em seu site oficial, com toda a documentação detalhada de seu funcionamento. Ele pode ser aplicado de duas formas na página web, por meio de um link na head do HTML, ou por meio da instalação dos arquivos do Bootstrap no computador.

2.2 FIGMA

Segundo Matheus Villain e Maria Silveira (2024), é uma ferramenta web utilizada para fazer o design e prototipar ferramentas de uma página web, para que o desenvolvedor consiga testar e solicitar a aprovação de seus clientes. Esse site é utilizado para criar a identidade visual do projeto, como cores e tipografia sem a

necessidade de download de qualquer software. Além disso, é uma ferramenta acessível que pode ser utilizada por qualquer um, já que tem uma versão gratuita.

2.3 HTML

De acordo com Andrei L. (2023), HTML (Linguagem de Marcação de Hipertexto) é o bloco de construção mais básico da web. Define o significado e a estrutura do conteúdo da web. Outras tecnologias além do HTML geralmente são usadas para descrever a aparência/apresentação (CSS) ou a funcionalidade/comportamento (JavaScript) de uma página da web.

2.4 CSS

Segundo Ariane de G. (2022) e Itamar de Haim (2024), o CSS (Cascading Style Sheets) é uma linguagem de marcação utilizada para estilizar a estrutura do website. Diferentemente do HTML, não funciona sozinho. Ao invés de obter informações, define o design do site, separa os parágrafos e títulos, dá a cor, a fonte etc.

Para ser adicionado a página é necessário estar linkado ao HTML. "... o CSS permite apresentar o mesmo documento em diferentes estilos ou métodos de saída, como em uma tela, impressão, leitura por voz ou quando a saída utiliza dispositivos que usam Braille." [EQUIPE EBAC 2023].

É uma linguagem prática que ao ser utilizada permite que o mesmo estilo se repita diversas vezes pelo site sem a necessidade de repetir as tags mais de uma vez.

2.5 JAVASCRIPT

O Java Script é uma linguagem de programação que consegue ser utilizada por todos os navegadores modernos. É usada em mais de 90% dos websites. Atende tanto as partes Back-end quanto as Front-end.

“É uma linguagem de alto nível, legível por humanos, mas que não necessita de um compilador para traduzi-la para a linguagem de máquina.” [EQUIPE EBAC 2023]. É muito utilizada pelos programadores porque, além de ser uma linguagem de alto nível, o Javascript é executado diretamente em um navegador web, o que deixa a interação com o usuário final bem mais rápida.

3 EMBASAMENTO TÉCNICO

O desenvolvimento desta aplicação web é viável de acordo com as necessidades apresentadas pela Cine&Places. A escolha das tecnologias (HTML/CSS/JAVASCRIPT/PHP) para o desenvolvimento baseia-se em um HTML semântico (que é o padrão das páginas web), na eficiência e na segurança do nosso cliente. Pensando sempre na melhora e na precisão de dados para que a Natura consiga acompanhar seu crescimento, seus produtos e fornecedores. O CSS desempenha um papel essencial na estilização do site, proporcionando uma interface mais atraente e funcional, como a aparência do corpo humano, enquanto o HTML oferece uma estrutura sólida e acessível a todos os navegadores, como se fosse nosso esqueleto. O Javascript é como o músculo, que gerencia ambas as linguagens de marcação e faz as coisas funcionarem.

4 CLÁUSULAS DE CONTRATO

Ao fechar o contrato com nosso grupo de desenvolvedores, é necessário endossar as regras e a forma como será trabalhado.

4.1 Garantias da contratante

CLÁUSULA 1º- Que o objeto do presente instrumento é a criação de forma moderna, dinâmica e útil de um site para internet, a ser desenvolvido pelo grupo contratado, mediante orientação da contratante acerca dos dados a serem incluídos em sua home page, com o fornecimento de seu layout, imagens e logotipo, no prazo pedido a contar da celebração deste.

CLÁUSULA 2º - Que a contratada empregará toda sua diligência para consecução do trabalho a si confiado, elaborando os programas necessários para o adequado e perfeito funcionamento do site da contratante.

CLÁUSULA 3º - Que compete à contratada realizar e manter o site em condições de uso e navegabilidade, submetendo ao menos uma prova para que a contratante a aprove a cada sprint realizada. Não sendo aprovada, será refeita a página para aprovação e desenvolvimento final da página sem ser cobrada a parte.

4.2 Garantias da contratada

CLÁUSULA 4º - Que pelos serviços a serem prestados, a contratante pagará à contratada, a quantia de R\$ xxxxxx (REAIS) na seguinte forma (DEFINIR FORMA).

CLÁUSULA 5º - Que após a aprovação da contratante, criação da página na internet e a colocação no ar, a contratada NÃO continuará a lhe dar assistência, alterar a página e seus dados. Exceto mediante a novo pagamento a ser acertado por ambos os lados.

CLÁUSULA 6º - Que o website só pode ser alterado três vezes após o início de sua prototipação, essas sendo solicitadas apenas após a “Sprint 1” e após a “Sprint 2”.

CLÁUSULA 7º - Que o presente poderá ser rescindido de pleno direito quando as partes descumprirem as condições desse contrato.

5 FUNCIONAMENTO DO SISTEMA

Requisitos Funcionais do Admin

- Ter um sistema de login autenticado (que não permita a entrada de usuários comuns na página de administrador);
- Poder excluir os imóveis, adicionar, devolvê-los e cadastrá-los;
- Só poder acessar a página após o cadastro.
- Botão que permita sair do usuário cadastrado;
- Sistema seguro que mantenham a senha dos usuários criptografada;
- Design atraente e de acordo com a marca.

Requisitos Não Funcionais do Admin

- Segurança: Proteção contra acessos não autorizados e contra vazamento de dados;
- Tempo de resposta e de carregamento referente à internet do usuário;
- Autenticação de admin antes de entrar na página restrita;
- Acessibilidade;
- Responsividade;
- Atualização de erros no site;
- Documentação de todo o processo de criação do site;
- Exibir mensagem de "Bem, vindo" após o login sucedido;
- Só poder acessar a página após o cadastro. Caso o login esteja errado, aparecer mensagem de erro.

Requisitos Funcionais do Usuário

- Ter um sistema de login autenticado;
- Ter sistema de cadastro;
- Calcular o valor do aluguel previsto para a quantidade de dias que a casa e o tipo da casa que será alugada;
- Permita apenas que os usuários aluguem imóveis disponíveis, especificando os dias previstos;
- Só poder acessar a página após o cadastro.
- Botão que permita sair do usuário cadastrado;

- Design atraente e de acordo com a marca.

Requisitos não funcionais do Admin

- Segurança: Proteção contra acessos não autorizados e contra vazamento de dados;
- Tempo de resposta e de carregamento referente à internet do usuário;
- Acessibilidade;
- Responsividade;
- Atualização de erros no site;
- Documentação de todo o processo de criação do site;
- Exibir mensagem de "Bem, vindo" após o login sucedido;
- Só poder acessar a página após o cadastro. Caso o login esteja errado, aparecer mensagem de erro.

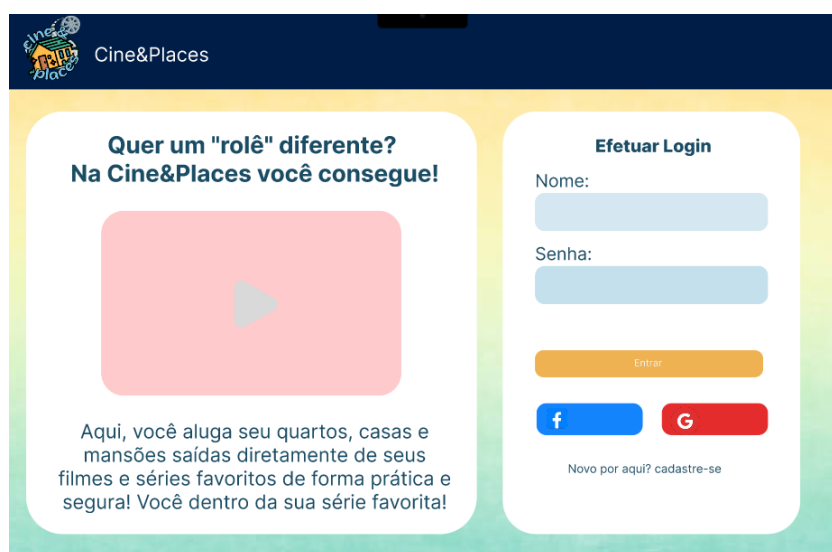
6 DESENVOLVIMENTO

Para melhor funcionamento do projeto utilizamos o método Scrum que é um framework de gerenciamento que as equipes usam para se auto-organizar e trabalhar em direção a um objetivo em comum. A estrutura descreve um conjunto de reuniões, ferramentas e funções para uma entrega eficiente de projetos. Assim como um time esportivo treina para um jogo importante, as práticas do Scrum permitem que as equipes promovam o autogerenciamento, aprendam com base nas experiências e se adaptem às mudanças. As equipes de software usam o Scrum para solucionar problemas complexos de maneira econômica e sustentável.

6.1 Protótipo

Na imagem I, se apresenta o protótipo da página inicial do site da marca “Cine&Places” feita no site Figma. Contêm a opção de efetuar um login ou se cadastrar dentro do site. Há também uma apresentação inicial ao site da empresa.

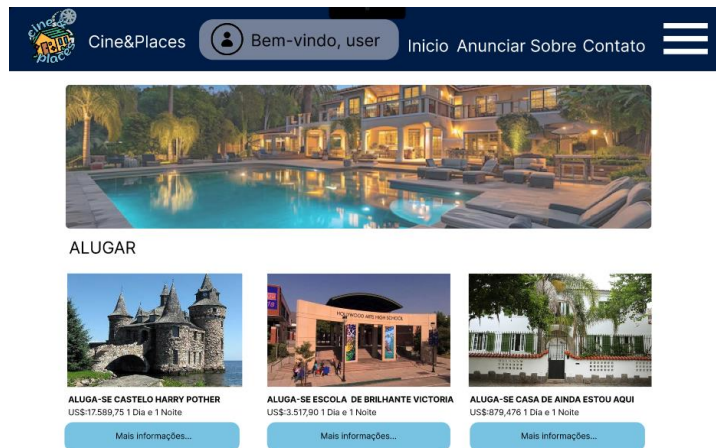
Imagem I – Tela inicial de login.



Fonte: Autoral.

O protótipo apresentado na Imagem II é uma interface intuitiva que visa chamar a atenção dos usuários aos aluguéis mais frequentes e nas promoções.

Imagem II – Tela inicial após login.



Fonte: Autoral.

Na imagem III apresenta um local disponível para aluguel, suas informações e preços.

Imagem III - Página para alugar um imóvel.



Fonte: Autoral

A imagem IV apresenta o protótipo do sistema de cadastrar um imóvel, contendo as informações para adicioná-lo, para que fique visível para o cliente. Essa tela só poderá ser visível para o administrador, de acordo com o login inicial.

imagem IV – Tela de cadastro de imóvel (administrador apenas).

The screenshot displays the Cine&Places web application interface. The top navigation bar is dark blue and contains the logo, the text 'Cine&Places', a user profile icon with the text 'Bem-vindo, adm', and links for 'Inicio', 'Anunciar', 'Sobre', and 'Contato'. A hamburger menu icon is on the far right. The main content area has a yellow background and is divided into two white panels. The left panel, titled 'Adicionar novo imóvel:', contains three input fields: 'local:' with a location pin icon, 'valores:' with a dollar sign icon, and 'tipo:' with a house icon. An 'Adicionar' button is at the bottom. The right panel, titled 'Calcular Previsão do Aluguel', contains three dropdown menus: 'Tipo:' with a house icon, 'Quantidade de dias:' with a calendar icon, and 'Quantidade de pessoas:' with a group of people icon. A 'Calcular Previsão:' button is at the bottom.

Fonte: Autoral.

A tabela da Imagem V é visível apenas para o administrador, sendo composta por colunas que incluem:

Lugar: Campo para inserir a quantidade disponível em estoque.

Valores: O nome identificador de cada item.

Status: Um campo para descrever a disponibilidade do imóvel.

Ações: Opções para editar ou remover imóvel da lista

.

Imagem V – Tela de imóveis disponíveis.

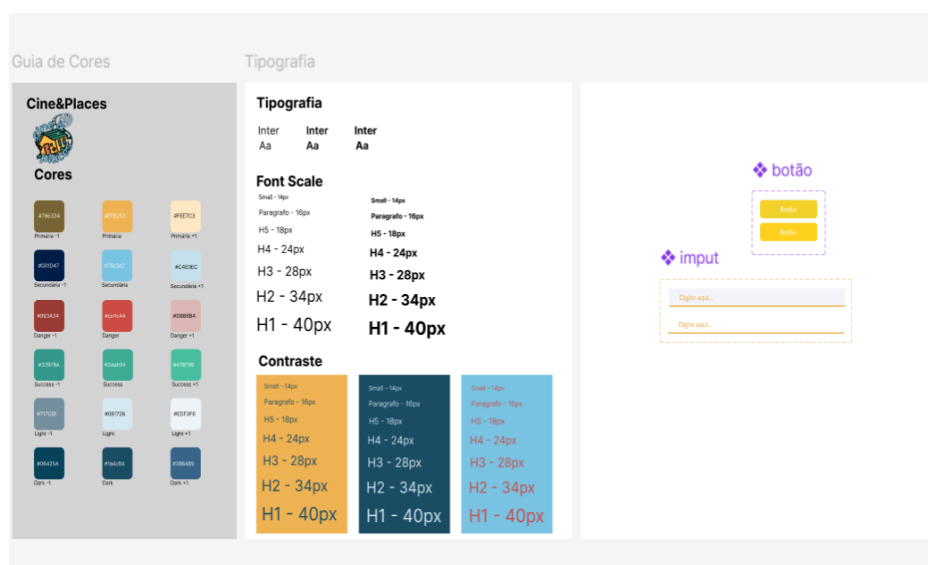
Aluguéis disponíveis para cadastro:				
Tipo	Lugar	Valores	Status	Ações
		US\$:158,305	Alugado	<button>Deletar</button> <button>Devolver</button>
		US\$:17.589,75	Alugado	<button>Deletar</button> <button>Devolver</button>
		US\$:228,663	Disponível	<button>Deletar</button> <button>1</button> <button>Alugar</button>
		US\$:450,663	Disponível	<button>Deletar</button> <button>1</button> <button>Alugar</button>
		US\$:351,790	Alugado	<button>Deletar</button> <button>Devolver</button>
		US\$:879,476	Disponível	<button>Deletar</button> <button>1</button> <button>Alugar</button>
		US\$:3.517,90	Disponível	<button>Deletar</button> <button>1</button> <button>Alugar</button>

Fonte: Autoral.

6.2 Manual de marca

O manual de marca foi feito para que empresa tenha um visual facilmente identificado, utilizando uma paleta de cores produzida de acordo com a marca. Foi feito para que o visual seja identificado pelos clientes, seja pelas cores, como pela fonte. e informar o cliente sobre o tipo de formatação e fonte que utilizamos.

Imagem VI – Manual da marca.



Fonte: Autoral.

O ícone que foi escolhido tem um significado em relação à marca. Levando em consideração que a empresa de aluguéis é brasileira, utilizamos a paleta com cores que representam o país, ou seja, verde, azul e amarelo. A casa do ícone está relacionada aos aluguéis de imóveis, os estúdios de filmagens ou os imóveis marcantes. Por fim, temos a fita de cinema por trás do ícone, representando o diferencial do aluguel de imóveis da Cine&Places, que são cenários de cinema ou representações delas. Todos esses elementos estão na Imagem VII.

Imagem VII – Ícone



Fonte: Autoral

7 ORGANIZAÇÃO

Para uma melhor organização do projeto utilizamos a metodologia Scrum que consiste em uma estrutura de gerenciamento ágil de projetos que ajuda as equipes a elaborarem e gerenciarem o trabalho delas por meio de um conjunto de valores, princípios e práticas. Assim como um time de rúgbi (de onde vem o nome) que treina para uma grande partida, o Scrum incentiva as equipes a aprenderem com as experiências, a se organizarem na hora de resolver um problema e a refletirem sobre os êxitos e fracassos para melhorar sempre.

7.1 CRONOGRAMA SPRINT 1

Na Imagem VIII, organizamos tudo o que foi utilizado para que a Sprint 1 fosse entregue. Portanto, separamos quais tarefas deveriam ser feitas e em que etapas essas tarefas estavam (concluída, em andamento e não concluída). Em um certo momento da Sprint 1, as tarefas estavam como a imagem abaixo.

Imagem VIII – Cronograma I

CRONOGRAMA											
Sprint I	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10	Semana 11
Levantamentos de requisitos											
Figma											
Kanban											
Cronograma											
Documentação											
Identidade visual											
CORES											
Concluída											
Está sendo concluída											
Não está concluída											

Fonte: Autoral

7.2 DIVISÃO DE TAREFAS SPRINT 1

Na imagem IX, foi feita a divisão de tarefas entre cada um dos integrantes da equipe. Essa separação foi feita pensando em um melhor desempenho do grupo, para que assim nenhum dos integrantes fosse sobrecarregado com muitas tarefas, além de que com essa seleção fosse possível entregar o projeto dentro do prazo.

- Planejamento: foi feito em brainstorm em uma reunião inicial com a equipe;
- Requisitos: são as funcionalidades que um sistema deve ter, enquanto os requisitos não funcionais são as características que o sistema deve ter para funcionar bem;
- Cronograma: prazos em um único diagrama visual com definição de distribuição de tarefas e responsáveis;
- Manual da marca :identidade visual da empresa com logotipo e cores;
- Protótipo de alta fidelidade no Figma.

Imagem IX – Divisão de tarefas SPRINT 1.

Rayanne Picini	Figma, manual da marca
Julia Zanirato	Manual da marca, documentação
Julia Daniluski	Figma, manual da marca
Lais Boscolo	Figma, manual da marca
Giovanna Oliveira	Cronograma, documentação
Danielli de Freitas	Documentação, manual da marca

Fonte: Autoral.

8 CONCLUSÃO

Sendo assim, concluímos essa atividade com êxito em nossas apurações. Tendo em vista que todas as etapas foram realizadas minuciosamente; com sucesso. Com o problema apresentado, conseguimos solucionar ele através das linguagens de marcação e programação.

REFERÊNCIAS

LIMA, GUILHERME. BOOTSTRAP: O QUE É, DOCUMENTAÇÃO, COMO E QUANDO USAR. **ALURA**. DISPONÍVEL EM: <https://www.alura.com.br/artigos/bootstrap>. Acesso em: 24 mar. 2025.

VILLAIN, Matheus; SILVEIRA, Maria. Figma: o que é a ferramenta, design e como usar. **Allura**. 22 ago. 2024. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/figma>. Acesso em: 24 mar. 2025.

L., Andrei. O Que é HTML: O Guia Definitivo para Iniciantes: **Hostigner Tutoriais**. 7 jul. 2023. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-html-conceitos-basicos>. Acesso em: 24 mar. 2025.

MELO, Diego. *O que é HTML? [Guia para iniciantes]*. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-html-guia-para-iniciantes/>. **Tecnoblog**. Acesso em: 24 mar. 2025.

G, Ariane de. O que é CSS? Guia Básico para Iniciantes: **Hostigner Tutoriais**. 12 dez. 2022. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-css-guia-basico-de-css>. Acesso em: 24 mar. 2025

HAIM, Itamar de. What Is CSS? and How to Use it in Web Design. **Elementor**. 21 mar. 2024. Disponível em: <https://elementor.com/blog/what-is-css>. Acesso em: 24 mar. 2025.

EQUIPE EBAC. *O que é CSS e para que serve?* Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/o-que-e-css-e-para-que-serve-seo>. **EBAC**. Acesso em: 24 mar. 2025.

EQUIPE EBAC. *O que é JavaScript e como funciona?* Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/o-que-e-javascript-seo>. **EBAC**. Acesso em: 24 mar. 2025.

CONTRATORECURSO BLOG. *Modelo De Contrato De Prestação De Serviços – Criação De Site Para Internet*. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/modelos->

pecas/modelo-de-contrato-de-prestacao-de-servicos-criacao-de-site-para-internet/777890258. **Jusbrasil**. Acesso em: 24 mar. 2025.