



ETEC DR. DEMÉTRIO AZEVEDO JÚNIOR – 050 – ITAPEVA/SP

Arthur Scura Araújo

Davi Müzel Leite

Eduardo Santos Oliveira

Leonardo Pinheiro de Almeida

Lucas Jonhson dos Reis

PORTFOL

Website para divulgação e contratação de artistas

Desenvolvido em Angular.

ITAPEVA-SP

2024

Arthur Scura Araújo
Davi Müzel Leite
Eduardo Santos Oliveira
Leonardo Pinheiro de Almeida
Lucas Jonhson dos Reis

PORTFOL

Website para divulgação e contratação de artistas
Desenvolvido em Angular.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à ETEC. DR. DEMÉTRIO AZEVEDO JÚNIOR, Itapeva - SP, como requisito parcial para a obtenção do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

Orientador: Prof.^a Ana Paula Siqueira Santos de Oliveira

ITAPEVA-SP

2024

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO	3
1.1 Objetivo Geral.....	4
1.2 Objetivos Específicos	4
2.DESENVOLVIMENTO	5
2.1 Descrição	5
2.2 Delimitação	5
2.3 Descrição Dos Requisitos	6
2.4 Solução Proposta	8
2.5 Ferramentas Case.....	9
2.5.1 Gerenciamento do projeto	10
2.5.1.1 Cronograma das atividades	11
2.5.2 Banco de dados	12
2.5.2.1. Modelo lógico	12
2.5.3 Apresentação do ambiente	13
2.5.4 Restrições, riscos e testes	13
2.5.5 Manual Técnico	14
2.5.5.1 Detalhamento das telas	14
2.5.5.2 Implantação, detalhamento, treinamentos e resultados	41
REFERÊNCIAS	42

1. INTRODUÇÃO

Uma situação bastante comum no mercado de trabalho são artistas iniciantes com dificuldade em arranjar seus primeiros trabalhos de forma estável e remunerada, enquanto as empresas frequentemente buscam talentos para projetos específicos, necessitando cada vez mais de artistas qualificados sem saber onde encontrá-los, para Wesley D'Amico a arte tem preço quando o artista tem valor.

Muitas empresas por falta de um local onde se possa arranjar mão de obra artística de forma fácil acaba produzindo muitas vezes de forma amadora, ela mesma a própria arte, prejudicando o resultado do produto, por este motivo é necessário a existência de um local onde se possa encontrar mão de obra artística qualificada e de preço negociável onde a empresa possa julgar qual artista se enquadra mais no seu perfil.

O principal objetivo deste projeto é fornecer oportunidades para artistas inexperientes ingressarem no mercado de trabalho no seu ramo artístico específico, fornecendo seu trabalho e demonstrações para possíveis interessados através de um portfólio individual visível a todos os contratantes. Assim ajudando a movimentação do mercado artístico e empregando um número maior de pessoas.

O Software busca a facilitação de negociações entre o artista e a empresa, desde seu primeiro contato, demonstrações de exemplo do produto desejado e do produto do artista, negociações de contrato e por fim a contratação como objetivo final. O empreendedorismo digital e trabalho próprio ou autônomo de acordo com um relatório do (IBGE) divulgado em setembro de 2023, o Brasil tem 30,2 milhões de empregadores e trabalhadores por conta própria, sendo que 65,8% destes atuam na informalidade (IBGE, 2023) e tem-se como objetivo apenas instigar emprego no ramo cultural e artístico como um intermediário entre esses artistas autônomos e seus empregadores.

O projeto foi desenvolvido utilizando a metodologia ágil, muito comum no desenvolvimento de softwares, tecnologia da informação e setores operacionais, com auxílio do método scrum, foi realizado o desenvolvimento do projeto de forma funcional, progressivamente.

1.1 Objetivo Geral

Desenvolver um site para diminuir a taxa de desemprego brasileira e aumentar o número de pessoas empregadas nas áreas das artes visuais através do trabalho autônomo gerado com a colaboração de empresas que buscam serviços independentes de artistas nacionais.

1.2 Objetivos Específicos

Neste capítulo, detalha-se o processo de produção do TCC, estabelecendo uma sequência de objetivos específicos que assegurem uma organização eficaz e um processo contínuo no desenvolvimento do projeto:

- Coleta de dados e pesquisas para o Tema.
- Criação de protótipo.
- Análise de requisitos funcionais e não funcionais.
- Desenvolvimento de software para ajuda na busca de emprego.
- Criação de um banco de dados.
- Auxílio para empregador e candidato/trabalhador.
- Construção prática do software.
- Execução de testes e avaliação da necessidade de implementações e/ou atualizações.

2. DESENVOLVIMENTO

Aqui encontra-se uma sequência de descrições do processo de desenvolvimento do projeto de TCC em seus detalhes de código e funcionalidades.

2.1 Descrição

O Portfol tem como ideia principal auxiliar artistas autônomos a ingressarem no mercado de trabalho oferecendo a eles a oportunidade de fazerem contato e contratos com empresas interessadas em seus serviços. O início de carreiras artísticas e principalmente a tarefa de achar o seu primeiro trabalho é um desafio para quem busca começar na área artística no geral e oferece-se um auxílio para esse problema.

Para base do leva-se como fundamento o princípio da ODS 8.5 e 8.6 do Trabalho decente e crescimento econômico das metas da ONU para 2030, que tem como objetivo até 2030 aumentar o número de empregos plenos e produtivos para todos os tipos de pessoas com salário igualitário e reduzir o número de jovens desempregados e sem educação ou formação acadêmica.

O portfólio é um elemento importante para um artista conseguir arranjar seus objetivos comerciais no mercado de trabalho a partir de amostras e demonstrações da sua arte e evolução ao longo do tempo, e do que ele é capaz como artista para demonstrar para uma empresa interessada se ele se enquadra no perfil de artista requisitado.

A busca por artistas no mercado de trabalho vem crescendo no mercado, principalmente com o crescimento do mercado digital no Brasil, que cresceu bastante nos últimos anos. Como exemplo, “Segundo a Digital AdSpend, elaborado pelo IAB Brasil, o investimento em publicidade digital no Brasil alcançou a quantia de R\$32,4 bilhões, entre janeiro e dezembro de 2022.”.

2.2 Delimitação

Neste capítulo, o objetivo é apresentar as restrições do software.

- O software pode ser somente utilizado se conectado na Internet.
- Para acessar o site precisa ser cadastrado e ter feito o login.
- Software exclusivamente para Computador.
- Necessário estar com um navegador compatível.
- Para finalização de contrato e a criação de uma conta, o usuário deve ter idade mínima de 18 anos.
- A forma de pagamento é exclusivamente: PIX
- Para realização de contratos é necessário no mínimo dois usuários, um prestando serviços e outro contratando.
- Existe um termo de serviço nos contratos para ambas as partes, com condições judiciais revisadas por um profissional.
- O software é exclusivo para profissionais da área de artes plásticas, visuais, sonoras e semelhantes.

2.3 Descrição Dos Requisitos

Requisitos funcionais: especificam o que um sistema deve fazer, definindo as funções e comportamentos necessários para atender às necessidades dos usuários. Eles incluem tarefas e processos específicos, como login, cadastro de clientes e geração de relatórios. Esses requisitos para garantir que o sistema realiza as funções esperadas e são definidos na fase de análise de requisitos, segue a tabela abaixo:

QUADRO 1 - Requisitos Funcionais.

RF	Nome RF	Descrição RF
----	---------	--------------

RF001	Cadastro de usuário	O cadastro deve ser feito pelo visitante assim que entrar no site para criação de uma conta.
RF002	Efetuar login	Assim que o usuário realizar o cadastro deve ser feito o login para utilizar o site.
RF003	Home Interativa	A home inicial do site é estilizada com efeitos animados ao movimentar a página.
RF004	Pesquisas Perfis	O usuário pode efetuar uma pesquisa de perfis para encontrar outros usuários.
RF005	Editar perfil	O usuário pode editar seu perfil com suas preferências ou corrigir erros ortográficos de suas postagens.
RF006	Filtro de pesquisa	O software tem a função de filtrar publicações específicas do tema escolhido. (ex: Música, desenho, fotografia).
RF007	Filtro de Postagens	O software tem filtro de postagens para ocultar publicações mal-intencionadas, com moderadores, bots e palavras-chaves.

Fonte: Autoria própria.

Requisitos não funcionais: definem como um sistema deve realizar suas funções, abordando aspectos como desempenho, segurança e usabilidade. Elas especificam qualidades e restrições do sistema, como tempo de resposta, proteção de dados e facilidade de uso. Esses requisitos garantem que o sistema opere de maneira eficiente e ofereça uma experiência ao usuário, segue tabela abaixo:

QUADRO 2 - Requisitos não funcionais.

RNF	Nome RNF	Descrição RNF
------------	-----------------	----------------------

RNF001	Acesso à internet	O usuário para que acesse o software, tem que ter uma conexão estável com a internet.
RNF002	Exclusivo para Computador	O software do Portfol é exclusivo para computadores.
RNF003	Contratos	Os contratos são feitos entre os artistas e empresas devendo seguir à risca os termos e acordos.
RNF004	Perfis Profissionais	O site do Portfol é exclusivo para artistas e empresas buscando trabalho e serviços.
RNF005	Avaliação	O software tem a função de avaliação após o fim do contrato entre ambas as partes.
RNF006	Forma de pagamento	O software tem formas de pagamentos para finalização de contratos entre empresa e usuário (ex: PIX).

Fonte: Autoria própria.

2.4 SOLUÇÃO PROPOSTA

O usuário que deseja entrar no Portfol, passa pela etapa de cadastro e login de sua conta, tendo a opção de tipos de conta como usuário cliente/artista ou empresa, assim que acessar, entra na home inicial do software, tendo acesso inicialmente a perfis públicos, projetos e empresas que estão contratando no momento, pode optar por filtrar a área de atuação como por exemplo: músico, designer digital, editor, e funcionário/trabalho, ou usar barra de busca.

O usuário após efetuar o cadastro e login deve montar o seu perfil de usuário e publicar alguns de seus projetos para servirem de referência podendo ser em qualquer forma de mídia, como áudio, imagem, vídeo entre outros, para os contratantes por sua vez analisarem os projetos para encontrar o artista que mais se enquadre no perfil desejado.

Após a avaliação de um usuário interessado no perfil do artista que deseje contratar seus serviços, ele realiza um contrato profissional com a validação de ambos usando de base modelos prontos oferecidos pelo software do Portfol, tendo como editável no contrato dados como; Datas de início, datas de término, valores de pagamento, porcentagem de lucro e por fim termos e condições adicionais.

Ao fim do contrato ambas as partes podem avaliar sua experiência profissional, tanto a respeito do desempenho do funcionário ou infraestrutura e acolhimento do contratante, e cada um faz uma avaliação para o outro em um sistema de estrelas que fica visível a todos no perfil dos envolvidos.

2.5 FERRAMENTAS CASE

Para desenvolver o Software do Portfol foram utilizadas as seguintes ferramentas.

Quadro 3: Ferramentas Case.

	Angular	Angular é um framework para criar aplicativos web interativos usando TypeScript.
	TypeScript	TypeScript é um superset do JavaScript que adiciona tipagem estática, ajudando a identificar erros e melhorar a qualidade do código, compilado para JavaScript.
	Firebase	Firebase é uma plataforma que fornece um banco de dados em tempo real para sincronização instantânea de dados em aplicativos móveis e web.

	Tailwind CSS	Tailwind CSS é um framework de CSS que usa classes utilitárias para estilizar rapidamente elementos.
	Fontawesome	FontAwesome é uma biblioteca de ícones vetoriais que fornece uma vasta coleção de ícones personalizáveis.

Fonte: Autoria própria.

2.5.1 Gerenciamento do projeto

O Gerenciamento do desenvolvimento do projeto foi dividido em funções onde cada um do grupo desempenhava um papel complementar;

Programador (Lucas Jonhson): O programador desenvolve as telas criadas pelo designer e é o principal responsável pela organização lógica do software, garantindo que tudo funcione de maneira eficiente e coerente.

Designer (Arthur Scura, Eduardo Santos & Lucas Jonhson): O designer cria a estética visual e a interface do software, garantindo uma experiência atraente e intuitiva para o usuário.

Documentador (Leonardo Pinheiro & Arthur Scura): O documentador cria e organiza a documentação técnica, detalhando como o software foi desenvolvido e quais ferramentas e aplicações foram utilizadas, e fornece descrições claras e técnicas detalhadamente para facilitar o entendimento e a utilização do sistema.

Administrador de Banco de Dados (Davi Müzel & Lucas Jonhson): O responsável pelo banco de dados projeta e organiza a estrutura do banco, detalhando como os dados são armazenados e acessados, utilizando ferramentas e tecnologias específicas.

2.5.1.1 Cronograma das atividades

Neste capítulo descreve-se o cronograma das atividades realizadas durante o ano letivo para o processo de desenvolvimento e finalização do TCC.

Quadro 4: Cronograma das atividades ano letivo.

[illegible]

Entrega do manual técnico												
Entrega do Software concluído												

Fonte: Autoria própria.

2.5.2 Banco de dados

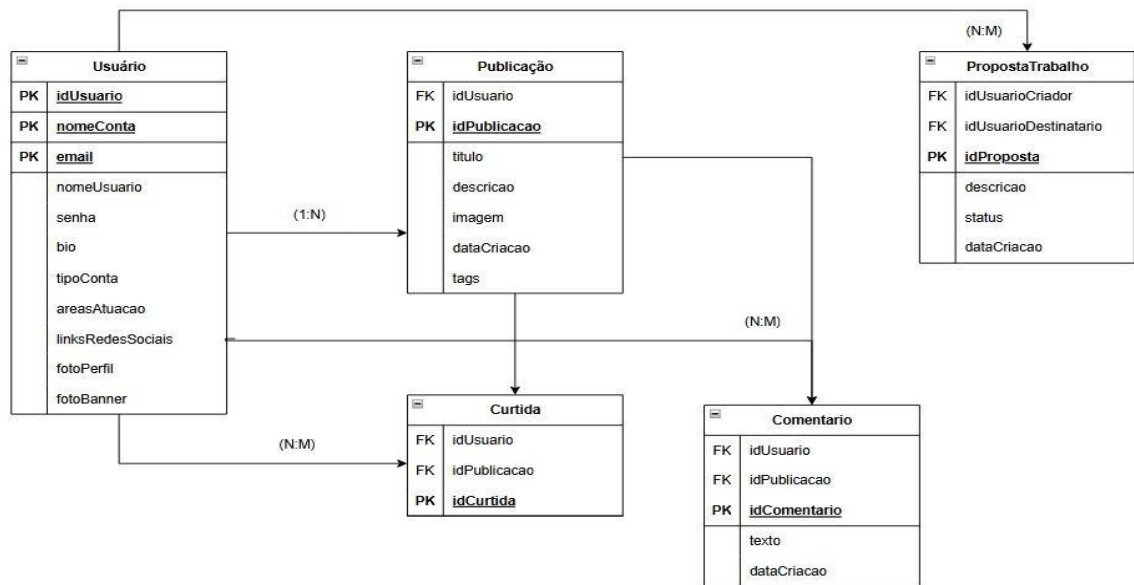
Um banco de dados é um sistema organizado para o armazenamento, gerenciamento e recuperação de informações de forma eficiente. Ele é estruturado com o propósito de facilitar a inserção, consulta, atualização e exclusão de dados. Os dados são armazenados em tabela e o acesso ao banco de dados é realizado por meio de softwares denominados Sistemas de Gerenciamento de Banco de Dados (SGBDs).

Para o desenvolvimento do site, foi adotado o Firebase como solução de banco de dados. O Firebase é uma plataforma desenvolvida pela Google, que oferece um banco de dados em tempo real, permitindo a sincronização e o armazenamento de dados de forma eficiente e contínua.

2.5.2.1. Modelo lógico

O modelo lógico descreve a estrutura dos dados e suas relações, organizando-os em tabela e definindo regras para garantir integridade e consistência.

Figura 1: MODELO LÓGICO PORTFOL.



Fonte: Autoria própria.

2.5.3 Apresentação do ambiente

Neste capítulo, são apresentados os recursos do ambiente computacional utilizado para o desenvolvimento do software Portfol.

- Disco rígido: 500 E 300GB
- Processador: AMD Ryzen 5 PRO 4650G e Intel Celeron
- RAM: 16 e 6GB
- Sistema Operacional: Windows 10, 11 e Linux

2.5.4 Restrições, riscos e testes

Durante o desenvolvimento do projeto, foram realizados diversos tipos de testes para a execução do software, para que sua projeção final não esteja com falhas de execução.

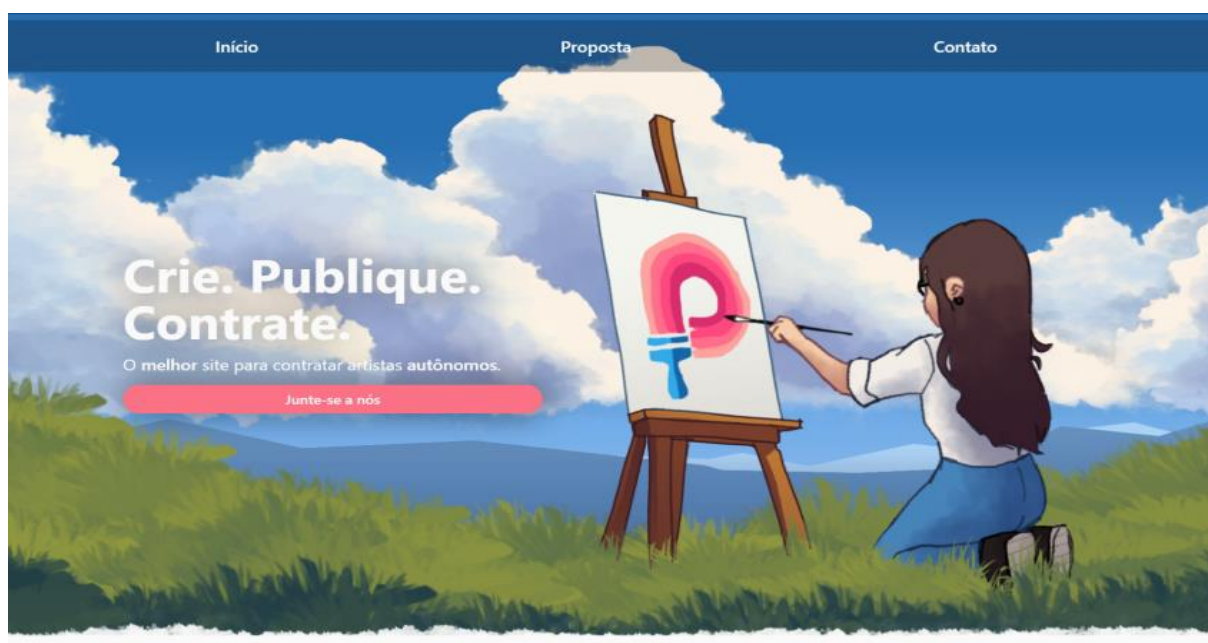
2.5.5 Manual Técnico

Neste capítulo do Manual Técnico, do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) detalham-se e expõem-se as telas e design do software Portfol.

2.5.5.1 Detalhamento das telas

Segue abaixo as telas funcionais e estilizadas do projeto.

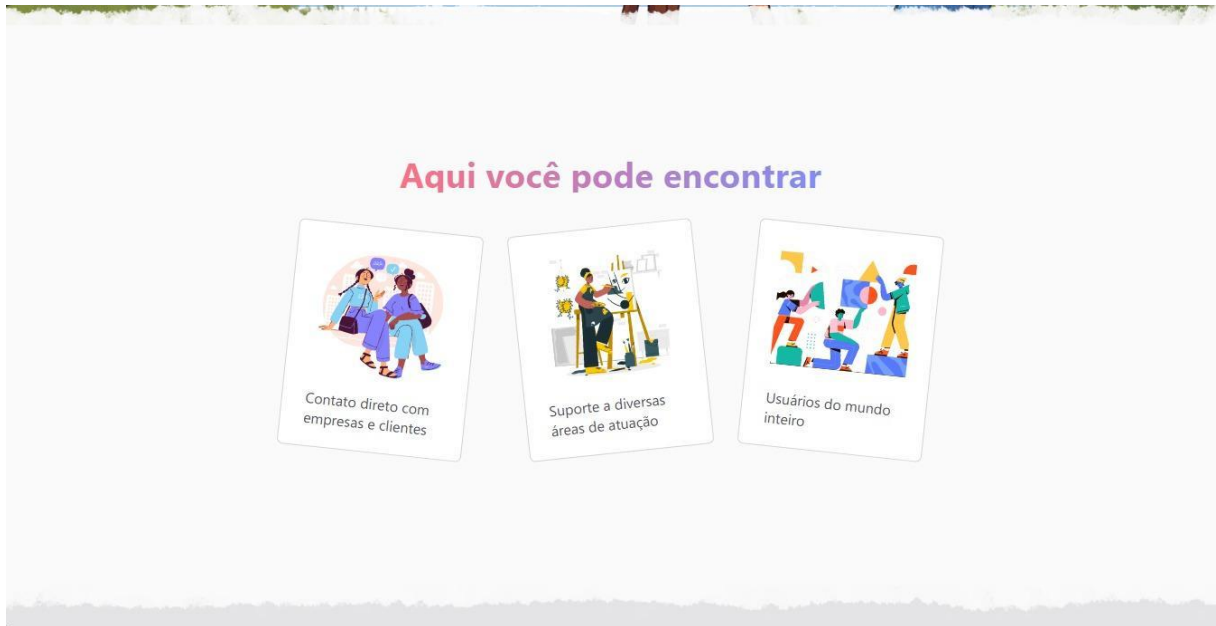
Figura 2: Home Inicial.



Fonte: Autoria própria.

É a tela onde assim que o visitante entrar no site, é direcionado para ela e encontra as informações necessárias para entender sobre o Software.

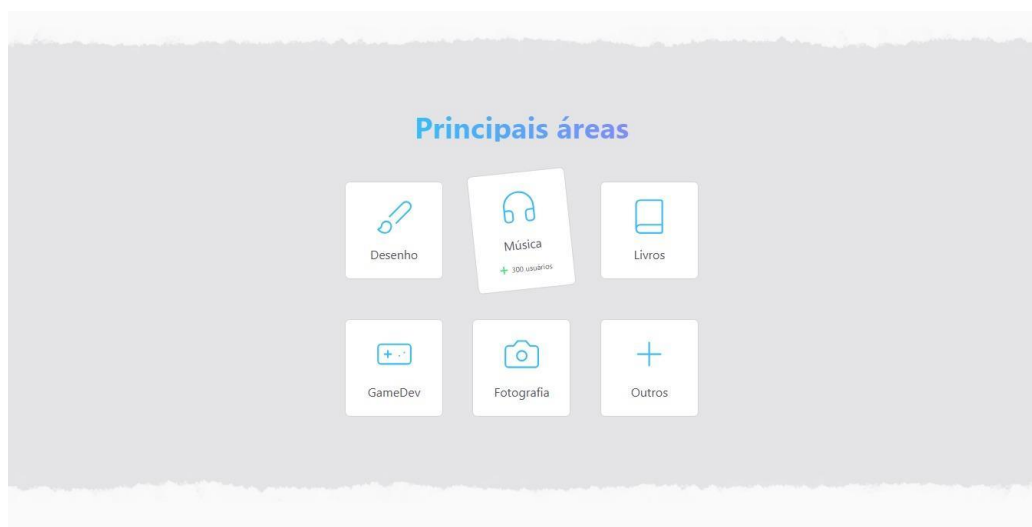
Figura 3: Home Inicial (continuação).



Fonte: Autoria própria.

É a tela continuação da home inicial, onde o visitante ao descer o conteúdo da home tem um breve resumo do que deve encontrar no Portfol, suas áreas e publicações, usuários e contatos com empresas.

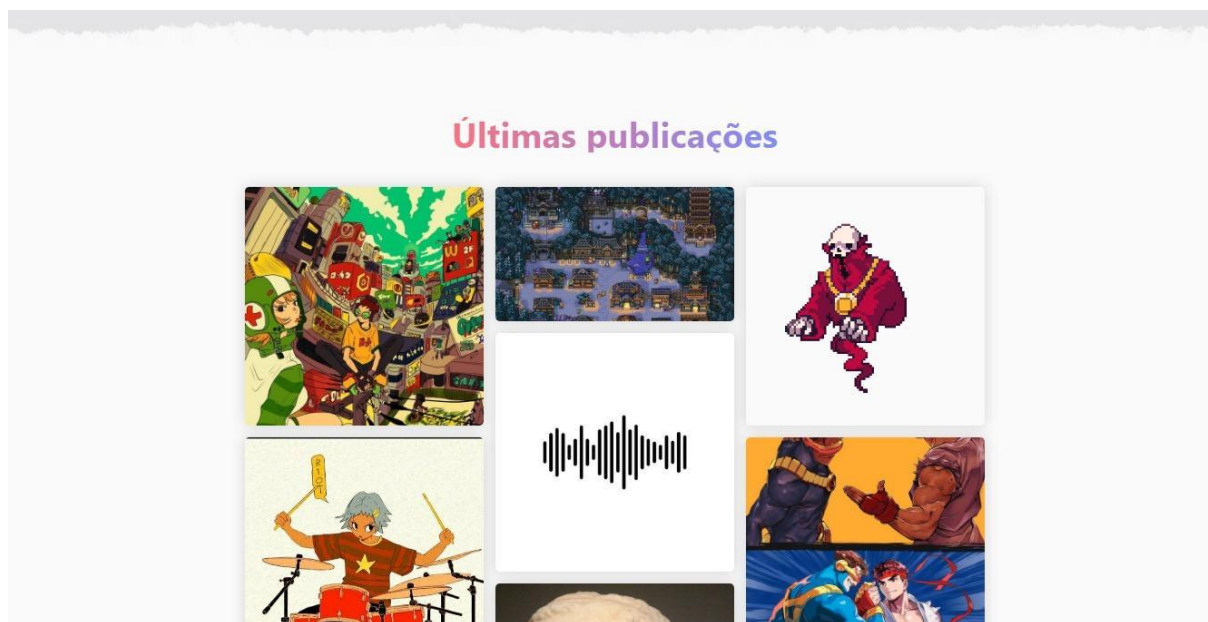
Figura 4: Home Inicial (continuação).



Fonte: Autoria própria.

Nessa tela o usuário encontra as principais áreas que podem ser encontradas no Portfol, áreas que podem ser selecionadas e exploradas pelo visitante.

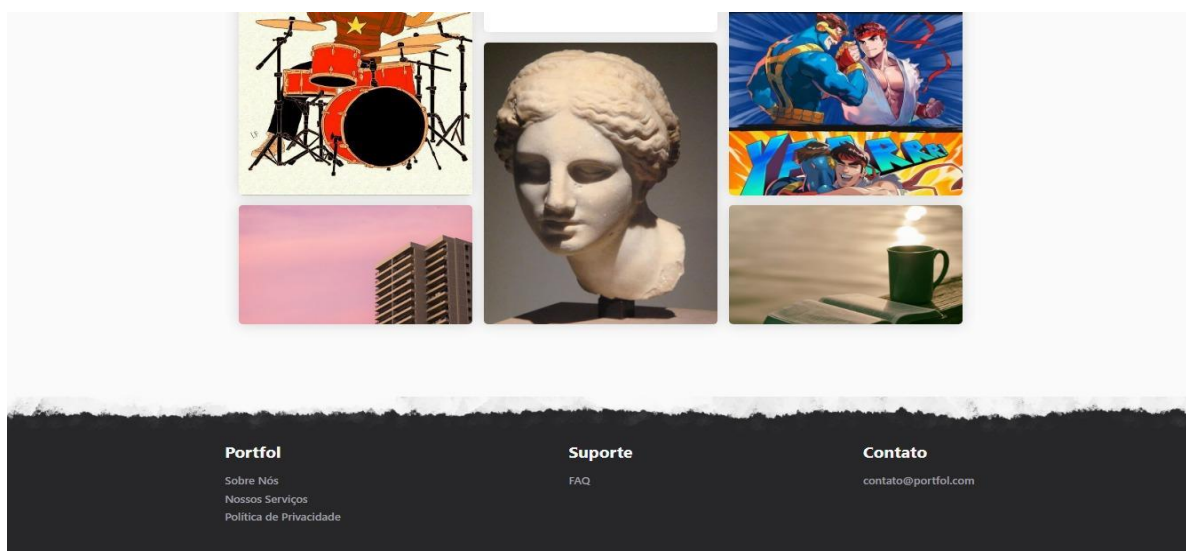
Figura 5: Home Inicial (continuação).



Fonte: Autoria própria.

Logo abaixo o visitante encontra as últimas publicações feitas por usuário que tenha uma conta no Portfol.

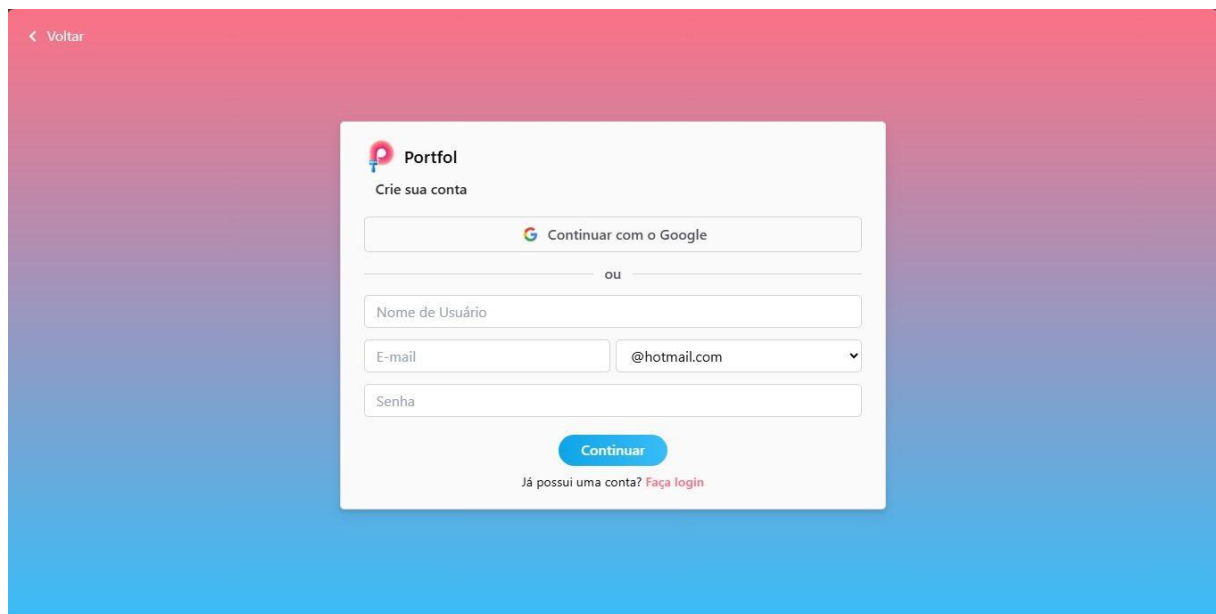
Figura 6: Home Inicial (continuação).



Fonte: Autoria própria.

Descendo um pouco mais o conteúdo, o visitante encontram o Footer (Rodapé) do projeto, onde tem informações sobre o Portfol, para Suporte e um contato e-mail para entrar em contato com o Portfol.

Figura 7: Cadastro Usuário.



A imagem mostra a interface de usuário para o cadastro no Portfol. No topo, há um link '< Voltar'. O formulário centralizado contém o logo 'Portfol' e o título 'Crie sua conta'. As opções de registro são: 'Continuar com o Google' (com ícone do Google), 'ou', e campos para 'Nome de Usuário', 'E-mail' (com dropdown para '@hotmail.com') e 'Senha'. Um botão azul 'Continuar' está abaixo dos campos. Na base do formulário, há o texto 'Já possui uma conta? Faça login'.

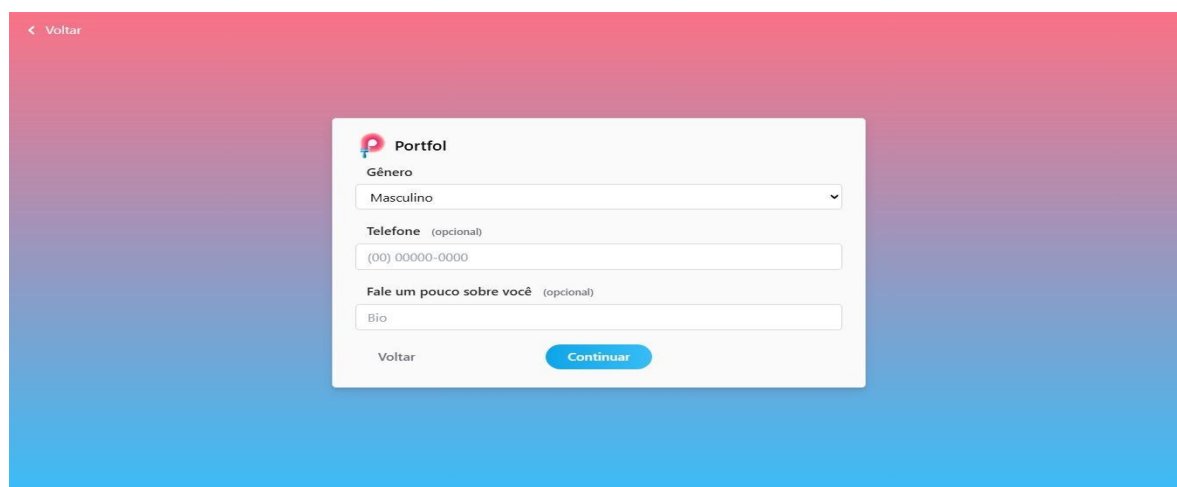
Fonte: Autoria própria.

Nas telas de cadastro o usuário passa pelo processo de cadastro com seus dados e informações para dar seguimento ao software.

O usuário deve colocar um nome de usuário, um e-mail e sua senha para criar uma conta no software.

Tendo também a opção de criar uma conta utilizando diretamente uma conta do Google (Continuar com o Google).

Figura 8: Cadastro Usuário (Informações).



< Voltar

Portfol

Gênero

Masculino

Telefone (opcional)

(00) 00000-0000

Fale um pouco sobre você (opcional)

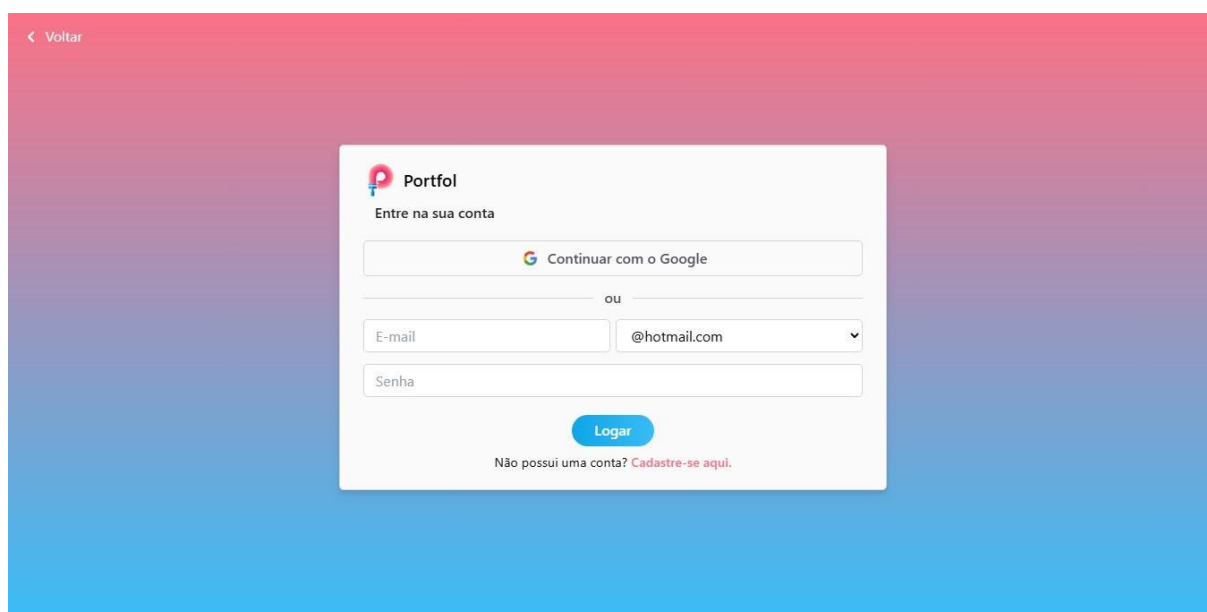
Bio

Voltar Continuar

Fonte: Autoria própria.

Nessa tela é necessário que o usuário registre suas informações, podendo ser opcional completar os campos de telefone e biografia.

Figura 9: Login Usuário.



< Voltar

Portfol

Entre na sua conta

Continuar com o Google

ou

E-mail @hotmail.com

Senha

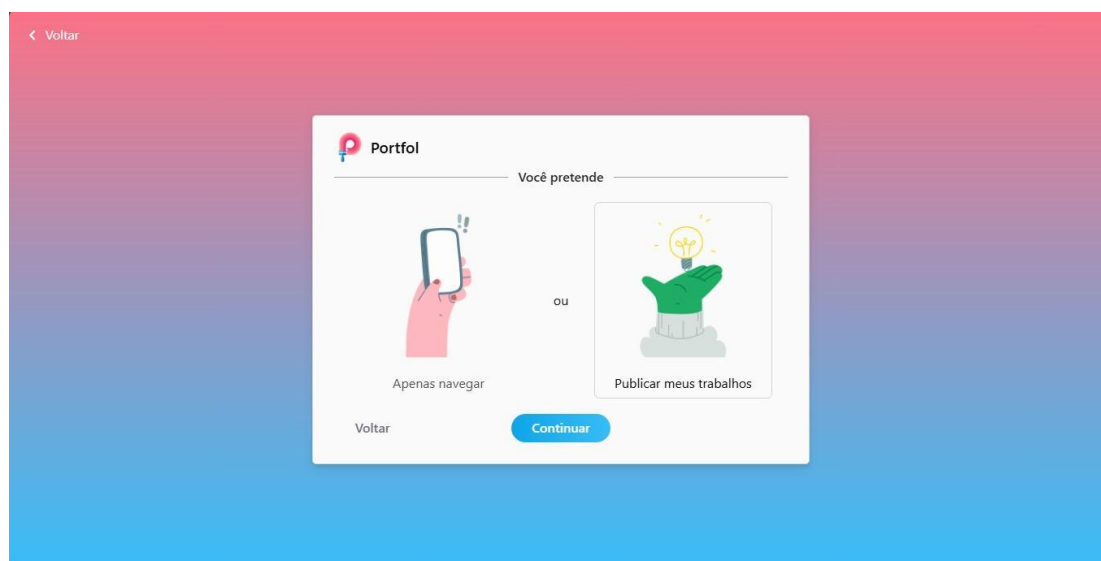
Logar

Não possui uma conta? [Cadastre-se aqui.](#)

Fonte: Autoria própria.

Com os dados do cadastro realizado, o usuário pode efetuar seu login, completando os campos com as informações que colocou no cadastro.

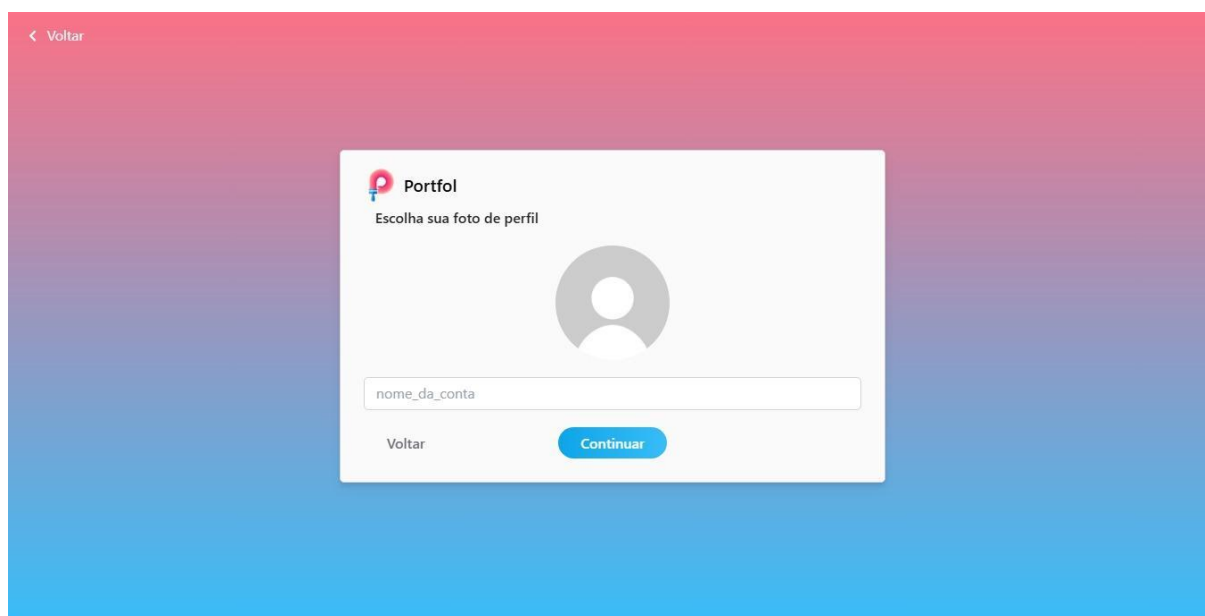
Figura 10: Apenas Navegação ou Publicar meus trabalhos.



Fonte: Autoria própria.

Nessa tela o usuário deve optar entre apenas navegar ou publicar seus trabalhos artísticos para acessar o Portfol.

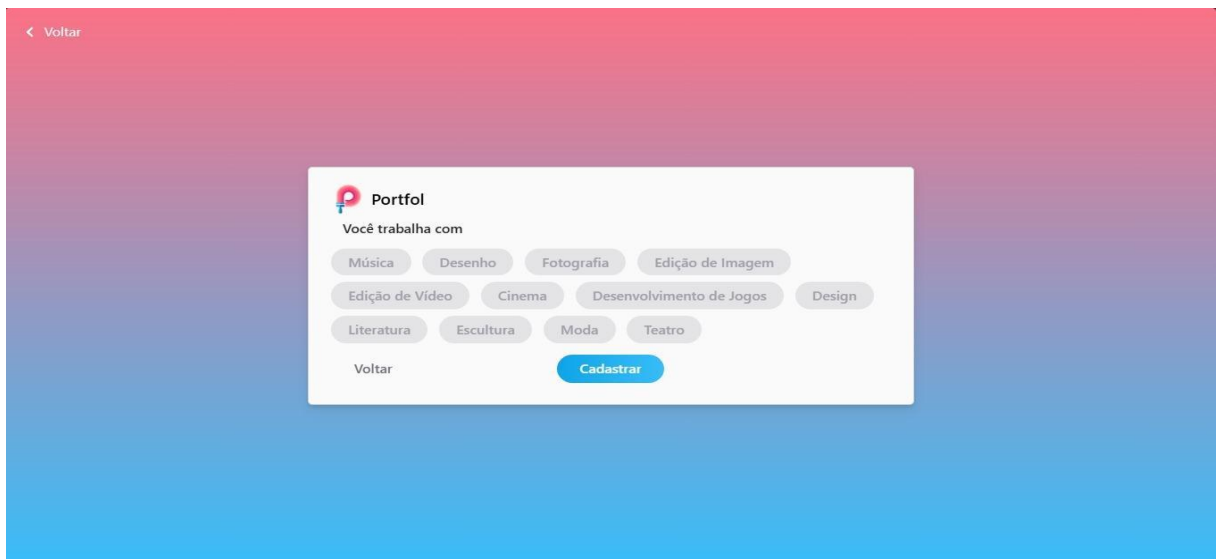
Figura 11: Foto Perfil / Nome usuário.



Fonte: Autoria própria.

Nessa tela o visitante deve seguir completando o campo de nome de usuário e obrigatoriamente selecionando sua foto de perfil.

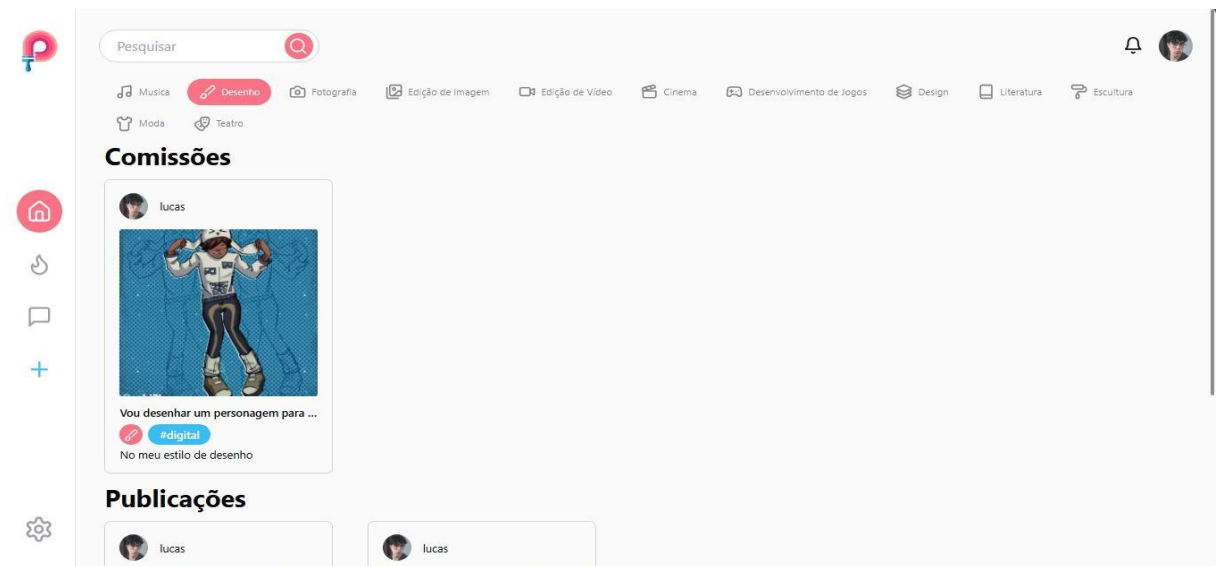
Figura 12: Área desejada.



Fonte: Autoria própria.

O visitante após completar seu cadastro e login, deve seguir para a seleção da área que tiver interesse em trabalhar, como por exemplo. (Desenho, Música, Teatro).

Figura 13: Home pós cadastro/login.



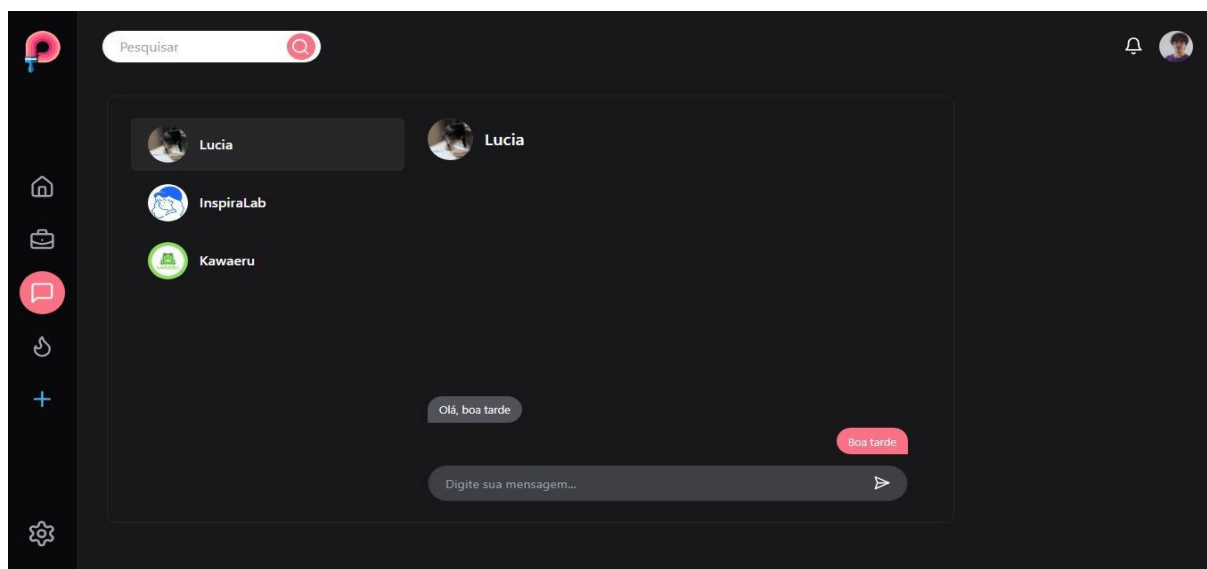
Fonte: Autoria própria.

Após cadastro/login, o usuário é direcionado para essa página, dando seguimento para uma home mais detalhada, com publicações e comissões de outros

usuário do software, selecionar a área que deseja explorar, com o filtro de áreas.

Pode também acessar as abas de “Em alta”, Chat, opção de criar uma publicação ou comissão (+), configuração na engrenagem logo abaixo, ver suas notificações no sino e ao clicar em sua foto de perfil, pode acessar seu perfil, trabalhos e opção de Sair da conta.

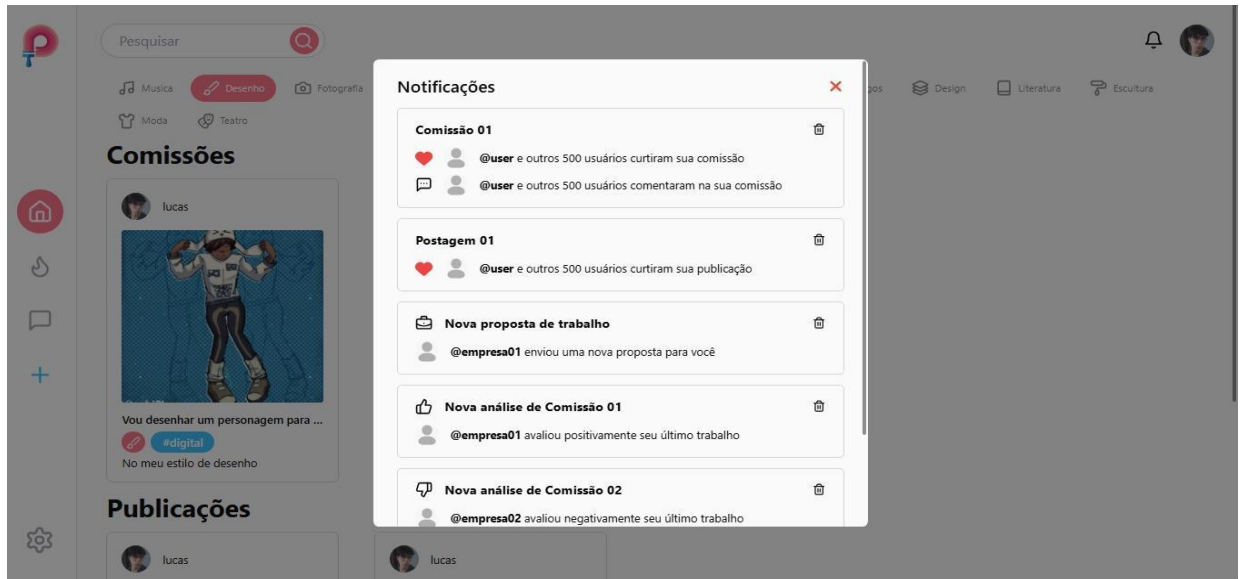
Figura 14: Chat Usuário.



Fonte: Autoria própria.

Ao entrar na aba de chat, o usuário pode realizar troca de mensagens entre usuários e empresas, para realizar negociações, bate-papo e indicações de trabalhos.

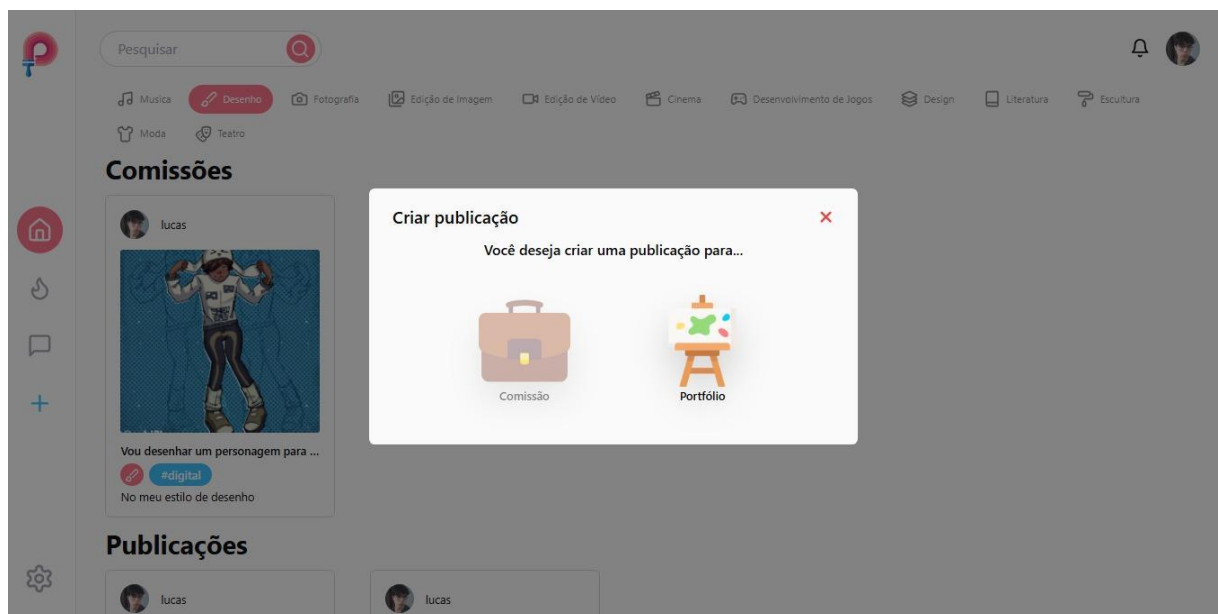
Figura 15: Tela notificações do usuário.



Fonte: Autoria própria.

Ao clicar no ícone de notificações, o usuário vai visualizar todas as últimas atividades envolvendo, novas propostas de trabalhos, avaliações positivas, negativas e comentários envolvendo suas comissões e as curtidas em suas publicações.

Figura 16: Criação de publicação: Comissão / Portfólio.



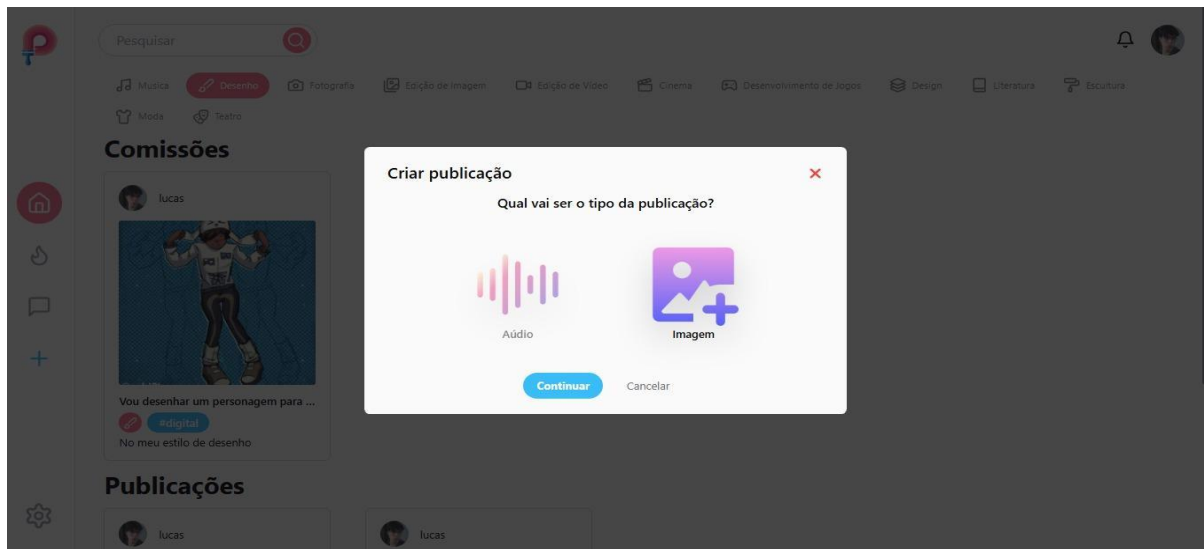
Fonte: Autoria própria

Ao clicar no ícone de criar (+), deve selecionar o tipo de publicação que deseja realizar, podendo ser portfólio ou uma comissão.

Comissão: Tipo de postagem que usuário pode realizar com fim de vender ou ganhar em cima disso.

Portfólio: Tipo de publicação para mostrar e exemplificar seus trabalhos.

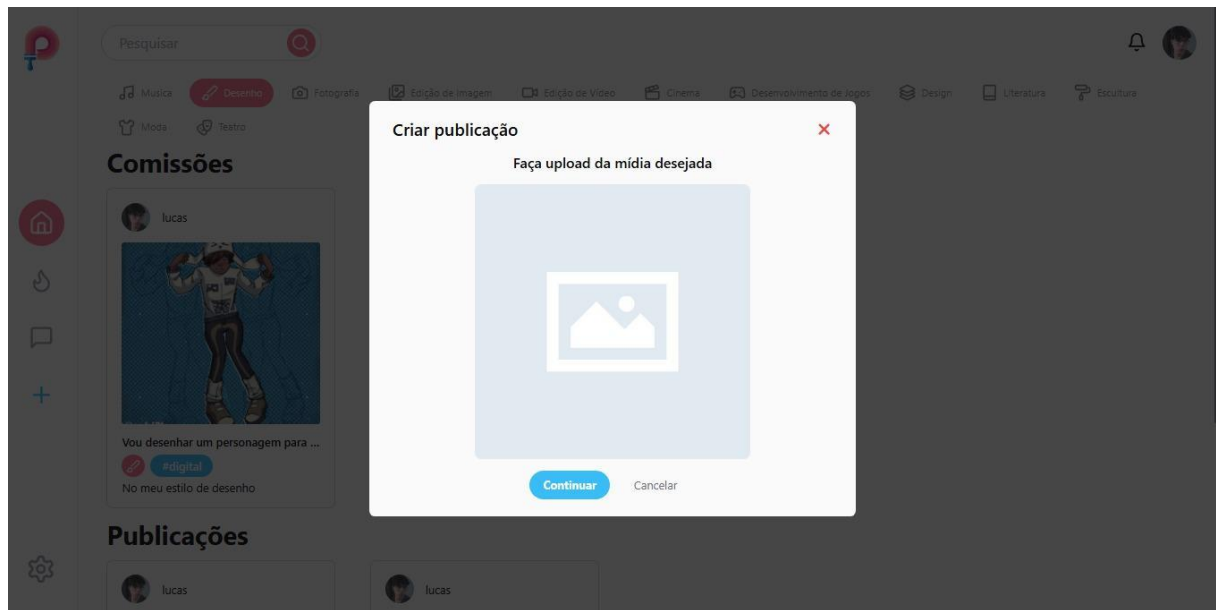
Figura 17: Escolha tipo publicação Áudio / Imagem.



Fonte: Autoria própria

Nessa tela o usuário deve escolher entre o tipo de mídia, podendo ser áudio ou imagem para dar seguimento em sua postagem.

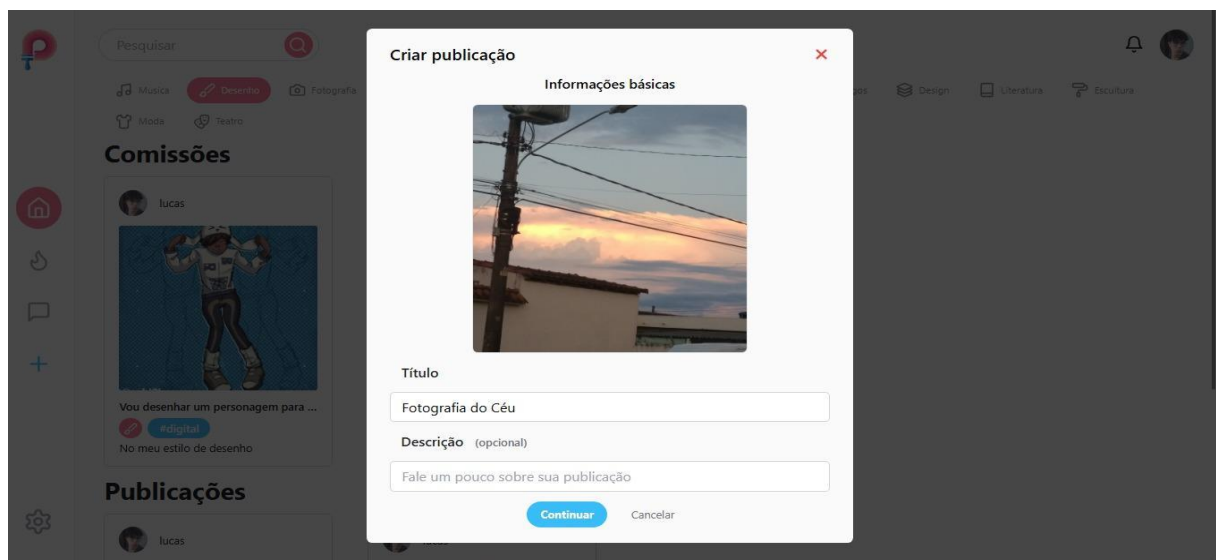
Figura 18: Seleção arquivo mídia.



Fonte: Autoria própria.

O usuário deve realizar o upload (carregar), a mídia desejada para efetuar sua postagem em sua conta.

Figura 19: Título / Descrição da publicação (PORTFÓLIO).



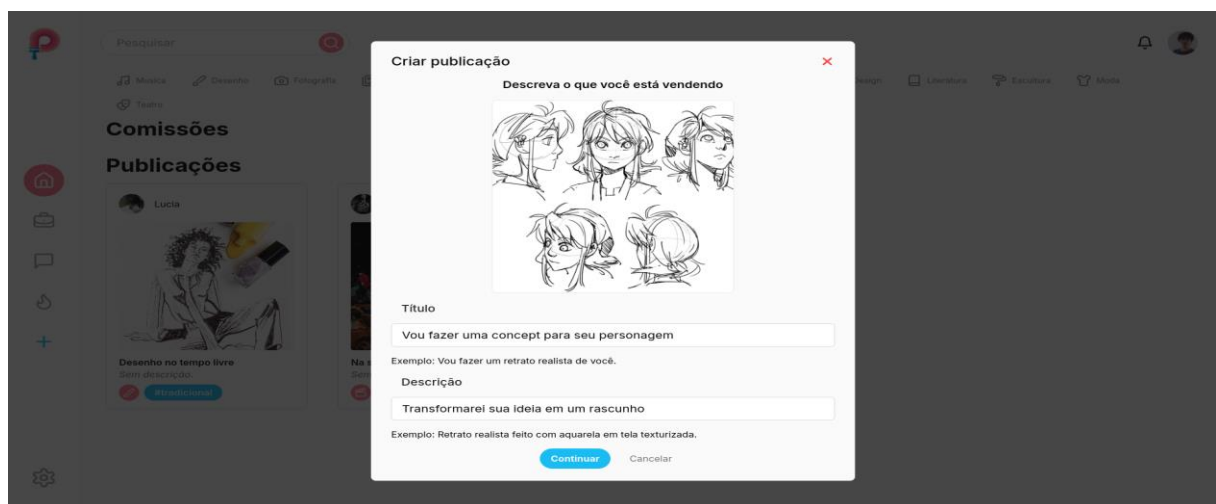
Fonte: Autoria própria.

Para continuar sua publicação, o usuário deve informar o título que deseja acrescentar a sua postagem, e uma breve descrição, que pode ser opcional para acrescentar em sua publicação.

Título: Usuário deve colocar um nome para sua postagem, com limite máximo de 25 caracteres.

Descrição: Usuário opcionalmente pode realizar uma breve descrição sobre sua nova postagem, com limite máximo de 50 caracteres.

Figura 20: Título / Descrição da publicação (COMISSÃO).



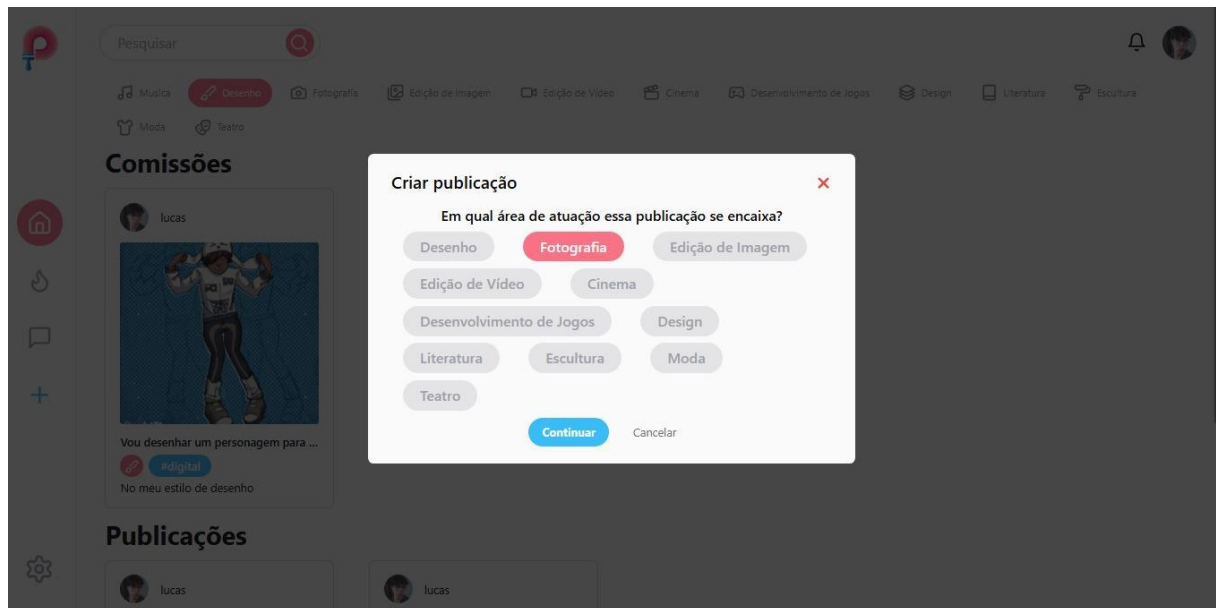
Fonte: Autoria própria.

Para continuar sua comissão, o usuário deve informar o título que deseja acrescentar a sua postagem, e uma breve descrição para complementar sua comissão.

Título: Usuário deve colocar um nome para sua comissão, com limite máximo de 100 caracteres.

Descrição: Usuário deve realizar uma descrição sobre sua nova comissão, com limite máximo de 100 caracteres.

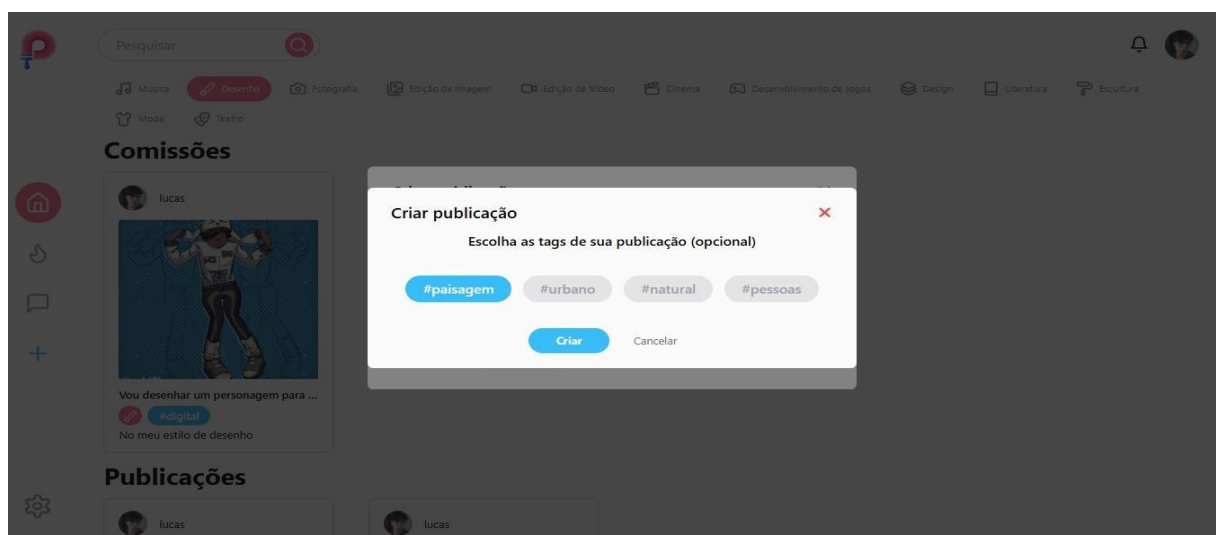
Figura 21: Área da publicação.



Fonte: Autoria própria.

Nessa tela o usuário deve escolher o tipo de atuação que melhor se encaixa na sua nova publicação, tanto na comissão como no portfólio.

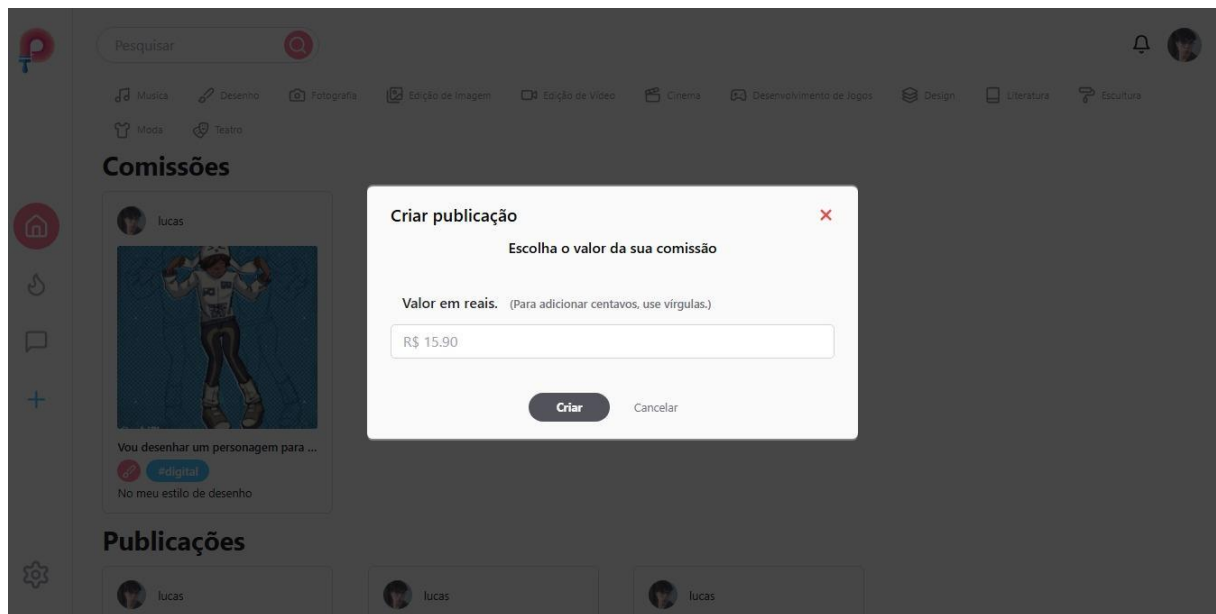
Figura 22: Hashtag da publicação.



Fonte: Autoria própria.

O usuário pode realizar a escolha de hashtag (#) para recomendação ou sugestão da sua nova publicação.

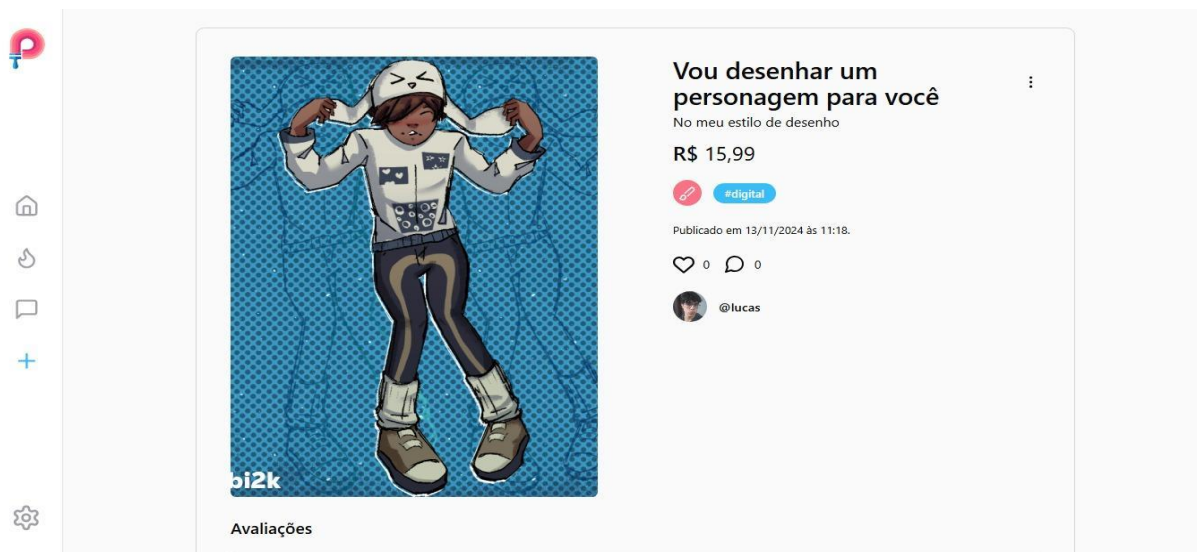
Figura 23: Precificação da comissão.



Fonte: Autoria própria.

O usuário que fizer uma nova comissão, deve realizar a precificação para venda de seu trabalho.

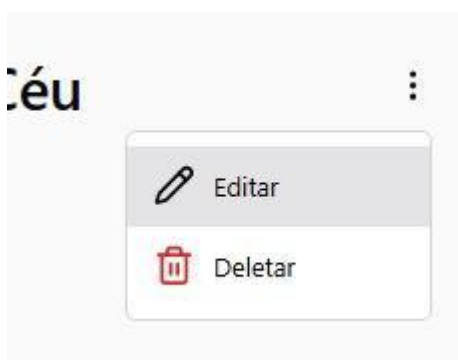
Figura 24: Tela da publicação Comissão.



Fonte: Autoria própria.

Na tela da comissão, usuários que estão visitando a publicação, podem estar avaliando com curtidas, comentários e realizar a compra da comissão.

Figura 25: Editar / Deletar publicação.



Fonte: Autoria própria.

Ao clicar nos três pontinhos, que fica no canto superior à direita da publicação, o usuário pode editar ou deletar sua publicação.

Figura 26: Edição da publicação.



Editar publicação



Título

Fotografia do Céu

Descrição (opcional)

Fale um pouco sobre sua publicação

Criar Cancelar

Fonte: Autoria própria,

Na tela de edição de publicação o usuário pode alterar o título ou descrição de sua postagem caso deseje alterar um erro ortográfico, acrescentar ou remover alguma informação escrita.

Figura 27: Deletar publicação.



Deletando publicação...

Tem certeza que deseja **deletar** "Fotografia do Céu" **para sempre**?

Deletar Cancelar

Fonte: Autoria própria.

O usuário ao clicar no botão de deletar sua publicação, vai aparecer uma opção para confirmar que realmente deseja apagar sua publicação para sempre.

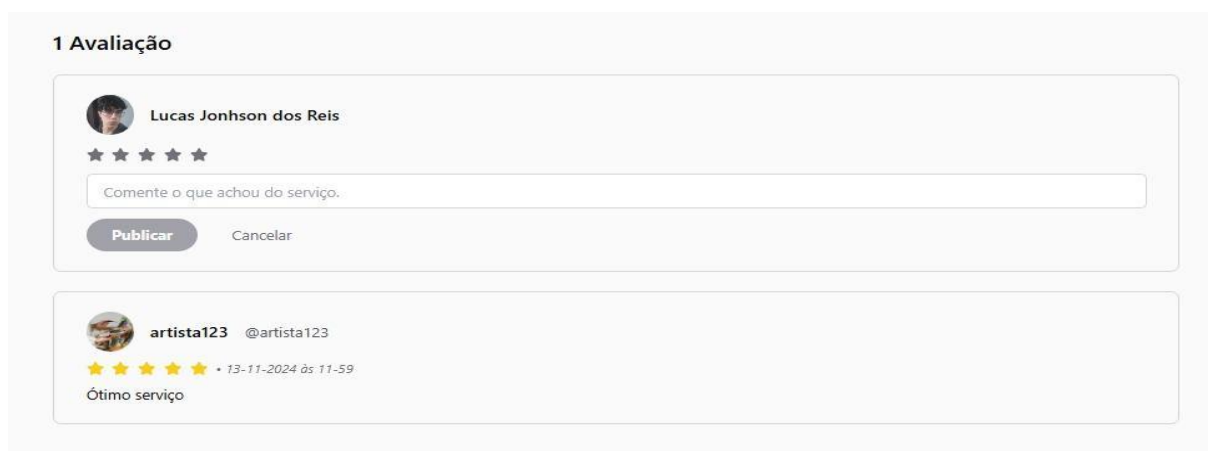
Figura 28: Publicação.



Fonte: Autoria própria.

Essa tela é a de uma publicação feita de modo Portfólio, onde visitantes que acessar a publicação tem a opção de curtir.

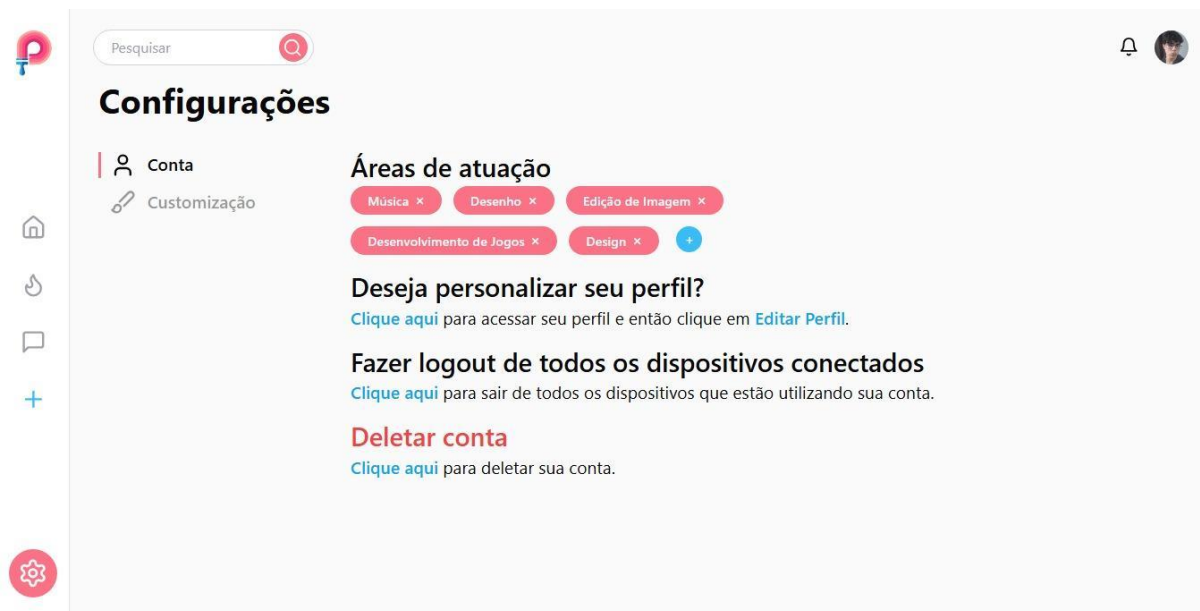
Figura 29: Avaliação da publicação da comissão.



Fonte: Autoria própria.

O usuário visitante a uma comissão, tem a opção de avaliar, de acordo com sua satisfação com a negociação.

Figura 30: Tela de configurações.



Fonte: Autoria própria.

Na tela de configurações que pode ser acessada através da página inicial, o usuário tem opções facilitadas de configurações para conta, como remover ou adicionar uma área de atuação, personalizar seu perfil próprio, sair de dispositivos que estão conectados em sua conta, e deletar sua conta do Portfol.

Figura 31: Deletar Conta.



Fonte: Autoria própria.

O usuário ao optar por deletar sua conta do software, tem uma confirmação para verificar se realmente deseja deletar sua conta para sempre do Portfol.

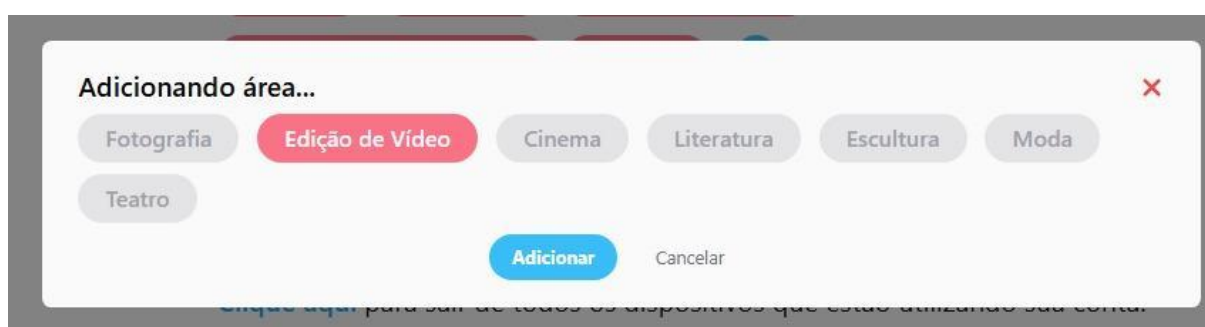
Figura 32: Remover área de atuação.



Fonte: Autoria própria.

Ao clicar para remover uma área que já foi acrescentada ao seu perfil, o usuário tem uma confirmação para verificar se realmente deseja remover essa determinada área de seu perfil.

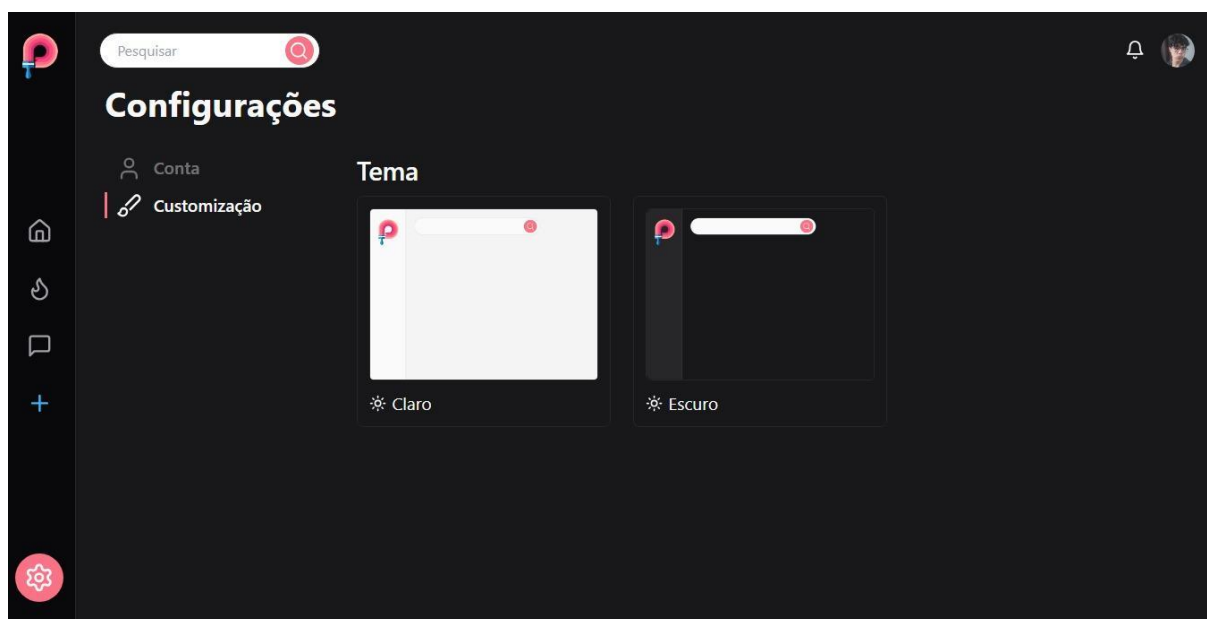
Figura 33: Adicionar área de atuação.



Fonte: Autoria própria.

E para adicionar uma devida área, o usuário deve clicar no ícone (+) nas "áreas de atuação" e selecionar a categoria que deseja acrescentar ao seu perfil.

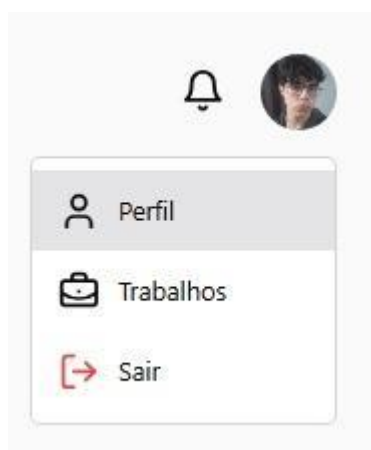
Figura 34: Alterar tema do software.



Fonte: Autoria própria.

Já na tela de customização da área de configuração, o usuário pode optar por alterar o tema que melhor preferir para utilização do software Portfol, entre modo escuro e modo claro.

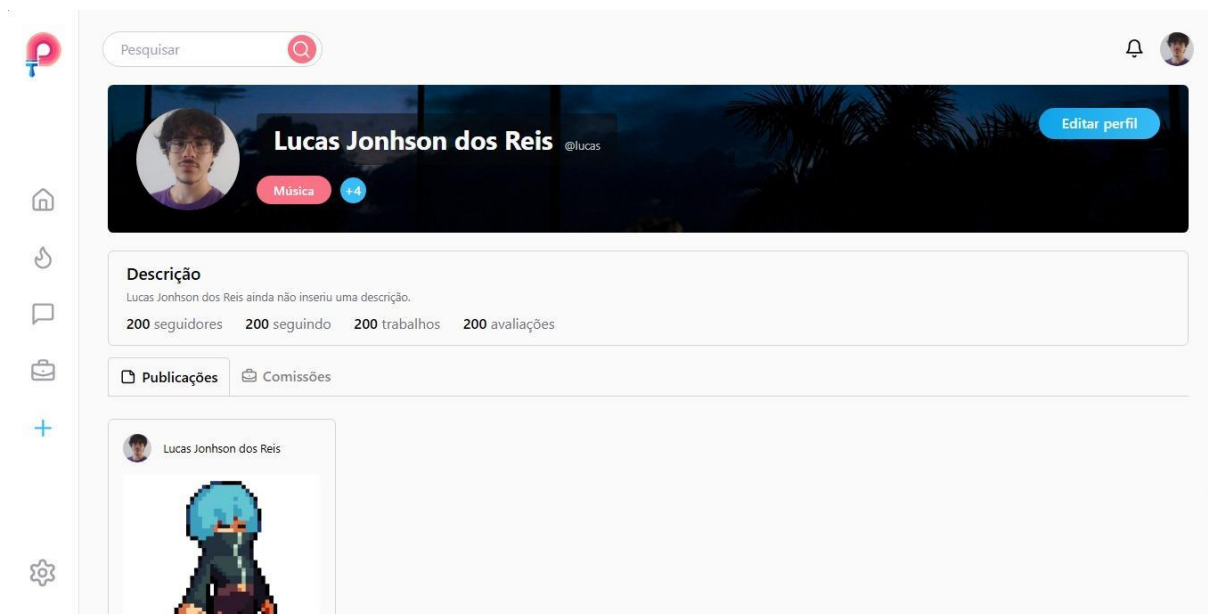
Figura 35: Menu.



Fonte: Autoria própria.

Ao clicar em sua foto de perfil, no canto superior direito do site, o usuário tem acesso a um menu que direciona para: Perfil, Trabalhos e Sair da conta.

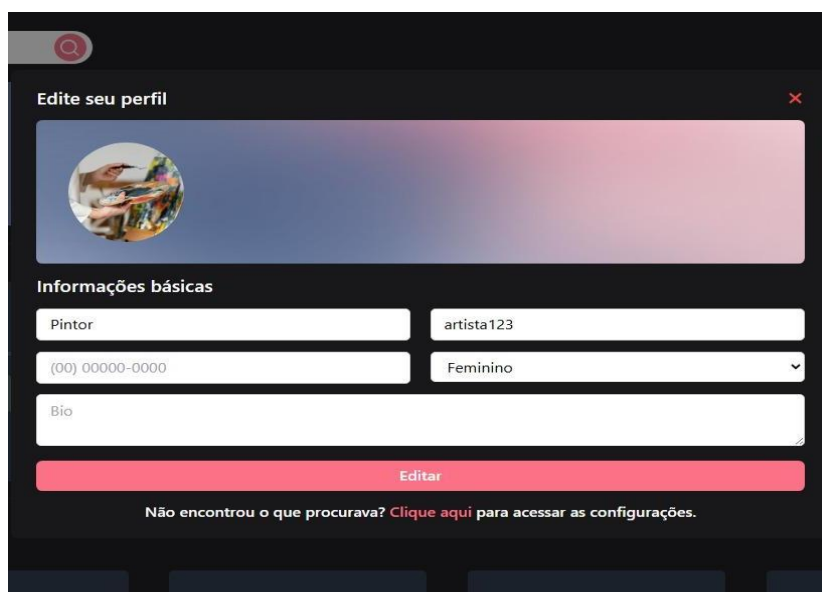
Figura 36: Tela perfil usuário.



Fonte: Autoria própria.

Ao clicar no Perfil, o usuário é direcionado para seu perfil, onde tem acesso a todas as informações que necessita, publicações e comissões, usuários que o seguem, perfis que o usuário seguir trabalhos e avaliações.

Figura 37: Edição perfil do usuário

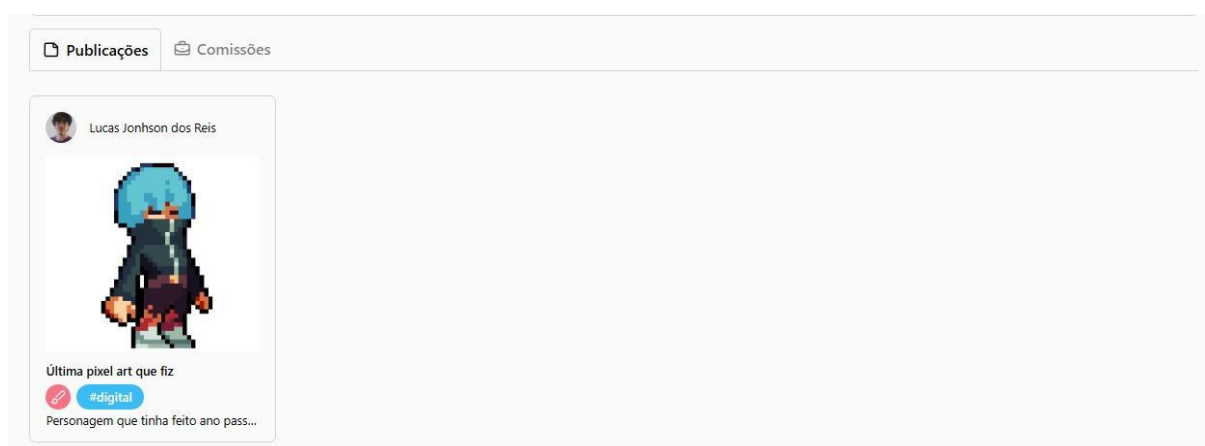


The screenshot shows a web interface for editing a user profile. At the top, there's a search icon and the title 'Edite seu perfil' with a close button. Below the title is a large rectangular area for a banner image. Underneath is a section titled 'Informações básicas' containing several input fields: 'Pintor' (with the value 'artista123'), a phone number field with '(00) 00000-0000', a gender dropdown menu set to 'Feminino', and a 'Bio' text area. A red 'Editar' button is positioned below these fields. At the bottom, a message reads: 'Não encontrou o que procurava? [Clique aqui](#) para acessar as configurações.'

Fonte: Autoria própria.

Nessa tela de editar o perfil, o usuário tem acesso a editar seu banner, foto de perfil e informações básicas, como por exemplo, sua biografia, contato, gênero, sua área e nome de usuário para registrar em seu perfil.

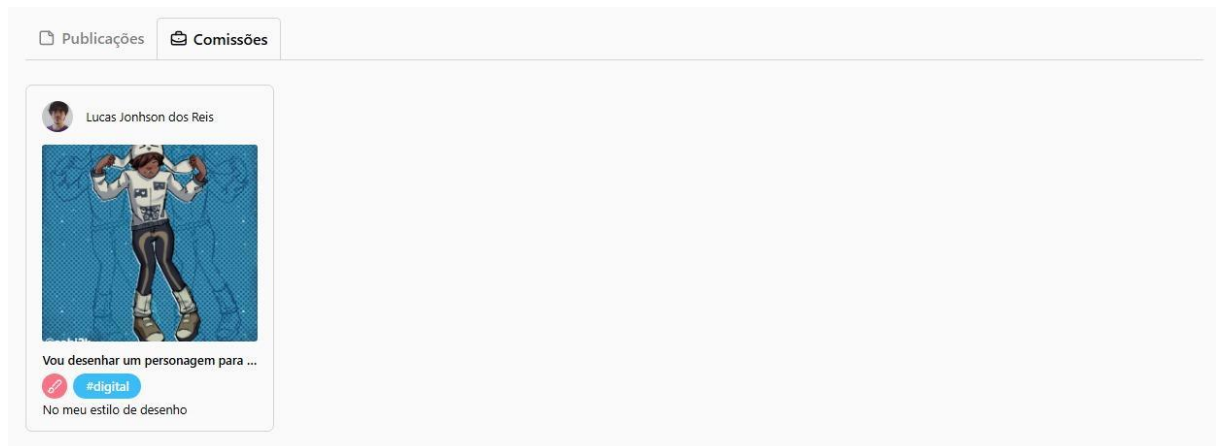
Figura 38: Publicações Portfólio (perfil).



Fonte: Autoria própria.

Em seu perfil, o usuário tem acesso às suas publicações feitas de tipo portfólio que aparece para os demais visitantes verificarem suas postagens.

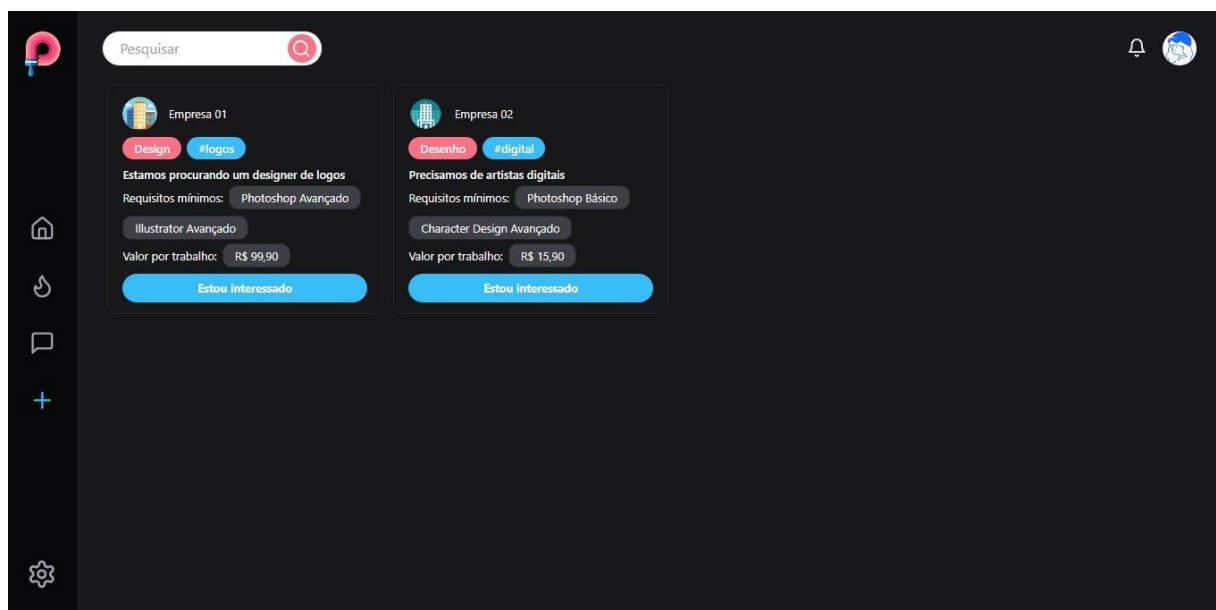
Figura 39: Publicações Comissão (perfil).



Fonte: Autoria própria.

Em seu perfil, o usuário tem acesso às suas publicações feitas de tipo comissão que aparece para os demais visitantes verificarem suas postagens.

Figura 40: Vagas de interesse.

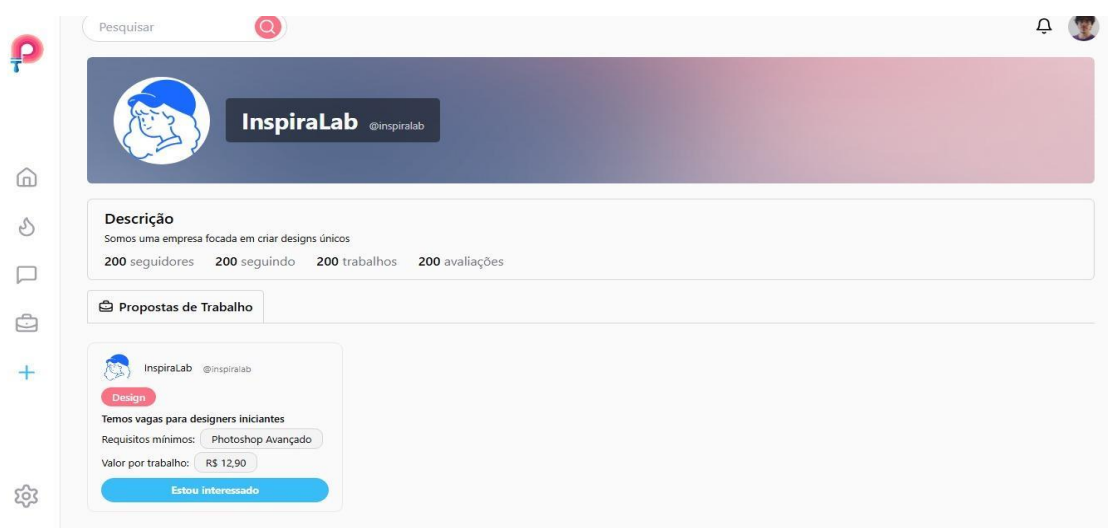


Fonte: Autoria própria.

Em “Trabalhos” no menu, o usuário é direcionado para página onde aparece vagas de seus interesses, de acordo com sua determinada área, onde deve aparecer os requisitos necessários e valores para futuras negociações.

E o botão de “Estou interessado”, o usuário ao clicar, é encaminhado diretamente para a empresa na aba Chat.

Figura 41: Perfil Empresa.

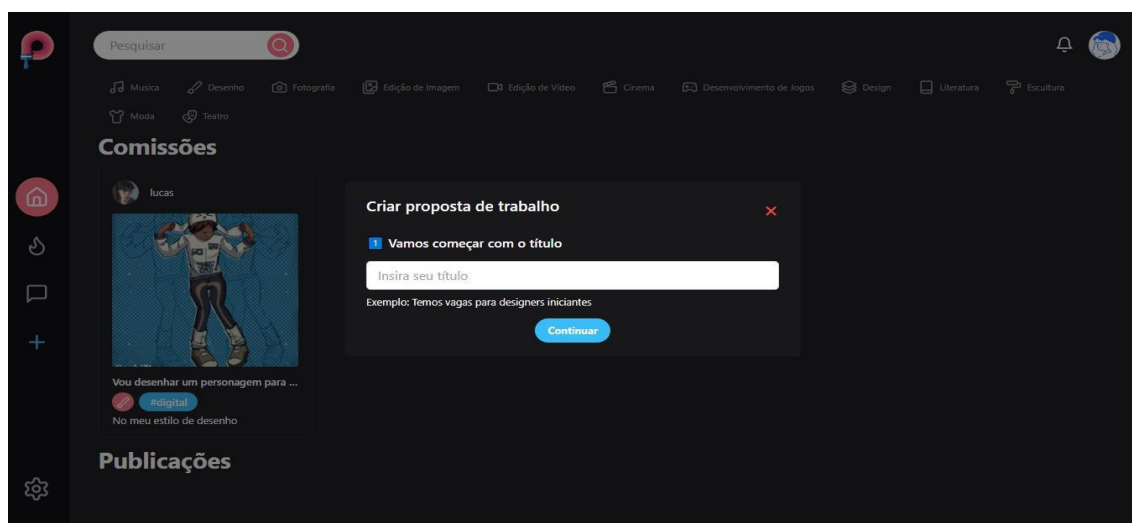


Fonte: Autoria própria.

No perfil da empresa, aparece seus seguidores, perfis que a empresa segue, trabalhos e avaliações, e aparece as propostas de trabalhos criadas pela mesma, valor pelo trabalho e requisitos mínimos.

Já o botão de “Estou interessado”, o usuário ao clicar, é encaminhado diretamente para a empresa na aba Chat.

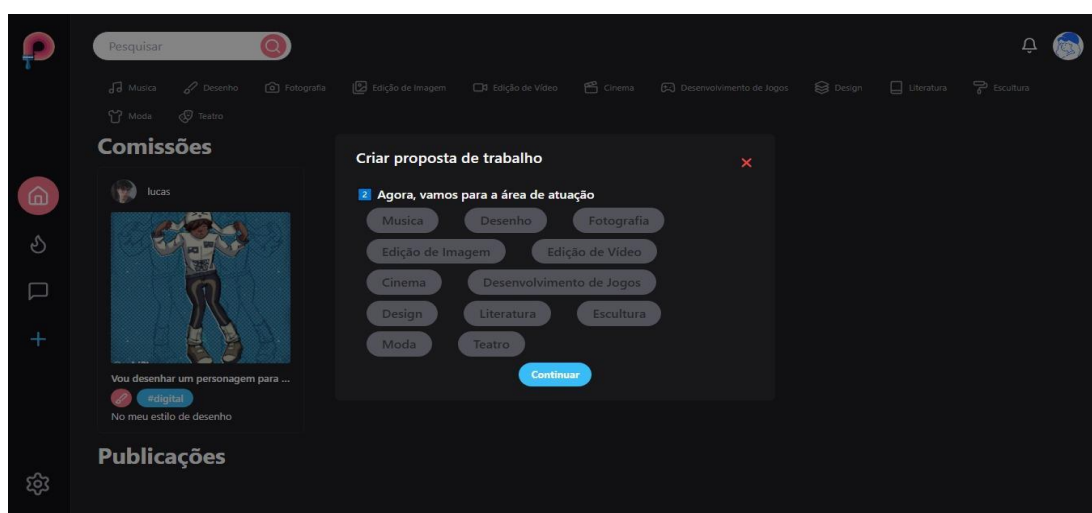
Figura 42: Criar proposta de trabalho.



Fonte: Autoria própria.

Para uma criação de proposta de trabalho, a empresa deve começar clicando no ícone (+) à esquerda, e começar selecionando um título para essa vaga e dar continuidade com a proposta.

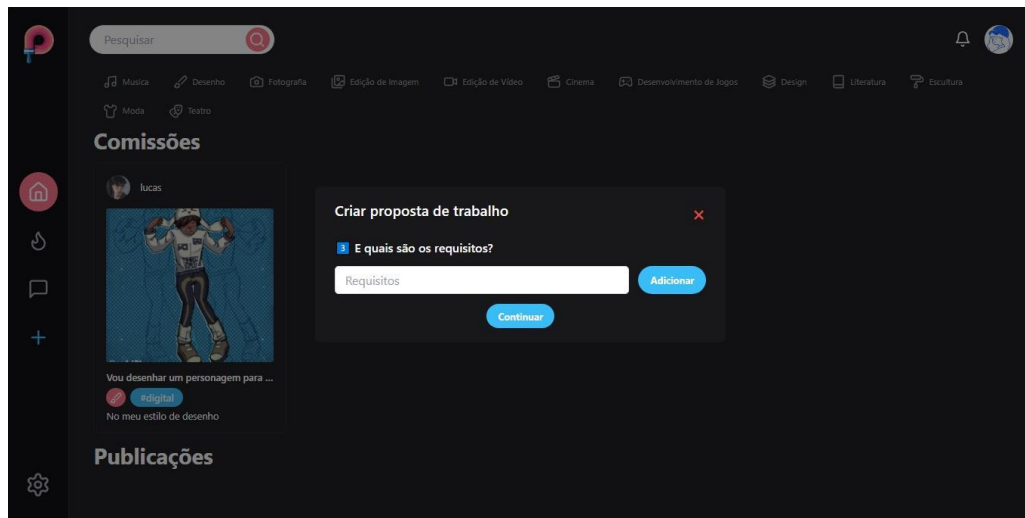
Figura 43: Criar proposta de trabalho.



Fonte: Autoria própria.

Dando continuidade, a empresa deve selecionar a área que melhor se encaixa nessa vaga proposta pela empresa.

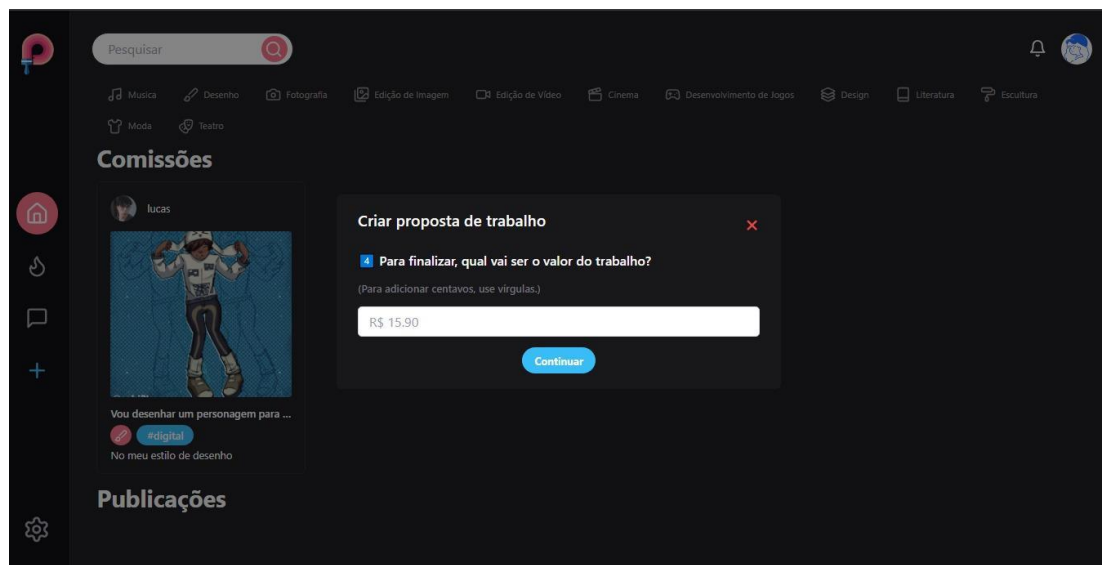
Figura 44: Criar proposta de trabalho.



Fonte: Autoria própria.

Ao selecionar a devida área para a proposta, a empresa agora deve descrever os requisitos mínimos para essa vaga de trabalho.

Figure 45: Criar proposta de trabalho.



Fonte: Autoria própria.

Para finalizar a nova proposta de trabalho, a empresa deve estabelecer um valor do trabalho para concluir a sua proposta.

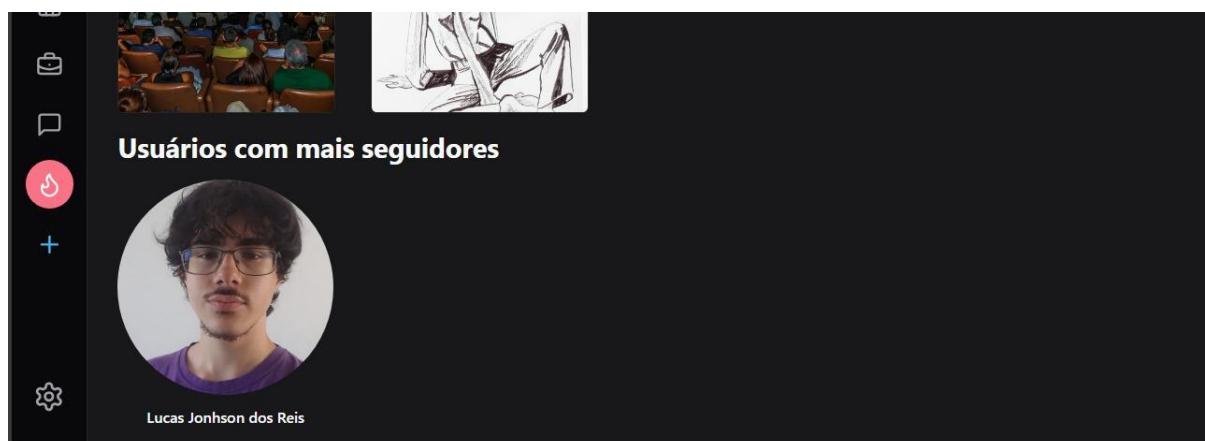
Figura 46: Em alta.



Fonte: Autoria própria.

O usuário ao clicar no ícone de chamadas, é direcionado para a página de Em alta, onde aparece as postagens que mais se destacarem, com mais curtidas e melhores avaliações.

Figure 47: Em alta (continuação).



Fonte: Autoria própria.

Ao descer o conteúdo da página de em alta, o usuário também pode ver o usuário com mais seguidores.

2.5.5.2 Implantação, detalhamento, treinamentos e resultados

O site foi executado com êxito, apresentando as principais funcionalidades do projeto de forma parcial, atendendo a boa parte das necessidades propostas. A integração das funcionalidades essenciais foi realizada de maneira satisfatória, oferecendo uma experiência agradável para os usuários.

No entanto, é importante destacar que o sistema de pagamento não foi concluído como esperado, devido à complexidade de processos como a criação de contas bancárias ou validações mais burocráticas.

Apesar disso, as demais funcionalidades estão operando corretamente, garantindo o bom desempenho do site e proporcionando uma navegação fluida e eficaz para os visitantes.

REFERÊNCIAS

Angular, Site. Disponível em: <https://angular.io/docs> >. Acesso em 21 maio 2024.

Canva, Site. Disponível em: <https://www.canva.com> >. Acesso em 22 de maio de 2024.

D'Amico, Wesley. Pensador. Disponível em: <https://www.pensador.com/frase/MjlzNzM2NA/>. Acesso em 27 de maio de 2024.

Exent, A maneira tecnológica de crescer, Crescimento do mercado digital, Site. Disponível em: <https://www.exent.com.br/crescimento-do-mercado-digital/>. > Acesso em 05 de agosto de 2024.

FIREBASE. Firebase. Disponível em: <https://firebase.google.com/?hl=pt-br>. Acesso em: 5 de setembro de 2024.

FLATICON. TypeScript. Disponível em: https://www.flaticon.com/free-icon/typescript_919832. Acesso em: 5 de setembro de 2024.

IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Pesquisa Nacional por Amostras de Domicílios Contínua - 2022. Disponível em: https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/media/com_mediaibge/arquivos/070903d82038130a93f0374ada39f81d.pdf >. Acesso em 28 de maio de 2024...

ICONSCOUT, Angular Disponível em: <https://iconscout.com/pt/icons/angular>. Acesso em: 18 nov. 2024.

ICONSCOUT, Typescript Disponível em: <https://iconscout.com/pt/icons/typescript>. Acesso em: 18 nov. 2024.

ICONSCOUT, Tailwind. Disponível em: <https://iconscout.com/pt/icons/tailwind>. Acesso em: 18 nov. 2024.

ICONDUCK. Font Awesome. Disponível em: <https://iconduck.com/icons/94318/font-awesome>. Acesso em: 18 nov. 2024.

ONU, Trabalho decente e crescimento econômico, Site. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/8> >. Acesso em 21 de maio de 2024.

Pinterest, Site. Disponível em: <https://br.pinterest.com> >. Acesso em 28 de maio de 2024.

VERCEL. Vercel is the Frontend Cloud. Build, scale, and secure a faster, personalized web. Site. Disponível em: <https://vercel.com> >. Acesso em: 14 de abril de 2024.