

ETEC GINO REZAGHI

**BEATRIZ SANTOS SOUZA
CAROLINE SILVA SOBRAL
EMANUEL DO CARMO NASCIMENTO**

ENTRE NAÇÕES
Seu futuro a um voo de distância

CAJAMAR

2016

ETEC GINO REZAGHI

**BEATRIZ SANTOS SOUZA
CAROLINE SILVA SOBRAL
EMANUEL DO CARMO NASCIMENTO**

**ENTRE NAÇÕES
Seu futuro a um voo de distância**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Etec Gino Rezaghi como pré-requisito para obtenção do curso técnico em Informática, sob orientação do Professor Maurício Bignardi.

CAJAMAR

2016

Errata

[illegible]

**BEATRIZ SANTOS SOUZA
CAROLINE SILVA SOBRAL
EMANUEL DO CARMO NASCIMENTO**

ENTRE NAÇÕES
Seu futuro a um voo de distância

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao corpo docente da Etec Gino Rezaghi, como parte dos requisitos necessários à obtenção do curso técnico em Informática.

Aprovado em _____ de _____ de _____

Assinatura dos Integrantes

Professor Maurício Bignardi

CAJAMAR

2016

Aos nossos pais e amigos,
que foram e são de
extrema relevância para o
desenvolvimento desse
projeto, nos apoiando e
nos incentivando, não nos
deixando perecer diante
de nossas dificuldades.

AGRADECIMENTO

Somos gratos aos professores dessa instituição de ensino, especialmente os professores Adriana, Daniel, Daniela e Maurício, que estiveram presentes em etapas desse trabalho.

“Enfrentar desafios, perdas, obstáculos é inevitável a todos nós. Faz parte das provas que temos de enfrentar para atingir o nosso crescimento moral e intelectual. A dor nos humaniza, torna-nos mais humildes e fraternos em relação à dor do próximo e nos ensina a valorizar as coisas essenciais da vida, às quais, na maioria das vezes, só damos valor quando perdemos. Não raras vezes, é somente no leito de um hospital que aprendemos a valorizar a saúde. Amiúde, somente damos valor à vida na iminência de perdê-la. Quantas vezes constatamos a importância de uma pessoa quando ela se vai de nosso convívio! Quando você estiver chorando, mas chorando com humildade e com o propósito de aprender a lição que a vida está querendo lhe ensinar, tenha certeza de que suas lágrimas estarão tocando o coração de Jesus, e Ele estará pronto para aliviar seu pranto e indicar o caminho que você deve seguir.”

(José Carlos de Lucca)

RESUMO

O intercâmbio refere-se à ação de troca, permuta. São atos comuns em uma sociedade e devem se instituir de forma benéfica em relação a todos os indivíduos. Podem ser considerados educacionais, econômicos ou culturais. Neste trabalho foram aplicados conceitos sobre o intercâmbio educacional, com a finalidade de auxiliar, de maneira informativa, pessoas de todas as idades durante o planejamento de sua viagem. As análises propostas neste trabalho foram levantadas através de pesquisas realizadas na Internet, revistas e entrevistas com ex-intercambistas e visam melhorar a estadia de estudantes em países diferentes. O projeto cria uma solução aos que partilham do objetivo cultural e estudantil, com o propósito de tornar amplo o conhecimento a distintas nações que são focos globais.

Palavras-chave: Intercâmbio, Estudo, Países, Conhecimento.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	18
Figura 2	20
Figura 3	23
Figura 4	25
Figura 5	27
Figura 6	30
Figura 7	31
Figura 8	32
Figura 9	33
Figura 10	34
Figura 11	35
Figura 12	36
Figura 13	37
Figura 14	38
Figura 15	39
Figura 16	40
Figura 17	40
Figura 18	41
Figura 19	42
Figura 20	42
Figura 21	43
Figura 22	43
Figura 23	44
Figura 24	44
Figura 25	45
Figura 26	45
Figura 27	46
Figura 28	47
Figura 29	47
Figura 30	48
Figura 31	48
Figura 32	49
Figura 33	49

Figura 34 50

Figura 35 51

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	13
1.1.	O que é Intercâmbio?.....	14
1.2.	Os Sites de Intercâmbio	15
2.	LINGUAGENS DE DESENVOLVIMENTO.....	16
2.1.	HTML	17
2.2.	HTML5	19
3.	REDES DE COMUNICAÇÃO	21
3.1.	Facebook	22
3.1.1.	Entre Nações no Facebook.....	22
3.2.	Instagram	24
3.2.1.	Entre Nações no Instagram	24
3.3.	Youtube	26
3.3.1.	Entre Nações no Youtube	27
4.	FERRAMENTAS UTILIZADAS.....	28
4.1.	Adobe After Effects CC.....	29
4.1.1.	Entre Nações no After Effects	30
4.2.	Adobe Muse CC.....	32
4.2.1.	Entre Nações no Muse	33
4.3.	Adobe Photoshop CC	34
4.3.1.	Entre Nações no Photoshop.....	36
4.4.	Adobe Premiere Pro CC.....	37
4.4.1.	Entre Nações no Premiere	38
5.	DESENVOLVIMENTO DO SITE	39
6.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	52
7.	ANEXO	53
8.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	54

1. INTRODUÇÃO

O Entre Nações é um projeto que dispõe de bases tecnológicas fundamentadas no desenvolvimento de Websites. Tem como assunto o intercâmbio estudantil, com o intuito de auxiliar usuários em suas dúvidas frequentes a respeito do assunto. Apresenta linguagem moderna, de fácil compreensão e acesso para pessoas de todas as idades. É dotado de diversas formas de interação que pretendem diminuir a distância entre desenvolvedores e internautas.

Estão contidas nessa monografia todas as informações necessárias para compreender o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso, apresentando dissertações que abrangem desde explicações técnicas de ferramentas que contribuíram para a finalização do projeto até a execução do mesmo.

Como dito anteriormente, o site busca diversas formas de ajudar o internauta interessado a desfrutar de sua viagem, através de todo o conteúdo produzido pelo grupo, que é atualizado segundo a demanda popular. O site, além de apresentar grande quantidade de informações em um âmbito geral, não traz nenhum tipo de propaganda comercial, tendo em vista somente as informações necessárias para o convívio e aprendizado em uma sociedade culturalmente distinta.

Estão disponíveis no site os cinco principais destinos nos quais intercambistas procuram para realizar os seus estudos na língua inglesa. São eles: Austrália, Canadá, Estados Unidos, Inglaterra e Irlanda. Cada um contém informações específicas, visando detalhar as diferenças de uma nação a outra.

1.1. O que é Intercâmbio?

A palavra intercâmbio designa troca, que pode ser cultural, educacional ou econômico, além de acontecer fora ou dentro do país de origem, para o estudo de uma nova língua, cultura, hábitos ou até mesmo para fins financeiros ou profissionais.

Anteriormente, intercâmbio era entendido especificamente como programas de viagem de um estudante (A) para um país onde um estudante (B) e sua família o acolheria, após o término do intercâmbio, estudante (B) iria ao país do estudante (A) fazer intercâmbio como um sistema de troca, o principal precursor desse projeto foi o Rotary International.

Esses programas foram impulsionados após o ano de 1980, e nos dias atuais a expressão denota o tempo que um estudante passa em um país estrangeiro estudando para o seu melhor desempenho, tanto educacional quanto profissional.

Atualmente, fica a critério do estudante o período que deseja realizar sua viagem, de acordo com o visto e o curso pretendido como inúmeras possibilidades, o aluno pode fazer High School (Ensino Médio), universidade, programa de férias, cursos de especificação na língua escolhida, não havendo mais a precisão do sistema de troca.

Pessoas de várias idades podem realizar o intercâmbio, há agências que possibilitam a viagem desde os 13 anos, outras somente a partir dos 18. Cada vez mais pessoas com mais idade estão procurando realizar sua viagem de aperfeiçoamento de idioma.

1.2. Os Sites de Intercâmbio

Grande parte dos sites que abordam o tema de viagem carrega consigo, principalmente, o intuito publicitário, divulgando diversas agências, sites de hospedagem ou companhias aéreas. Quando decidem focar em informações de intercâmbio optam por se dedicar a apenas um país em específico, ou então abordam somente a cultura, excluindo de sua grade de conteúdo o intercâmbio educacional, parte mais importante quando falamos no assunto.

Visando, então, a dificuldade de encontrar informações relevantes para um intercâmbio, a criação do site pretendeu fornecer tais dados, além de trazer diversos diferenciais como dicas para uma melhor viagem, vídeos gravados pela equipe e relatos de ex-intercambistas, por exemplo, desejando à aproximação do usuário a todo tipo de informação necessária em um só lugar.

2. LINGUAGENS DE DESENVOLVIMENTO

Relaciona-se a um procedimento de criação e testes característico para Web, com inovação a cada conteúdo criado, que procuram atender utilidades precedidas. Essa prática é muito diversificada, indo desde um Website simples até páginas com abundantes recursos, como por exemplo, sites institucionais, sites comerciais, e-commerce, blogs, portais, redes sociais, dentre outros.

Desenvolvedor Web é o profissional que atua na área de desenvolvimento de Websites, projetar, incorporar avaliar e preservar o site, são suas funções, esse que podem ser Web Designer um desenvolvedor de Layout ou Web Developer um desenvolvedor de sistemas. O profissional deve dar um íntegro o suporte ao seu cliente, durante todo o processo de criação do projeto e melhorias nos que já foram elaborados. Para que um desenvolvedor se destaque no mercado ele precisa ter um vasto conhecimento sobre diversas linguagens de desenvolvimento, as principais são: HTML, JavaScript, PHP, ASP e Microsoft .NET.

2.1. HTML

O HTML (HyperText Markup Language, em português, Linguagem de Marcação de Hipertexto) é uma linguagem utilizada para o desenvolvimento de sites na Web. Surgiu juntamente com o HTTP (Hypertext Transfer Protocol, em português, Protocolo de Transferência de Hipertexto), sendo caracterizada pela união de dois padrões: HyTime e o SGML.

Surgiu no ano de 1991, tendo Tim Berners-Lee, físico britânico, como criador. O intuito inicial da criação era ajudar Tim na comunicação e na divulgação das pesquisas entre ele e seu grupo de colegas.

Com o tempo, o HTML passou a ser mais utilizado, com o intuito de tornar a linguagem cada vez mais rigorosa.

Os códigos dessa linguagem definem todas as características da página na Web, como a fonte, a cor, tamanho, espaçamento, entre outras. No início, a utilização da linguagem de marcação não era de fácil entendimento, já que para o desenvolvimento de algo fácil, eram necessários muitos comandos difíceis. Mas, ao mesmo tempo em que a linguagem passava a ser mais utilizada, novas versões surgiam, trazendo mais praticidade e simplicidade em seu uso.

O HTML não é a única linguagem destinada a criações na Web, apesar de ser a primeira reconhecida a nível mundial. Hoje, já é possível utilizar mais de uma linguagem na mesma página.

Para que se crie um site em HTML, são utilizadas “Tags” (Em português, marcadores), que são colocados entre parênteses angulares (<, >). Essas marcas funcionam como a formatação e desenvolvimento da página.

Alguns marcadores são:

- **<html>**: É o início do documento, onde o navegador reconhece que a programação abaixo deve ser lida em linguagem HTML;
- **<head>**: Traz informações da programação que vem a seguir. Funciona como um cabeçalho;
- **<body>**: Define o corpo do documento, o conteúdo em si;
- **<title>**: Título da página;
- **<u>**: Ferramenta de sublinhado;
- **<a>**: Cria uma ligação com outro serviço, como um e-mail, um link, entre outros;

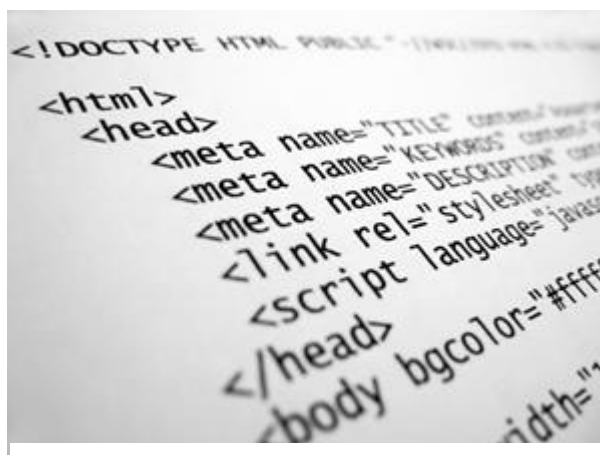


Figura 1: Exemplo de Código HTML

Fonte: webmcni.wordpress.com

Todos os códigos utilizados para a criação em HTML devem ter uma finalização. Para isso, é colocada uma barra comum ("/") no início da Tag. EXEMPLO: <head> </head>.

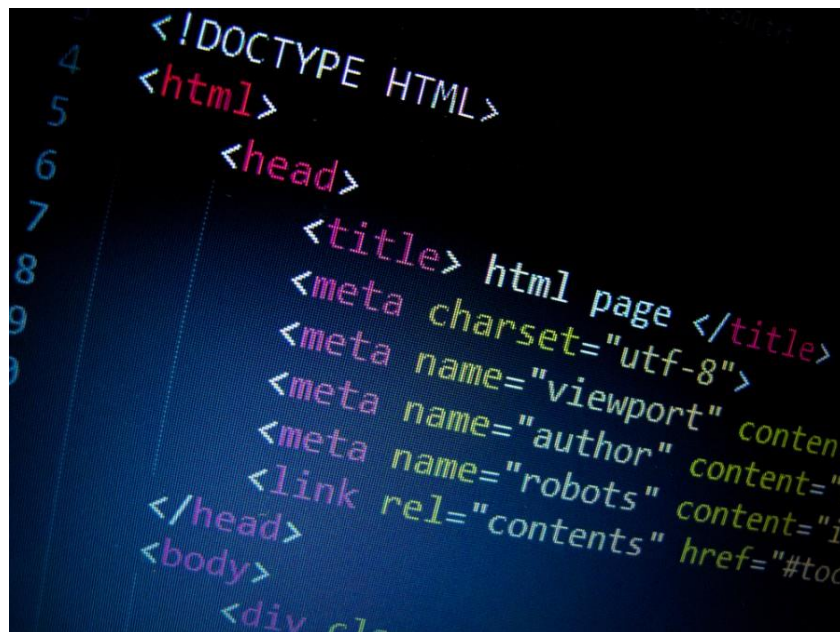
O HTML pode ser feito num bloco de notas e para ser executado, basta salvar o documento em ".HTML" e rodar normalmente no computador. Não necessita de Internet para funcionar, já que o documento com a programação está salvo na máquina.

2.2. HTML5

O HTML5 (HyperText Markup Language, em português, Linguagem de Marcação de Hipertexto, versão 5) é a versão mais recente do HTML, possuindo novos elementos, atributos e comportamentos, formando um conjunto de funções que permite um desenvolvimento de aplicações para Websites mais distinto e poderoso.

Seu maior objetivo com a evolução da linguagem tem sido melhorar o suporte para as mais recentes multimídias, enquanto mantém-se facilmente legível para as pessoas e também para computadores e outros dispositivos (navegadores, parsers etc). O HTML5 será o novo padrão para HTML, XHTML, e HTML DOM, pois é uma tentativa de definir uma única linguagem simples de marcação que possa ser escrita por qualquer tipo de desenvolvedor.

Tags como <video>, <audio> e <header>, por exemplo, foram incluídas nessa nova versão. Estas funções são projetadas para tornar mais fácil o uso e a manipulação de conteúdo gráfico e multimídia na web sem ter de recorrer a plugins proprietários e APIs.



```
4 <!DOCTYPE HTML>
5 <html>
6   <head>
7     <title> html page </title>
8     <meta charset="utf-8">
9     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
10    <meta name="author" content="iinterativa.com.br">
11    <meta name="robots" content="index, follow">
12    <link rel="contents" href="#toc">
13  </head>
14  <body>
15    <div class="container">
```

Figura 2: Exemplo de Código HTML5

Fonte: iinterativa.com.br

Portanto, a linguagem vem se tornando a melhor opção no quesito de criação de códigos para Web, por suas excelentes funções que fazem da programação um desenvolvimento de fácil entendimento e manuseio por todos os níveis de programadores.

3. REDES DE COMUNICAÇÃO

As redes sociais são um modo de interação e comunicação entre pessoas e/ou organizações, encurtando distâncias e expandindo as oportunidades. Milhares de pessoas se conectam todos os dias, com seus celulares, tablets e notebooks. As redes sociais podem ser distinguidas entre redes de relacionamentos, redes comunitárias, redes políticas, redes profissionais, entre outras. Mas todas elas têm em comum o interesse pelo compartilhamento e visualização de conteúdo, que o usuário julga interessante. Com toda essa abrangência e facilidade, as empresas têm investido no marketing digital para interação com os consumidores, pois esse tem um efeito mais amplo e eficaz que o marketing comum.

A primeira rede social criada foi a ClassMates em 1995 por Randy Conrads. E atualmente, expandiram-se as opções com o Netlog, LinkedIn, MySpace, Hi5, Facebook, Twitter, Instagram, SnapChat, Youtube, entre outras.

Elas também possibilitam a aplicação da democratização. Muitos movimentos são feitos através delas pela facilidade de comunicação abrangem muitas pessoas, essa que dá vozes a população. Como podemos perceber, essas ferramentas são indispensáveis no nosso dia a dia, seja pela facilidade de acesso a conteúdo, comunicação, ou até mesmo por passatempo.

3.1. Facebook

O Facebook é uma plataforma de comunicação que surgiu em 4 de fevereiro de 2004, criada por um grupo de jovens estudantes da Universidade de Harvard (Harvard University – Cambridge, Massachusetts, Estados Unidos) que eram colegas de quarto: Mark Zuckerberg, Eduardo Saverin, Dustin Moskovitz e Chris Hughes. Originalmente o site se limitava somente a Universidade de Harvard, mas com o tempo foi se expandindo para outras instituições de ensino nas regiões de Boston, da Ivy League e na Universidade de Stanford. A ideia foi baseada em um projeto de Mark Zuckerberg com os amigos do ano anterior, chamado Facemash. Esse site atuava entre os estudantes de Harvard, funcionando como um jogo chamado “Hot or Not”, onde duas fotos de estudantes eram colocadas em comparação para que pudesse ser escolhido o mais atraente.

Em setembro de 2006, o site se tornou disponível para que qualquer pessoa no mundo pudesse acessá-lo, alcançando marcas de aproximadamente 12 milhões de fãs. Com o tempo, o Facebook criou e liberou seus recursos como o compartilhamento de vídeos, o chat e o botão “Curtir”.

Em 2012, o site atingiu a marca de um bilhão de usuários ativos e, em média, 316.455 usuários se cadastram no Facebook diariamente, desde o dia de sua publicação em 2004. Atualmente, é a maior rede social de todo o mundo.

3.1.1. Entre Nações no Facebook

Como sabemos o Facebook atualmente se tornou a maior rede social do mundo. Então, nós não podíamos deixar de utilizar essa plataforma comunicativa para melhor divulgação de nossa página. A escolha do Facebook tem o intuito de alcançar o maior número de espectadores, abrangendo todas as faixas etárias, mas focando, principalmente, nos intercambistas e viajantes.



Figura 3: Página do Entre Nações no Facebook

Fonte: Autoria Própria

3.2. Instagram

Kevin Systrom e Mike Krieger jovens que trabalhavam em sua empresa desenvolvendo softwares e em 2010 desenvolveram o Instagram, que só ganhou popularidades meses depois do lançamento, esse seria o aplicativo que traria ao mundo um novo modo de compartilhamento de fotos, o utilitário que teve como inspiração o modelo de foto Polaroid Kodak, trouxe efeitos e outras utilidades que davam a foto um resultado incrível. De início o lançamento aconteceu apenas para celulares com o sistema operacional iOS.

Em 2011 houve um interesse de empresas que passaram a investir. No mesmo ano o aplicativo já contava com mais de 10 milhões de usuários que eram administrados por uma empresa de apenas 6 pessoas.

Até então o Instagram era exclusivo apenas para iOS, mas esse cenário mudou quando a Google comprou os direitos e liberou o aplicativo para sistema Android, no mesmo dia o número de download chegou a 1 milhão, somente pelo Google Play. Atualmente está disponível também para BlackBerry e Windows Phone. Em 2012 o Facebook comprou o Instagram, a compra foi avaliada em US\$ 1 bilhão, criando então um vínculo entre as duas plataformas.

3.2.1. Entre Nações no Instagram

Para aumentar a interação através da publicação de imagens e vídeos, entre os usuários e a nossa equipe, criamos um perfil na rede social Instagram, onde através dela podemos nos comunicar de maneira informal e com maior frequência, o que nos traz proximidade com o nosso público-alvo. O vínculo criado entre o Facebook e o Instagram permite maior praticidade aos administradores no momento da divulgação do conteúdo.



Figura 4: Página do Entre Nações do Instagram

Fonte: Autoria Própria

3.3. Youtube

YouTube é um site que voltado para o carregamento e compartilhamento de vídeos em formato digital. Foi criado em fevereiro de 2005, por Chad Hurley e Steven Chen, funcionários de uma empresa de tecnologia. A ideia surgiu com a dificuldade do compartilhamento de arquivos de vídeos na época.

A palavra YouTube carrega o conceito de "TV feita por você", já que "You" significa "Você" e "Tube" significa "Tubo" ou "Canal", mas nesse caso liga-se a uma gíria referente à televisão.

Ele utiliza os formatos Adobe Flash e HTML5 para disponibilizar o conteúdo. Devido à possibilidade de englobar quaisquer tipos de vídeos, sejam eles filmes, videoclipes ou até mesmo vídeos caseiros o site tornou-se popular e constantemente acessado. Com sua compreensível área interativa, o Youtube criou possibilidades a qualquer um que goste de criar produtos audiovisuais postar na Internet suas realizações, onde milhões de pessoas poderiam ver em poucos minutos. A grande variedade de tópicos abrangidos pela plataforma fez do compartilhamento de vídeo uma das mais importantes partes da cultura da Web.

Devido ao grande sucesso em 2006 o Google anunciou a compra do site por 1,65 bilhão de dólares. O negócio entre os dois grandes nomes veio depois que o YouTube apresentou três acordos com empresas de comunicação em uma tentativa de evitar processos sobre infração de direitos autorais. O YouTube continuou operando independentemente, com seus co-fundadores e 67 empregados trabalhando dentro da empresa.

3.3.1. Entre Nações no Youtube

O Youtube atualmente é a maior rede de postagens e compartilhamento de vídeos do mundo. Visando isso, a equipe Entre Nações escolheu utilizar esse recurso para divulgação dos seus trabalhos, até mesmo para ampliar seu alcance e público alvo. A plataforma tem se mostrado uma excelente ferramenta de interação ao Entre Nações, sempre conquistando cada vez mais o usuário através dos vídeos que são postados frequentemente.



Figura 5: Página do Entre Nações no YouTube

Fonte: Autoria Própria

4. FERRAMENTAS UTILIZADAS

A Adobe Systems Incorporated, Inc. foi fundada em 1982 em Mountain View por John Warnock e Charles Geschke, esse que eram ex-funcionários do Centro de Pesquisa da Xerox (PARC). O nome tem origem de um riacho propínquo aos escritórios da empresa, o Adobe Creek. A companhia teve uma base para ser fundada relativamente simples, a possibilidade de transpassar com exatidão no papel, o que estava na tela do computador. A sociedade é líder em Network Publishing e fornece seus produtos para mais de 120 países no mundo, esses que possibilitam a criação, edição de conteúdo sofisticado.

Ao lançar o Adobe PostScript, eles impulsionaram à revolução na editoração eletrônica ao propiciar um novo modo de abordagem de impressão em papel. E pela primeira vez reproduzia na folha sem nenhuma alteração o que estava no arquivo. Em 1985 a Apple Computer habilitou a linguagem para ser usado nas impressoras LaserWriter. Após algum tempo, a Adobe lançou fontes digitais, que foram inseridas no mercado como TYPE 1. Com o triunfo do PostScript, a Adobe se ampliou criando aplicativos como Adobe Photoshop, Adobe Illustrator e Adobe PageMaker, que modernizaram o campo de edição de vídeo, imagens e dispositivos de computação.

Em 2000, Bruce Chizen foi nomeado CEO da companhia e legitimou a forma de progredir, saindo do padrão que era adotado até então, para ser uma empresa fornecedora de plataformas para empresas, dessa forma consolidando sua liderança no mercado. Em 2005, consolidando seu conceito de recriar e aperfeiçoar a computação, lançou o software Adobe Acrobat e Adobe o Portable Document Format (PDF). O PDF é um formato de arquivo que retrata os documentos sem nenhuma alteração

Alguns dos principais programas da Adobe Systems são: Adobe Pagemaker (1985), Adobe Illustrator (1987), Adobe Photoshop (1990), Adobe Premiere Pro (1991), Portable Document Format – PDF (1993), Adobe Reader (1993), Adobe After Effects (1993), Adobe Acrobat (1993), Macromedia Flash (1996), Digital Editions 1.0 (2007), Adobe Photoshop Lightroom (2007) e Adobe Air (2008).

4.1. Adobe After Effects CC

O Adobe After Effects é um software de animação da Adobe. Foi lançado pela Adobe Systems, e tem o intuito de criar composições em movimento, que são distribuídas em uma linha do tempo, com arquivos de vídeo. Também chamado de “Photoshop dos vídeos”, o programa é flexível e dinâmico, podendo ser utilizado somente em computadores 64 bits (cada 8 bits formam um byte, ou seja, um computador de 64 bits é formado por 8 bytes).

Geralmente ele começa a funcionar a partir de composições já feitas por outros softwares, mas em alguns casos, pode-se partir desde a criação inicial de uma imagem para a animação. Um exemplo é com imagens separadas de um peixe e de um oceano. São composições já criadas, onde o After Effects pode animar o peixe e fazê-lo nadar de um lado para o outro através da imagem do oceano.

Foi desenvolvido pela CoSA (em inglês, Company of Science and Art), em 1993, mas teve seu lançamento realizado pela Adobe, no ano de 1995. O After Effects, juntamente com outras ferramentas Adobe (Premiere Pro, Encore e Photoshop) formam a chave para o desenvolvimento de um vídeo digital. Este funciona como um mecanismo de finalização.

O After Effects vem conquistando mais praticidade e melhorias em suas funções. Algumas de suas novidades são a conexão que foi criada com a nuvem, através do Creative Cloud da Adobe.

Por esses motivos, o programa apresenta-se como uma das mais úteis ferramentas para edição e finalização de filmes, vídeos e animações.



Figura 6: Ícone Inicial do Adobe After Effects CC

Fonte: sfjacademy.com

4.1.1. Entre Nações no After Effects

Com o número de vídeos que estão presentes no projeto, a finalização e o melhor acabamento seriam necessários. Por isso, o After Effects se encaixou perfeitamente na tarefa e, juntamente com o software “Adobe Premiere Pro”, atuou de forma indispensável no trabalho. É um programa de muitas funções e, apesar da pequena dificuldade inicial de manuseio, é muito completo e traz uma incrível conclusão do que está sendo produzido nele.

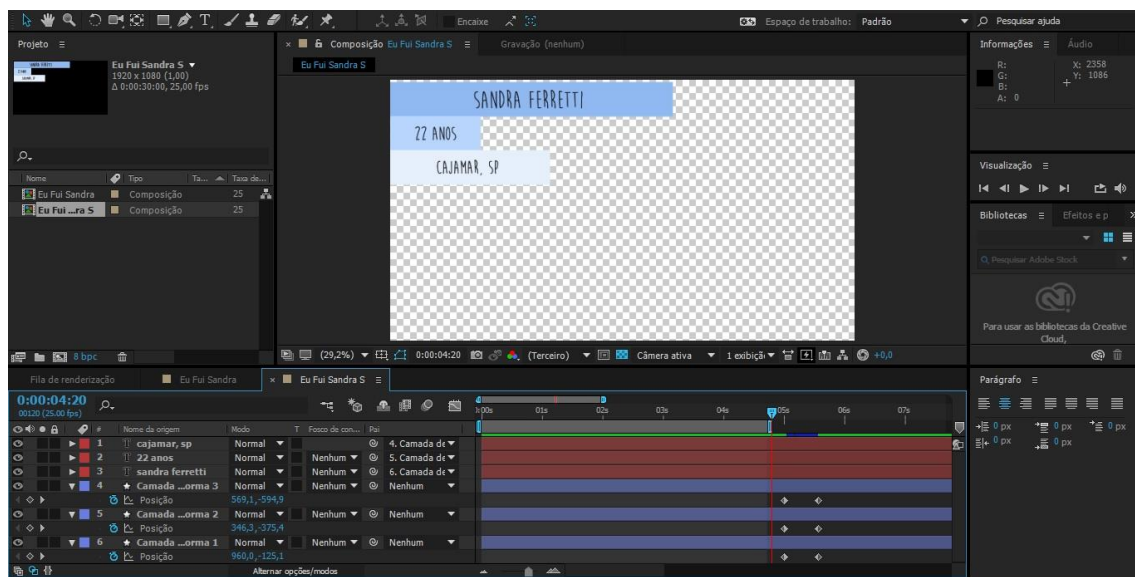


Figura 7: Animação do Depoimento de Sandra Ferretti

Fonte: Autoria Própria

4.2. Adobe Muse CC

O Muse foi lançado em 2011 pela Adobe, o programa tem o intuito de simplificar o modo de desenvolvimento de um site, o que agradou aos designers que não ficariam na dependência dos programadores HTML. A ferramenta foi construída na plataforma Air.

O programa é dividido em quatro etapas sendo elas: Planejar, Design, Visualização e Publicar. Contendo muitas ferramentas como a inserção de menus, painéis, imagens, vídeos, entre outros, o que possibilita a criação de variados tipos de site.

A plataforma é paga, o valor de R\$ 60,00 por mês, mas pode ser utilizada por 30 dias em um período de avaliação. O nome “Muse” foi declarado como provisório no período de teste, mas o nome agradou ao público e os desenvolvedores resolveram manter.

Um dos pontos importantes é a importação de arquivos de outros programas da Adobe, por exemplo, o Photoshop e o Illustrator.



Figura 8: Ícone Inicial do Adobe Muse CC

Fonte: Autoria Própria

4.2.1. Entre Nações no Muse

O Adobe Muse tornou-se o mais importante entre todos os programas utilizados pelo grupo para a criação do projeto. Com suas ferramentas e benefícios, foi possível o desenvolvimento do site de maneira fácil e prática, além da disponibilidade do código em HTML5, atribuindo grande quantidade de elementos e funções ao nosso site.

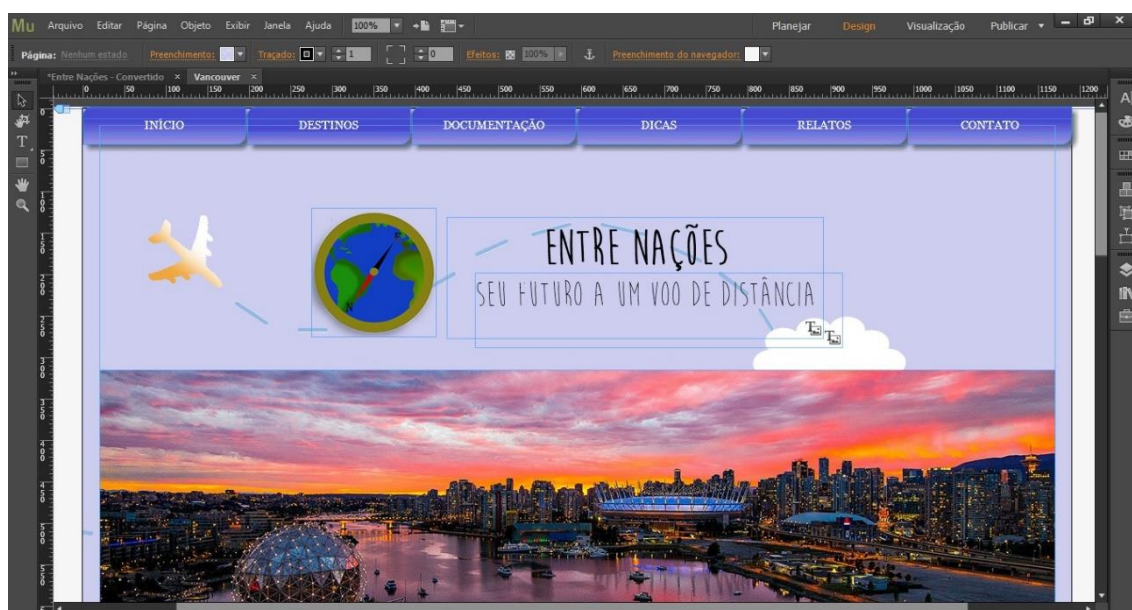


Figura 9: Desenvolvimento da Página "Vancouver"

Fonte: Autoria Própria

4.3. Adobe Photoshop CC

O Adobe Photoshop é um programa destinado à edição de imagens, de nível profissional. Lançado pela Adobe Systems, o software é compatível com Windows, Mac, e também possui versões para dispositivos móveis (Android, iPhone e Windows Phone). O editor é pago, mas possui 30 dias de teste grátis, para a avaliação do usuário. Sua versão mais recente é chamada Adobe Photoshop CC (sigla que significa Creative Cloud, serviço de nuvem na qual permite aos clientes Adobe a integração de todos os softwares da empresa).

Foi criado em 1987, por Thomas Knoll. Iniciou-se com a criação de um código que exibiu imagens em cinza em um monitor de dados Raster (são imagens que possuem informações de cada pixel, em contraste com os gráficos vetoriais) preto e branco.

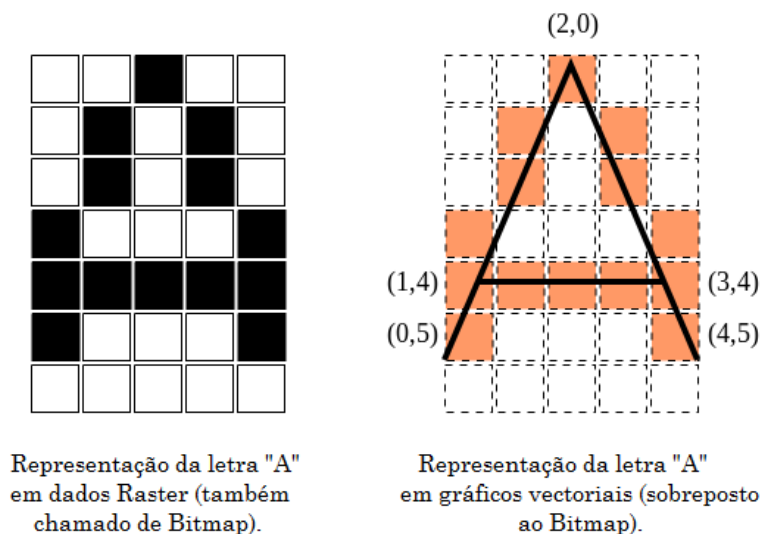


Figura 10: Esquema de Dados Raster (ou Bitmap) e dos Gráficos Vetoriais

Fonte: wikipedia.org/ Autoria Própria

Mais tarde, seu irmão, que trabalhava na ILM (Industrial Light & Magic), se encantou com o projeto desenvolvido por Thomas. Então, ambos trabalharam no software juntos e nos anos 90, foi lançado pela Adobe.

Apesar de ter sido criado para edição de imagens para impressão, o Photoshop está sendo utilizado também para produzir imagens destinadas a World Wide Web.

O termo "Photoshopping" (também "Photoshopar" no Brasil) é um neologismo que significa "editar uma imagem" independentemente do programa que se utilize. O termo "Photoshop" também é utilizado como substantivo, com o significado de imagem alterada. Essas expressões são popularmente utilizadas por membros de sites e fóruns pela Web.

Portanto, o número de ferramentas existentes no programa torna-o um dos, senão o melhor editor de imagens disponível.

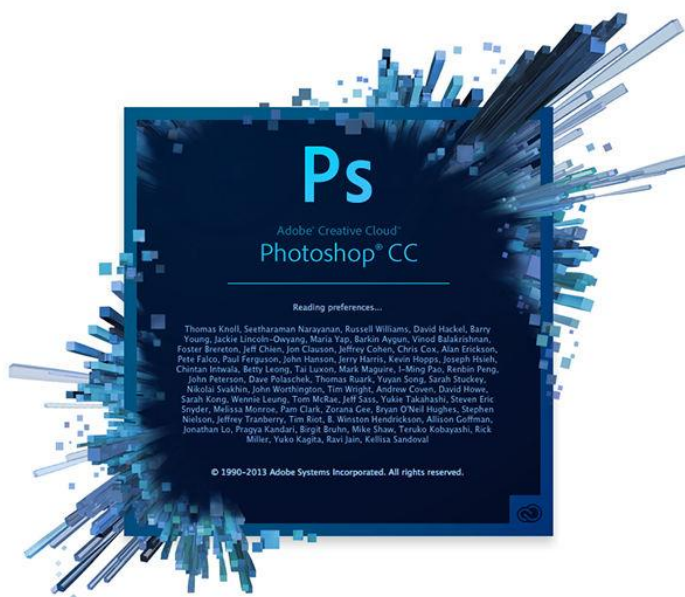


Figura 11: Ícone Inicial do Adobe Photoshop CC

Fonte: digitalymas.com

4.3.1. Entre Nações no Photoshop

Até mesmo quem não entende sobre informática e edição sabe da capacidade e do status que esse programa recebe.

Por isso, o grupo não opinou diferente na hora de criar o logotipo. Optamos pelo software pelos diversos recursos que são oferecidos por ele. Apesar da dificuldade inicial, foi de fácil adaptação e de inimaginável contribuição para o trabalho. Despertou grande interesse no grupo, pelo “leque” de possibilidade a serem exploradas dentro do utilitário.

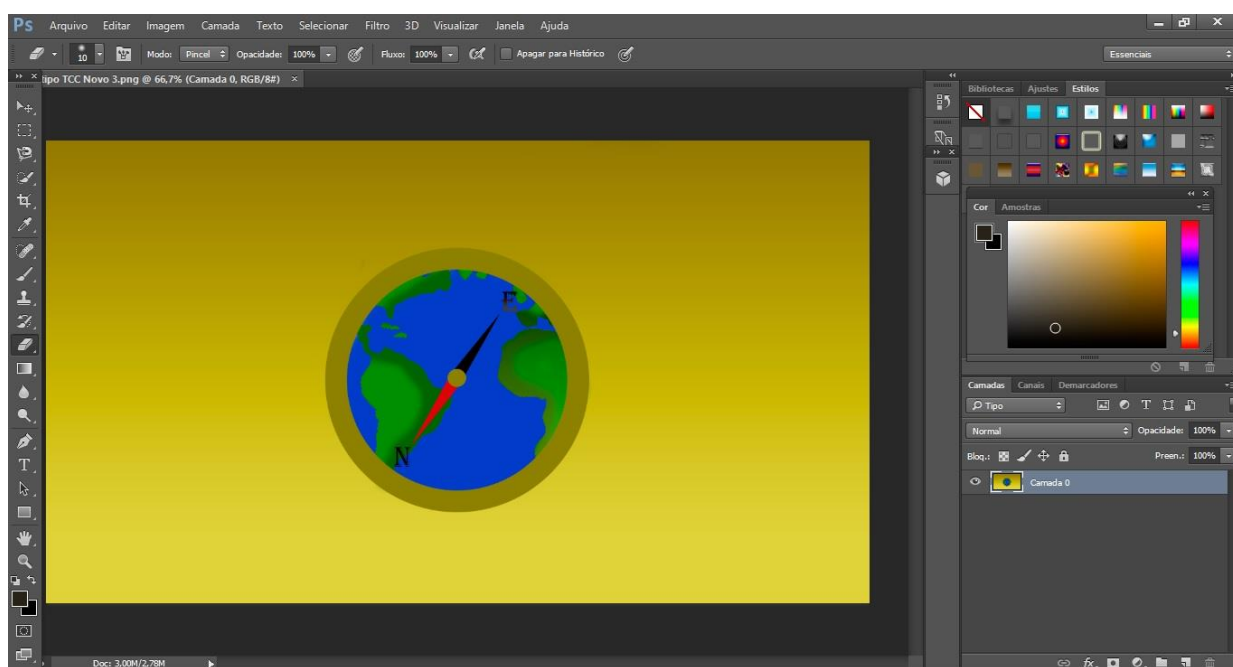


Figura 12: Edição do Logotipo do Site

Fonte: Autoria Própria

4.4. Adobe Premiere Pro CC

O Adobe Premiere Pro é um software de edição de vídeos da Adobe e foi considerado o melhor editor de conteúdo audiovisual em 2D e 3D. É uma ferramenta completa e muito utilizada por profissionais da área. Está presente nas versões do Creative Suite (acabando na versão CS6) e na versão Creative Cloud (CC).

O produto está disponível nas versões coreano, inglês, francês, alemão, italiano, japonês, espanhol e português. Além de todos os seus benefícios, o Premiere Pro possui também a interação completa com outros programas da Adobe Systems.



Figura 13: Ícone Inicial do Adobe Premiere Pro CC

Fonte: maximusdownloadsbrasil.blogspot.com.br

4.4.1. Entre Nações no Premiere

Para garantirmos a boa qualidade dos vídeos ao público optamos por utilizar esse software da Adobe, o qual apresentou extrema relevância para a parte interativa do projeto. A ferramenta foi de fácil uso, além de possuir um leque de possibilidades e funções a serem usufruídas dentro do programa.

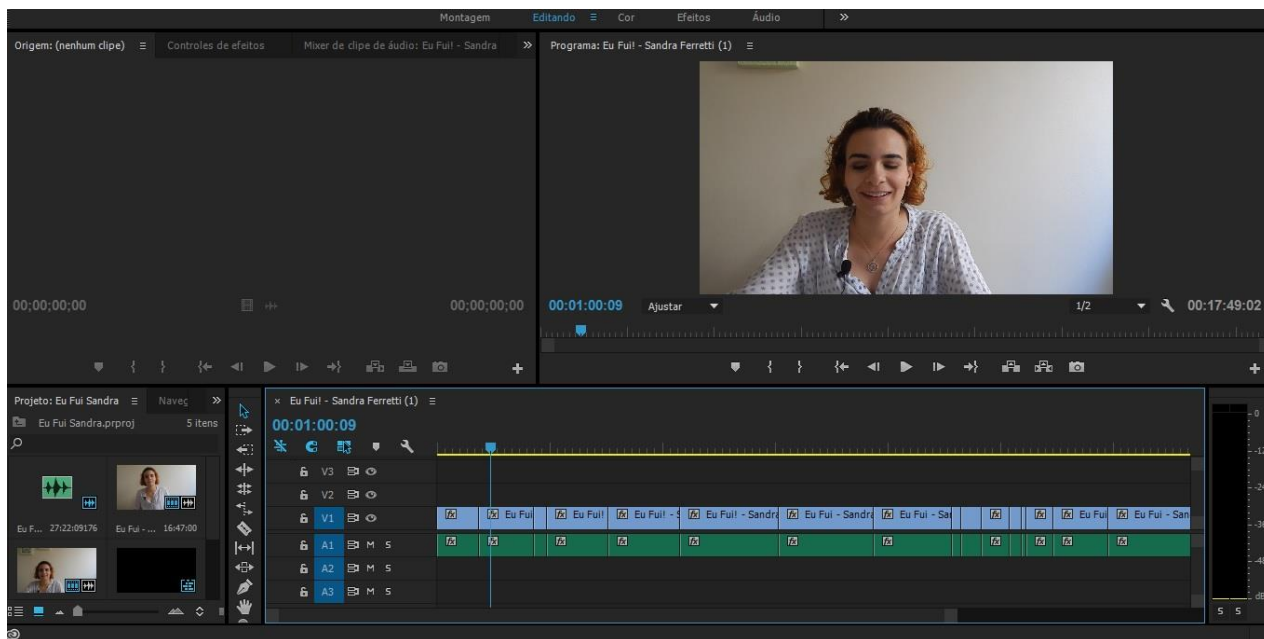


Figura 14: Edição do Depoimento de Sandra Ferretti

Fonte: Autoria Própria

5. DESENVOLVIMENTO DO SITE

Como citado anteriormente, o Adobe Muse, ferramenta utilizada para a criação do site, foi de grande auxílio ao grupo. Com ele pudemos desenvolver toda a estrutura básica do projeto como as páginas do site e botões em geral, por exemplo, além de possibilitar o uso de imagem e vídeos, e extrema ajuda com a linguagem HTML5. Na imagem a seguir, podemos ver as páginas disponíveis em nosso site. Na parte superior, algumas das páginas principais e, em seguida, suas ramificações.

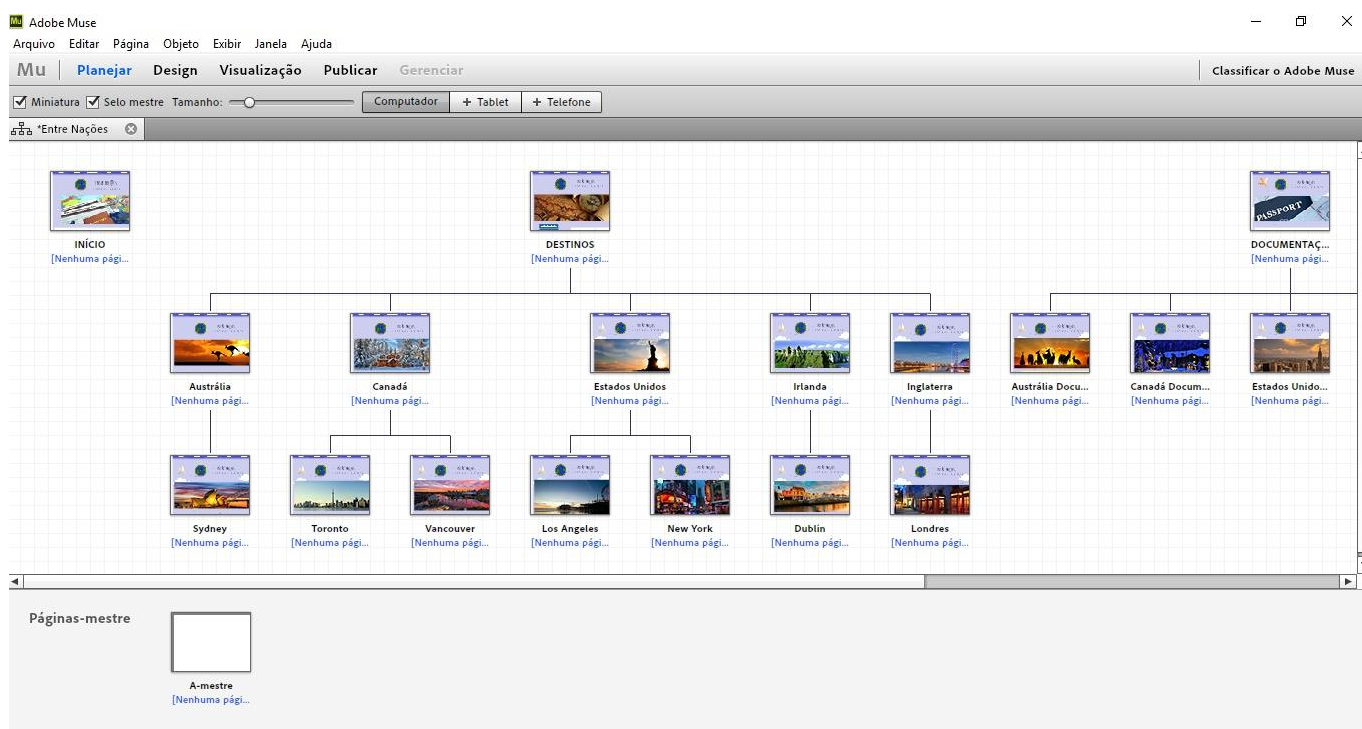


Figura 15: Estruturação do Site

Fonte: Autoria Própria

Visando melhor aparência do projeto, escolhemos alguns itens para formarem um padrão utilizado em todas as páginas do site. São eles: o logotipo e o nome do projeto, a imagem de fundo, as redes sociais e a barra de Menu.



Figura 16: Elementos Padrão das Páginas do Site

Fonte: Autoria Própria

O logotipo carrega a ideia de uma bússola, possuindo as letras “E” e “N” para representar as siglas do Entre Nações. E também por estarem presentes na bússola americana com as mesmas letras, sendo “E” para “East” (Leste) e “N” para “North” (Norte). As letras e o ponteiro não estão posicionados nos sentidos Norte e Leste de uma bússola comum, por isso são apenas ilustrativos.

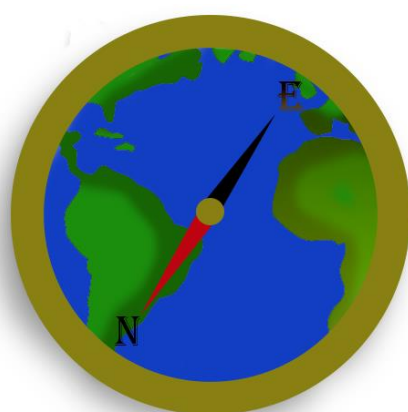


Figura 17: Logotipo do Projeto

Fonte: Autoria Própria

A imagem de fundo foi criada com o intuito de trazer maior preenchimento às páginas do site, através do uso de elementos discretos como o avião, as nuvens e o caminho no qual o avião irá viajar. Ornando com a cor de fundo das páginas, a imagem pretende trazer a sensação de que os usuários estejam viajando de país para país, podendo então se relacionar com diversas culturas pelo mundo.

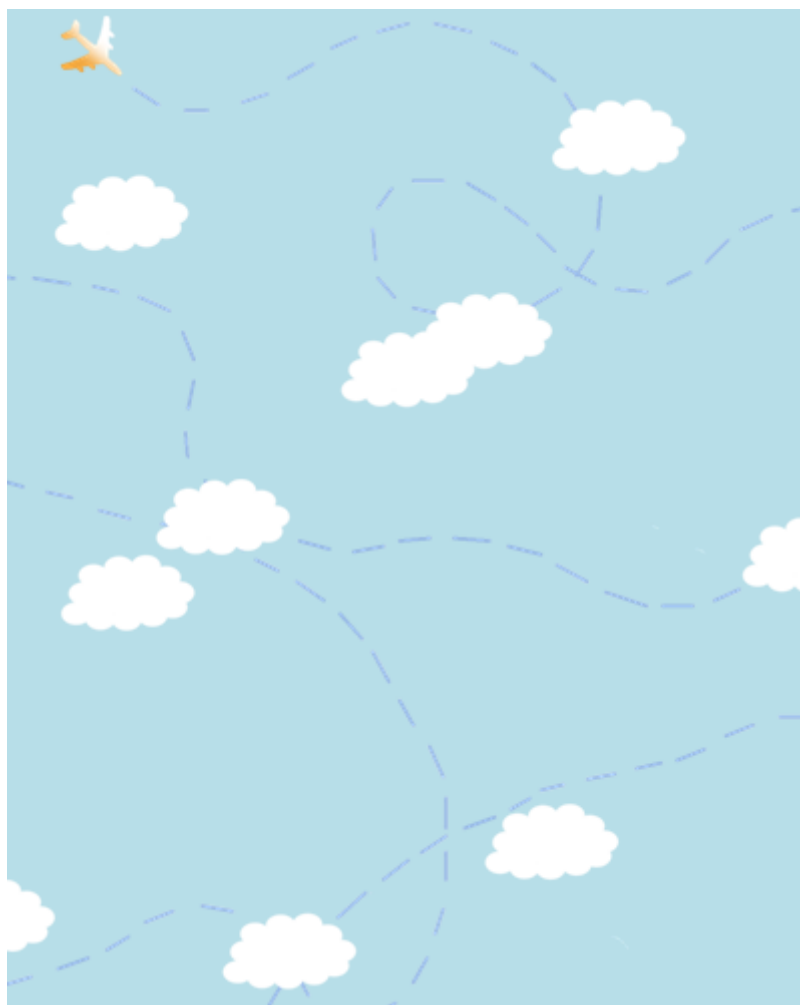


Figura 18: Imagem de Fundo das Páginas do Site

Fonte: Autoria Própria

Para melhor divulgação do site, todas as páginas possuem uma nuvem com ícones das redes sociais e que, quando clicados, redirecionam automaticamente o usuário para a página do site na plataforma selecionada.



Figura 19: Nuvem com Botões das Redes Sociais do Site

Fonte: Autoria Própria

A barra de Menu é uma forma organizada e de fácil acesso a todas as áreas disponíveis no site. Os tópicos abrangem pontos cruciais para um site, como uma página inicial e os contatos dos administradores, por exemplo. O site do Entre Nações foi dividido, de maneira ampla e específica, nos seguintes tópicos:



Figura 20: Barra de Menu do Site

Fonte: Autoria Própria

- Início: Funciona como uma página de introdução do site e de seu objetivo aos usuários, contendo um artigo, imagens e um vídeo de apresentação gravado pela equipe;



Figura 21: Página Inicial

Fonte: Autoria Própria

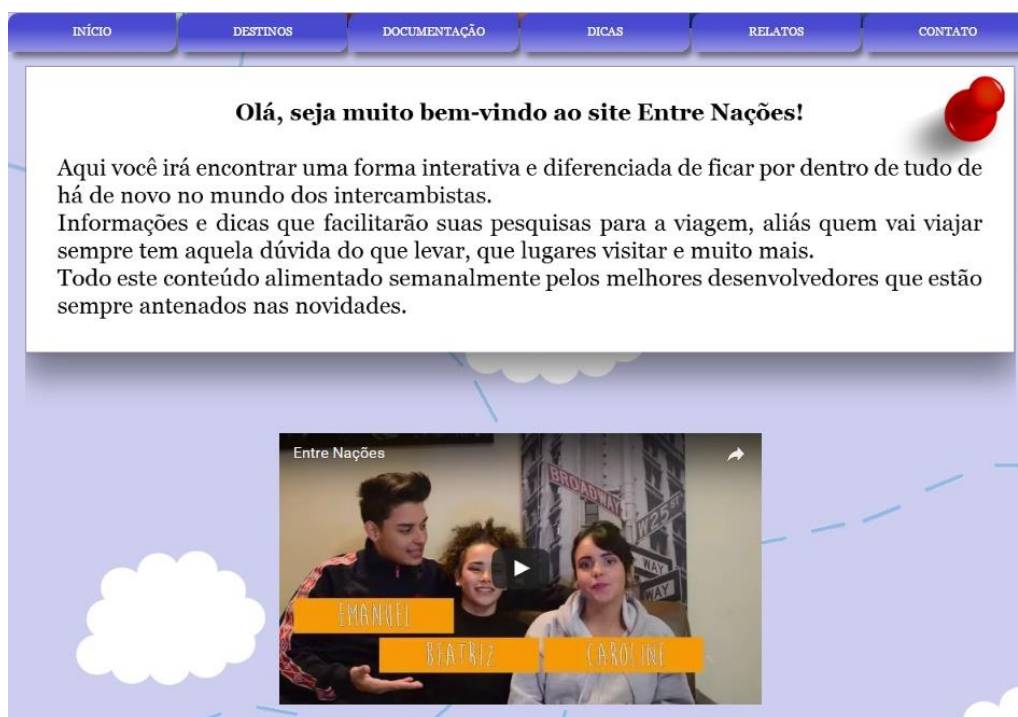


Figura 22: Página Inicial (Parte 2)

Fonte: Autoria Própria

- Destinos: Abrange os países escolhidos pelo grupo para serem tratados no site. São eles a Austrália, Canadá, Estados Unidos, Inglaterra e Irlanda. Todos possuem ficha técnica de dados importantes dos destinos e um texto principal sobre o país com informações de clima, cultura, língua e motivos para intercâmbio, por exemplo. Destes partem suas principais cidades, contendo um texto de seus pontos turísticos e por quais motivos são conhecidas mundialmente;



Figura 23: Página de Destinos

Fonte: Autoria Própria



Figura 24: Página de Destinos (Parte 2)

Fonte: Autoria Própria

- Documentação: Área do site reservada somente para as documentações necessárias para as viagens. Essa aba apresenta ramificações que terminam nas documentações específicas de cada país;

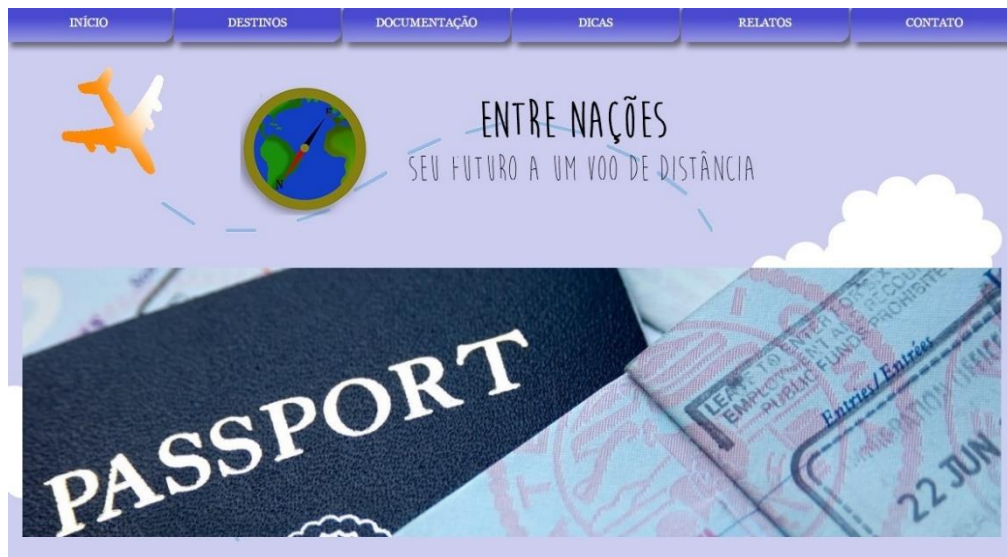


Figura 25: Página de Documentação

Fonte: Autoria Própria

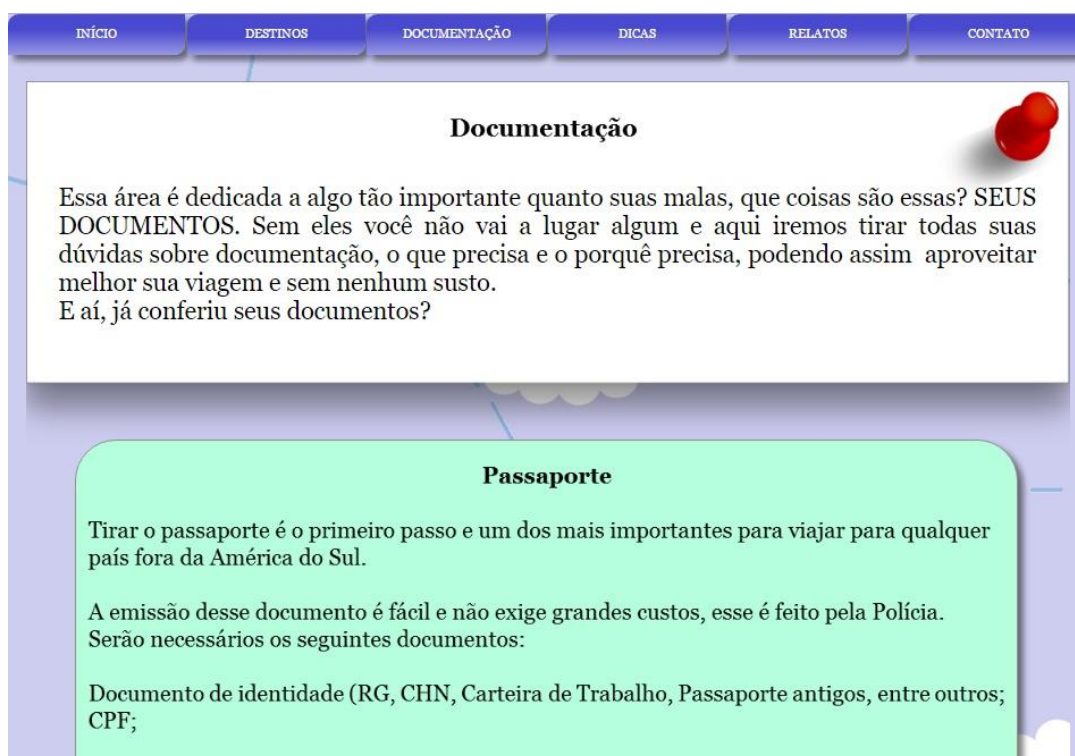


Figura 26: Página de Documentação (Parte 2)

Fonte: Autoria Própria



Figura 27: Página de Documentação (Parte 3)

Fonte: Autoria Própria

- Dicas: Dedicado inteiramente a dicas de viagem, como o que levar na sua mala, lugares importantes para se visitar, como se preparar para seu intercâmbio, entre outros;



Figura 28: Página de Dicas

Fonte: Autoria Própria

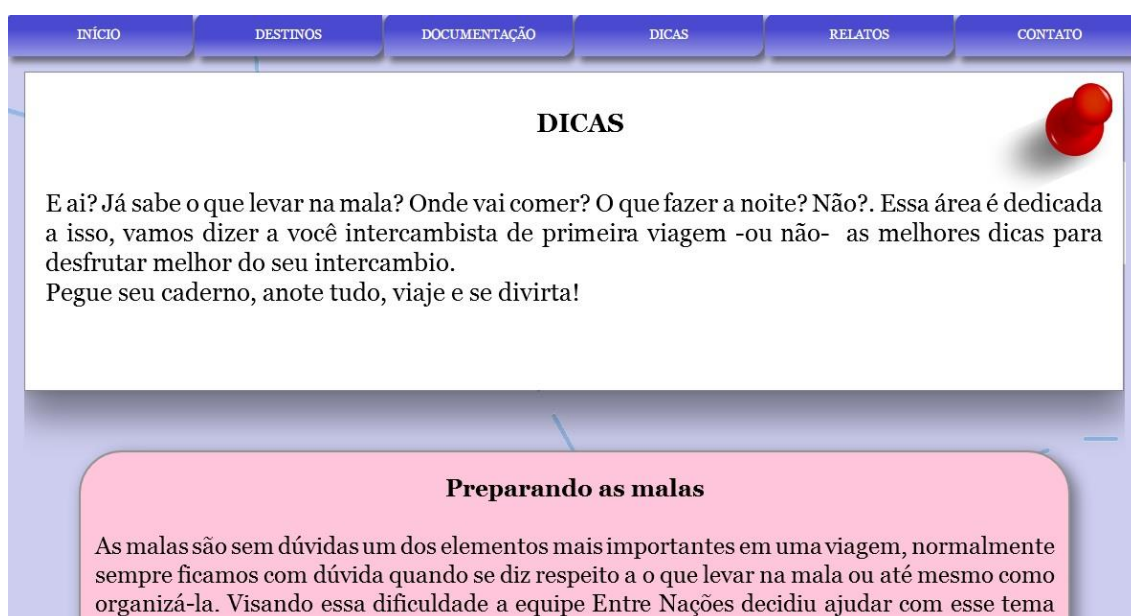


Figura 29: Página de Dicas (Parte 2)

Fonte: Autoria Própria

- Relatos: Parte do site onde são divulgados depoimentos gravados em vídeo e escritos, divididos em duas ramificações, que são “Eu Fui!” e “Conte sua Experiência”, respectivamente. Página direcionada à total interação do público com o projeto;



Figura 30: Página de Relatos - Eu Fui!

Fonte: Autoria Própria



Figura 31: Página de Relatos - Eu Fui! (Parte 2)

Fonte: Autoria Própria



Figura 32: Página de Relatos - Conte Sua Experiência

Fonte: Autoria Própria



Figura 33: Página de Relatos - Conte Sua Experiência (Parte 2)

Fonte: Autoria Própria

- Contato: Neste tópico é possível conhecer um pouco sobre os criadores e administradores do site Entre Nações. A página apresenta o e-mail, localização da origem de criação do projeto, informações pessoais de cada integrante da equipe e um vídeo gravado pelo grupo, no qual é dito um pouco sobre os interesses de intercâmbio de cada um individualmente.



Figura 34: Página de Contato

Fonte: Autoria Própria

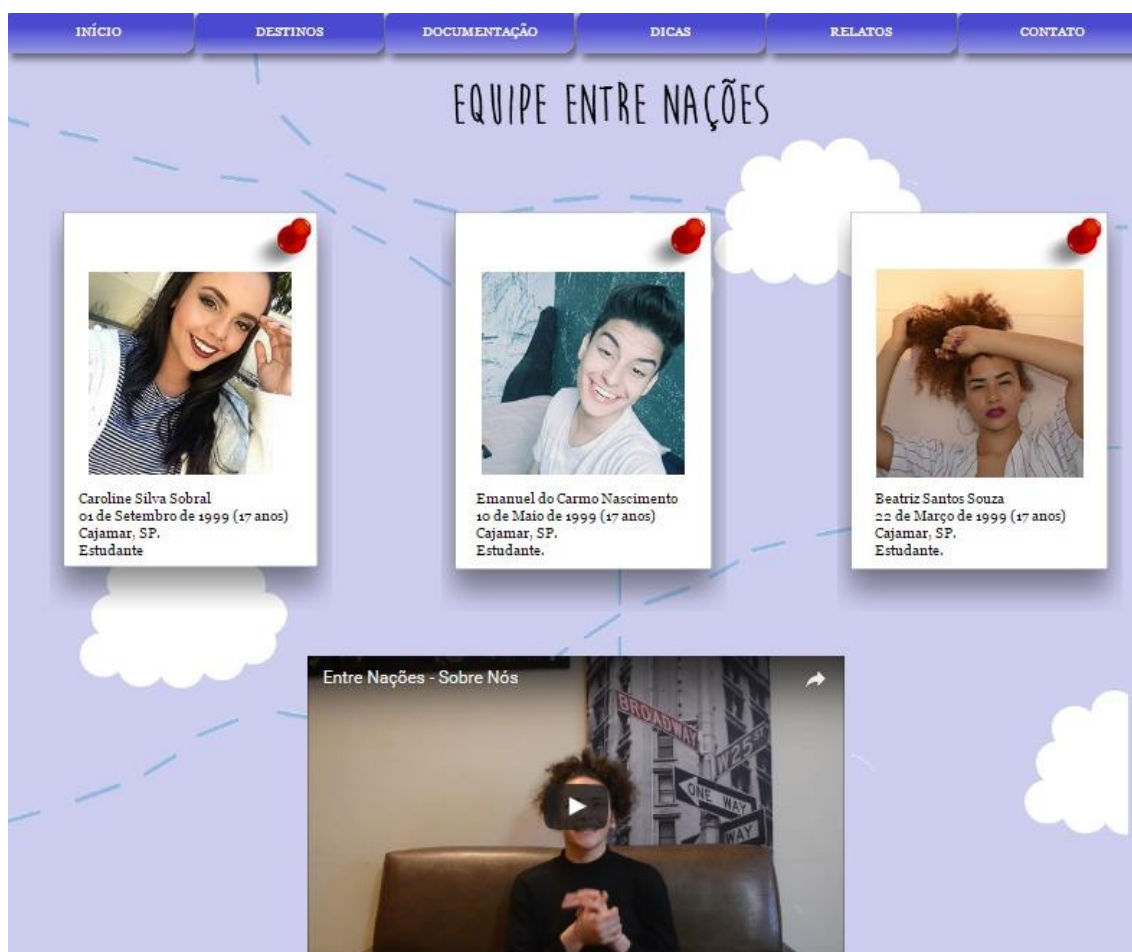


Figura 35: Página de Contato (Parte 2)

Fonte: Autoria Própria

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vimos, depois do exposto no trabalho, que a criação do site torna possível a interação do público com informações completas e dinâmicas sobre experiências de viagem. Todo o desenvolvimento buscou fazer com que informações de intercâmbio fossem de fácil acesso a todos. Porém, o contato verbal entre os membros da equipe ainda se faz necessário, pois o sistema necessita ser atualizado de acordo com qualquer acontecimento no contexto internacional turístico e estudantil. Por isso, os integrantes devem estar constantemente ligados na comunicação, a fim de melhorar o relacionamento entre a informação e o público.

Para que o projeto alcance maior eficácia, a proposta é implantar a quantidade necessária de conteúdo de acordo com atualizações de cada país, visando sempre à complementação do site e mantendo o objetivo de atrair usuários das mais diversas faixas etárias. Dessa forma, serão alinhados dados sobre intercâmbio e os destinos recentemente buscados pelos interessados por viagem, nos quais frequentemente se alteram. Reuniões entre a equipe serão necessárias para maior consistência do projeto, para que a melhoria no gerenciamento do site e na busca por informações seja sempre ampla e coerente.

7. ANEXO



ENTRE NAÇÕES

SEU FUTURO A UM VOO DE DISTÂNCIA

Olá! Somos o Entre Nações, site de Trabalho de Conclusão de Curso de Informática, da escola ETEC Gino Rezaghi (Cajamar, São Paulo). Através desse documento, pedimos a sua colaboração nos relatando sua experiência como intercambistas. Segue questionário:

- Nome;
- Idade;
- De onde é (Cidade Natal);
- Em que país você fez seu intercâmbio? **OU** Em qual país mora atualmente?
- Quanto tempo ficou no país? **OU** Há quanto tempo mora no país?
- Quais foram os maiores interesses que surgiram para que visitasse **OU** morasse nesse país?
- Foram bem recebidos pelos nativos?
- Custos;
- Lazer do local;
- O local atingiu suas expectativas? Comente;
- Conte sobre sua experiência de estudo **OU** moradia nesse lugar e se recomendaria para outros intercambistas.

OBS.: Gravar vídeo/áudio com aparelho celular ou câmera de qualidade razoável.

Caso não houver interesse em uso de sua imagem, nos escreva sua experiência, utilizando o mesmo questionário desse documento.

**Gratos desde já,
EQUIPE ENTRE NAÇÕES.**

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adobe After Effects. Disponível em:

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Adobe_After_Effects>. Acesso 09 out. 2016, às 15h23min.

O que é After Effects?. Disponível em:

<<https://www.oficinadanet.com.br/post/12041-o-que-e-after-effects>>. Acesso em: 09 out. 2016, às 15h23min.

O que são Bits e Bytes?. Disponível em: <<http://www.infowester.com/bit.php>>.

Acesso em: 09 out. 2016, às 15h28min.

Adobe Photoshop. Disponível em:

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop> Acesso em: 09 out. 2016, às 13h52min.

Faça o download do Adobe Photoshop, o mais completo editor de imagem.

Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/adobe-photoshop.html>> Acesso em 09 out. 2016, às 13h54min.

Raster. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Raster>> Acesso em: 09 out. 2016, às 14h00min.

Adobe Premiere Pro é o editor de vídeos profissional da Adobe. Disponível em:

<<http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/adobe-premiere.html>> Acesso em: 09 out. 2016, às 14h51min.

Facebook: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Facebook>> Acesso em 05 out. 2016, às 11h43min.

Facebook completa 10 Anos - Conheça a História da Rede Social. Disponível em:<[https://tecnologia.terra.com.br/facebook-completa-10-anos-conheca-a-historia-da-rede-](https://tecnologia.terra.com.br/facebook-completa-10-anos-conheca-a-historia-da-rede-social,c862b236f78f3410VgnVCM20000099cceb0aRCRD.html)

[social,c862b236f78f3410VgnVCM20000099cceb0aRCRD.html](https://tecnologia.terra.com.br/facebook-completa-10-anos-conheca-a-historia-da-rede-social,c862b236f78f3410VgnVCM20000099cceb0aRCRD.html)> Acesso em: 05 out. 2016, às 12h25min.

História do Facebook:

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_do_Facebook> Acesso em: 05 out. 2016, às 12h35min.

HTML. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/informatica/html>> Acesso em 06 out. 2016, às 13h03min.

HTML. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/HTML>> Acesso em: 06 out. 2016, às 13h03min.

História do intercâmbio. Disponível em:

<<http://brazilianexperience.com.br/historia-do-intercambio/>>. Acesso 04 out. 2016, às 17h24min.

Origens e história do Intercâmbio Cultural. Disponível em:

<<http://cypressintercambio.blogspot.com.br/2011/04/origens-e-historia-do-intercambio.html> > Acesso em: 04 out. 2016, às 18h19min.

Como surgiu o Instagram. Disponível em <

<http://www.compartilharmais.com/2015/06/como-surgiu-o-instagram.html> > Acesso em 06 out. 2016 as 19h25min.

Instagram. Disponível em < <http://www.infoescola.com/informatica/instagram/> >

Acesso em 06 out. 2016 as 19h35min.

Como começou o Instagram. Disponível em <

<http://blog.fernandaeggers.com/2013/07/como-comecou-o-instagram.html> > Acesso em 06 out. 2016 as 19h47min.

Adobe Muse – O que é, e pra que serve este “novo” software da Adobe?.

Disponível em: <<http://blog.redemusemaniacos.com/adobe-muse-o-que-e-e-pra-que-serve-este-novo-software-da-adobe/>> Acesso em 09 out. 2016, às 17h23min.

Adobe lança Muse, programa para facilitar a vida dos designers. Disponível em

<<https://tecnoblog.net/73564/adobe-muse-html/>> Acesso em 09 out. 2016, às 18h03min.

Adobe Muse, o que é? E para que serve?. Disponível em:

<<http://grandeswebdesigners.blogspot.com.br/2015/03/adobe-muse-o-que-e-e-para-que-serve.html>>. Acesso 09 out. 2016, às 18h25min.