

---

ETEC Profª. Anna de Oliveira Ferraz

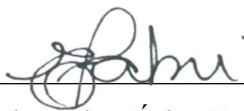
**Sarah Pereira dos Santos**

**TECNA: Comunidade online com foco em hardware**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado à ETEC Profª. Anna de Oliveira Ferraz como exigência parcial para obtenção do título de **Técnico em Informática para Internet**.

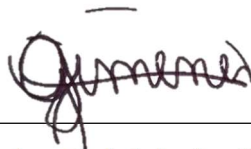
Aprovado em 27 de novembro de 2024

Banca Examinadora:



---

Prof. Orientador: Érica Scache Fabri



---

Prof. Avaliador: Gabriela dos Santos Gímenes

## RESUMO

A tecnologia vem se desenvolvendo cada vez mais, revolucionando áreas como: trabalho, educação, comunicação, relações sociais e processos produtivos, mudando completamente a sociedade em escala mundial. Um dos aparelhos tecnológicos mais consumidos atualmente é o computador, só o Brasil possui 215 milhões em uso, ou seja, cerca de um computador por habitante. O uso de computadores tem se tornado cada vez mais frequente e essencial no cotidiano das pessoas. A informática se configura como uma ferramenta de inclusão digital, permitindo a troca ágil de informações e favorecendo o desenvolvimento tanto pessoal quanto profissional. Sendo assim, torna-se essencial para o indivíduo conhecer as novas tecnologias e saber como utilizá-las. Por conta disso, foi desenvolvido um projeto que cria um ambiente onde as pessoas possam interagir e compartilhar seus conhecimentos e dúvidas sobre a parte física de um computador – o hardware – a fim de auxiliar no esclarecimento quanto a este aparelho e ajudar pessoas a usufruir cada vez mais dos benefícios que esta tecnologia tem a oferecer. De acordo com as pesquisas feitas online, foi possível analisar um nível considerável de dificuldade em lidar com computadores, tanto a parte do software quanto a do hardware. Após apresentar a ideia do projeto para alunos do curso de informática para internet, muitos revelaram que, mesmo estudando sobre a área, encontram dificuldades quanto a parte do hardware do computador por ser algo complexo, com muitos detalhes e que exige um certo conhecimento avançado sobre o aparelho. Mesmo a geração jovem conhecida como “geração digital” relata terem problemas em acompanhar os avanços tecnológicos.

**Palavras-chave:** tecnologia, hardware, computador, conhecimento e compartilhar.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	4
1.1. JUSTIFICATIVA .....	5
1.2. OBJETIVOS .....	5
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....	6
2.1. DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO (DER) .....	8
2.2. FLUXOGRAMA .....	9
2.3. CRONOGRAMA.....	10
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS (MATERIAIS E MÉTODOS).....	11
4. CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	14
REFERÊNCIAS .....	15
Apêndice A – Termo de Autorização para Coleta de Dados.....	17
Anexo A – Termo de Autorização de Divulgação .....	18
Anexo B – Declaração de Autenticidade.....	21

## 1. INTRODUÇÃO

Com o passar dos anos, é notório que a tecnologia está evoluindo e se modernizando cada vez mais. Sistemas, dispositivos e softwares que tem como funcionalidade facilitar e agilizar a vida em sociedade estão sendo desenvolvidos em massa. Sendo assim, a inclusão da tecnologia no cotidiano da população mundial interfere excessivamente nas relações pessoais, no modo como executamos tarefas variadas e no consumo.

Atualmente empresas de todo o mundo, setor e tamanho necessitam ter uma transformação digital para se manterem ativas em meio ao competitivo mercado. É inegável que a tecnologia otimiza incontáveis campos de uma empresa, tendo entre eles, a produção de seus produtos, a administração de tudo em si, produtividade, custos, comunicação, vendas, entre muitas outras coisas.

Além do mundo corporativo, o mercado de games se encontra em constante evolução e seu público está cada vez maior. A ideia de que jogos online e vídeo games são para grupos jovens e infantis chegou ao fim. Nos dias de hoje, a área de jogos abrange amplamente públicos de diversas idades e chega a movimentar bilhões de dólares por ano. Só no Brasil, cerca de 75% da população são adeptas a jogos eletrônicos. O reconhecimento do mercado de games é tanto que ser “gamer profissional” se tornou um trabalho muito bem pago.

Por conta desta transformação mundial, a tecnologia torna-se essencial na vida de todos. Muitos buscam adquirir essas tecnologias por necessidades, já outros, lazer. Todavia, apesar do considerável avanço tecnológico, grande parcela da população mundial possui certo desentendimento quanto a utilização de aparelhos tecnológicos, como computadores, por conta da complexidade do mesmo. Consequentemente, as pessoas tendem a buscar informações sobre aquele aparelho na internet, porém, esses assuntos são geralmente tratados de forma técnica, o que dificulta o entendimento de pessoas que não são familiarizadas com a área.

Posto isto, foi desenvolvido uma comunidade online focada em hardware que tem como objetivo levar informação de forma simples, rápida, eficaz e de fácil compreensão. O que torna a plataforma importante para seu público é que, além de ser um local que permite o esclarecimento e coleta de informações, o conhecimento adquirido poderá ser aplicado na vida profissional e pessoal do usuário, contribuindo para o melhoramento do desempenho no meio corporativo e no cotidiano do mesmo.

### **1.1. JUSTIFICATIVA**

Como o mundo se encontra passando por uma revolução tecnológica, é de suma importância que todos tenham acesso e conhecimento sobre esses avanços, ou seja, entendam do que se trata as novas tecnologias e as utilizem.

É notório que a tecnologia molda a vida em sociedade. Graças a ela o mundo teve enormes avanços nas comunicações, saúde, educação, trabalho, conexões pessoais e na economia. É fato que uma sociedade atualizada que utiliza das novas ferramentas tecnológicas, caminha rumo ao seu desenvolvimento e modernização. Por conta disso, foi desenvolvido um projeto que inclui pessoas no mundo da tecnologia através da disseminação de conhecimento.

Com este projeto, busca-se ajudar as pessoas a adentrarem no mundo tecnológico, o que beneficia não apenas o indivíduo, mas toda uma sociedade.

### **1.2. OBJETIVOS**

O projeto tem por finalidade criar um espaço online que possibilita a partilha de conhecimentos sobre o hardware do computador, esclarecendo dúvidas e ajudando o próximo.

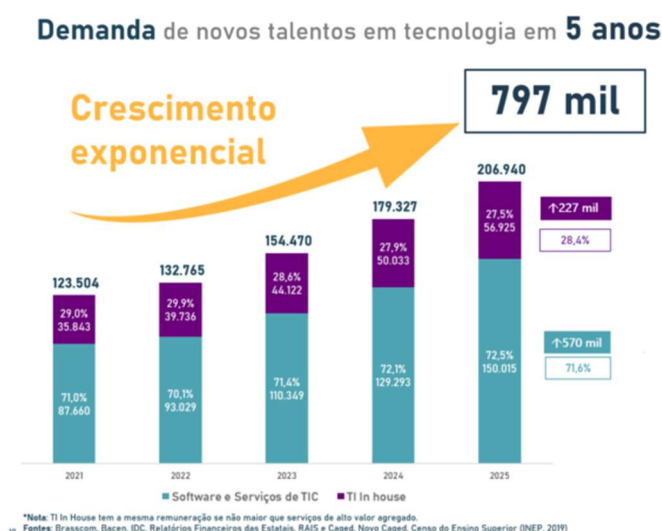
## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A Revolução Técnico-Científico-Informacional foi um período marcado por descobertas tecnológicas significativas, tais como: computadores, robôs, celulares, chips, circuitos eletrônicos, softwares, entre outros. A partir dessas descobertas, houve uma grande mudança no meio industrial, na área da medicina, na distribuição de informações, na comunicação etc.

Nas últimas décadas, o surgimento de novas tecnologias é cada vez mais frequente inegável que os avanços tecnológicos revolucionaram inúmeros setores pelo mundo, desde a robótica até a medicina. No mundo contemporâneo, a informática se tornou uma das áreas de conhecimento mais importantes, estando presente no dia a dia da grande maioria da população mundial. Todas as gerações estão sofrendo os impactos da globalização tecnológica.

Nas empresas, o uso da informática se tornou algo essencial, visto que esta tecnologia proporciona uma melhora exponencial nos processos de produção, na comunicação produtividade, organização, informações, qualidade dos produtos, entre muitos outros setores. Isto cria uma necessidade nas empresas de sempre se manterem atualizadas em relação as novas tecnologias e ferramentas desenvolvidas. Dessa forma, saber como funciona e como usar um computador se tornou um pré-requisito básico no mercado de trabalho.

A evolução tecnológica também permitiu o surgimento de diversas novas profissões. A demanda por profissionais da área de T.I. está cada vez maior, o que faz com que as pessoas se interessem cada vez mais em seguir esta carreira.



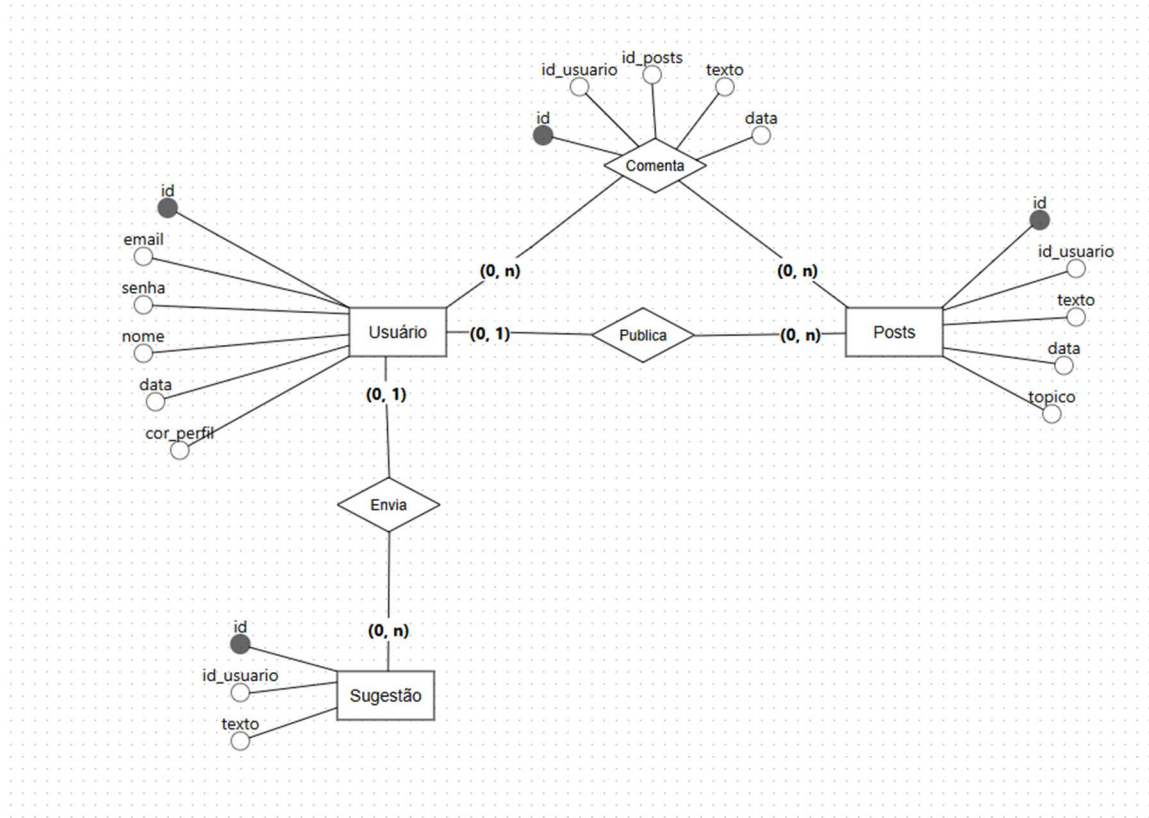
---

**ETEC Profª. Anna de Oliveira Ferraz**

Além da informática ser importante na vida profissional, ela também marca presença na vida pessoal das pessoas. Ferramentas tecnológicas possibilitam diversas formas de se comunicar, divertir e entreter. Uma das formas de lazer que está se tornando cada vez mais popular entre públicos de diversas idades são os jogos eletrônicos. A indústria de games no Brasil ficou sete vezes maior nos últimos dez anos e os estúdios de desenvolvedores passou de 150 para 1.042 de acordo com a Associação Brasileira de Jogos Digitais (Abragames). Essa indústria vem crescendo tanto que jogar se tornou uma profissão. E-sports, ou esportes eletrônicos contam com competições mundiais entre equipes profissionais e até mesmo torcedores.

Diante de tudo que foi exposto, é notório a relevância que a tecnologia tem no mundo atual e a necessidade de todos serem incluídos no meio tecnológico.

**2.1. DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO (DER)**





ETEC Profª. Anna de Oliveira Ferraz

### 2.3. CRONOGRAMA

Atividades		FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
		2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024
Planejamento TCC	Identificação e definição de temas	X	X									
	Referencial teórico e fichamentos	X	X									
	Introdução			X								
	Justificativa			X								
	Objetivo			X								
	Metodologia			X								
	Cronograma			X								
	Referências			X								
	Revisão, correção e formatação			X								
	Apresentação do projeto				X							
Entrega do projeto				X								
Desenvolvimento TCC	Coleta de dados					X	X					
	Análise e discussão dos resultados					X	X					
	Desenvolvimento pré-textual							X				
	Elaboração do desenvolvimento							X				
	Considerações finais e conclusão							X				
	Desenvolvimento pós-textual							X				
	Correção ortográfica e gramatical							X				
	Entrega revisão final							X				
	Construção de slides							X				
	Treinamento da apresentação								X			
Apresentação/entrega final do TCC											X	

### 3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS (MATERIAIS E MÉTODOS)

O projeto desenvolvido trata-se de uma comunidade online sobre hardware, a parte física do computador. Antes da execução do projeto, foi feita uma pesquisa na internet sobre a importância e as contribuições da tecnologia no mundo atual e a dificuldade das pessoas em saber utilizar ferramentas tecnológicas.

Através de um curso intensivo no YouTube, foi possível estudar sobre React & Next.js, utilizados no desenvolvimento do site juntamente com JavaScript, TypeScript, HTML, Tailwind CSS e MySQL.

Antes de iniciar a programação do site, foi primeiro analisado e projetado como seria a interface, o design do projeto. Isso inclui determinar o nome, logo, paleta de cores e identidade visual do site. Foi também discutido as principais funções que seriam inseridas no projeto de acordo com os objetivos do mesmo. Após esta etapa ser concluída, deu-se início ao desenvolvimento.

Durante este percurso, foi desenvolvido as seguintes funções nas seguintes páginas:

- **Cadastro:** A página de cadastro possui uma imagem de boas-vindas ao usuário a direita e a esquerda um formulário que pede as informações para o cadastro do novo perfil. O formulário pede o e-mail, nome de perfil, senha e confirmação de senha e conta com todas as mensagens de erro necessárias. Caso o usuário já tenha uma conta, abaixo do formulário existe uma mensagem que o redireciona para a página de login. Após fazer o cadastro de forma correta, o usuário é redirecionado para a página inicial (home).
- **Login:** Esta página também possui a imagem de boas-vindas a direita e a esquerda o formulário de login que pede o e-mail e a senha do perfil do usuário. Caso o usuário não tenha uma conta, abaixo do formulário há uma mensagem que o redireciona para a página de cadastro. Após o login ser concluído corretamente, o usuário é redirecionado para a página “meu perfil”.
- **Home:** A página inicial possui a navbar que contém a logo e o nome do site e as páginas que podem ser acessadas – dando destaque a página em que o usuário se encontra. Também conta com uma ilustração com a logo do site e uma mensagem convidando o usuário a entrar para a comunidade com um botão que o redireciona para o cadastro. Abaixo tem-se uma parte sobre assuntos que possam interessar o usuário e em seguida uma parte que fala brevemente sobre

---

**ETEC Profª. Anna de Oliveira Ferraz**

o site. O rodapé possui um link para a página de contato e as redes sociais do site.

- **Contate-nos:** A página de contato contém um formulário que pede o nome de usuário, o e-mail e a mensagem que o usuário deseja mandar à administradora, podendo ser uma reclamação ou sugestão. Ela também conta com a navbar padrão.
- **Posts:** Está é a página principal do site, onde ficam exibidos todos os posts feitos pelos usuários. As publicações possuem a foto de perfil, e-mail e nome do usuário, o conteúdo do post e a data em que foi feito. Também é possível comentar nos posts. Ao lado da sessão que ficam as publicações, tem-se um popup que permite ao usuário fazer novas publicações caso esteja logado, se não estiver, no lugar do popup tem-se uma mensagem o convidando a entrar para a comunidade com um botão que redireciona ao cadastro. Abaixo do popup, uma arte com a logo do site. O diferente na navbar da página de posts é a barra de pesquisa, que possibilita a pesquisa de publicações específicas através de palavras chaves.
- **Meu perfil:** Na página de perfil fica disponível o mesmo popup da área de posts para fazer novas publicações, abaixo tem-se os posts feitos pelo perfil que está conectado, e, caso seja o perfil de administrador, tem-se todas as sugestões feitas pelos usuários. Ao lado desses itens, foi feito uma sessão que contém as informações do perfil conectado (foto de perfil, nome, e-mail e a data em que a conta foi criada), abaixo existe uma área onde se pode selecionar a cor da sua foto de perfil (sete cores disponíveis), também foi feita a função de trocar o nome de perfil e a de sair da conta conectada.

A usabilidade do site foi testada e aprovada por alunos de outras escolas que tiveram acesso ao projeto por meio da feira de cursos anual que ocorre na ETEC Profª Anna de Oliveira Ferraz.

Algumas das funções que poderiam ser inseridas são curtidas, poder acessar o perfil de outro usuário e poder escolher uma imagem para colocar na foto de perfil.

Pode-se melhorar a função de publicação, permitindo ao usuário inserir imagens e/ou vídeos a seus posts.

---

**ETEC Prof.<sup>a</sup> Anna de Oliveira Ferraz**

Uma característica diferencial no meu projeto seria uma página dedicada apenas a publicações oficiais do site, formada por conteúdos variados.

Algo interessante, porém, que não será contemplado no projeto é um chat privado, onde as pessoas possam interagir de forma mais reservada e até mesmo criar vínculos.

#### 4. CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS

É fato que a tecnologia desempenha um papel central no mundo atual, tornando-a essencial para a evolução e progresso da sociedade. Ela transforma todos os aspectos da vida humana e está mais presente em nossas vidas do que imaginamos. A tecnologia é o motor da inovação e o caminho para o futuro. Por isso, foi desenvolvido um projeto que busca facilitar o entendimento das pessoas em relação a uma das tecnologias mais presentes nos dias de hoje, o computador.

Este site permitiu o aprimoramento das habilidades construídas ao longo do curso, o conhecimento e estudo de novas linguagens de programação e uma forma de descobrir um grande potencial e capacidade de fazer coisas que antes pareciam impossíveis.

Tendo em vista que as principais funções foram feitas e o site se tornou uma forma de compartilhar conhecimento entre os usuários, pode-se dizer que os objetivos foram concluídos.

Futuramente, o projeto pode contar com uma versão mobile e novas funcionalidades como as mencionadas anteriormente – chat privado, curtida, publicações com imagens e vídeos entre outras.

## REFERÊNCIAS

FGV. Uso de TI no Brasil: País tem mais de dois dispositivos digitais por habitante, revela pesquisa. 03 de maio de 2023. Disponível em: <<https://portal.fgv.br/noticias/uso-ti-brasil-pais-tem-mais-dois-dispositivos-digitais-habitante-revela-pesquisa#:~:text=Em%20rela%C3%A7%C3%A3o%20a%20computadores%2C%20o,%20crescimento%20perto%20de%2010%25>> Acesso em: 13 de novembro de 2024.

VINICIUS SILVA. Desafios da evolução tecnológica: Sabemos usar um computador ?. 01 de abril de 2024. Disponível em: <<https://www.dio.me/articles/desafios-da-evolucao-tecnologica-sabemos-usar-um-computador>> Acesso em: 13 de novembro de 2024.

DÉBORA OLIVEIRA. Mercado global de computadores volta a crescer após dois anos em queda. 10 de abril de 2024. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/economia/negocios/mercado-global-de-computadores-volta-a-crescer-apos-dois-anos-em-queda#:~:text=Segundo%20levantamento%20da%20International%20Data,voltaram%20aos%20n%C3%ADveis%20pr%C3%A9%20pandemia.>> Acesso em: 13 de novembro de 2024.

MARACAJU SPEED. A importância do computador em nossas vidas. 14 de janeiro de 2019. Disponível em: <[https://www.maracajuspeed.com.br/noticia/a-importancia-do-computador-em-nossas-vidas#google\\_vignette](https://www.maracajuspeed.com.br/noticia/a-importancia-do-computador-em-nossas-vidas#google_vignette)> Acesso em: 14 de novembro de 2024.

REDATOR POTENCIAL. A importância da informática no nosso dia a dia. Disponível em: <<https://potencialcursos.com.br/a-importancia-da-informatica-no-nosso-dia-a-dia/>> Acesso em: 14 de novembro de 2024.

GRUPO TIRADENTES. Confira as contribuições da Ciência da Computação no seu dia-a-dia. 05 de janeiro de 2019. Disponível em: <<https://portal.unit.br/blog/noticias/confira-as-contribicoes-da-ciencia-da-computacao-no-seu-dia-a-dia/>> Acesso em: 14 de novembro de 2024.

---

ETEC Profª. Anna de Oliveira Ferraz

LETICIA YAMAKAMI. Indústria de games no Brasil cresceu sete vezes em dez anos. 16 de agosto de 2024. Disponível em: < [https://veja.abril.com.br/economia/industria-de-games-no-brasil-cresceu-sete-vezes-em-dez-anos#google\\_vignette](https://veja.abril.com.br/economia/industria-de-games-no-brasil-cresceu-sete-vezes-em-dez-anos#google_vignette) > Acesso em: 14 de novembro de 2024.

BRASSCOM. Estudo da Brasscom aponta demanda de 797 mil profissionais de tecnologia até 2025. 01 de dezembro de 2021. Disponível em: < <https://brasscom.org.br/estudo-da-brasscom-aponta-demanda-de-797-mil-profissionais-de-tecnologia-ate-2025/> > Acesso em: 17 de novembro de 2024.

CNN. O que são e-sports e por que estão cada vez mais populares?. 18 de setembro de 2023. Disponível em: < <https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/outros-esportes/e-sports/> > Acesso em: 17 de novembro de 2024.