

**UNIVERSIDADE LUTERANA DO BRASIL
ULBRA - CAMPUS GUAÍBA
CURSO SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**



PROPOSTA DE ESTÁGIO CURRICULAR

LEANDRA RODRIGUES GARCIA

GUAÍBA, MARÇO DE 2008.

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

1. DADOS DO ALUNO

Nome: Leandra Rodrigues Garcia

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	03
2 APRESENTAÇÃO DA EMPRESA	03
3 MOTIVAÇÃO	03
4 OBJETIVOS	04
5 REQUISITOS	04
6 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	05
7 SOLUÇÃO PROPOSTA	06
8 CRONOGRAMA	07
9 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	08

1 TÍTULO DO TRABALHO

Projeto de Reestruturação do Site da Assessoria Pedagógica 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 ver na prática, grande parte do conhecimento teórico e de uma certa forma tornar o site atrativo.

O fato que levou a realizar este trabalho, foi a oportunidade de novos desafios. E o projeto da professora Daniele de reestruturar o site da Ulbra/Guaíba e os sites de cada curso.

4 OBJETIVOS

- A criação de um ambiente web, de fácil integração com usuário final, se tornando mais atrativo;

- Reunir na web todas as informações necessárias do curso como: disciplinas, informações e que obtenha resultados satisfatórios

5 REQUISITOS

Os softwares que serão utilizados para realização do trabalho são:

Visio, Fireworks, Dreamweaver. O wireframe que é uma técnica da arquitetura da informação para projetar as telas antes da arte do site.

- 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 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A metodologia definida para a realização deste trabalho será o conhecimento adquirido e pesquisas de outras funcionalidades.

ANÁLISE DE PORTAIS EDUCACIONAIS (benchmark): Analisando seus pontos fortes e o que pode ser acrescentado ao site da Assessoria.

PROJETO DE INTERFACE SITEMAP: Que é uma página HTML que possui links para várias páginas do seu site, juntamente com informações sobre a frequência em que as páginas do seu website são atualizadas e importância de cada página.

DIAGRAMA DE NAVEGAÇÃO: O diagrama de estados de navegação indica quais são as janelas que compõe o sistema e quais eventos permitem ao usuário navegar de uma para outra. Cada evento que rotula as transições do diagrama será posteriormente associado com um controle (um botão, por exemplo) da janela na origem da transição.

DIREÇÃO DE ARTE: definição de cores e layout do site é um esboço mostrando a distribuição física, tamanhos e pesos de elementos como [texto](#), [gráficos](#) ou figuras num determinado espaço. Ou seja, uma prévia do serviço pronto antes de executado, onde se pode alterar sua disponibilidade sem danos a nenhuma das partes envolvidas no processo ([designer](#) e cliente) para que o serviço seja produzido de acordo com o gosto de cliente, para apenas ao término do desenvolvimento e obtenção de aprovação, se leva a público.

DESENVOLVIMENTO: Implementação das metodologias citadas.

E a linguagem UML (Unified Modeling Language) com diagrama específico:

Diagramas de Casos de Uso [BOO 00] [LAR02] [PRE 95] e [FUR 98] – a finalidade do diagrama de casos de uso é apresentar um tipo de diagrama de contexto, através do qual se pode compreender rapidamente quais são os atores externos de um sistema e as maneiras principais, segundo as quais ele utiliza.

7 SOLUÇÃO PROPOSTA

Análise e modelagem da documentação existente no site da Assessoria, fazendo um levantamento da documentação, com o seu grau de importância e abrangência. Criar módulos para separar setores como: alunos, coordenação, professores.

Adequar o site de acordo com as necessidades dos usuários em geral.

9 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

[BOO 00] BOOCH, Grady; RUMBAUGH, James; JACOBSON, Ivar. UML: guia do usuário. Rio de Janeiro: Campus, 2000.

[FUR 98] Furlan, José David, Modelagem de objetos através da UML – Makron Books. 1998.225p.

[PRE 95] PRESSMAN, R.S. Engenharia de Software. São Paulo: McGraw-Hill/ Makron Books do Brasil, 1995.

[LAR02] LARMAN, Craig. Utilizando UML e padrões: uma introdução à análise e aos projetos orientados a objetos. Porto Alegre: Bookman, 2002.

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/>

<http://www.seodicas.com.br/seo/sitemaps-o-que-sao-sitemaps>

www.inf.ufsc.br/~raul/livro/10-CamadaDeInterface.ppt