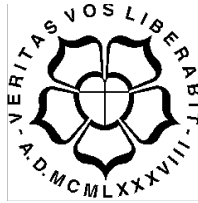


**UNIVERSIDADE LUTERANA DO BRASIL**  
BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO  
CAMPUS GUAÍBA



**PROPOSTA DE ESTÁGIO**

**PROJETO CENTRADO NO USUÁRIO PARA O SITE DA ACIGUA**

Luciara Wanglon Afonso

Professor Supervisor: Daniele Pinto Andres

Guaíba, Março de 2006

## SUMÁRIO

1 DADOS DE IDENTIFICAÇÃO.....	3
1.1 Da Aluna Estagiária.....	3
1.2 Do Local de Estágio.....	3
1.3 Do Professor Orientador.....	3
2 TÍTULO PROVISÓRIO DO TRABALHO.....	4
3 MOTIVAÇÃO.....	4
4 OBJETIVOS.....	4
4.1 Objetivos Específicos.....	5
5 REFERENCIAL TEÓRICO.....	5
6 ATIVIDADE A SER DESENVOLVIDA.....	7
7 DEFINIÇÃO DOS RECURSOS.....	8
7.1 Hardware.....	8
7.2 Software.....	8
8 CRONOGRAMA.....	9
9 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	9
ANEXOS.....	10

## **1 DADOS DE IDENTIFICAÇÃO**

### **1.1 Da Aluna Estagiária**

**Nome:** Luciara Wanglon Afonso

### **1.2 Do Local de Estágio**

**Instituição:** Associação Comercial, Industrial e de Serviços de Guaíba

**Endereço:** Rua São José, 433 sala 02 – Centro, Guaíba/RS

**Fone:** (51) 3480 1060

**Supervisor na Instituição:** Humberto Luis Alves Batista

**E-mail:** [hlatista@aracruz.com.br](mailto:hlatista@aracruz.com.br)

**Fone:** (51) 3480 7360 ou (51) 98445705

### **1.3 Do Professor Orientador**

**Nome:** Daniele Pinto Andres

**E-mail:** [danielep@guaiba.ulbra.tche.br](mailto:danielep@guaiba.ulbra.tche.br) ou [danielep@ulbra.tche.br](mailto:danielep@ulbra.tche.br)

**Site:** <http://guaiba.ulbra.tche.br/danielep>

## **2 TÍTULO PROVISÓRIO DO TRABALHO**

Projeto Centrado no Usuário para o Site da ACIGUA

## **3 MOTIVAÇÃO**

Foi constatada junto a ACIGUA, Associação Comercial, Industrial e de Serviços de Guaíba a necessidade de melhoria no gerenciamento das informações geradas na instituição e ainda informações que dizem respeito aos seus associados e funcionários. Sendo assim, surgiu à oportunidade de elaborar um Projeto Conceitual que possibilite automatizar este processo.

Como não existe um sistema que gerencie as informações geradas na instituição, bem como o cadastro de seus associados e funcionários e o acesso aos serviços que são oferecidos, este Projeto pretende disponibilizar através de um SITE personalizado o Cadastro Eletrônico de associados, o acesso à informações como Histórico, Missão e Serviços da instituição, o cadastro de seus funcionários, o acesso as ações e eventos promovidos e ainda disponibilizar um espaço onde cada associado possa divulgar a sua empresa e serviços.

## **4 OBJETIVO**

O principal objetivo desta Proposta é desenvolver um Projeto Centrado no Usuário para o Site da ACIGUA – *Associação Comercial, Industrial e de Serviços de Guaíba*, onde poderão ser encontradas todas as informações sobre a instituição de forma organizada, facilitando o acesso por parte de seus associados, bem como seus usuários em geral.

## **4.1 Objetivos Específicos**

- ✓ Permitir Cadastro de Associados;
- ✓ Disponibilizar o calendário de eventos da instituição;
- ✓ Permitir o cadastro de funcionários;
- ✓ Disponibilizar um Sistema de Publicidade para Associados através de Banners Rotativos;
- ✓ Disponibilizar aos usuários um sistema de Newsletter;
- ✓ Disponibilizar um Sistemas de Notícias.

## **5 REFERENCIAL TEÓRICO**

No processo de desenvolvimento de um sistema há uma grande complexidade que cresce à medida que o sistema é desenvolvido, é por esse motivo que é necessário um bom planejamento com uma boa modelagem.

Existem diversas razões para serem utilizados modelos na construção de sistemas [BEZ2003]:

- ✓ Gerenciamento da Complexidade
- ✓ Comunicação entre os Envolvidos
- ✓ Redução de Custos
- ✓ Predição ao Comportamento

A modelagem deste Projeto será baseada na UML (Linguagem de Modelagem Unificada), que segundo [FUR1998] é a linguagem padrão para especificar, visualizar, documentar e construir artefatos de um sistema e pode ser utilizada com todos os processos ao longo do ciclo de desenvolvimento e através de diferentes tecnologias de implementação.

O objetivo da UML é descrever qualquer tipo de sistema em termos de diagramas orientados a objeto. Naturalmente o uso mais comum é para criar modelos de sistemas de software.

Os diagramas propostos pela UML que serão utilizados no desenvolvimento deste Projeto serão os seguintes:

- ✓ *Diagramas de Casos de Uso* – é uma representação das funcionalidades externamente observáveis do sistema e dos elementos externos ao sistema que interagem com ele.

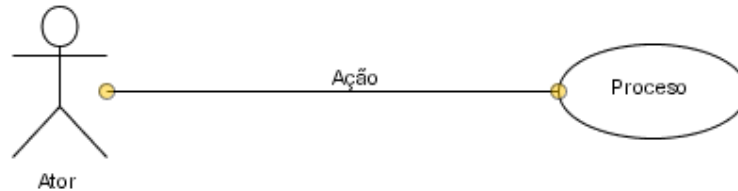


FIGURA 1 – Simbologia do Diagrama de Caso de Uso

- ✓ *Diagramas de Classes* – exibe um conjunto de classes, interfaces e colaborações, bem como seus relacionamentos.

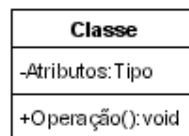


FIGURA 2 – Simbologia do Diagrama de Classe

- ✓ *Diagramas de Seqüência* – neste diagrama a ênfase está na ordem temporal das mensagens trocadas entre os objetos.

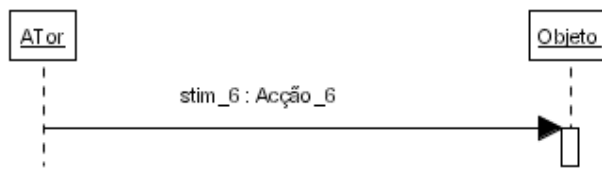


FIGURA 3 – Simbologia do Diagrama de Seqüência

Como ferramenta de apoio para a construção dos diagramas será utilizada a ferramenta JUDE, que suporta a orientação a objetos em UML, desenvolvida pela empresa japonesa *Eiwa System Management*.

A fim de auxiliar na modelagem do Banco de Dados será utilizado o **Diagrama Entidade Relacionamento (ER)** [HEU01], que apresenta as entidades e seus respectivos relacionamentos.

## 6 ATIVIDADE A SER DESENVOLVIDA

Durante o desenvolvimento deste Projeto serão executadas as seguintes atividades: Reunião Inicial, Definição do Tema e Elaboração da Proposta, Entrega da Proposta, Análise de Requisitos, Projeto Conceitual, Construção de Layouts das Interfaces, Redação do Relatório, Revisão e entrega do Relatório. A seguir serão descritas as principais atividades:

- ✓ Análise de Requisitos – é a fase inicial do projeto, onde acontece a coleta de informações pertinentes a elaboração do sistema. Essa etapa será realizada através de entrevistas com os usuários do sistema.
- ✓ Projeto Conceitual – será construído a partir da metodologia escolhida, neste caso UML. Será no Projeto Conceitual que será

elaborado o Diagrama de Caso de Uso, o de Seqüência, o de Classes.

- ✓ Layout das Interfaces – definição das principais telas do Projeto através de um editor específico.
- ✓ Redação do Relatório Final – ao final do projeto será entregue ao professor supervisor um relatório nos formatos estabelecidos por esta Universidade.

## **7 DEFINIÇÃO DOS RECURSOS**

Para o desenvolvimento deste Projeto serão utilizados os seguintes recursos:

### **7.1 Hardware**

- ✓ Computador AMD Duron 1.2 MHZ (128 MB)
- ✓ HD de 20 GB (1GB de espaço em disco)
- ✓ Monitor
- ✓ Teclado
- ✓ Mouse
- ✓ Impressora

### **7.2 Software**

- ✓ Editor Web Macromedia Dreamweaver [PAG03]
- ✓ Editor de Imagens Macromédia Fireworks [LOP02]
- ✓ Sistema Operacional Windows 2000 [BAD03]
- ✓ Ferramenta Case - JUDE

## 8 CRONOGRAMA

Atividade	Março	Abril	Maio	Junho	Julho
Reunião Inicial	■				
Elaboração da Proposta		■			
Entrega da Proposta			■		
Análise de Requisitos		■	■		
Projeto Conceitual			■	■	
Layout das Interfaces				■	■
Redação do Relatório				■	■
Revisão Final do Relatório					■
Entrega do Relatório					■

## 9 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

[BEZ03] BEZERRA, Eduardo. *Princípios de análise e Projetos de Syster com UML*. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

[BAD03] BADDINI, Francisco. *Windows 2000: Implementação e Administração*. 2º ed. São Paulo: Érica, 2003.

[PAG03] PAGE, Kristine. *Macromedia Dreamweaver MX*. 2º ed. Rio de Janeiro: Makron Books, 2003.

[LOP02] LOPUCK, Lisa. *Macromédia Fireworks MX – Efeitos Mágicos*. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002.

[HEU01] HEUSER, Carlos Alberto. *Projeto de Banco de Dados*. 3º ed. Porto Alegre: Sagra Luzzatto, 2001.

[FUR98] FURLAN, José Davi. *Modelagem de Objetos Através da UML*. São Paulo: Makron Books, 1998.

<http://www.esm.jp/jude-web/em/index.html>. Acesso no dia 18/03/2006 às 15:00h.

# **ANEXOS**