

UNIVERSIDADE LUTERANA DO BRASIL

ULBRA - *CAMPUS* GUAÍBA

CURSO SISTEMAS DE INFORMAÇÃO



**PROJETO DE REESTRUTURAÇÃO DO SITE DA ASSESSORIA  
PEDAGÓGICA ULBRA/GUAÍBA  
RELATÓRIO DO ESTÁGIO CURRICULAR**

LEANDRA RODRIGUES GARCIA

Guaíba, junho de 2008.

## DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

### 1 DADOS DO ALUNO

Nome: Leandra Rodrigues Garcia

### 2 DADOS DO PROFESSOR SUPERVISOR

Nome: Anderson Yanzer

E-mail: [anderson.yanzer@gmail.com](mailto:anderson.yanzer@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](mailto:danieleandres@gmail.com)

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>04</b>
<b>2 APRESENTAÇÃO DA EMPRESA</b> .....	<b>04</b>
<b>3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	<b>05</b>
3.1 DIAGRAMA DE CASOS DE USO .....	05
3.2 DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA .....	06
3.3 DIAGRAMA DE NAVEGAÇÃO .....	09
3.4 VISIO .....	10
3.5 FIREWORKS .....	10
3.6 DREAMWEAVER .....	11
3.7 FLASH .....	11
<b>4 SOLUÇÃO IMPLEMENTADA</b> .....	<b>11</b>
<b>5 CONCLUSÕES E RESULTADOS ALCANÇADOS</b> .....	<b>14</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>15</b>

## LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Exemplo da simbologia do Diagrama de Casos de Uso	05
Figura 02: Exemplo de Diagrama de Casos de Uso	06
Figura 03: Diagrama de Casos de Uso	06
Figura 04: Exemplo da simbologia do Diagrama de Sequência	07
Figura 05: Diagrama de Seqüência da Assessora Pedagógica	07
Figura 06: Diagrama de Seqüência do Coordenador	08
Figura 07: Diagrama de Seqüência do Professor	08
Figura 08: Diagrama de Seqüência do Aluno	08
Figura 09: Exemplo da simbologia do Diagrama de Navegação	09
Figura 10: Diagrama de Navegação do Site	10
Figura 11: Página Inicial da Assessoria Pedagógica	12
Figura 12: Página do Informativo Didático Pedagógico	13
Figura 13: Página de downloads de arquivos disponíveis	13
Figura 14: Página de Contato	14

## **1 INTRODUÇÃO**

Este trabalho tem por finalidade a remodelação do site da Assessoria Pedagógica ULBRA/Guaíba, com o novo padrão definido pela universidade serão apresentados todos os passos para a realização deste trabalho. O aplicativo JUDE COMMUNITY para apoio na elaboração dos casos de usos e do diagrama de seqüência, o VISIO para fazer a representação do fluxograma. Seguiremos uma seqüência de apresentação que iniciará com a apresentação da empresa, fundamentação teórica e a solução proposta para este trabalho onde disponibilizaremos o layout das telas do site. E a conclusão e resultados alcançados.

## **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 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

#### 3.1 DIAGRAMA DE CASOS DE USO

A finalidade do diagrama de casos a metodologia definida para o desenvolvimento deste trabalho envolverá conhecimentos já adquiridos e constituirá a base teórica do projeto. Portanto, será utilizada a linguagem UML com seus diagramas específicos:

Diagramas 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.




Simbologia	Semântica	Uso
	<p>Este símbolo designa um Caso de Uso, a interação do ator com o domínio do problema.</p>	<p>Um caso de uso, iniciado por um ator, pode provocar ou interagir com outro caso de uso.</p>
	<p>Este símbolo designa um ator. É utilizado no diagrama de Case de Uso.</p>	<p>O ator é alguém, um software, uma entidade externa que atua de alguma forma no domínio do problema abordado pela solução.</p>
	<p>Este símbolo designa herança. É utilizado no diagrama de classes, mas também, pode ser usado no diagrama de Caso de Uso.</p>	<p>O ator acima do triângulo é chamada de SuperAtor e o ator que se encontra abaixo da seta é chamada de subAtor.</p>

Figura 01: Exemplo da simbologia do Diagrama de Casos de Uso.

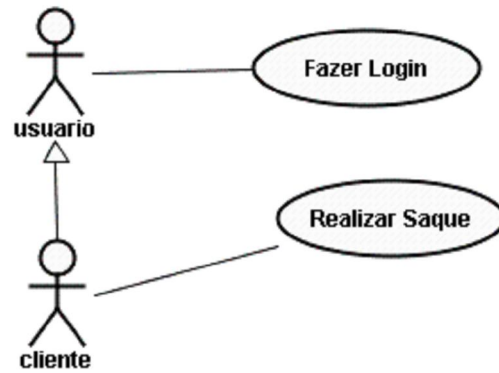


Figura 02: Exemplo de Diagrama de Casos de Uso.

A figura abaixo demonstra os atores envolvidos no sistema, bem como seus relacionamentos e interações com o sistema.

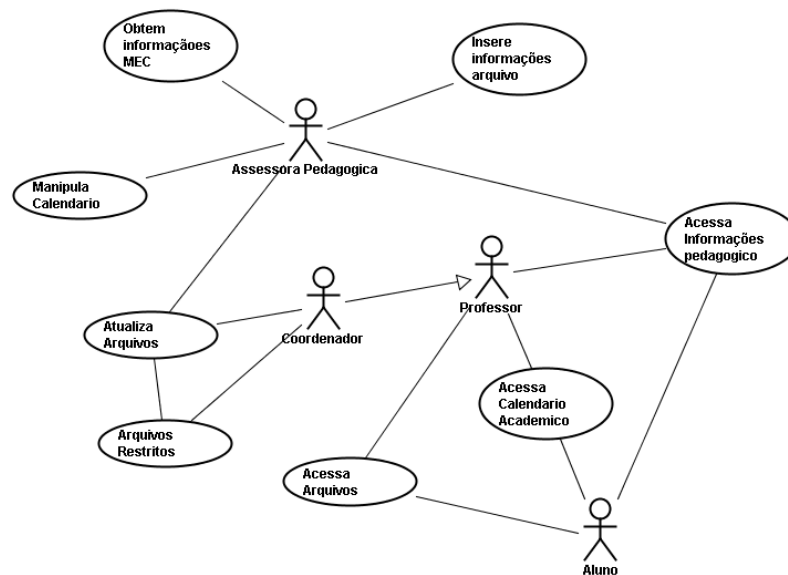


Figura 03: Diagrama de Casos de Uso.

### 3.2 DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA

É o diagrama de interação que enfatiza a ordem temporal das trocas de mensagens. Um objeto é mostrado como uma caixa na parte superior de uma linha tracejada vertical chamada de linha de vida que representa a vida do

objeto durante a interação, cada mensagem é representada por uma flecha entre as linhas de vida de dois objetos. A ordem na quais estas mensagens ocorrem é mostrada da parte superior à parte inferior.



Simbologia	Semântica	Uso
	Indica um objeto de determinada classe. Este símbolo é utilizado em diagramas de objetos, seqüência e colaboração.	Este símbolo pode aparecer no formato ou nome do objeto: nome da classe ou, ainda, somente o nome da classe da qual aquele objeto faz parte. Pode ser considerado, em qualquer caso, como um teste de mesa para um momento do software.
	Este símbolo designa herança. É utilizado no diagrama de classes, mas também, pode ser usado no diagrama de Caso de Uso	O ator acima do triângulo é chamada de SuperAtor e o ator que se encontra abaixo da seta é chamada de subAtor.

Figura 04: Exemplo da simbologia do Diagrama de Sequência.

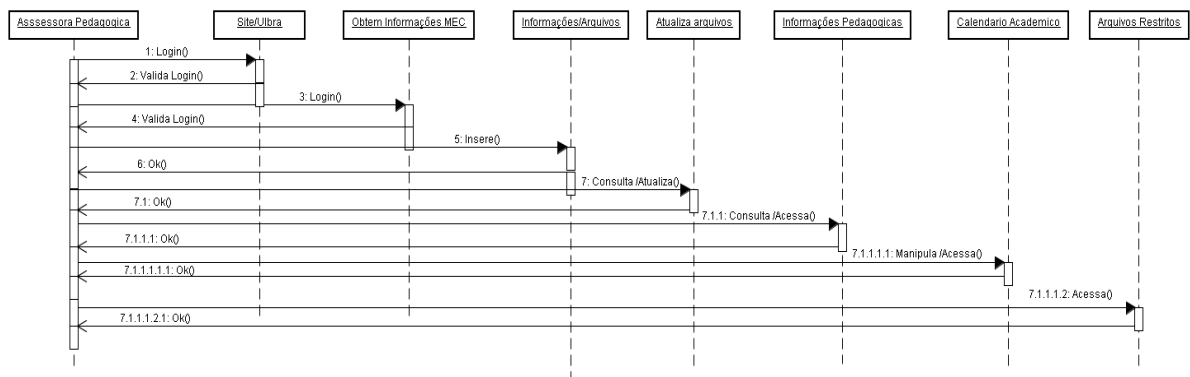


Figura 05: Diagrama de Seqüência da Assessora Pedagógica.

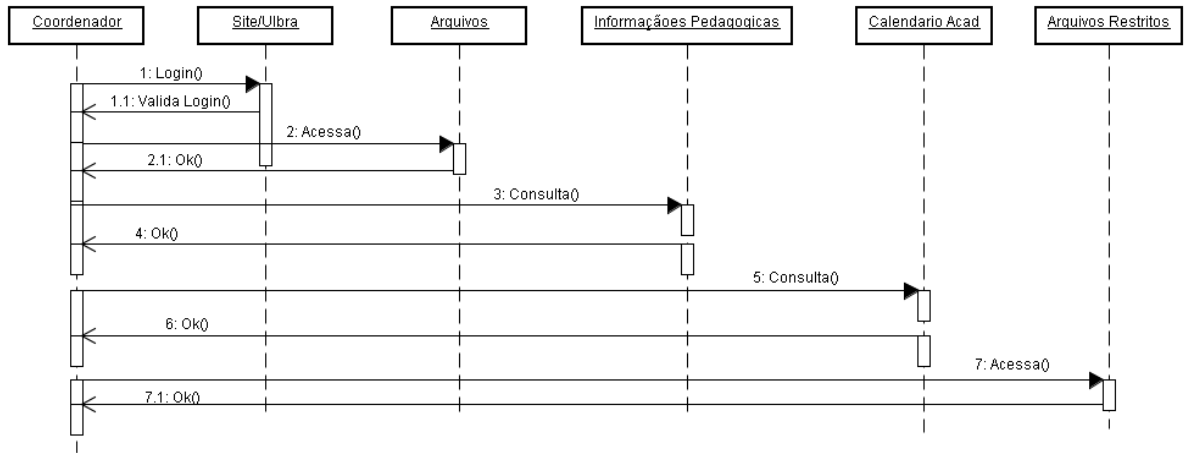


Figura 06: Diagrama de Seqüência do Coordenador.

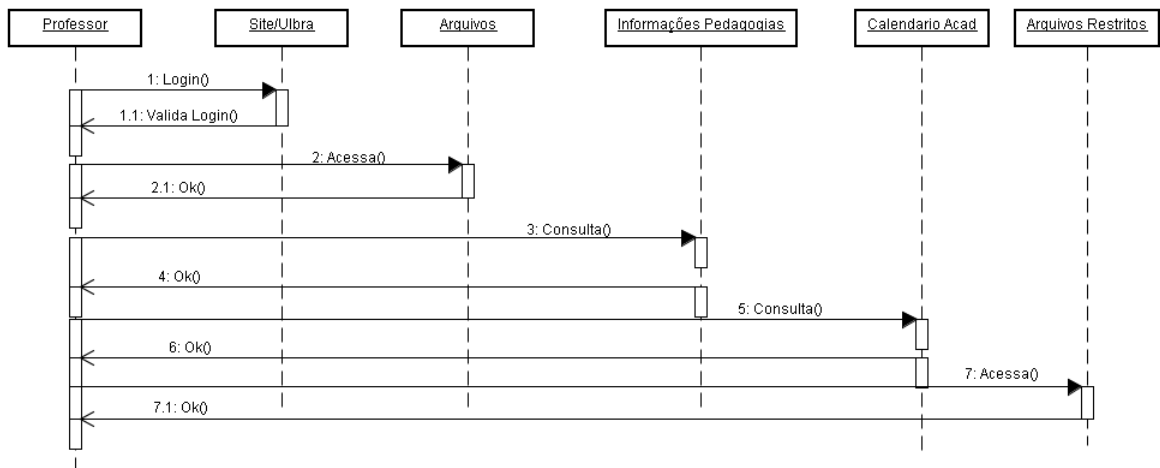


Figura 07: Diagrama de Seqüência do Professor.

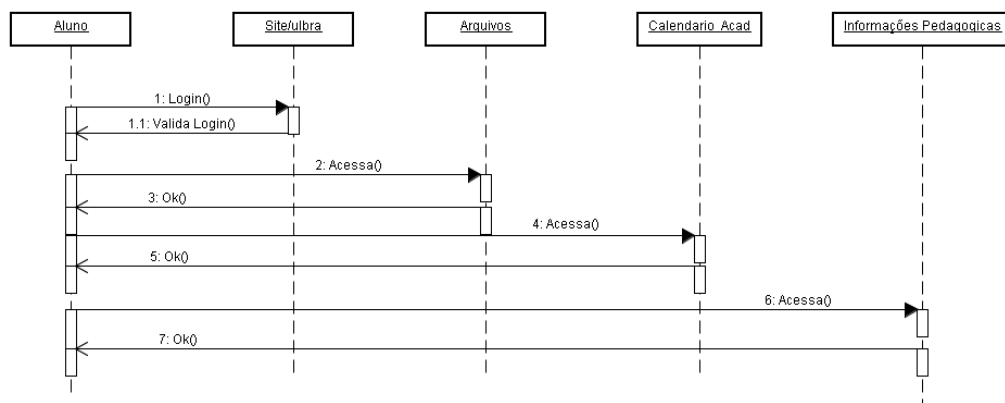


Figura 08: Diagrama de Seqüência do Aluno.

### 3.3 DIAGRAMA DE NAVEGAÇÃO

Esse diagrama será o "guia" do fluxo de navegação (em formato de árvore ou fluxograma), onde o primeiro nível corresponde aos itens exibidos no menu principal. Esses itens (ou links) devem informar diretamente do que se trata o site e ao mesmo tempo guiar o usuário ao conteúdo desejado, sem exigir muitos cliques nem raciocínio elaborado de sua parte.

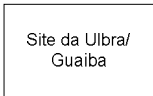
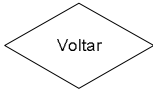



<b>Simbologia</b>	<b>Semântica</b>	<b>Uso</b>
	Representa qualquer função do processo.	Interage com outro processo ou com algum ponto de decisão.
	Ponto de decisão	Qual o caminho que será tomado entre dois ou mais caminhos num fluxograma.
	Linha Conector	Faz a ligação entre os processos
	Documento	Qualquer tipo de dado que pode ser lido.
	Dados Armazenados	Qualquer tipo de dado armazenado.

Figura 09: Exemplo da simbologia do Diagrama de Navegação.

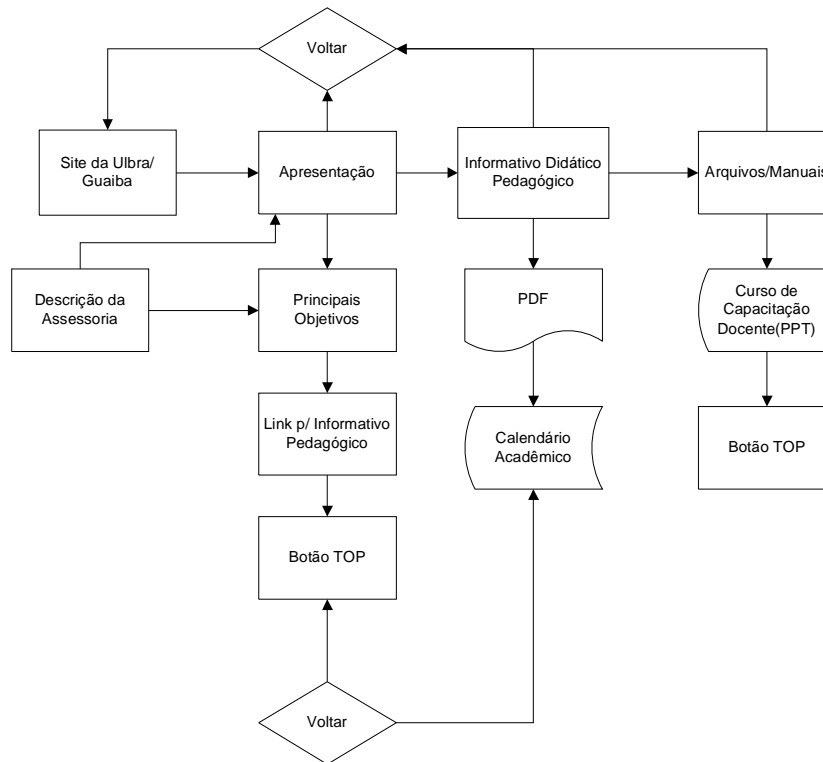


Figura 10: Diagrama de Navegação do Site.

### 3.4 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.

### 3.5 FIREWORKS

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.

### 3.6 DREAMWEAVER

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.

### 3.7 FLASH

Flash é comumente usado para criar animações, anúncios, vários componentes web page, para integrar vídeo em páginas da Web, e, mais recentemente, a desenvolver aplicativos ricos Internet.

## **4 SOLUÇÃO IMPLEMENTADA**

Com base nas informações obtidas através de pesquisas o layout da página inicial.

Esta página inicial possui as seguintes informações referentes à Assessoria Pedagógica como: qual o seu objetivo junto à universidade o profissional responsável por mantê-la.



Figura 11: Página Inicial da Assessoria Pedagógica.

O Informativo didático-pedagógico pretende ser um documento orientador, estimulador e esclarecedor dos procedimentos que a ULBRA espera de seus professores, assim como das possibilidades de convivência e interação com a Instituição.



Figura 12: Página do Informativo Didático Pedagógico.

Esta página disponibiliza aos usuários alguns arquivos para download.

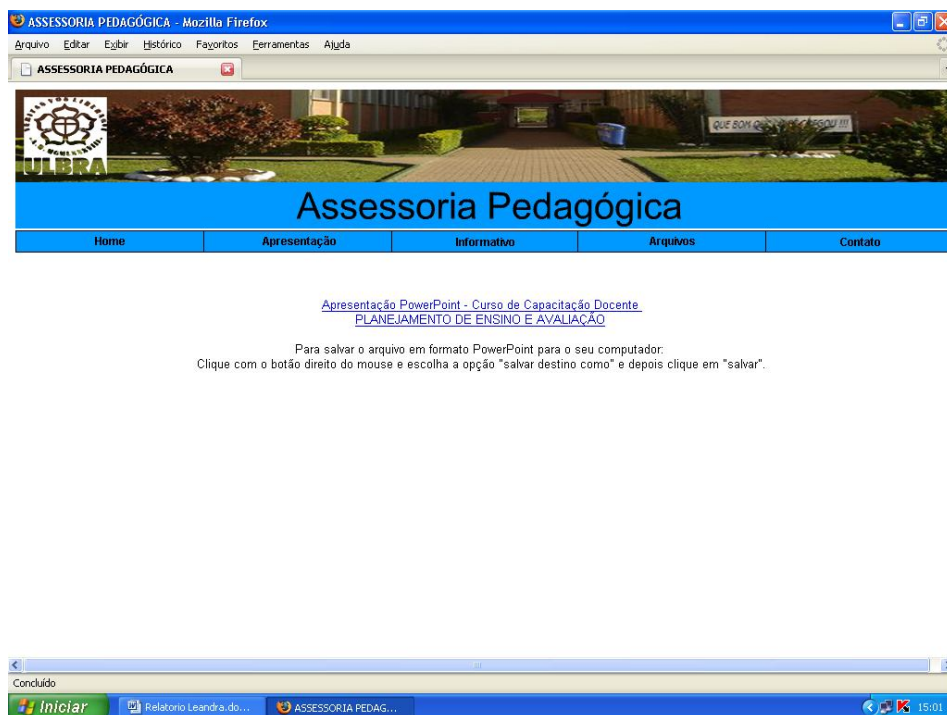


Figura 13: Página de downloads de arquivos disponíveis.

Na página de contato tem, email da assessora pedagógica, telefone e endereço da universidade.

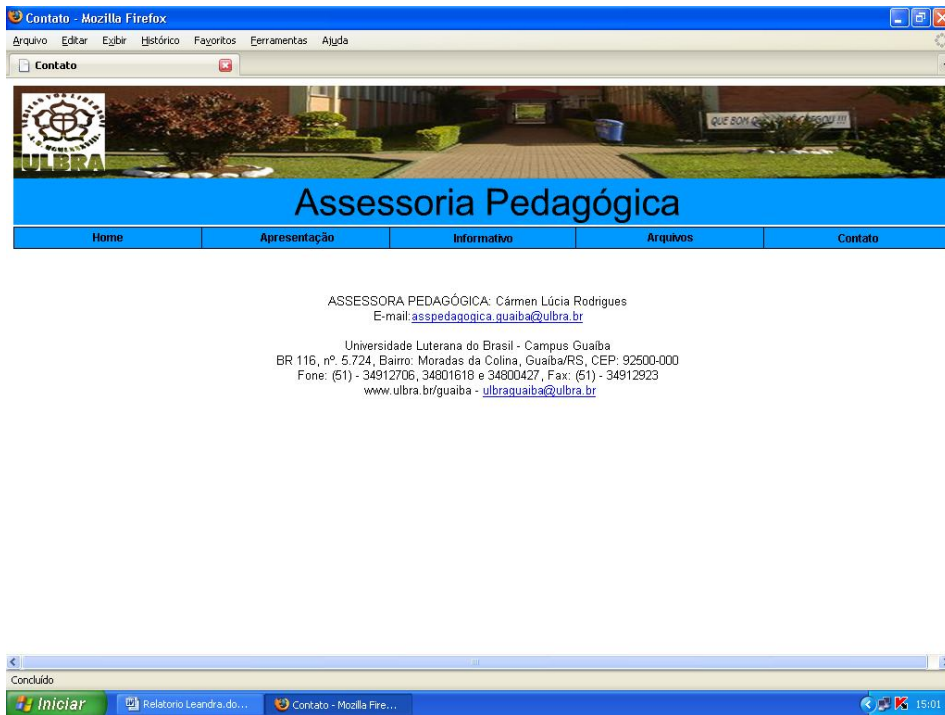


Figura 14: Página de Contato.

## 5 CONCLUSÕES E RESULTADOS ALCANÇADOS

A oportunidade de aplicar os conhecimentos adquiridos durante o curso em uma aplicação real é de grande valia para nós e sem dúvida é uma preparação de como pode ser o trabalho de conclusão. Pois pude acrescentar a meus conhecimentos outros tantos importantes. E também pude perceber e vivenciar as dificuldades dos desenvolvedores de um web site com todo trabalho de pesquisa que é feito para se fazer um trabalho responsável. Também foi possível aprofundar meus conhecimentos nos softwares utilizados como Fireworks e Dreamweaver, Flash que será de grande valia para os meus conhecimentos acadêmicos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 01 NIELSEN, Jakob. **Projetando Websites**. Rio de Janeiro: Campus, 2000. 417p.
- 02 FURASTE, Pedro Augusto. **Normas Técnicas para o Trabalho científico: Explicação das normas da ABNT**. Porto Alegre: [s.n], 2002. 143p.
- 03 FOWLER, Martin; SCOTT, Kendall. **UML Essencial - Um breve guia para a linguagem-padrão de modelagem de objetos**. Porto Alegre: Bookman, 2000. 169p.
- 04 WIKIPÉDIA. **Wireframe**. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Website\\_wireframe](http://pt.wikipedia.org/wiki/Website_wireframe)>. Acesso em 20 mar. 2008.
- 05 WIKIPÉDIA. **Visio**. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Visio>>. Acesso em 22 mar. 2008.
- 06 MICROSOFT. **Visio**. Disponível em: <<http://office.microsoft.com/pt-br/visio/HA101650691046.aspx>>. Acesso em 22 mar. 2008.
- 07 DREAMSHOW. **Dreamweaver**. Disponível em: <<http://dreamshow.sites.uol.com.br/>>. Acesso em 23 mar. 2008.
- 08 ADOBE. **Fireworks**. Disponível em: <<http://www.adobe.com/br/products/fireworks/>>. Acesso em 23 mar. 2008.
- 09 COUTINHO, Rafael. **Sitemaps: O que são sitemaps?** Disponível em: <<http://www.seodicas.com.br/seo/sitemaps-o-que-sao-sitemaps>>. Acesso em 23. mar. 2008.
- 10 WIKIPÉDIA. **Flash**. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Flash](http://pt.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash)>. Acesso em 26 maio 2008.