

UNIVERSIDADE LUTERANA DO BRASIL

Ulbra - *Campus* Guaíba

Curso Sistemas de Informação



PROPOSTA DE ESTÁGIO CURRICULAR

Guilherme Nunes Muniz

Guaíba, Março de 2008.

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

1. DADOS DO ALUNO

Nome: Guilherme Nunes Muniz

2. DADOS DO PROFESSOR SUPERVISOR

Nome: Luiz Gustavo Mahlmann

E-mail: mahlmann@gmail.com

3. DADOS DA EMPRESA ONDE SERÁ REALIZADO O ESTÁGIO

3.1. IDENTIFICAÇÃO DA EMPRESA

Nome da Empresa: Universidade Luterana do Brasil - Campus Guaíba

Endereço: BR 116, nº. 5.724, Bairro: Morada da Colina, Guaíba/ RS

CEP: 92500-000

Telefone: 3480 1618

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

3.2. IDENTIFICAÇÃO DO SUPERVISOR NA EMPRESA

Nome: Daniele Andres

Cargo: Graduação em Sistemas de Informação, Mestrado em Ciência da Computação, Professora Ulbra / Guaíba.

Email: danieleandres@gmail.com

SUMÁRIO

1 TÍTULO DO TRABALHO.....	4
2 APRESENTAÇÃO DA EMPRESA.....	4
3 MOTIVAÇÃO.....	4
4 OBJETIVOS.....	4
5 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	4
6 SOLUÇÃO PROPOSTA.....	5
7 CRONOGRAMA.....	6
8 DADOS BIBLIOGRÁFICOS.....	6

1 TÍTULO DO TRABALHO

Reestruturação do Site da Pastoral da Ulbra – Guaíba.

2 APRESENTAÇÃO DA EMPRESA

A ULBRA assume como Missão Institucional desenvolver, difundir e preservar o conhecimento e a cultura pelo ensino, pesquisa e extensão buscando permanentemente a excelência no atendimento das necessidades de formação de profissionais qualificados e empreendedores nas áreas da educação, saúde e tecnologia.

Mantida pela Comunidade Evangélica Luterana São Paulo – CELSP, a Universidade Luterana do Brasil – ULBRA - tem uma história de conquistas. Desde a primeira escola, fundada em 1911, até hoje, a ULBRA caracteriza-se por ser uma instituição voltada para o futuro, buscando sempre o melhor em todas as suas áreas de atuação. Assim, disponibiliza para acadêmicos, profissionais e toda a comunidade serviços de qualidade, seja nas áreas da educação, saúde, esporte e tecnologia.

3 MOTIVAÇÃO

Poder executar os vários conhecimentos teóricos e colocá-los em prática, numa aplicação que venha de encontro com as necessidades dos usuários e possa se tornar uma ferramenta de comunicação entre a pastoral, os alunos do campus Ulbra Guaíba e a comunidade em geral.

4 OBJETIVOS

- A criação de um ambiente web, de fácil interação com o usuário final, tornando mais atrativo esta comunicação;
- Reunir na pagina web da pastoral todas as informações necessárias referentes à disciplina de cultura religiosa, os cursos oferecidos gratuitamente a comunidade assistida pela mesma e as informações referentes ao programa da capelaria.

5 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A metodologia definida para a realização deste trabalho será tanto o conhecimento já adquirido quanto a utilização de novas ferramentas. Será usada a técnica Wireframe.

E também o Visio, Fireworks e o Dreamweaver.

- **Wireframe:** O objetivo do wireframe é ajudar o desenvolvedor de sistemas a entender o que o cliente está querendo, mostrando os requisitos funcionais de um sistema.

É um desenho básico de uma interface. Este desenho, no entanto, deve retratar toda a arquitetura de informação do sistema desejada pelo cliente. Deve-se observar também que o wireframe retrata a usabilidade do sistema. No entanto, este desenho deve ser muito simples e resumido, informando ao desenvolvedor apenas o que for estritamente necessário.

Wireframe seria um esqueleto do site, que deve ser feito antes de iniciar a montagem do layout com cores e imagens.

- **Visio:** O Microsoft Office Visio é um software de desenho e de diagramação que ajuda os profissionais de TI e de negócios a visualizar, explorar e comunicar informações complexas.

É um aplicativo que visa auxiliar os programadores na modelagem de programas e banco de dados.

- **Fireworks:** é um software para criar gráficos e layouts otimizados para Web. Acelerar o design da web e o desenvolvimento com o software Adobe® Fireworks® CS3, a ferramenta ideal para criar e otimizar imagens para a web, modelos de sites e aplicativos da web rapidamente. O Fireworks CS3 oferece flexibilidade para editar vetores e imagens de mapa de bits, uma biblioteca geral de recursos pré-desenvolvido.
- **Dreamweaver:** É um editor visual profissional que cria e gerencia sites e páginas da web. Com o Dreamweaver é fácil criar e editar páginas compatíveis com diversos navegadores e plataformas. O Dreamweaver oferece ferramentas avançadas de desenho e layout, bem como facilita a utilização dos recursos do HTML dinâmico, como os comportamentos e camadas animadas, sem gravar uma linha de código. O Dreamweaver pode ser definido para limpar e reformatar o HTML quando você quiser. O Dreamweaver também pode ser totalmente personalizado.

6 SOLUÇÃO PROPOSTA

Uma pagina Web com todas as informações referentes ao trabalho realizado pela capelaria, suas informações e as atividades com a comunidade.

Diagnóstico: Fazer um levantamento das reais necessidades dos usuários do portal da capelaria, através de entrevistas com o Pastor Irmo Wagner, onde o mesmo ira declarar todas as suas necessidades.

7 CRONOGRAMA

Atividade	Março			Abril			Maio			Junho			
Reunião Inicial	X												
Elaborar Proposta	X												
Entregar Proposta		X	X	X									
Diagnóstico					X								
Análise do diagnóstico						X							
Projeto de Interface(wireframe)							X	X					
Projeto de Interface (telas)								X	X				
Desenvolvimento										X	X	X	
Relatório Final												X	X

8 DADOS BIBLIOGRÁFICOS

http://pt.wikipedia.org/wiki/Website_wireframe

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Visio>

<http://office.microsoft.com/pt-br/visio/HA101650691046.aspx>

<http://dreamshow.sites.uol.com.br/>

<http://www.adobe.com/br/products/fireworks/>