



ETEC ORLANDO QUAGLIATO
Técnico em Informática para Internet Integrado ao Ensino
Médio

EDUARDO MAZINI
GEAN MARCOS CARDIM
JÚLIA CRIVELLI SOBRINHO
YAN LUCAS DA SILVA BERTOSSI

ELABORAÇÃO DE SITE EMPRESARIAL: Detaliê
Restauração de Móveis

Santa Cruz do Rio Pardo - SP
2024

**EDUARDO MAZINI
GEAN MARCOS CARDIM
JÚLIA CRIVELLI SOBRINHO
YAN LUCAS DA SILVA BERTOSSI**

**ELABORAÇÃO DE SITE EMPRESARIAL: Detaiê
Restauração de Móveis**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Etec “Orlando Quagliato”, do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, como requisito para obtenção do título de Técnico em Informática para Internet Integrado ao Ensino Médio sob orientação dos Professores: Mara Silvia Arcoleze Marelli e Renan Tavares Vieira

**Santa Cruz do Rio Pardo- SP
2024**

EDUARDO MAZINI
GEAN MARCOS CARDIM
JÚLIA CRIVELLI SOBRINHO
YAN LUCAS DA SILVA BERTOSI

**ELABORAÇÃO DE SITE EMPRESARIAL: Detaliê Restauração
de Móveis**

Aprovada em: _____ / _____ / _____

Conceito: _____

Banca de Validação:

_____ - Presidente da Banca

Professor.....

ETEC “Orlando Quagliato”

Orientador

Professor

ETEC “Orlando Quagliato”

Professor

ETEC “Orlando Quagliato”

Santa Cruz do Rio Pardo– SP
2024

RESUMO

O presente trabalho apresenta o planejamento e desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso da Etec Orlando Quagliato, focando na pesquisa e criação de um site corporativo para a empresa “Detaliê: Restauração de Móveis”. O projeto visa facilitar o armazenamento de dados, expandir os negócios e modernizar o atendimento ao cliente. Utilizando os conhecimentos adquiridos durante o curso técnico de informática para internet, foram aplicadas linguagens de programação, de estilo e de marcação de hipertexto. O resultado é um site com design intuitivo, acessível e prático, que contém uma página inicial, uma seção de serviços, uma página de orçamento e um sistema de cadastro e login para usuários. Adicionalmente, o responsável pelo monitoramento do site tem acesso a um banco de dados organizado em tabelas personalizadas por categorias, facilitando a gestão das informações. Este projeto não apenas atende às demandas da empresa, mas também proporciona uma experiência de usuário aprimorada, alinhada às tendências atuais do mercado, contribuindo para o sucesso do negócio.

Palavras-chaves: Site corporativo; Armazenamento de dados; Restauração de móveis.

ABSTRACT

This work presents the planning and development of the final project for Etec Orlando Quagliato, focusing on the research and creation of a corporate website for the company "Detaliê: Restauração de Móveis." The project aims to facilitate data storage, expand business operations, and modernize customer service. Utilizing the knowledge acquired during the technical course in Internet Computing, programming, styling, and hypertext markup languages were applied. The result is a website with an intuitive, accessible, and practical design, featuring a homepage, a services section, a quote page, and a user registration and login system. Additionally, the site administrator has access to a well-organized database with custom tables by category, simplifying information management. This project not only meets the company's demands but also enhances the user experience, aligning with current market trends and contributing to the business's success.

Keywords: Corporate website; Data storage; Furniture restoration.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - MER	17
Figura 2 - Mapa do Site	20
Figura 3 - Diagrama de Use Case	22
Figura 4 - Diagrama de Classes	24
Figura 5 - Exemplo Objetos de Sequência	26
Tabela 1 - Hospedagem	27
Figura 6 - Página de início	29
Figura 7 - Sobre	30
Figura 8 - Página de serviços	31
Figura 9 - Serviços	32
Figura 10 - Localização	32
Figura 11 - Página de login	33
Figura 12 - Início logado	34
Figura 13 - Página de histórico de orçamentos	34

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Hospedagem.....	27
----------------------------	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 HISTÓRIA DA EMPRESA	10
3 JUSTIFICATIVA	11
4 OBJETIVOS	12
4.1 Objetivo Geral	12
4.2 Objetivos Específicos	12
5 METODOLOGIA	13
5.1 HTML	13
5.2 Javascript	13
5.3 CSS	13
5.4 PHP	14
5.5 MySQL	14
5.6 Visual Studio Code	14
6 BRIEFING	15
6.1 Informações Básicas	15
6.2 Informações Específicas	15
7 BANCO DE DADOS	16
7.1 MySQL	16
7.2 MER	16
8 INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS	18
8.1 Internet das Coisas	18
8.2 Inteligência Artificial	18
8.3 Acessibilidade	19
9 MAPA DO SITE	20
10 DIAGRAMAS	21
10. 1 Diagrama de <i>Use Case</i>	21
10.1.1 Objetos de <i>use case</i>	21
10.2 Diagrama de Classes	22
10.2.1 Objetos do diagrama de classes	22
10. 3 Diagrama de Sequência	24
10.3.1 Objetos de sequência	25
11 CUSTO DE DOMÍNIO E HOSPEDAGEM	27

12 RESPONSABILIDADE	28
13 CONSIDERAÇÕES FINAIS	29

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, no Brasil, é possível observar o alto índice de extração de madeira e, conseqüentemente, os malefícios causados por esse hábito, como a perda da biodiversidade, desregulação do clima e a erosão do solo. Visto que o reflorestamento (previsto pela Lei 12.651, de 25 de maio de 2012) é comumente ignorado e os impactos ambientais são mantidos, a valorização dos produtos madeireiros já fabricados, portanto, é extremamente necessária e recorrente.

No cenário contemporâneo, onde a massificação e a produção em larga escala muitas vezes obscurecem a beleza e o valor histórico dos móveis, empresas dedicadas à restauração meticulosa de peças antigas e contemporâneas emergem como conservadoras da memória e da arte. Essas empresas não apenas preservam o legado do passado, mas também realçam a singularidade e a autenticidade de cada peça, conectando gerações através do tempo.

No entanto, muitas dessas empresas enfrentam desafios significativos no que diz respeito à gestão eficiente de suas operações. A ausência de ferramentas modernas de gerenciamento pode limitar sua capacidade de atender às demandas do mercado, manter registros precisos e garantir a satisfação dos clientes.

Neste contexto, a implementação de um sistema web específico para uma empresa dedicada à restauração de móveis assume uma importância vital. Tal sistema não apenas moderniza e otimiza os processos internos, mas também abre novas possibilidades para a expansão dos negócios, aprimorando a comunicação com os clientes e facilitando o acesso às informações relevantes.

Esse sistema incorporado a uma rede de clientes, pode se tornar um grande recurso possibilitando a melhor visualização da empresa, juntamente com os benefícios originados de uma aplicação web: Hypertext Markup Language(HTML), Javascript(JS) e Hypertext Preprocessor(PHP); a organização fornecida pelo banco de dados: Structured Query Language(MySQL); e o design gráfico atraindo a atenção: Cascading Style Sheets(CSS). Todos esses elementos componentes da programação do site, paralelamente ao uso de pesquisas bibliográficas e o referencial teórico aplicado nas aulas.

2 HISTÓRIA DA EMPRESA

Em 2012, Andreia deu à luz a gêmeos, surgindo a necessidade de alinhar sua vida profissional com suas responsabilidades familiares, o que a levou a deixar seu emprego e fundar sua própria empresa. Com uma forte convicção em seus talentos e uma fé inabalável, ela criou um negócio centrado na família e em seus valores pessoais de amor e integridade. Apesar dos desafios de equilibrar sua vida familiar com o empreendedorismo, Andreia desenvolveu um plano de negócios sólido e construiu parcerias estratégicas. Ao longo dos anos, sua empresa prosperou, demonstrando sua resiliência e sucesso como empreendedora e mãe. Sua história é um testemunho inspirador de como é possível transformar desafios em oportunidades e criar um legado duradouro.

A empresa recebeu o nome de Detaliê, uma junção de 'ateliê' e 'detalhe', refletindo a natureza artística, minuciosa e meticulosa dos serviços prestados. Se dedica à restauração de móveis em madeira, oferecendo serviços abrangentes de manutenção, pintura e procedimentos especializados como pátina (provençal, decapê, satinê, colorido), envernizamento, entre outros.

3 JUSTIFICATIVA

O mercado de trabalho escolhido tem sido ofuscado por grandes produtores de móveis, sendo necessária maior visibilidade sobre o ramo. A empresa não conta com o auxílio de um sistema web, visto que este é o foco do projeto.

Um site empresarial oferece uma série de benefícios que impulsionam o crescimento e o sucesso nos negócios como por exemplo maior visibilidade. Além disso, um site bem projetado transmite credibilidade e profissionalismo, estabelecendo confiança entre os clientes e parceiros comerciais.

Como uma empresa dedicada à restauração meticulosa de móveis antigos e contemporâneos, a Detaliê reconhece a importância de um site empresarial para alcançar novos clientes e fortalecer o relacionamento com os já existentes.

4 OBJETIVOS

4.1 Objetivo Geral

O projeto visa a elaboração de um site comercial para a empresa Detaliê, com intuito de fornecer aos clientes e ao público potencial uma maior visibilidade dos trabalhos

4.2 Objetivos Específicos

- Exemplificar os trabalhos realizados pela profissional;
- Expandir a rede de clientes da empresa;
- Incentivar a reutilização de madeira;
- Destacar os valores da empresa;
- Transmitir maior credibilidade ao negócio;

5 METODOLOGIA

A metodologia aplicada para a elaboração do projeto se deve através de pesquisas bibliográficas juntamente com a utilização do referencial teórico presente nas aulas, também são realizadas determinadas pesquisas de campo envolvendo os funcionários da empresa buscando uma maior compreensão da área e estabelecer a relação de proximidade com os autores, a fim de que fosse formulada uma melhor estrutura projetual.

Para a estruturação do site desenvolvido são utilizadas linguagens de marcação, programação, sistemas de gerenciamento de banco de dados e também ferramentas de design gráfico.

5.1 HTML

No HTML são realizadas todas as estruturas básicas do site como a entrada e saída de dados, definição de elementos como cabeçalho, corpo, parágrafos, links, imagens etc.

5.2 Javascript

No Javascript são realizadas operações funcionais do site como o menu e os botões, é usado para toda a parte de interatividade e dinamismo à página como galerias de fotos de móveis restaurados

5.3 CSS

No CSS são realizadas as partes visuais estabelecendo uma ordem no layout, contribuindo para a atratividade do site.

5.4 PHP

Como uma linguagem de programação amplamente utilizada para o desenvolvimento web do lado do servidor. É utilizada para processar dados do formulário e interagir com um banco de dados.

5.5 MySQL

O MySQL serve para armazenar, organizar e recuperar informações.

5.6 Visual Studio Code

Disponível para Windows, o VSC, como é conhecido, é utilizado como editor de código-fonte, incluindo também ferramentas adicionais para depuração, realce de sintaxe, complementação inteligente de código entre outras que facilitam o desenvolvimento do código. Dentro do projeto ele assume a responsabilidade pelo PHP, JS, CSS e HTML.

6 BRIEFING

6.1 Informações Básicas

Empresa: Detaliê Restauração de móveis

Endereço: Rua Avelino Lamoso, nº 85, Jardim Eleodoro

Cidade: Santa Cruz do Rio Pardo - SP

Tempo de atuação no mercado: Mais de 12 anos

Número de funcionários: 1

Possui outras unidades (filiais)? Não

Nome do responsável: Andreia da Silva

Cargo: CEO

Ramo de atividade: Artesanato

Produtos/ serviços oferecidos: Restauração de móveis em madeira e metal

Contato (Nome/tel/email): Andreia da Silva / (14) 99795-0026 /
andreiadetalie@gmail.com

6.2 Informações Específicas

Vantagens/desvantagens sobre os concorrentes: Não há concorrência na cidade

Referências de sites (outras empresas): idelli.com.br

Objetivos a serem alcançados: Entregar todos os serviços com perfeição

Público-alvo: População de Santa Cruz do Rio Pardo

Conteúdo do site: Portfólio

Imagem a ser transmitida para os usuários (tradição ou modernidade, layout, cores mais adequadas etc): Cores que simbolizam a reciclagem de madeira e metal, preto e amarelo respectivamente; layout com imagens chamativas para o público

Documentação disponível (logotipo, folders, manuais etc): Logotipo e folders elaborados pela equipe do projeto

Ferramentas de marketing utilizadas atualmente: boca a boca (Buzz Marketing)

Objeções (não utilizar a cor x ou o estilo y etc.): Não utilizar fonte "Comic Sans MS"

Mínimo e máximo de verba disponível para o projeto: R\$ 0,00

Observação:

7 BANCO DE DADOS

Em um site empresarial, o banco de dados assume um papel muito importante, armazenando e oferecendo informações aos usuários, criando uma aliança com os clientes e contabilizando de uma forma geral a quantidade de clientes que utilizam o site. Ele coordena a organização do site se responsabilizando por toda a parte de armazenamento e gerenciamento dos dados.

7.1 MySQL

Desenvolvido por volta de 1994, o MySQL representa um SGBD (Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados), como interface ele utiliza sua linguagem própria, a linguagem SQL. Em decorrência de sua interface simples, ele é reconhecido por sua facilidade operacional.

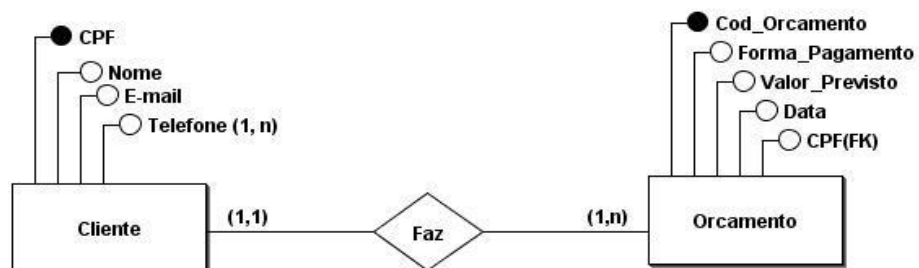
Apesar de seu constante uso por diversas instituições e desenvolvedores profissionais o MySQL não está isento de bugs, portanto há sua manutenção constante com vários updates.

No projeto, o MySQL é utilizado para gerenciamento de dados, fornecidos pelos e aos clientes, para uma melhor organização. Os usuários oferecem informações como nome, telefone, e-mail e CPF, para solicitar o orçamento que, por sua vez, retorna com dados como a data, solicitação para forma de pagamento, valor previsto, uma chave estrangeira (CPF como Foreign Key) e, por último, um código de orçamento, para controle da empresa e visualização do cliente.

7.2 MER

O Modelo Entidade Relacionamento, conhecido como MER, tem como funcionalidade organizar o banco de dados através de uma representação com base em entidades, representando coisas reais (como por exemplo clientes ou fornecedores), atributos (propriedade das entidades) e seus relacionamentos (como por exemplo, vender ou comprar).

Figura 1 - MER



Fonte: Os autores (2024)

8 INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS

A alta competitividade do mercado gera a necessidade de inovação e atualizações dos produtos, sendo eles hardwares (computadores, tablets, servidores, sensores) ou softwares (sistemas operacionais, navegadores, aplicativos), diante disso, empresas estão, gradativamente, desenvolvendo e aperfeiçoando seus diferenciais.

8.1 Internet das Coisas

Também denominada de IoT (Internet of Things), busca facilitar diversos processos em áreas como a vida doméstica, a saúde, meios de transporte, agricultura e tantas outras. Atualmente suas inovações estão cada vez mais rápidas tornando de suma importância que as empresas se atentem em acompanhar.

No Brasil, diversas instituições já utilizam as IoT em suas atividades, como por exemplo o monitoramento de pluviômetros, radares de trânsito, e também algumas lixeiras tecnológicas no Paraná, desenvolvidas para gerenciar o acúmulo de lixo, reduzindo assim o risco de enchentes.

8.2 Inteligência Artificial

Utilizada para a elaboração de pesquisas, geração de imagens, gerenciamento de carros autônomos, assistentes de voz e redes sociais, entre outros recursos que se integram à vida cotidiana, a inteligência artificial vem se destacando nos tempos atuais, se diversificando através de sua disponibilidade, praticidade e agilidade de uso.

A IA, como é popularmente conhecida, é uma tecnologia que permite que sistemas simulem um conhecimento similar ao humano, buscando não somente executar tarefas pré-programadas, mas também realizar feitos como tomar decisões. Porém, em decorrência de seu rápido desenvolvimento, uma discussão sobre seu uso correto, ética e segurança se torna cada vez mais recorrente.

8.3 Acessibilidade

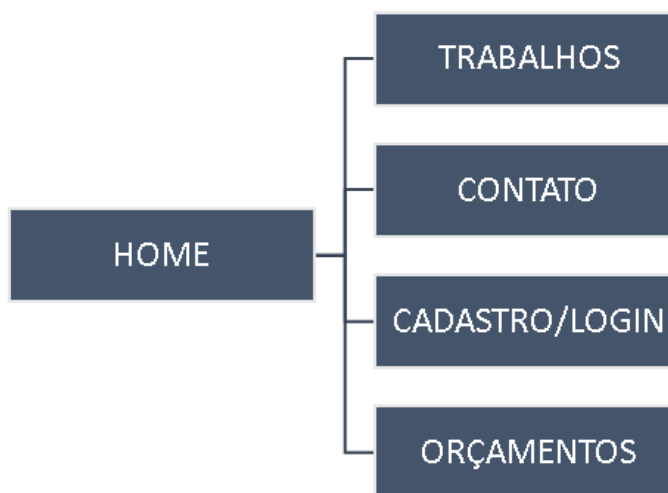
Pessoas com deficiência muitas vezes são isoladas quando se trata de acesso à informação, a partir disso, a acessibilidade surge para melhorar a condição de alcance, percepção e inclusão, não somente para o meio físico, mas também para os recursos tecnológicos. Na internet a acessibilidade é a capacidade de abranger todo e qualquer tipo de usuário independentemente de sua limitação sendo ela visual, auditiva, motora ou cognitiva.

Com intuito de proporcionar uma maior facilidade, rapidez, satisfação e eficiência, o site conta com uma série de tecnologias acessíveis como por exemplo o NVDA (leitor de tela) e o Hand Talk (tradutor em Libras).

9 MAPA DO SITE

O mapa do site funciona como um organograma, proporcionando organização com base na hierarquização de entidades que se ligam umas às outras. Dessa forma a estrutura do site pode ser compreendida facilmente podendo ser feitas alterações rápidas e eficazes que não prejudiquem o site como um todo.

Figura 2 - Mapa do Site



Fonte: Os autores (2024)

10 DIAGRAMAS

O diagrama de um site representa sua estrutura, relações e interações entre seus componentes, como páginas da Web e Banco de Dados. Seu objetivo se baseia em identificar potenciais áreas com problemas e facilitar o uso de estratégias que possuem como intuito aprimorar a performance do site.

10.1 Diagrama de *Use Case*

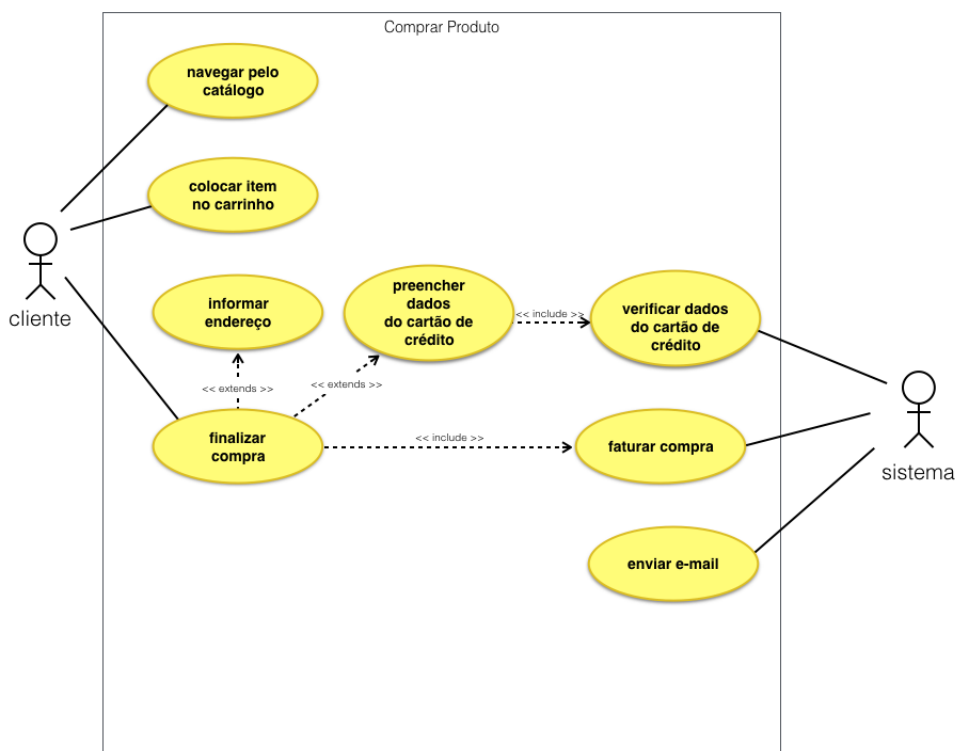
O diagrama de Use Case, em português “Caso de uso”, tem como finalidade representar relações em um sistema, abrangendo seu requisito de uso, ou seja, casos de uso expressam as diferentes formas de como os usuários podem usufruir do site.

10.1.1 Objetos de *use case*

Para melhor representação e organização, o diagrama é dividido em alguns objetos, que se conectam criando toda a estrutura de uso do site. São esses:

- **Ator:** Representa os elementos do site, podendo ser um usuário, uma organização, uma empresa ou um sistema externo, por exemplo. Usualmente simbolizado com um boneco.
- **Caso de Uso:** Sendo autoexplicativo, o caso de uso configura cada funcionalidade dentro de um sistema. Geralmente caracterizado com um formato oval e sempre com descrição.
- **Relacionamento:** Esse tipo de associação é comumente nomeado como uma Associação de Comunicação, desde que ela caracteriza uma comunicação entre um ator e um caso de uso. É indicada como uma linha que liga os elementos que se relacionam.
- **Sistema:** É opcional, utilizado majoritariamente em sistemas grandes, é retratado com um retângulo, define o objetivo do “Caso de Uso”.
- **Pacote:** Também opcional e extremamente proveitoso em sistemas de alta complexidade.

Figura 3 - Diagrama de Use Case



Fonte: VIEIRA, Rodrigo. 2015

10.2 Diagrama de Classes

Os diagramas de classes se tornam fundamentais devido sua facilidade de uso, agindo como uma descrição de como funciona o sistema do site, mostrando componentes, níveis, e suas implementações. Também importantes para a modelagem da estrutura estática do site, um diagrama de classes permite independentemente de sua complexidade facilitar a compreensão de um sistema.

10.2.1 Objetos do diagrama de classes

a) Componentes básicos de um diagrama de classes

- **Parte superior** (nome da classe), sempre necessária, seja falando do classificador ou de um objeto.

- **Parte do meio** (atributos da classe), necessário quando se descreve uma instância específica de uma classe.
- **Parte inferior** (métodos), em lista, descreve as interações entre classe e dados.

Modificadores de acesso de membro

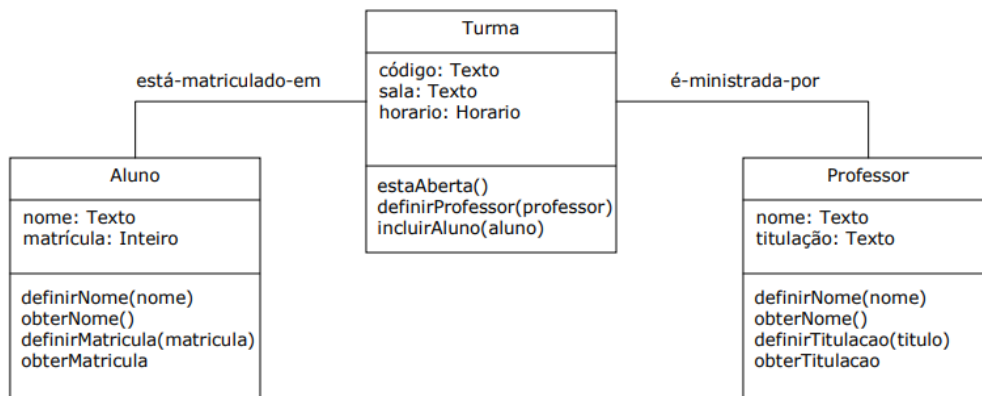
- Público (+);
- Privado (-);
- Protegido (#);
- Pacote (~);
- Derivado (/);
- Estático (sublinhado).

b) Componentes dos diagramas de classe

- **Classes:** uma classe representa um objeto ou um conjunto de objetos que compartilham uma estrutura e comportamento comum.
- **Nome:** a primeira linha em uma forma de classe.
- **Atributos:** descrevem os valores de uma classe e sua estrutura
- **Métodos:** também conhecidos como operações, métodos são exibidos em formato de lista, com cada operação representada em sua própria linha.
- **Sinais:** símbolos que representam comunicações unidirecionais e assíncronas entre objetos ativos.
- **Tipos de dados:** classificadores que definem valores de dados, podendo ser primitivos (valores inteiros e cadeia de valores) e também enumerações (valores definidos pelo usuário).
- **Pacotes:** conjunto de elementos de um diagrama, incluindo outros pacotes.
- **Interfaces:** semelhantes as classes, as interfaces são um conjunto de operações e definições de atributos que por sua vez definem um tipo de comportamento.
- **Objetos:** instâncias de uma classe ou classes.

- **Artefatos:** representação das entidades físicas de um sistema de software, tais como documentos, bancos de dados, arquivos executáveis, componentes de software etc.
- **Interações:** hereditariedade (subclasses assumindo funções de classes), associação unidirecional (uma classe tem conhecimento da outra e interage com ela), associação bidirecional (ambas as classes estão cientes uma da outra e interagem entre si).

Figura 4 - Diagrama de Classes



Fonte: LES/PUC-Rio.

10.3 Diagrama de Sequência

Um diagrama de sequência tem como principal objetivo determinar a sequência de eventos que ocorrem em um determinado processo, ou seja, descreve como os objetos interagem em um cenário específico de uso. Como representação gráfica, ele ajuda a entender e visualizar melhor as tarefas e eventos dentro de um sistema. Ele é baseado no diagrama de Use Case, sendo recorrente o uso de um diagrama de sequência para cada Caso de Uso. Não se isentando, porém, de sua relação com o diagrama de Classe, uma vez que as classes dos objetos que aparecem no diagrama estão descritas no mesmo.

10.3.1 Objetos de sequência

- **Atores:** Possuem o mesmo significado e a mesma representação, sua única diferença é a presença de uma “linha de vida”. No diagrama de sequência, seu início se dá por um evento, por assim dizer, externo que é engendrado por um ator.
- **Linha de vida:** É simbolizada com uma linha vertical fina e tracejada, zarpando do objeto. Mas quando um objeto é inutilizado, essa linha é interrompida com um “X”. Ela representa, de modo geral, o período em que o objeto
- **Foco de Controle (ou Ativação):** São representados dentro da linha da vida, porém por uma linha mais grossa.
- **Mensagens ou estímulos:** Indicam a ocorrência de eventos que deslocam para o método de algum objeto abrangido no processo. Retratadas por uma seta que funciona como indicador de qual componente é o receptor e o qual é o mensageiro.
- **Mensagens de retorno:** Constituídas por uma seta tracejada, sua seta aponta para o objeto ou ator que recebe o resultado do método chamado.
- **Auto chamadas (ou Auto delegações):** Mensagens que iniciam da linha da vida de um objeto e terminam na linha de vida do próprio objeto.
- **Estereótipo *boundary*:** Reconhece uma classe que tem função de comunicação entre os atores externos e o sistema. Além de geralmente se relacionar com classes do tipo *control*, pode ser associada à própria interface.
- **Estereótipo *control*:** Serve como uma intermediação entre as classes internas e as outras do sistema. Se encarrega de interpretar eventos ocorridos sobre os objetos internos e repassar a mensagem para as outras classes do sistema.

11 CUSTO DE DOMÍNIO E HOSPEDAGEM

Um domínio é como o endereço de um site na internet, por isso é necessário que seja escolhido com muita atenção, sendo ele capaz de promover ou até mesmo rebaixar sua marca, um domínio criativo pode ajudar na divulgação e dificilmente será confundido. O preço médio de um domínio gira em torno de 30 a 80 reais anuais sendo ele variável de acordo com sua extensão (.com.br, .com, .net), no Brasil todos os registros de domínio possuem proteção de privacidade por padrão.

Já a hospedagem é responsável por armazenar os arquivos de um site que são enviados para o navegador dos visitantes, seu preço pode variar de acordo com a sua condição (compartilhada, WordPress, VPS, Cloud) sendo em média de 5 a 20 reais mensais.

Tabela 1 - Hospedagem

Plano	Preços
Premium	R\$45,99
Business	R\$64,99
Cloud Startup	R\$119,99

Fonte: Os autores (2024)

12 RESPONSABILIDADE

Na sociedade atual são comumente usados os smartphones, já que permite um acesso facilitado pela internet em qualquer horário do dia e em qualquer local.

Sendo 70% de todo o tráfego da internet vindo hoje de smartphones, surge a importância de criar um site responsivo, que é definido pela capacidade de se adaptar de forma ideal, obtendo um visual agradável, e que funcione de maneira satisfatória, independente do dispositivo usado para acessar o website.

O investimento de um site responsivo garante vantagens como alcançar uma maior audiência, além de melhorar a usabilidade e experiência do usuário, aumentando o engajamento e a fidelização dos visitantes.

Para o desenvolvimento de responsividade do site, deve-se optar iniciar por um design mobile, já que a otimização em dispositivos com telas maiores é mais fácil, sendo mais inteligente deixar seu manuseio para depois. Caso o website já tenha sido criado em desktop, pode-se convertê-lo para mobile através de um serviço online (bMobilized e Duda Mobile), ou de plugins CMS.

Três elementos são fundamentais para o desempenho de tornar o site responsivo:

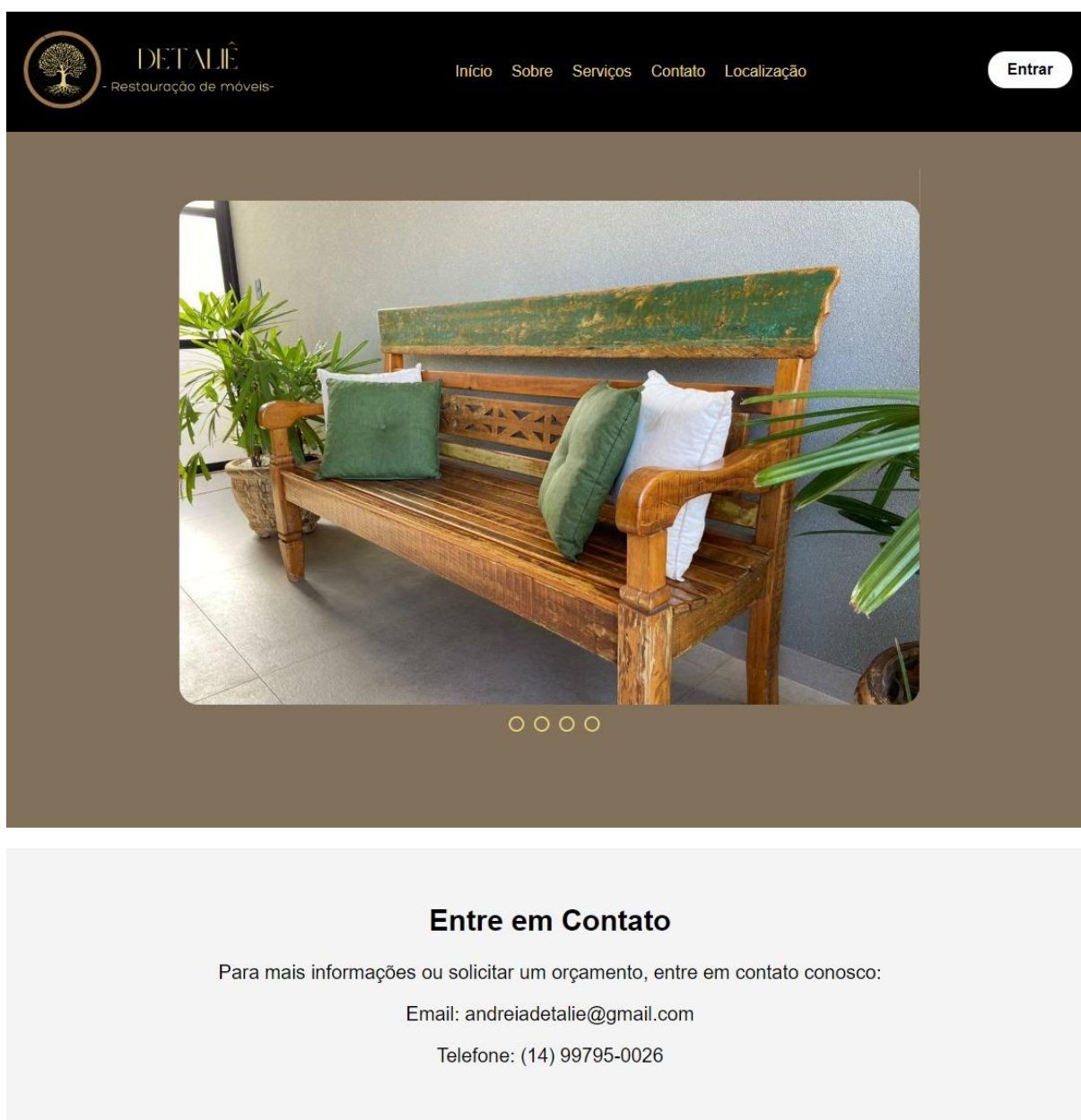
- **Layout fluido:** Adapta *grids*, agrupamento de linhas e colunas de base que estruturam o *layout* e garantem melhor posicionamento dos elementos, para diferentes proporções.
- **Imagens flexíveis:** Uma imagem com medida fixa (JPG ou BMP, por exemplo) tende a extrapolar o elemento em que está inserida ao diminuir o tamanho da tela. Para resolver isso define-se os elementos *max-width* e *min-width* no CSS, que estabelecem o tamanho máximo e mínimo de largura.
- **Media queries:** Permitem o aparecimento e reposicionamento de elementos automaticamente. Como exemplo, a adaptação do menu, que em dispositivos mobile é transformado em um menu “hamburger” e, quando aberto, é verticalizado.
O que define a mudança de um menu para o outro é o breakpoint, definido no CSS, e o uso de media queries.

13 RESULTADOS

A página principal do site contém um menu com a logo da empresa e os itens que estão contidos nele (início, sobre, serviços, contato e localização). Também possui um botão que leva o usuário a entrar em sua conta, caso já possua uma.

Abaixo disso, contém um carrossel de imagens de exemplos de serviços já feitos pela proprietária e um rodapé com informações de contato.

Figura 6 - Página de início



Fonte: Os Autores (2024)

Na página sobre se tem um breve texto de como se surgiu a empresa e do que ela se trata, trazendo seus objetivos.

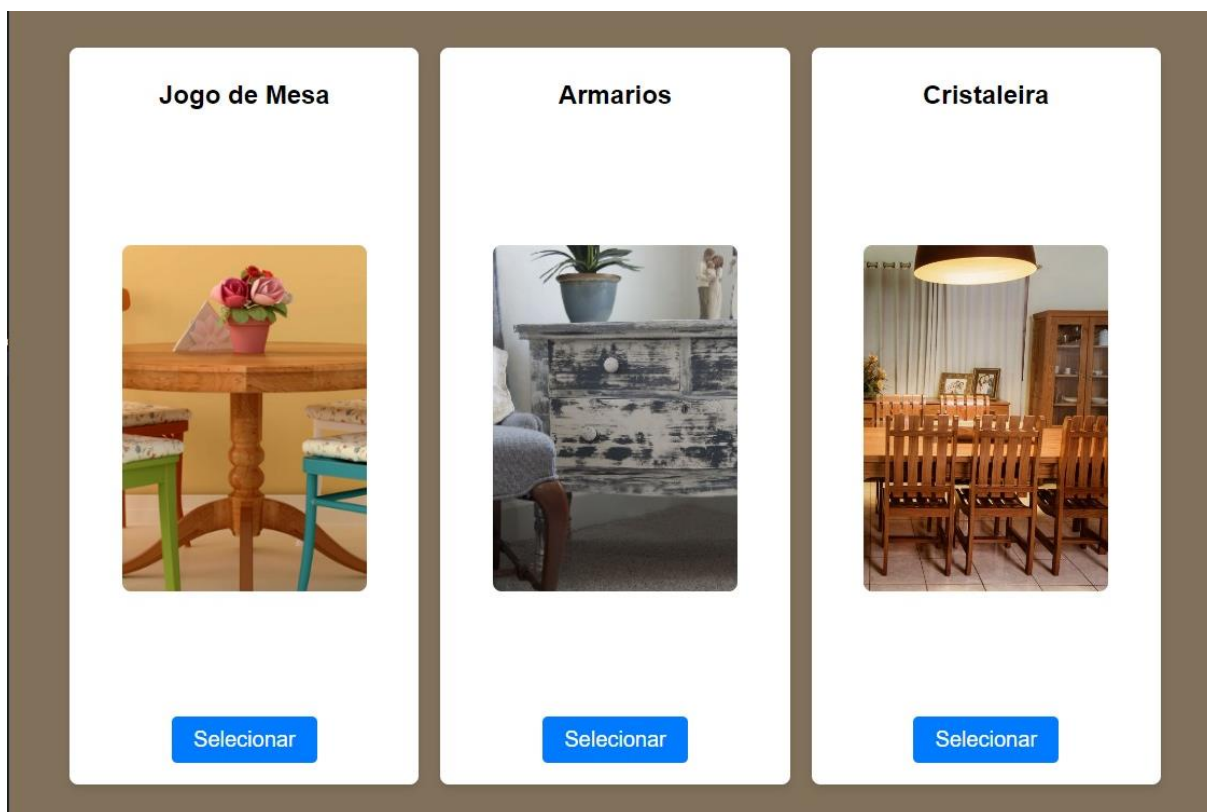
Figura 7 - Sobre



Fonte: Os Autores (2024)

Na página de serviços há três itens clicáveis que encaminham o usuário a pedir determinado serviço, dependendo de sua escolha quando clicado o botão “Selecionar”, como mostra a figura 9.

Figura 8 - Página de serviços



Fonte: Os Autores (2024)

Figura 9 - Serviços

Entre em Contato

Serviço:

Nome:

CPF:

Formato: 123.456.789-10

Telefone:

Formato: (99) 99999-9999

Email:

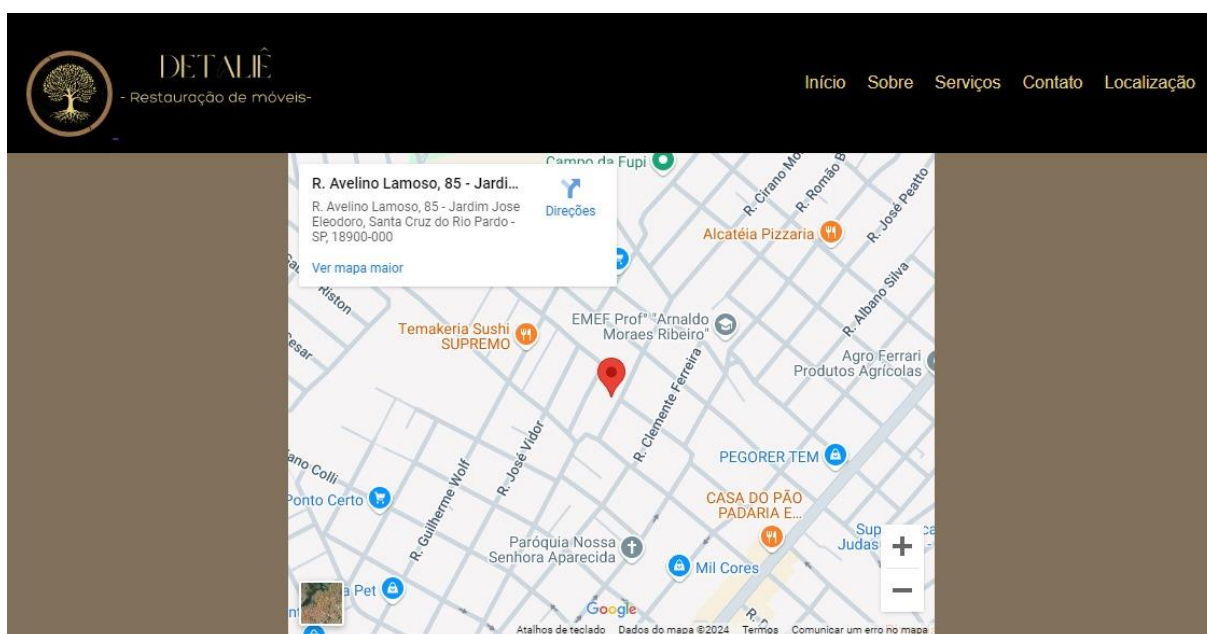
[Enviar](#)

[Voltar](#)

Fonte: Os Autores (2024)

Na página de localização contém um mapa que mostra o local de seus serviços, contendo seu endereço.

Figura 10 - Localização



Fonte: Os Autores (2024)

A página de login é direcionada quando o usuário clica no botão “Entrar” do menu. Nela aparecem os campos nome de usuário e senha que, se preenchidos corretamente com as informações salvas do cadastro, entram conforme aparece na figura 12.

Figura 11 - Página de login

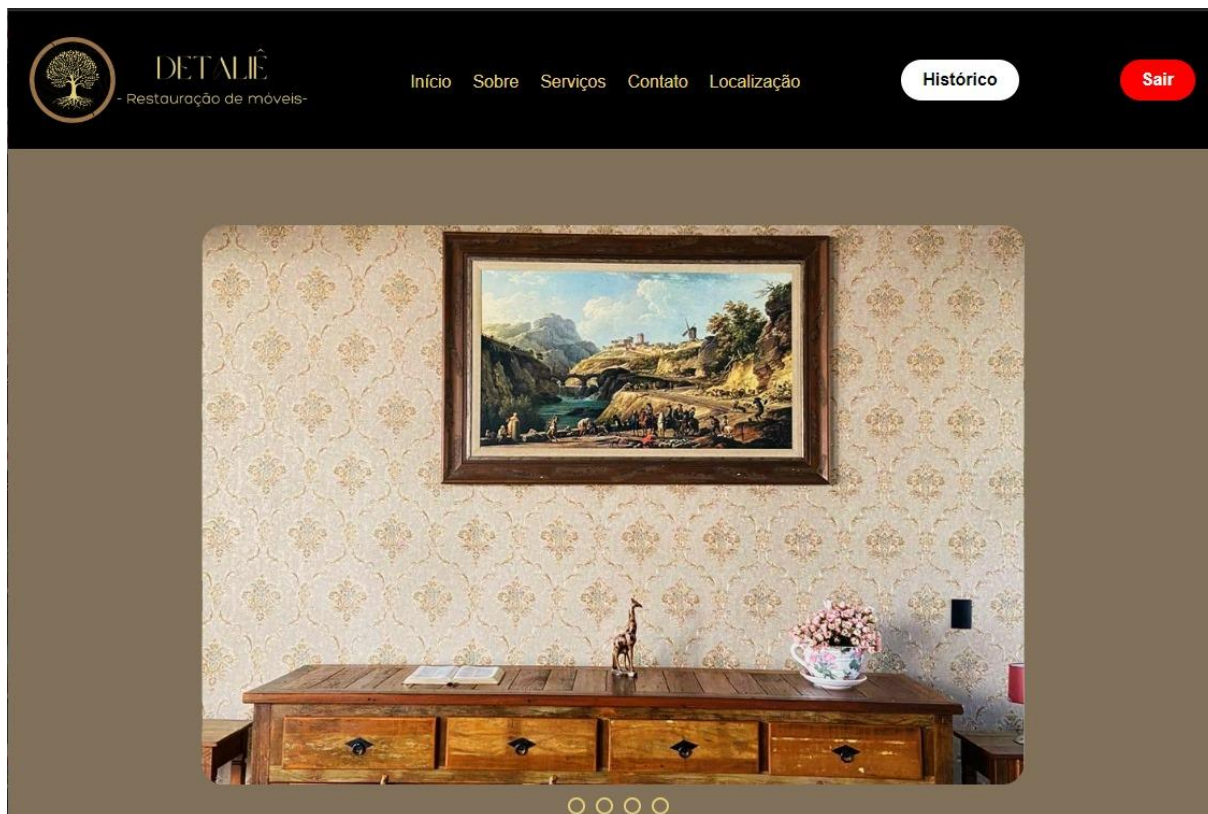


A imagem mostra a interface de login de um sistema. O layout é dividido em duas seções principais. À esquerda, sobre um fundo marrom escuro, há um ícone circular de uma árvore com raízes e galhos dourados. Abaixo do ícone, o texto "SEJA BEM VINDO!" está escrito em letras brancas, grandes e em negrito. À direita, sobre um fundo marrom mais claro, o título "LOGIN" aparece em letras brancas e em negrito. Abaixo do título, há uma instrução: "Preencha os campos abaixo com seus dados de acesso." Seguem dois campos de entrada de texto brancos: o primeiro rotulado "Nome de Usuário:" e o segundo rotulado "Senha". Abaixo dos campos, há um botão marrom com o texto "Entrar" em branco. Na base da seção de login, há um botão branco com o texto "Criar minha conta" em marrom.

Fonte: Os Autores (2024)

Aqui está representado quando o usuário faz login com sua conta. A página possui o botão de sair e um botão que permite ver o histórico de orçamentos já realizados.

Figura 12 - Início logado



Fonte: Os Autores (2024)

O botão “Histórico” direciona para a seguinte página que contém uma tabela mostrando o id do orçamento e o serviço feito. Também contém um botão para voltar para a página inicial.

Figura 13 - Página de histórico de orçamentos



Fonte: Os Autores (2024)

14 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do site da empresa Detaliê proporcionou uma valiosa oportunidade de aplicar as técnicas de elaboração de sites empresariais aprendidas ao longo do curso. A integração visual da marca e a programação cuidadosa foram essenciais para criar uma plataforma que não apenas atenda às necessidades da empresa, mas também se destaque no mercado.

A escolha do tema de restauração de móveis foi motivada pela necessidade de promover a sustentabilidade e valorizar a produção consciente de mercadorias. Ao compartilhar a missão e os serviços da Detaliê, contribuiu para a conscientização sobre a importância da reutilização e preservação do patrimônio. Essa abordagem não só enriquece a identidade da marca, mas também potencializa o aumento da demanda, alinhando-se às tendências de consumo responsável.

Assim, o projeto não apenas fortalece a presença online da Detaliê, mas também reflete um compromisso com práticas sustentáveis, evidenciando a relevância social e ambiental da empresa.

REFERÊNCIAS

BRANDI, C. **Teoria da Restauração**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2004. 2ª ed. Acesso em: 09 mar. 2024.

CASAROTTO, Camila. “Site responsivo: aprenda neste guia como fazer um para a sua empresa”. Rockcontent Blog, 2021. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/site-responsivo/>. Acesso em: 10 jun. 2024.

Brasil. “Acessibilidade”. CONSELHO NACIONAL DO MINISTÉRIO PÚBLICO, 2015. Disponível em: <https://www.cnmp.mp.br/portal/acessibilidade#:~:text=Acessibilidade%20pode%20ser%20definida%20como,e%20comunica%C3%A7%C3%A3o%2C%20bem%20como%20de>. Acesso em: 24 abr. 2024.

DI MAURO, Fábio J. P. Madeira na construção civil: da ilegalidade à certificação. Dissertação (Mestrado em Engenharia Civil), Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2013. Acesso em: 13 mar. 2024.

ESTRELLA, Carlos. “Como Deixar seu Site Responsivo – O Guia Definitivo”. Hostinger Tutoriais, 2024. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/como-deixar-um-site-responsivo#:~:text=Use%20um%20Tema%20Responsivo,consistente%20com%20a%20vers%C3%A3o%20desktop>. Acesso em: 03 jun. 2024.

FONSECA, Maria Cecília Londres. **O patrimônio em processo: trajetória da política federal de preservação no Brasil**. Rio de Janeiro: UFRJ/MinC – IPHAN, 1997. Acesso em: 11 mar. 2024.

IBM, Corporation. “Diagramas de Classes”. São Paulo, 2021. Disponível em: <https://www.ibm.com/docs/pt-br/rsas/7.5.0?topic=structure-class-diagrams>. Acesso em: 20 maio 2024.

LES, PUC Rio. “UML: Diagrama de Classes”. Rio de Janeiro. Disponível em: https://moodle.unesp.br/pluginfile.php/25933/mod_resource/content/1/diagrama_clases.pdf. Acesso em: 13 mar. 2024.

MILINDA. “Tutorial do diagrama de caso de uso com exemplos”. Creately Blog. Austrália, 2021. Disponível em: <https://creately.com/blog/pt/diagrama/tutorial-de-diagrama-de-caso-de-uso/>. Acesso em: 20 maio 2024.

NONATO, Livia. “Inovação tecnológica: o que é, quais os pilares e exemplos”. Gestão da Inovação e Estratégia - Blog AEVO, 2023. Disponível em: <https://blog.aevo.com.br/desenvolvimento-tecnologico/>. Acesso em: 22 abr. 2024.

ROCHA, Givanaldo. “Diagrama de sequência”. IFRN, 2005. Disponível em: <https://docentes.ifrn.edu.br/givanaldorochoa/disciplinas/engenharia-de-software-licenciatura-em-informatica/diagrama-de-casos-de-uso/view>. Acesso em: 22 maio 2024.

SANTANA, Bruno. “Quanto Custa um Domínio de Site e Por Que Você Precisa de Um?”. Hostinger Tutoriais, 2023. Disponível em: https://www.hostinger.com.br/registro-de-dominio?utm_campaign=Generic-Domains|NT:Se|LO:BR&utm_medium=ppc&gad_source=1&qclid=CjwKCAiAxKy5BhBbEiwAYiW--xNIQNeXekz_d2kRb2L3ZBMugrFjQCS41ZRtYZvqG0KC2aUf6F9MOBoCZYQAvDBwE. Acesso em: 05 jun. 2024.

VIEIRA, Rodrigo, “UML - Diagrama de Casos de Uso”. Operational TI, 2015. Disponível em: <https://medium.com/operacionalti/uml-diagrama-de-casos-de-uso-29f4358ce4d5>. Acesso em: 11 mar. 2024.

VIOLLET-LE-DUC, Eugène Emmanuel. “Restauro”. Apresentação, tradução e comentários críticos por Odete Dourado. 3. ed. rev. e ampl. Salvador: Mestrado em Arquitetura e Urbanismo. UFBA, 1996. 52p. (apostila). Disponível em: <https://repositorio.pgsscogna.com.br/bitstream/123456789/68210/1/Resenha%20Cr%C3%ADtica%20-%20Viollet-Le-Duc,%20Eug%C3%A8ne%20Emmanuel.%20Restauro.%20Cotia%20%20Ateli%C3%AA%20Editorial,%202006.%20Tradu%C3%A7%C3%A3o%20e%20Apresenta%C3%A7%C3%A3o%20-%20Beatriz%20Mugayar%20K%C3%BChl.pdf>. Acesso em: 13 mar. 2024.