



**FORMAÇÃO INICIAL E CONTINUADA**

**AUXILIAR EM WEB DESIGN**





# AUXILIAR EM WEB DESIGN

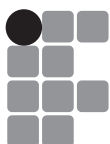
Ayslan Trevizan Possebom

Daniela Eloise Flôr

Fabiano Utiyama

Luiz Fernando Braga Lopes

Versão 1  
Ano 2012



**INSTITUTO FEDERAL**  
**PARANÁ**



Os textos que compõem estes cursos, não podem ser reproduzidos sem autorização dos editores  
© Copyright by 2012 - Editora IFPR

**IFPR - INSTITUTO FEDERAL DO PARANÁ**

**Reitor**

Prof. Irineu Mario Colombo

**Pró-Reitor de Extensão, Pesquisa e Inovação**

Silvestre Labiak Junior

**Organização**

Marcos José Barros

Cristiane Ribeiro da Silva

**Projeto Gráfico**

Leonardo Bettinelli

**Diagramação**

Allan Vitikaski



# Introdução

A profissão de auxiliar de webdesigner é recente e surgiu com as possibilidades de negócio, entretenimento e educação trazidas pela rede mundial de computadores – a Internet. Apesar disso, têm forte procura devido a grande demanda de serviços e informações disponíveis na *Web*.

A *World Wide Web* (www) ou somente *Web* é um conjunto de sites (ou documentos) interligados com a ajuda de um padrão de comunicação chamado protocolo TCP/IP. Graças a ele é possível que várias tecnologias diferentes troquem informações entre si.

O conteúdo abordado neste material trata das tecnologias e ferramentas usadas para criar e navegar entre as informações disponibilizadas na Internet. O termo navegar é usado devido a um programa de computador conhecido como navegador (ou *browser*) que permite que esta interatividade seja possível.

Quase sempre, navegar na Internet inclui fazer solicitações (ou requisições) a “servidores” que podem estar bem distantes. “Servidores” são computadores que atendem as solicitações dos usuários, conseqüentemente o termo “cliente” é usado para representar quem faz tais requisições. Este curso atém-se ao trabalho desenvolvido do lado do cliente, ou seja, as ferramentas e tecnologias necessárias à construção e manutenção de sites, tratamento de imagem e criação de animações.

Este material não pretende esgotar o assunto que é vastíssimo, apenas apresentar alguns pontos que merecem destaque no exercício da profissão.



## This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

# SUMÁRIO

## Unidade 1

<b>1. Objetivos.....</b>	<b>10</b>
1.1 Organização.....	10
1.2 Sobre o material.....	10
1.3 Onde estou? O que aprendi?.....	11

## Unidade 2

<b>2. HTML.....</b>	<b>12</b>
2.1 Como posso escrever páginas em HTML?.....	12
2.2 Um pouco mais sobre Tags.....	14
2.2.1 Tags de cabeçalho.....	14
2.2.2 Tags de corpo.....	15
2.2.3 Tags de parágrafo e quebra de linha.....	15
2.2.4 Tags de formatação.....	16
2.2.5 Tags de vinculação de documentos.....	17
2.2.6 Tag de Imagem.....	18
2.2.7 Tag de listas desordenadas.....	19
2.2.8 Tag de listas ordenadas.....	19
2.2.9 Tag de tabelas.....	20
2.2.10 Tag de Formulário.....	21
2.3 Atividades Comentadas.....	24
2.4 Exercícios de Revisão.....	26
2.5 Onde estou? O que aprendi?.....	27

## Unidade 3

<b>3. CSS.....</b>	<b>29</b>
3.1 Métodos de vinculação.....	30

3.2	Criando estilos para formatar textos.....	32
3.3	Formatando o background.....	33
3.4	Formatando listas ordenadas e listas com marcadores.....	34
3.5	Modelo em Caixa.....	35
3.6	Criando classes de estilos e identificadores.....	37
3.7	Modelando leiautes com colunas.....	41
3.8	AtividadesComentadas.....	43
3.9	Exercícios de Revisão.....	43
3.10	Onde estou? O que aprendi?.....	46

## Unidade 4

<b>4</b>	<b>Introdução a <i>JavaScript</i></b> .....	<b>48</b>
4.1	Atividades Comentadas.....	52
4.2	Exercícios de Revisão.....	53
4.3	Onde estou? O que aprendi?.....	53

## Unidade 5

<b>5</b>	<b>Imagens</b> .....	<b>55</b>
5.1	Adobe Photoshop.....	55
5.1.1	Matiz e Saturação.....	57
5.1.2	Filtros.....	58
5.2	AtividadesComentadas.....	58
5.3	ExercíciosdeRevisão.....	59
5.4	Onde estou? O que aprendi?.....	59

## Unidade 6

<b>6</b>	<b>Animação</b> .....	<b>60</b>
6.1	Adobe Flash.....	60
6.1.1	Linha do tempo.....	60
6.1.2	Biblioteca de símbolos.....	61



6.1.3 Caixa de ferramentas.....	61
6.2 Publicação.....	65
6.3 Atividade Comentada.....	65
6.4 Exercícios de Revisão.....	66
6.5 Onde estou? O que aprendi?.....	67

## **Unidade 7**

<b>7 Conclusão.....</b>	<b>68</b>
Bibliografia.....	70



# Unidade 1

## 1. OBJETIVOS

Ao final deste curso é desejável que o aluno esteja capacitado a auxiliar e a elaborar autonomamente sites da *web*, desenvolvendo tarefas que viabilizem seu ingresso no mundo do trabalho e incluam noções de:

- Linguagem de marcação de hipertexto;
- Formatação visual com o uso de Folhas de Estilo em Cascata;
- Criação de *scripts*;
- Edição de imagens; e
- Elaboração de animações.

### 1.1 ORGANIZAÇÃO

O conteúdo deste material está organizado da seguinte forma: O primeiro capítulo traz uma breve introdução à profissão e aos objetivos do curso. O capítulo seguinte trata de HTML e *tags*. Folhas de Estilo em Cascata é o assunto do terceiro capítulo. O quarto aborda características da linguagem *Javascript*. O tratamento de imagens é superficialmente abordado no capítulo cinco. O sexto capítulo apresenta sucintamente a criação de animações. A conclusão é apresentada no sétimo capítulo e as bibliografias no oitavo.

### 1.2 SOBRE O MATERIAL

O material foi elaborado para uma abordagem de ensino direta com várias atividades e exemplos retirados da *Web*. Com isso, é possível perceber que não há um abismo entre o que se aprenderá no curso e o que se faz profissionalmente. Os capítulos possuem subseções de “Atividades Comentadas”, “Exercícios de Revisão” e “Projeto”.

As atividades comentadas apresentam exercícios propostos com resolução e comentários ao final do capítulo. A subseção de exercícios de revisão oferece uma lista de atividades para que o aluno possa aplicar e aprimorar o que foi trabalhado. Já a subseção “Projeto” favorece uma aprendizagem contínua, pois a cada capítulo algo relacionado ao tema abordado é solicitado, permitindo ao término do curso a produção do primeiro site a caminho da profissionalização.

Além disso, ao final de cada capítulo encontra-se a subseção “Onde estou? O que aprendi?” este é um momento valiosíssimo, pois contextualiza o assunto abordado no capítulo, rerepresentando de forma mais pontual os objetivos do mesmo. E, de forma integrada, é apresentada uma autoavaliação que permite que o próprio aluno identifique seus avanços e deficiências, tornando-o mais responsável e comprometido com o curso.



Ao longo do texto existem perguntas sobre termos, tecnologias ou ferramentas usuais a um profissional *web*, que pretende viabilizar momentos de troca de informações e interação entre os alunos do curso.

### 1.3 ONDE ESTOU? O QUE APRENDI?

Ao final deste capítulo é possível entender que a profissão de *webdesigner* apesar de ser recente está em ascensão. Vários assuntos fazem parte dos conhecimentos necessários para atuar profissionalmente como, por exemplo, estrutura, estilo e validação de páginas *web*, além de elaboração de imagens e animações. Mas antes de serem apresentados os detalhes técnicos da profissão, este capítulo contextualiza o aluno para que ele tenha uma visão geral desta caminhada, como mostra a barra de progressão da figura 01, além de apresentar o material para que se possa aproveitar melhor o curso.

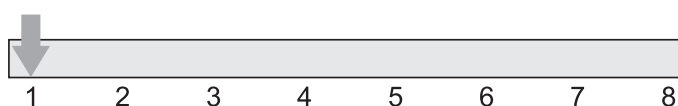


Figura 01: Barra de progressão

No próximo capítulo será apresentada a linguagem HTML e algumas de suas *tags*. Ela é responsável pela estrutura da página. **Mas antes disso você se sente capaz de responder a algumas perguntas?** Pense a respeito do que leu e reflita:

O que você entende por *web*? Acredita que as novidades da *web* mudaram e ainda mudarão a forma de comunicação entre as pessoas?

---

---

---

Você gosta de tecnologia? Gosta de pesquisar coisas novas e aprender sozinho?

---

---

---

Para você o que faz um *webdesigner*? Quais características suas se encaixa no perfil deste profissional?

---

---

---



## Unidade 2

### 2. HTML

HTML significa *Hyper Text Markup Language* ou simplesmente linguagem de marcação de hiper texto, foi desenvolvida no Conselho Europeu de Energia Nuclear (CERN) em 1980, por Tim Berners-Lee e seus colaboradores, com o objetivo de publicar documentos organizados e acessíveis na *Web*.

Anos mais tarde foram desenvolvidas as regras formais para a linguagem. O HTML tornou-se padrão *Web* pelo W3C (*World Wide Web Consortium* – corpo regulador da *Web*). A quinta e mais recente versão da linguagem promete melhorias e novas funcionalidades que já estão sendo implementadas por alguns navegadores.

*Quais navegadores você conhece?*

---

#### 2.1 COMO POSSO ESCREVER PÁGINAS EM HTML?

A linguagem HTML é baseada em *tags* ou etiquetas. Uma *tag* é um metadado, ou seja, um termo associado a uma informação que o descreve. As *tags* devem, preferencialmente, ser escritas com letras minúsculas e ficam entre o sinal de menor e maior, normalmente possuem um início e um fim, o início se dá pelo nome da *tag* de abertura “<html>” e o fim com uma barra antes da *tag* de fechamento “</html>”.

Um site necessita de várias *tags*, este material apresenta as *tags* mais utilizadas. Normalmente a página é separada em duas *tags*, a *tag* de cabeçalho <head> e de corpo <body>. No cabeçalho vão informações que podem ser importantes aos motores de busca e navegadores, apesar de não aparecerem para o usuário. Já no corpo ficam as características do “esqueleto” da página, que contém as imagens, divisões, *links* e tabelas que irão compor o design do site.

*Quais motores de busca você conhece?*

---

A figura 02 apresenta um exemplo simples em HTML que servirá para mostrar uma página em branco no navegador.

```
<html>
<head>
  <title>Título da Página</title>
</head>
<body>
</body>
</html>
```

Figura 02: Código HTML de um site em branco.



Cada *tag* tem um objetivo, a tabela seguinte mostra o propósito de cada uma das *tags* do exemplo da figura 02.

Tag	Propósito
<html>	Inicia o documento
<head>	Inicia o cabeçalho da página
<title>	Define o título do documento
</title>	Finaliza o título
</head>	Finaliza o cabeçalho da página
<body>	Inicia o corpo ou conteúdo da página
</body>	Finaliza o corpo da página
</html>	Finaliza o documento

Tabela 01: Tags e suas descrições

## 1ª ATIVIDADE

1. Abra um editor de texto que permita salvar um arquivo com a extensão .html ou .htm, caso esteja utilizando o sistema operacional *Windows* pode ser o “Bloco de Notas”, e digite o código da figura 02. Em seguida, abra o arquivo que acabou de criar com o navegador disponível no computador que estiver usando e verifique o resultado.

2. Altere o texto digitado na *tag* <title> para “Meu primeiro site”. Salve o arquivo, abra-o novamente com o navegador e verifique o resultado.

3. Desta vez, escolha um assunto de sua preferência e altere o texto da forma que desejar e siga os mesmos procedimentos do exercício anterior.

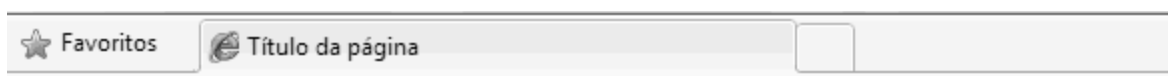
UM NOVO EXEMPLO...

```
<html>
<head>
  <title>Título da Página</title>
</head>
<body>
  Texto apresentado no corpo da página. <b>Utilização da tag de negrito</b>
</body>
</html>
```

Inserção de conteúdo na tag <body>

Figura 03: Código HTML de um novo site

A inserção do exemplo da figura 03 pode ser verificada na figura 04.



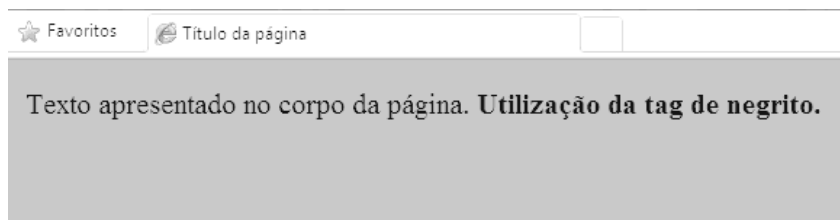
Texto apresentado no corpo da página. **Utilização da tag de negrito.**

Figura 04: Exibição do site originado da figura 03



Neste exemplo foram inseridos textos no corpo da página, ou seja, após a *tag* `<body>`, inclusive uma frase aparece em negrito, isto é possível a partir da *tag* de formatação `<b>`.

Algumas *tags* possuem atributos, ou seja, informações adicionais que alteram seu formato padrão. A alteração do código da figura 03 para `<body bgcolor="red">` resulta na alteração apresentada na figura 05.



A alteração da *tag* `<body>` para `<body bgcolor="red">` fez com que a cor de fundo do site passasse do padrão branco para vermelha.

Figura 05: Inserção do atributo cor de fundo vermelha

## 2ª ATIVIDADE

1. Após digitar o código da figura 03 altere a cor do fundo para amarelo e veja o resultado. Amarelo em inglês é *yellow*.

### 2.2 UM POUCO MAIS SOBRE TAGS...

#### 2.2.1 TAGS DE CABEÇALHO

As *tags* de cabeçalho apresentam a estrutura da página. Existem vários tamanhos de *tags* de cabeçalho que podem ser usadas, a maior é representada pela *tag* `<h1>` e a menor pela *tag* `<h6>`. Estas *tags* são utilizadas pelos mecanismos de busca para encontrar a informação que o usuário deseja. Veja um exemplo que apresenta todas elas na figura 6.

```
<html>
<head>
<title>Título da página</title>
<h1>Tag de Cabeçalho 1</h1>
<h2>Tag de Cabeçalho 2</h2>
<h3>Tag de Cabeçalho 3</h3>
<h4>Tag de Cabeçalho 4</h4>
<h5>Tag de Cabeçalho 5</h5>
<h6>Tag de Cabeçalho 6</h6>
</head>
<body>
</body>
</html>
```

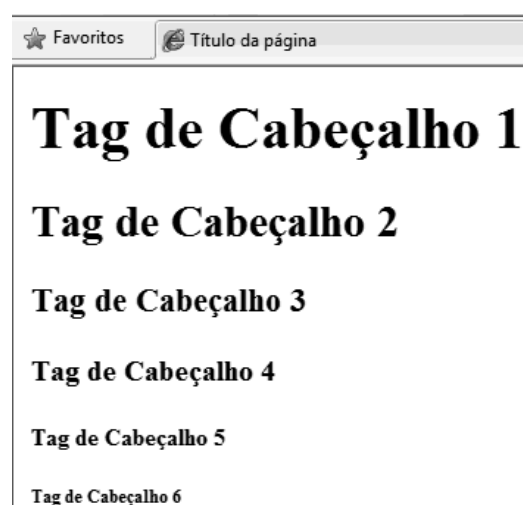


Figura 06: Exemplo de *Tag* de Cabeçalho.

Outra *tag* importante é a *tag* `<meta>`, também conhecida por “**meta tag**”. Esta *tag* ajuda ferramentas de busca e navegadores a indexar adequadamente. Veja o exemplo na figura 07.



```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=ISO-8859-1">
```

Figura 07: Exemplo de sintaxe da meta tag

A “**meta tag**” possui várias propriedades, no exemplo anterior foi especificado o tipo de conteúdo, ou seja, conteúdo HTML, além do conjunto de caracteres (*charset*) utilizado. O atributo “**charset**” que trata da codificação dos caracteres ajuda na acentuação, feita incorretamente os acentos poderão aparecer de forma incorreta, como caracteres estranhos.

Existem outros detalhamentos desta *tag*, como os atributos “**keywords**”, “**description**” e “**author**”, que especificam respectivamente palavras-chave, descrição e autoria, todas essas informações ajudarão os motores de busca na tarefa de indexação dos sites.

### 3ª ATIVIDADE

1. Faça um exemplo e insira uma meta *tag* que especifique o idioma do site.
2. A seguir insira uma meta *tag* que especifique a autoria do site.
3. Acrescente também uma meta *tag* que apresente uma descrição e as palavras-chave do site.

#### 2.2.2 TAGS DE CORPO

Algumas *tags* permitem alterações na cor do plano de fundo e na fonte disponível no corpo da página. A escolha da cor pode ser feita pelo nome em inglês ou pela especificação do número hexadecimal equivalente, veja a figura 8.

```
<html>
<head>
  <title>Título da página</title>
  <h1>Tags do Corpo da Página</h1>
</head>
<body bgcolor="yellow" text="#FF0000">
  Cor do fundo amarelo e cor do texto vermelho.
</body>
</html>
```

Valor Hexadecimal

Nome da cor em inglês



Figura 8: Exemplo de tag de corpo

#### 2.2.3 TAGS DE PARÁGRAFO E QUEBRA DE LINHA

Uma *tag* de parágrafo delimita o conteúdo do parágrafo e a *tag* `<br>` insere uma quebra de linha onde for colocada. Veja o exemplo da figura 09.



```
<html>
<head>
  <title>Título da página</title>
  <h1>Tags de Parágrafo</h1>
</head>
<body>
  <p>Primeiro Parágrafo</p>
  <p>Segundo Parágrafo</p>
  <p>Terceiro Parágrafo</p>
  <!--Um comentário qualquer-->
  <p>Este texto<br>possui<br>quebras de linha.</p>
</body>
</html>
```

Esse parágrafo possui duas quebras de linha

★ Favoritos Título da página

## Tags de Parágrafo

Primeiro Parágrafo

Segundo Parágrafo

Terceiro Parágrafo

Este texto  
possui  
quebras de linha.

Figura 09: Exemplo de tags de parágrafo e quebra de linha

Para inserir qualquer comentário dentro do código HTML, que não será exibido pelo navegador, faça como a linha retirada da figura 09.

<!--Um comentário qualquer-->

### PROJETO

Elabore um site que traga informações sobre algum assunto que você conheça ou tenha grande interesse. Escolha atentamente o seu texto, pois este site irá acompanhá-lo até o fim do curso. De preferência escreva no máximo dois ou três parágrafos sobre o assunto e lembre-se de fazer uso das tags aprendidas até o momento.

#### 2.2.4 TAGS DE FORMATAÇÃO

As tags de formatação ajudam o desenvolvedor a exibir adequadamente o conteúdo do seu site. Veja o exemplo da figura 10.

```
<html>
<head>
  <title>Título da página</title>
  <h1>Tags de formatação</h1>
</head>
<body>
  <!-- Um comentário qualquer -->
  <p><b>Texto em Negrito</b></p>
  <p><big>Texto Grande</big></p>
  <p><i>Texto em Itálico</i></p>
  <p><small>Texto pequeno</small></p>
  <p><del>Texto Cancelado</del></p>
  <p><code>Caracter</code></p>
  <p>Texto<sub>Subscrito</sub></p>
  <p>Texto<sup>Sobrescrito</sup></p>
</body>
</html>
```

★ Favoritos Título da página

## Tags de formatação

Texto em Negrito

Texto Grande

Texto em Itálico

Texto pequeno

~~Texto Cancelado~~

Caracter

Texto<sub>Subscrito</sub>

Texto<sup>Sobrescrito</sup>

Figura 10: Exemplo de tags de formatação





Além disso, atributos de alinhamento podem ser inseridos para que o texto fique à direita, ao centro ou esquerda da página. Veja o código na figura 11 e a visualização na figura 12.

```
<html>
<head>
<title>Título da página</title>
<h1>Tags de Alinhamento</h1>
</head>
<body>
<p align="left">Texto à esquerda</p>
<p align="center">Texto Centralizado</p>
<p align="right">Texto à direita</p>
</body>
</html>
```

Lembrete  
Left = esquerda  
Center = centralizado  
Right = direita

Figura 11: Exemplo de tags de alinhamento

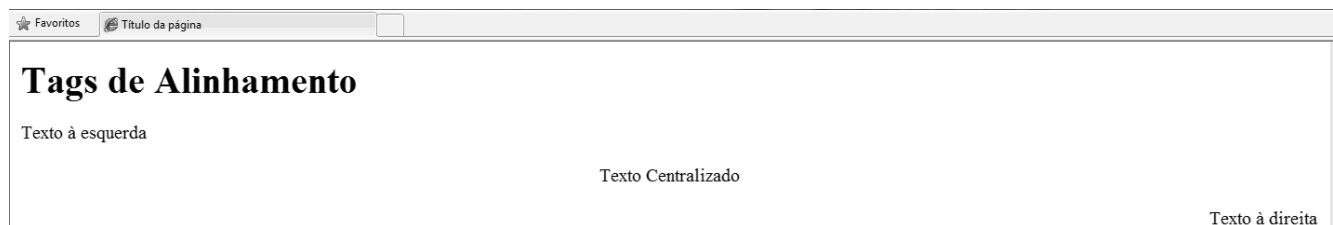


Figura 12: Visualização das tags de alinhamento

Outra possibilidade é alterar cor, tipo e o tamanho da fonte. Veja o exemplo.

```
<html>
<head>
<title>Título da página</title>
<h1>Tags de Tratamento da Fonte</h1>
</head>
<body>
<p> Cor padrão da fonte.
<font color = "blue"> Mudança da cor da fonte.
</font><br>
<font face="arial" font color = "#864086"
font size = 5> Mudança da cor da fonte, do tipo e do tamanho.
</font></p>
</body>
</html>
```

Figura 13: Exemplo das tags de alteração da fonte

## 2.2.5 TAGS DE VINCULAÇÃO DE DOCUMENTOS

A vinculação de documentos, também conhecida como *hiperlinks*, permite ligar um documento a outro. A tag âncora **<a>** cria o vínculo e o atributo **"href"** é usado para endereçar o novo documento. Veja o exemplo da figura 14.



Figura 14: Exemplo das *tags* de vinculação

Algumas vezes é interessante manter uma linha horizontal para separar os conteúdos, a tag `<hr>` é usada para isso.

## PROJETO

Insira *tags* de formatação para valorizar o seu projeto. Escolha um site mais completo que aborde o mesmo tema do seu site e crie um link para ele.

### 2.2.6 TAG DE IMAGEM

A inserção de imagens é possível com a tag `<img>`. Para inserir uma imagem em uma página é preciso usar a propriedade “**src**” que deverá apontar para o local e o nome do arquivo da imagem a ser utilizada. Veja o exemplo da figura 15.

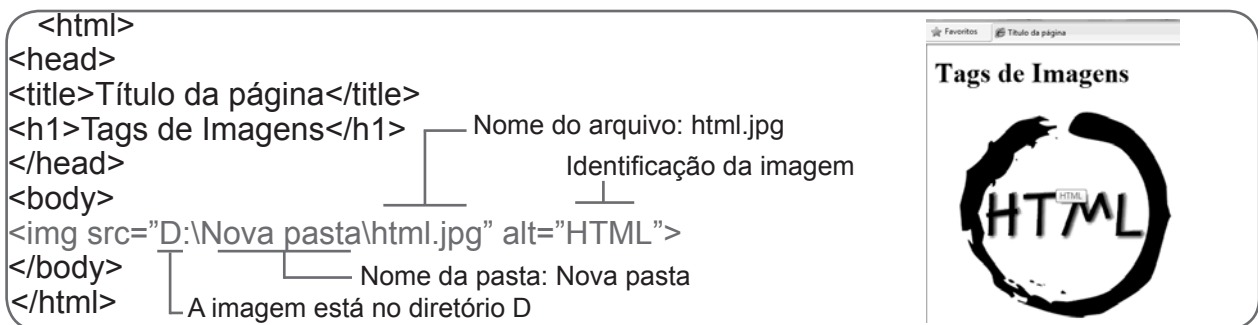


Figura 15: Exemplo da *tag* de imagem

No exemplo seguinte a figura foi dimensionada (*width* – largura / *height* – altura) e usada como um vínculo a uma outra página na *web*, ao clicar na imagem o usuário será redirecionado para o site da W3C Brasil.



Figura 16: Exemplo de *tag* como vínculo



## 2.2.7 TAG DE LISTAS DESORDENADAS

É comum encontrar listas que podem servir para definir e enumerar elementos, cabeçalhos, títulos entre outros. Na sua criação é utilizada a *tag* `<ul>` e cada um dos elementos fica cercado pela *tag* `<li>`. Veja o exemplo da figura 17.

```
<html>
<head> <title>Título da página</title>
<h1>Tag de listas</h1> </head>
<body>
<ul> <li>Internet</li>
      <li>Computador</li>
      <li>Site</li>
</ul>
</body>
</html>
```

Figura 17: Exemplo de *tag* de lista desordenada

Também é possível definir o tipo do marcador, para isso utiliza-se o atributo **“type”**. A figura 18a exibe a utilização da propriedade `<ul type=“square”>` e a figura 18b a propriedade `<ul type=“circle”>`. Verifique o resultado.

### Tag de listas

- Internet
- Computador
- Site

### Tag de listas

- Internet
- Computador
- Site

Figura 18a – Exemplo de marcador “square”

Figura 18b – Exemplo de marcador “circle”

## 2.2.8 TAG DE LISTAS ORDENADAS

Neste caso utiliza-se a *tag* `<ol>` e cada um dos elementos fica cercado pela *tag* `<li>`. A propriedade **“type”** define o tipo de estilo usado pela lista, na figura 19 é utilizado letras e na figura 20 é utilizado números.

```
<html>
<head>
<title>Título da página</title>
<h1>Tag de listas</h1>
</head>
<body>
<ol type = “a” >
  <li> Internet</li>
  <li> Computador</li>
  <li> Site</li>
</ol>
</body>
</html>
```

Figura 19: Exemplo de *tag* de lista ordenada com letras



```
<html>
<head>
<title>Título da página</title>
<h1>Tag de listas</h1>
</head>
<body>
<ol type = "1">
<li> Internet</li>
<li> Computador</li>
<li> Site</li>
</ol>
</body>
</html>
```



Figura 20: Exemplo de *tag* de lista ordenada com números

## 2.2.9 TAG DE TABELAS

A *tag* de tabelas é a **<table>**, dentro dela coloca-se as *tags* que definem linha **<tr>** e coluna **<td>**. Veja o exemplo da figura 21.

```
<html>
<head>
<title>Título da página</title>
<h1>Tag de Tabela</h1>
</head>
<body>
<table border="2" width="20%" height="20%"
bordercolor="red" bgcolor="lightblue">
<tr> <td align ="center">Nome</td>
<td align ="center">Telefone</td>
</tr>
<tr> <td>Pedro</td>
<td>3333-2222</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
```



Figura 21: Exemplo de *tag* de tabela

A *tag* **<tr>** cria a primeira linha e as duas *tags* **<td>** criam as duas colunas identificadas por **"Nome"** e **"Telefone"**. A segunda *tag* **<tr>** cria a segunda linha e as duas *tags* **<td>** criam as duas colunas preenchidas por **"Pedro"** e **"3333-2222"**.

A propriedade **"border"** define a largura da borda da tabela, enquanto que os elementos **"width"** e **"height"** foram configurados de forma a ocuparem apenas 20% do espaço disponível para a página. Também foi definida a cor vermelha para a cor da borda e a cor azul claro para o fundo da tabela.



## 4ª ATIVIDADE

1. Elabore um site igual ao da imagem. Utilize uma tabela que insira na primeira linha uma lista ordenada e na segunda uma lista desordenada. Cada item da lista deve apontar para um site. Veja os sites ao lado da figura.

★ Favoritos		🔍 Título da página	
<h1>Exercício</h1>			
a. <u>Educação</u>			<a href="http://www.educacional.com.br">http://www.educacional.com.br</a>
b. <u>Entretenimento</u>			<a href="http://entretenimento.uol.com.br">http://entretenimento.uol.com.br</a>
c. <u>Esporte</u>			<a href="http://esporte.uol.com.br">http://esporte.uol.com.br</a>
• <u>HTML</u>			<a href="http://www.w3schools.com/html">http://www.w3schools.com/html</a>
• <u>CSS</u>			<a href="http://www.w3schools.com/css">http://www.w3schools.com/css</a>

### 2.2.10 TAG DE FORMULÁRIO

Um formulário é uma área para a entrada de dados, a tag **<form>** delimita um formulário, nesta área é possível conter qualquer formatação exceto outros formulários. Seus principais atributos são **“action”**, **“method”** e **“name”**.

O atributo **“action”** aponta para a página que receberá os dados presentes no formulário. O atributo **“method”** assumirá duas opções **“get”** ou **“post”**. Na opção **“get”** os dados fazem parte do endereço. No caso do **“post”** os dados fazem parte do corpo da mensagem. O atributo **“name”** identifica o formulário dentro da página.

Dentro da marcação da tag **<form>** são colocados campos de entrada de dados que podem ser **<input>**, **<select>** e **<textarea>**.

A tag **<input>** define um campo de entrada do usuário. O atributo **“type”** especifica o tipo do elemento. A tag **<select>** apresenta uma lista de valores através dos campos **“option”**. A tag **<textarea>** abre uma área para entrada de texto.



```
<html>
<head>
  <title>Título da página</title>
  <h1>Tag de Formulário</h1>
</head>
<body>
<form>
Nome:
<input type="text" name="nome" maxlength=9><br>
Senha:
<input type="password" name="senha" maxlength=5>
<br>
Selecione seus esportes favoritos (Múltipla Escolha)<br>
<input type="checkbox" name="esporte" value="basquete"/>Basquete <br>
<input type="checkbox" name="esporte" value="volei"/>Vôlei<br>
<input type="checkbox" name="esporte" value="futebol"/>Futebol<br>
<hr>
Selecione o seu tipo de música preferida (Escolha Única)<br>
<input type="radio" name="musica" value="valsa"/>Valsa <br>
<input type="radio" name="musica" value="samba"/>Samba<br>
<input type="radio" name="musica" value="rock"/>Rock<br>
<input name="Submit1" type="submit" value="Enviar" />
<input name="Reset1" type="reset" value="Limpar" />
</form>
</body>
</head>
</html>
```

Figura 22: Exemplo de um formulário com dados de entrada

Na figura 22 são apresentadas formas de entrada de dados. A primeira é especificada pelo comando **<input type="text" name="nome" maxlength=9>**.

Foi definido que a entrada de dados é do tipo texto, a identificação do elemento é **"nome"** e ele suportará apenas 9 dígitos.

O segundo caso vem logo em seguida com o comando **<input type="password" name="senha" maxlength=5>**. Neste exemplo a entrada é do tipo password, ou seja, senha, por isso independente do que o usuário digitar será exibido caracteres que impeçam a visualização do que for digitado.

Também é possível verificar dois botões na figura 22, um de enviar e outro de limpar. Os elementos são inseridos a partir das seguintes linhas de comando.

```
<input name="Submit1" type="submit" value="Enviar" />
<input name="Reset1" type="reset" value="Limpar" />
```

Figura 23: Exemplo de uma entrada de dados previamente definida

A entrada do tipo **"submit"** apresenta o botão que envia os dados de entrada para o servidor, a opção **"reset"** restaura os valores iniciais das entradas de dados.

Ainda na figura 22 foram usadas duas outras opções de entrada de dados **"checkbox"** e **"radio"**. O elemento **"checkbox"** permite a escolha de várias opções da lista. O elemento **"radio"**, por sua vez, permite somente uma alternativa.



Em ambos os casos é possível escolher uma opção prévia que pode ser alterada pelo usuário, inserindo a palavra “**checked**” na frente da opção desejada. A figura 24 apresenta a inserção da opção previamente definida e a figura 25 a aparência desta alteração. Note que o nome do atributo “**name**” é o mesmo para toda a lista de valores tanto no caso da opção “**checkbox**” quanto “**radio**”.

```
Selecione seus esportes favoritos (Múltipla Escolha)<br>
<input type="checkbox" name="esporte" value="basquete"/>Basquete <br />
<input type="checkbox" name="esporte" value="volei"/>Vôlei<br />
<input type="checkbox" name="esporte" value="futebol" checked/>Futebol<br />
Selecione o seu tipo de música preferida (Escolha Única)<br>
<input type="radio" name="musica" value="valsa"/>Valsa <br />
<input type="radio" name="musica" value="samba"/>Samba<br />
<input type="radio" name="musica" value="rock" checked/>Rock<br />
```

Figura 24: Exemplo de uma entrada de dados previamente definida

Selecione seus esportes favoritos (Múltipla Escolha)

☐ Basquete

☐ Vôlei

☒ Futebol

---

Selecione o seu tipo de música preferida (Escolha Única)

☐ Valsa

☐ Samba

☒ Rock

Figura 25: Visualização de opções previamente escolhidas

A tag **<select>** apresenta uma lista de valores, mas somente uma opção pode ser escolhida. Verifique a figura 26.

```
<html>
<head>
  <title>Título da página</title>
  <h1>Tag de Formulário</h1>
</head>
<body>
<form>
Selecione a sua modalidade de luta preferida (Escolha Única)<br>
<select name="lutas">
<option>Karatê</option>
<option>Taekwondo</option>
<option>Kung Fu</option>
<option>Judô</option>
</select>
</form>
</body>
</head>
</html>
```

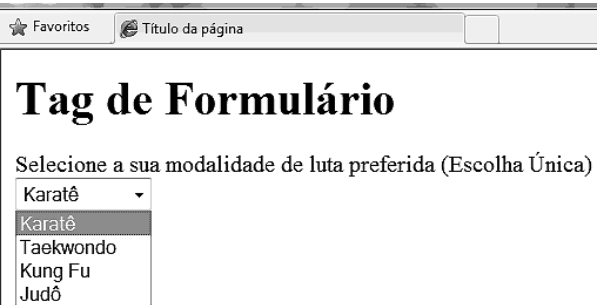


Figura 26: Exemplo da tag de seleção





Caso seja necessário citar uma determinada opção dentro de um elemento “**select**” pode-se nominá-lo como aparece na figura 27.

```
<option value “Karate”>Karaté</option>
```

Figura 27: Nomenclatura da *tag* de seleção

A *tag* **<textarea>**, figura 28, apresenta uma área para entrada de texto, mas com a particularidade de poder escrever várias linhas de uma só vez.

```
<html>
<head>
  <title>Título da página</title>
  <h1>Tag de Formulário</h1>
</head>
<body>
<form>
  <textarea cols="35" rows="3" name="comentario">
    Escreva aqui seu comentário...</textarea>
</form>
</body>
</html>
```

Lembrete  
Cols = colunas  
Rows = linhas

★ Favoritos    🌐 Título da página

## Tag de Formulário

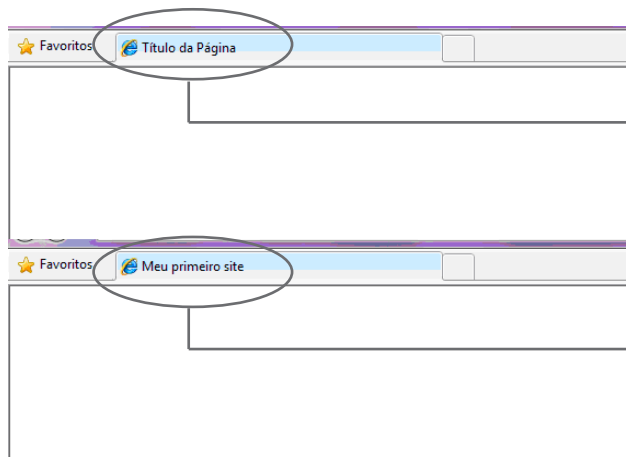
Escreva aqui seu comentário...

Figura 28: Exemplo da *tag* de entrada de texto

Isso é possível a partir da configuração do número de colunas (*cols*) e linhas (*rows*) que o elemento pode ter.

## 2.3 ATIVIDADES COMENTADAS

### 1ª ATIVIDADE

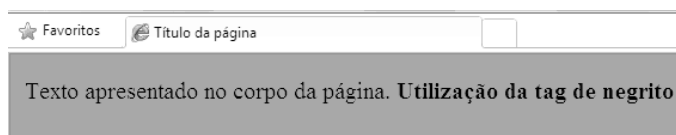


O código HTML da figura 02 não apresenta nenhum texto, por isso, o site não passa de uma página em branco e somente o título da página foi personalizado.

Na segunda atividade é possível verificar que a mudança do conteúdo da *tag* **<title>** é refletida no momento em que o site é salvo e apresentado novamente.

A terceira atividade deve apresentar no título da página o conteúdo escolhido.

### 2ª ATIVIDADE



A alteração da cor do plano de fundo para amarelo representa uma mudança no atributo padrão da *tag* **<body>** para **<body bgcolor="yellow">**.





### 3ª ATIVIDADE

```

<html>
  <head>
    <meta http-equiv="Content-Type"
    content="text/html; charset=ISO-8859-1">
    <meta http-equiv="content-language"
    content="pt-br">
    <meta name="author"
    content="Daniela Flor">
    <meta name="description"
    content="Introducao ao HTML">
    <meta name="keywords"
    content="html, HTML, site, sites">
    <title>Título da página</title>
    <h1>Introdução ao HTML</h1>
  </head>
  <body>
    Conceitos introdutórios de HTML.
  </body>
</html>

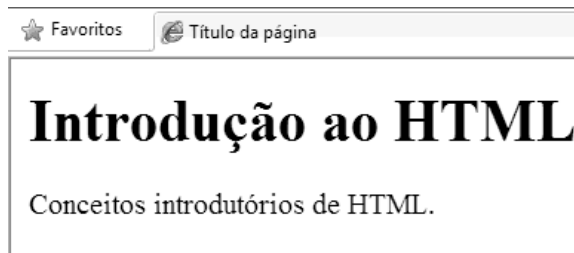
```

Meta *tag* que identifica o tipo e o conjunto de caracteres.

Identificação do idioma.

Identificação da autoria do site.

Identificação da descrição e de palavras-chave.



### 4ª ATIVIDADE

```

<html>
<head>
  <title>Título da página</title>
  <h1>Exercício</h1>
</head>
<body>
  <table border="2" >
    <tr> <td>
      <ol type = "a" >
        <li><a href="http://www.educacional.com.br">Educação</a></li>
        <li><a href="http://entretenimento.uol.com.br">
        Entretenimento</a></li>
        <li><a href="http://esporte.uol.com.br">Esporte</
        a></li>
      </ol>
    </td> </tr>
    <tr> <td>
      <ul>
        <li><a href="http://www.w3schools.com/html/default.asp">HTML</a></li>
        <li><a href="http://www.w3schools.com/css/">CSS</
        a></li>
      </ul>
    </td> </tr>
  </table>
  </body>
</html>

```

Definição da tabela

Criação da primeira linha/coluna

Definição da lista ordenada

Itens da lista ordenada

Fim da primeira linha/coluna

Início da segunda linha/coluna

Definição da lista desordenada

Itens da lista desordenada

Fim da segunda linha/coluna

Fim da tabela



## 2.4 EXERCÍCIOS DE REVISÃO

1) Construa uma página que contenha seu nome e uma mensagem de boas vindas. Após isso, acrescente:

- a) Uma imagem qualquer
- b) Um hyperlink para [www.omelete.com.br](http://www.omelete.com.br)
- c) Uma imagem com hyperlink para [www.uol.com.br](http://www.uol.com.br)

2) Inserir listas, como no exemplo abaixo, que contenha o nome dos pais, irmãos e cores favoritas.

Pais	Irmãos	Cores Favoritas
• João Silva	• João Silva Jr.	1. Preto
• Maria Silva	• Maria Aparecida Silva	2. Branco
	• José Silva	3. Cinza

3) Faça uma página com tabelas exatamente como as do exemplo a seguir.

Computador	Preço
Memória 256	23,00
IID 200Gb	150,00
Processador	230,00
Total	

Jogo	Ano de Lançamento
Doom	1999
CS	2006
Quake	2001

4) Faça uma página com o seguinte formulário:

Usuário:   
Senha:

Qual o seu programa favorito ?

- ☐ Novelas
- ☐ Filmes
- ☐ Documentários
- ☐ Desenhos
- ☐ Nenhum

Quais os dias que você vai na academia ?

- ☐ Segunda-feira
- ☐ Terça-feira
- ☐ Quarta-feira
- ☐ Quinta-feira
- ☐ Sexta-feira
- ☐ Sábado
- ☐ Domingo

Gostaria de fazer comentários ?



5) Faça uma página com o seguinte formulário:

Escolha sua sobremesa:

Sorvete ▼  
Sorvete  
Frutas  
Bolos  
Sucos  
Pudim  
Gelatina

Sugestão de sobremesa:

Enviar

Limpar

## 2.5 ONDE ESTOU? O QUE APRENDI?

Ao final deste capítulo é importante entender que a linguagem HTML consolida a estrutura da página a partir de comandos chamados de *tags*. Para cada ação é necessária uma *tag* específica. A tabela a seguir resume as *tags* abordadas.

Tipo	Exemplo
Início de um documento HTML	<html>
Divisões de um documento HTML	<head> <body>
Tags de Cabeçalho	<h1> <h2> <h3> <h4> <h5> <h6>
Tags de Parágrafo e Quebra de Linha	<p>  
Tags de Formatação	<b> <big> <i> <small> <del> <code> <sub> <sup>
Tags de Fonte	<font color> <font face> <font size>
Tag de hiperlink	<a href>
Tag de imagem	<img src>
Tags de Lista Desordenada	<ul> <li>
Tags de Lista Ordenada	<ol> <li>
Tags de Tabelas	<table> <tr> <td>
Tags de Formulário	<form> <input> <select> <textarea>

Tabela 2: Resumo das *tags*

Neste momento, como mostra a barra de progressão da figura 29, além de conhecer o material e as funções de um *webdesigner* foi apresentado como é possível construir a estrutura de um site.

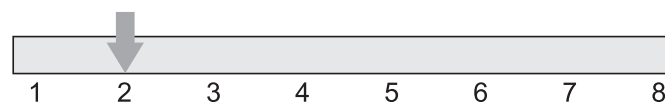


Figura 29: Barra de progressão



No próximo capítulo será apresentada a linguagem CSS, ela é responsável pelo estilo da página. **Mas antes disso você se sente capaz de responder a algumas perguntas?** Pense a respeito do que aprendeu e responda:

Você é capaz de construir a estrutura de um site? Escolha uma das opções.

☐ Sim, Sozinho    ☐ Sim, mas com ajuda    ☐ Sim, após mais exercícios    ☐ Ainda não

Caso a resposta para a questão anterior seja “**Ainda não**”, a que você atribui isso?

---

---

---

Com o botão contrário do mouse sobre um site qualquer escolha a opção “**Código-Fonte**”. Você consegue entender alguma coisa?

☐ Nada    ☐ Um pouco    ☐ Quase tudo    ☐ Sim



## Unidade 3

### 3 CSS

Na construção de páginas para a Internet, a linguagem HTML é utilizada na criação de parágrafos, cabeçalhos, *links*, listas, tabelas, formulários, entre outros elementos que conterão as informações das páginas. A formatação visual é o objetivo da linguagem CSS (Cascading Style Sheets – Folhas de Estilo em Cascata).

Com a CSS, consegue-se criar a aparência das páginas *web* formatando bordas, cores, fontes, posicionamento de elementos, backgrounds e muitas outras opções visuais. A linguagem CSS é formada por regras e cada regra criada gera um efeito visual nas páginas. Para criar uma regra usa-se um “seletor” e um conjunto de “**propriedades**” com seus “**valores**”, conforme apresentado na figura 30.

```
seletor{  
    propriedade: valor;  
}
```

Figura 30: Sintaxe de uma regra em CSS

É possível ter várias propriedades em uma mesma regra. Por exemplo, pode-se ter parágrafos contendo a fonte Times New Roman, no tamanho 16, com a cor vermelha, no estilo itálico. A figura 31 demonstra a regra CSS para a formatação dos parágrafos de uma página *web*.

```
p {  
    font-family: "Times New Roman";  
    font-size: 16pt;  
    font-style: italic;  
    color: red;  
}
```

Figura 31: Regra CSS para formatação dos parágrafos

Cada navegador de internet como, por exemplo, *Mozilla Firefox*, *Internet Explorer*, *Opera* ou *Chrome* possui um conjunto de estilos internos padrão que é definido pelo fabricante para cada *tag* da linguagem HTML.

As regras CSS são criadas para alterar alguns dos valores padrões definidos pelos navegadores. O termo “cascata” indica que há uma ordem que estes estilos devem seguir, dando preferência para alguns valores das propriedades nas regras CSS. A ordem cascata é definida como:

- Regras de estilos padrões do navegador;
- Regras de estilo criadas em arquivos diferentes (externos);
- Regras de estilos criadas no mesmo arquivo dentro da *tag* <head>;
- Regras de estilos criadas usando o atributo “**style**” de cada *tag*.



Esta ordem de preferência permite que um mesmo atributo possa conter valores diferentes e com base nesta ordem o navegador decidirá como o conteúdo será exibido.

### 3.1 MÉTODOS DE VINCULAÇÃO

Para criar as regras da linguagem CSS é preciso utilizar a *tag* **<style>** que deverá estar presente na área **<head>** do documento HTML. Este método de vinculação conhecido como **estilo incorporado**, é utilizado quando é necessário criar regras de estilização que serão aplicados aos elementos em uma página. A figura 32 apresenta uma notícia publicada no site da UOL e sua formatação. O texto se encontra com fonte Arial, tamanho 20 pontos, cor azul e largura de 300 pixels.

```
<html>
<head>
<title> estilo em CSS</title>
<style type="text/css">
  p {
    font-family: Arial;
    font-size: 20pt;
    font-weight: bold;
    color: #194C7F;
    width: 300px;
  }
</style>
</head>
<body>
  <p>Neymar marca, Santos bate Kashiwa
    por 3 a 1 e vai à final do Mundial</p>
</body>
</html>
```

Futebol

**Neymar marca, Santos  
bate Kashiwa por 3 a 1 e  
vai à final do Mundial**

Figura 32: Exemplo de regra CSS para formatação de parágrafo

VOCÊ SABE O QUE É UM PIXEL?

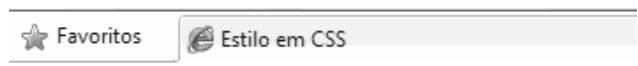
---

---

---

### 5ª ATIVIDADE

1. Elabore um site igual ao da imagem. Formate usando CSS nas *tags* **<h1>** e **<p>**. Na *tag* **<h1>** que foi usada na frase MANCHETES DO DIA, a configuração deve ser fonte Arial, tamanho 20 pontos, negrito, vermelho e largura de 300 px. Na *tag* dos parágrafos utilize fonte Times New Roman, tamanho 10 pontos, cor azul e largura de 150 px.



## MANCHETES DO DIA

Neymar marca, Santos bate  
Kashiwa por 3 a 1 e vai à final  
do Mundial



Normalmente um site possui diversos documentos HTML. Quando duas ou mais páginas do site usarem a mesma formatação visual, pode-se utilizar o método de vinculação com **estilo externo**, neste caso é preciso criar um documento com a extensão “**.css**” e colocar todas as regras CSS neste arquivo. Para que o documento HTML consiga exibir as regras liga-se um documento ao outro. Esta ligação é feita na seção **<head>** com a tag **<link>**. Veja o exemplo da figura 33.

Arquivo: <b>estilos.css</b>	Arquivo: <b>pagina.html</b>
<pre>p {     font-family: Arial;     font-size: 20pt;     font-weight: bold;     color: #194C7F;     width: 300px; }</pre>	<pre>&lt;html&gt;   &lt;head&gt;     &lt;title&gt;Estilo em CSS&lt;/title&gt;     &lt;link href="estilos.css" rel="stylesheet"       type="text/css" /&gt;   &lt;/head&gt;   &lt;body&gt;     &lt;p&gt;Neymar marca, Santos bate Kashiwa por 3 a 1 e     vai à final do Mundial&lt;/p&gt;   &lt;/body&gt; &lt;/html&gt;</pre>

Figura 33: Ligação da página.html e estilos.css

A figura 34 demonstra o uso de arquivo externo para a criação de regras em CSS. Cada arquivo HTML que desejar utilizar as mesmas regras de formatação precisa inserir a mesma tag para fazer a ligação entre os arquivos. Veja a repetição do estilo da figura 32 na figura 34.

```
<html>  
<head>  
  <title>Estilo em CSS</title>  
  <link href="estilos.css" rel="stylesheet"  
    type="text/css" />  
</head>  
<body>  
  <p>Venda de carros bate recorde,  
  mas fica abaixo do previsto</p>  
</body>  
</html>
```

Figura 34: Uso de arquivo externo para regras em CSS

## 6ª ATIVIDADE

Elabore um site igual ao da imagem. Formate usando CSS externo. No arquivo CSS formate as tags **<h1>** e **<p>**. Na tag **<h1>** que foi usada na frase MANCHETES DO DIA, a configuração deve ser fonte Arial, tamanho 20 pontos, negrito, vermelho e largura de 300 px. Na tag dos parágrafos utilize fonte Times New Roman, tamanho 10 pontos, cor azul e largura de 150 px. Ao criar o site utilize duas manchetes intercaladas e entre elas coloque um texto sem formatação de parágrafo.



Por uma questão de visualização usamos o estilo incorporado nos próximos exemplos.

### 3.2 CRIANDO ESTILOS PARA FORMATAR TEXTOS

Com o uso da linguagem CSS é possível alterar a formatação padrão do navegador para modificar a fonte das letras (tipografia), cores, tamanhos, alinhamentos e muitas outras opções quando se trata de textos.

A tabela 3 traz alguns atributos que são utilizados na estilização de textos nas regras da linguagem CSS. Cada atributo apresenta uma funcionalidade e um conjunto de valores possíveis.

Propriedade	Descrição	Valores	Exemplo
font-family	Configura a tipografia dos textos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Serif</li><li>• Sans-serif</li><li>• Cursive</li><li>• Fantasy</li><li>• Monospace</li><li>• Verdana</li><li>• Arial</li><li>• etc.</li></ul>	<pre>p{     font-family: verdana; }</pre>
font-size	Configura o tamanho das letras	Uma unidade de medida utilizada pela linguagem CSS (px, pt, em, cm, in, mm, pc)	<pre>a{     font-size: 14px; }</pre>
font-style	Utilizada para deixar as letras em itálico	normal italic	<pre>li {     font-style: italic; }</pre>
font-weight	Utilizada para deixar as letras em negrito	normal bold	<pre>body{     font-weight: bold; }</pre>
text-align	Configura o alinhamento horizontal do texto	left right center justify	<pre>h1{     text-align: center; }</pre>
text-decoration	Configura o estilo de sublinhado do texto	none underline overline line-through	<pre>span{     text-decoration: line-through; }</pre>
color	Configura a cor do texto	Nome da cor (red, green, blue, etc.) Valor em hexadecimal (#AA034B) Valor em RGB rgb(100,200,75)	<pre>b{     color: #C33; }</pre>

Tabela 3: Principais atributos para estilização de textos





Para exemplificar o uso dos atributos na estilização de textos, observe a figura 35. Esta figura apresenta um documento HTML que contém um cabeçalho e um parágrafo com suas regras de formatação na linguagem CSS.

```
<html>
<head>
  <title>Estilos CSS</title>
  <style type="text/css">
    h1, p{
      font-style: italic;
      font-family: sans-serif;
    }
    h1{
      font-size: 16px;
      color: #ABC;
      text-align: center;
    }
    p{
      color: #00F;
      font-size: 20px;
    }
  </style>
</head>
<body>
  <h1>Aprendendo CSS </h1>
  <p>Uso de regras de estilos para formatação de textos.</p>
</body>
</html>
```

*Aprendendo CSS*

*Uso de regras de estilos para formatação de textos.*

Figura 35: Exemplo de formatação de textos com CSS

### 3.3 FORMATANDO O BACKGROUND

O background refere-se a uma cor usada atrás de um texto, imagem ou outros conteúdos presentes em uma página. Pode-se inclusive colocar uma imagem de fundo nos elementos HTML. A Tabela 4 traz as principais propriedades utilizadas na estilização de background nos elementos da linguagem HTML.

Propriedade	Descrição	Valores	Exemplo
background-color	Configura uma cor de fundo para os elementos	Nome da cor (red, green, blue, etc.) Valor em hexadecimal (#AA034B) Valor em RGB rgb(100,200,75)	p{ background-color: #ABC; }
background-image	Configura uma imagem de fundo para os elementos	url("arquivo.jpg");	ul{ background-image: url("fundo.gif"); }



background-repeat	Configura a forma que uma imagem será repetida no fundo dos elementos	repeat repeat-x repeat-y no-repeat	div{ background-image: url("fundo.gif"); background-repeat: repeat-x; }
background-position	Configura a posição (horizontal e vertical) de uma imagem de fundo em um elemento	Comprimento (cm, pt, px, etc) top, bottom, left, right, center	body{ background-image: url("fig.jpg"); background-repeat: no-repeat; background-position: center center; }

Tabela 4: Principais atributos para estilização de background

Como exemplo da formatação de fundo para os elementos do documento HTML considere a figura 36. Nesta figura uma imagem do **Homer Simpson** foi posicionada no canto inferior direito da página e outra figura com tamanho 23px por 20px foi inserida como imagem de fundo para o parágrafo.

```
<html>
<head>
<title>Estilos CSS</title>
<style type="text/css">
body{
background-image: url("homer.png");
background-repeat: no-repeat;
background-position: bottom right;
}
p{
background-image: url("fundo.gif");
background-repeat: repeat;
color: black;
font-size: 30px;
}
</style>
</head>
<body>
<p>Uso de regras de estilos para formatação de backgrounds.</p>
</body>
</html>
```

Uso de regras de estilos para formatação de backgrounds.



Figura 36: Exemplo de formatação de background.

### 3.4 FORMATANDO LISTAS ORDENADAS E LISTAS COM MARCADORES

A linguagem CSS possui algumas propriedades que podem ser utilizadas para a formatação de listas de itens **<ol>** (lista ordenada) e **<ul>** (lista de marcadores). As propriedades mais comuns utilizadas na estilização de listas são **"list-style-type"** e **"list-style-image"**.



A propriedade **“list-style-type”** é utilizada para definir o estilo da lista. Com o uso desta propriedade, uma lista ordenada pode se transformar em uma lista com marcadores ou vice-versa. Pode-se ainda alterar a numeração padrão dos itens da lista para algarismos romanos, gregos, letras maiúsculas ou minúsculas, entre outros. A figura 37 apresenta algumas alternativas para estilização de listas.

<pre>&lt;ol&gt;   &lt;li&gt;Carros&lt;/li&gt;   &lt;li&gt;Ciência e saúde&lt;/li&gt;   &lt;li&gt;Cotidiano&lt;/li&gt;   &lt;li&gt;Economia&lt;/li&gt; &lt;/ol&gt;</pre> <p>Elemento <code>&lt;ol&gt;</code> sem estilização (decimal)</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Carros</li><li>2. Ciência e saúde</li><li>3. Cotidiano</li><li>4. Economia</li></ol>	<pre>&lt;ul&gt;   &lt;li&gt;Carros&lt;/li&gt;   &lt;li&gt;Ciência e saúde&lt;/li&gt;   &lt;li&gt;Cotidiano&lt;/li&gt;   &lt;li&gt;Economia&lt;/li&gt; &lt;/ul&gt;</pre> <p>Elemento <code>&lt;ul&gt;</code> sem estilização (disc)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Carros</li><li>• Ciência e saúde</li><li>• Cotidiano</li><li>• Economia</li></ul>																
<pre>ol{   list-style-type: lower-alpha; }</pre> <p>Estilos: lower-alpha e upper-alpha</p> <table><tr><td>a. Carros</td><td>A. Carros</td></tr><tr><td>b. Ciência e saúde</td><td>B. Ciência e saúde</td></tr><tr><td>c. Cotidiano</td><td>C. Cotidiano</td></tr><tr><td>d. Economia</td><td>D. Economia</td></tr></table>	a. Carros	A. Carros	b. Ciência e saúde	B. Ciência e saúde	c. Cotidiano	C. Cotidiano	d. Economia	D. Economia	<pre>ul{   list-style-type: circle; }</pre> <p>Estilo: circle e square</p> <table><tr><td>◦ Carros</td><td>▪ Carros</td></tr><tr><td>◦ Ciência e saúde</td><td>▪ Ciência e saúde</td></tr><tr><td>◦ Cotidiano</td><td>▪ Cotidiano</td></tr><tr><td>◦ Economia</td><td>▪ Economia</td></tr></table>	◦ Carros	▪ Carros	◦ Ciência e saúde	▪ Ciência e saúde	◦ Cotidiano	▪ Cotidiano	◦ Economia	▪ Economia
a. Carros	A. Carros																
b. Ciência e saúde	B. Ciência e saúde																
c. Cotidiano	C. Cotidiano																
d. Economia	D. Economia																
◦ Carros	▪ Carros																
◦ Ciência e saúde	▪ Ciência e saúde																
◦ Cotidiano	▪ Cotidiano																
◦ Economia	▪ Economia																

Figura 37: Exemplos de estilo de marcadores

Quando for desejável utilizar um tipo de marcador diferente do padrão, pode-se utilizar uma imagem. A propriedade **“list-style-image”** é utilizada para informar a imagem que será utilizada para o novo marcador. Veja o exemplo da figura 38.





<pre>ul{   list-style-image: url("lupa.jpg"); }</pre>	 Carros  Ciência e saúde  Cotidiano  Economia
---	--

Figura 38: Exemplos de marcador com imagem

A regra informa ao navegador que a imagem **“lupa.jpg”** deverá ser utilizada como marcador para os itens da lista. A altura da imagem escolhida deve ser ajustada para a altura da linha, conforme mostrado na figura 38

### 3.5 MODELO EM CAIXA

Cada uma das *tags* inseridas nos documentos HTML são tratadas pelos navegadores como caixas. Por exemplo, um parágrafo pode ser visto como uma caixa que contém outros elementos (textos, *links*, imagens, entre outros). Um link pode ser visto como uma caixa que contém textos ou imagens.

Cada uma das caixas, ou seja, cada *tag* apresenta propriedades como, por exemplo, margin, border, padding e um conteúdo. O conteúdo pode estar presente ou não em uma *tag*. A figura 39 mostra um exemplo do Modelo em Caixa que cada elemento HTML representa.

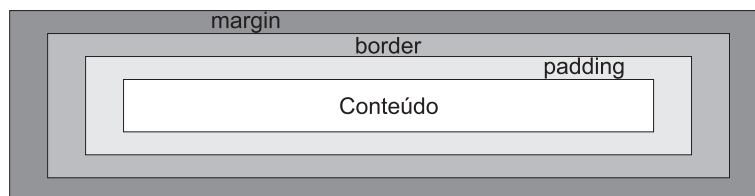


Figura 39 Exemplo do Modelo em Caixa

A área de **conteúdo** é o espaço utilizado para exibir as informações. Por exemplo, o texto de um parágrafo é o conteúdo da tag `<p>`. O **padding** é um espaço ou uma distância que separa o conteúdo da borda. O elemento **border** corresponde a uma borda que cada elemento pode conter. O elemento **margin** corresponde a um espaço ou distância que separa uma caixa de outra.

Na figura 38, é possível verificar que os elementos **padding**, **border** e **margin** estão presentes nos quatro lados da caixa (superior, inferior, esquerdo e direito). Cada um destes lados pode ser configurado com valores diferentes.

Para alterar a configuração da borda dos elementos existem as propriedades **border-style**, **border-width** e **border-color**, que são detalhadas a seguir:

- **border-style**: esta propriedade permite modificar o estilo de borda do elemento. Seus possíveis valores são: *dotted*, *dashed*, *solid*, *double*, *groove*, *ridge*, *inset* e *outset*.
- **border-width**: esta propriedade é utilizada para modificar a espessura da borda. Seus valores são geralmente configurados com tamanhos em pixels, *thin*, *medium* ou *thick*.
- **border-color**: esta propriedade é utilizada para alterar a cor da borda.

Cada uma das quatro bordas (inferior, superior, esquerda e direita) possui um estilo, largura e cor. Para alterar estes valores individualmente utiliza-se as propriedades da tabela 5 seguinte:

Cor	Estilo	Largura
border-bottom-color	border-bottom-style	border-bottom-width
border-top-color	border-top-style	border-top-width
border-left-color	border-left-style	border-left-width
border-right-color	border-right-style	border-right-width

Tabela 5: Propriedades individuais de bordas

Para alterar as propriedades **padding** e **margin** nos cantos inferior, superior, esquerdo e direito de forma individual pode-se utilizar as propriedades da tabela 6.

Padding	Margem
padding-bottom	margin-bottom
padding-top	margin-top
padding-left	margin-left
padding-right	margin-right

Tabela 6: Propriedades individuais de espaçamento e margem



Como exemplo de efeito visual utilizando “padding”, “border” e “margin”, pode-se utilizar o menu lateral esquerdo do site da UOL, representado na figura 40.

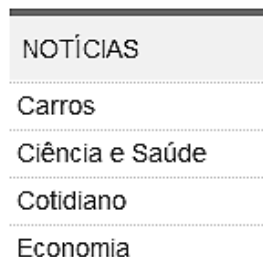


Figura 40: Menu retirado do site da UOL

O menu pode ser implementado utilizando uma lista sem marcadores. Observando a imagem percebe-se que existe uma linha pontilhada em cima de cada item da lista. Para inserir um espaço entre cada item, pode-se modificar a margem superior, conforme apresenta o exemplo da figura 41.

```
<html>
<head>
  <title>Estilos CSS</title>
  <style type="text/css">
    ul{
      list-style-type:none;
      font-family:sans-serif;
      font-size:14px;
      width: 160px;
      margin-left: 50px;
    }
    li{
      border-top-style: dotted;
      border-top-color: #999;
      border-top-width:1px;
      padding-top: 5px;
      padding-bottom: 0px;
      padding-left:10px;
      margin-top: 5px;
    }
  }
</style>
</head>
<body>
  <ul>
    <li>Carros</li>
    <li>Ciência e Saúde</li>
    <li>Cotidiano</li>
    <li>Economia</li>
  </ul>
</body>
</html>
```

Figura 41: Exemplo de formatação individual

### 3.6 CRIANDO CLASSES DE ESTILOS E IDENTIFICADORES

Nos exemplos anteriores foram criadas regras de estilos CSS que formatam todas as tags presentes no documento HTML. Na prática, cada área do documento HTML contém um



tipo de formatação diferente, apresentando visualizações mais atrativas. Como exemplo, imagine um documento HTML que contenha uma estrutura semelhante ao da figura 42.

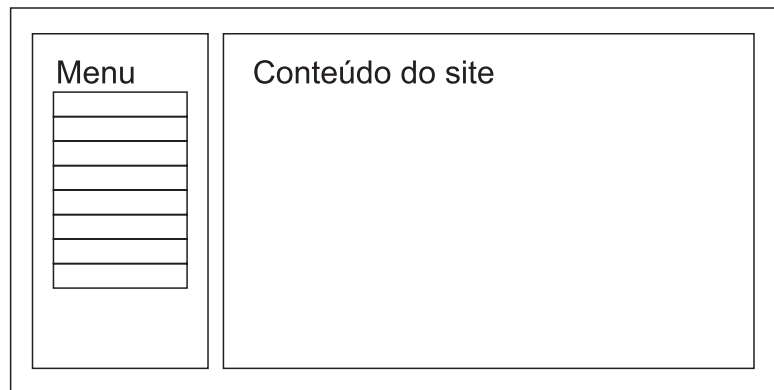


Figura 42: Exemplo de leiaute

O leiaute apresentado na figura 42 contém uma região com um menu de opções do lado esquerdo e uma outra região na área central para o conteúdo do documento. Se o menu fosse implementado como uma lista de itens e na área de conteúdos fosse necessário incluir uma outra *listagem* de itens, todos teriam a mesma aparência do menu. Para solucionar este tipo de problema, pode-se criar estilos próprios e aplicá-los a apenas alguns elementos HTML.

A criação de classes de estilos permite aos desenvolvedores fornecer nomes específicos para as regras e aplicar estas regras a qualquer elemento presente no documento. Para criar uma classe de estilos é necessário colocar um ponto antes do nome desta classe. Veja o exemplo da figura 43.

```
.meu_estilo{  
  color:#C00;  
  font-family: "Times New Roman";  
  text-decoration: none;  
  background-color:#FF0;  
}
```

Figura 43: Exemplo de Classe de Estilo

Para que a *tag* exiba no navegador a regra da figura 43, é necessário inserir um atributo chamado “**class**”, conforme a figura 44. Com o uso das classes, vários elementos diferentes podem ter o mesmo efeito visual, além de permitir aplicar efeitos visuais diferentes para uma mesma *tag*.

```
<a href="pagina1.html" class="meu_  
estilo">Link 1</a>  
<h1 class="meu_estilo">Título</h1>  
<p class="meu_estilo">Corpo do parágrafo</p>
```

Figura 44: Utilização do conceito de classe

Uma outra forma de dar nomes a regras CSS é por meio da criação de identificadores. Os identificadores são utilizados para estilizar apenas um elemento entre todos os elementos de um documento *web*. Para criar os identificadores é preciso fornecer o nome deste identificador precedido pelo símbolo #. Veja o exemplo da figura 45.



```
#menu{  
  list-style-type:none;  
  width: 200px;  
}
```

Figura 45: Exemplo de identificadores

Para associar uma *tag* a uma regra de estilos contendo um identificador é preciso utilizar o atributo “**id**”, conforme o exemplo da figura 46.

```
<ul id="menu">  
  <li>Item 1</li>  
  <li>Item 2</li>  
</ul>
```

Figura 46: Exemplo de uso de um identificador

Como exemplo de código, considere o menu de pesquisa do Google, conforme apresentado na figura 47. Este menu pode ser implementado utilizando uma lista de itens.

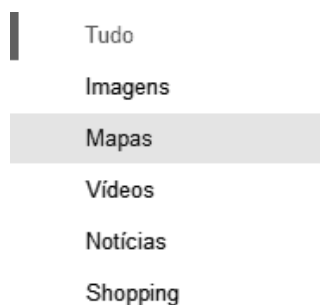


Figura 47: Menu de opções do site do Google

O código para implementar um menu semelhante segue abaixo. Neste código é criado uma regra CSS com o identificador “**menu\_principal**” e este identificador é vinculado à *tag* **<ul>**. Também foi criado uma regra para estilizar todos os itens de lista que fazem parte do menu principal. Como o menu contém apenas um elemento selecionado, cria-se um identificador chamado “**atual**” para este elemento. Conforme o ponteiro do mouse passa sobre os elementos, a cor de fundo é modificada. Este estilo pode ser demonstrado com a classe chamada **fundo\_cinza**.



```
<html>
<head>
  <title>Classes de estilos</title>
  <style type="text/css">
    #menu_principal{
      list-style-type: none;
      font-family: Arial;
      margin: 0px;
      padding: 0px;
      width: 200px;
    }
    #menu_principal li{
      padding-top: 5px;
      padding-bottom: 5px;
      padding-left: 20px;
      border-left: 4px;
    }
    #menu_principal li#atual{
      color: red;
      border-left-color: red;
      border-left-style: solid;
    }
    #menu_principal li.fundo_cinza{
      background-color:#EEE;
    }
  </style>
</head>
<body>
<ul id="menu_principal">
  <li id="atual">Tudo</li>
  <li>Imagens</li>
  <li class="fundo_cinza">Mapas</li>
  <li>Video</li>
  <li>Notícias</li>
</ul>
</body>
</html>
```

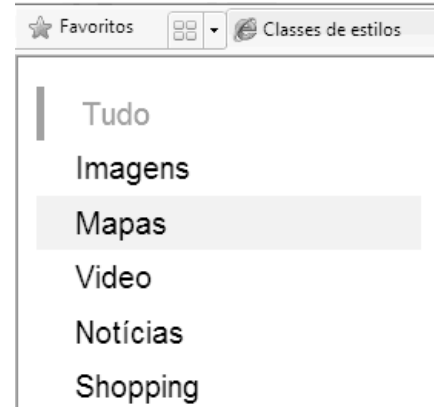


Figura 48: Exemplo de menu

Para criar o efeito **“rollover”** onde o estilo é modificado apenas quando o ponteiro do mouse passa sobre o elemento, utiliza-se o seletor **“:hover”**, que aplicará a classe **“fundo\_cinza”** quando o mouse passar sobre o elemento. A figura 49 mostra a alteração no código da classe e a figura 50 a adição da classe de estilos a cada um dos itens da lista

```
#menu_principal li.fundo_cinza:hover{
  background-color:#EEE;
}
```

Figura 49: Exemplo de efeito **“rollover”**

```
<ul id="menu_principal">
  <li id="atual" class="fundo_cinza">Tudo</li>
  <li class="fundo_cinza">Imagens</li>
  <li class="fundo_cinza">Mapas</li>
  <li class="fundo_cinza">Video</li>
  <li class="fundo_cinza">Notícias</li>
  <li class="fundo_cinza">Shopping</li>
</ul>
```

Figura 50: Exemplo de aplicação de efeito **“rollover”**





### 3.7 MODELANDO LEIAUTES COM COLUNAS

A organização da informação em uma página *web* é de extrema importância para os usuários. É por meio desta organização que as informações são encontradas facilmente e o usuário se mantém navegando pelos *links* da página. A figura 51 demonstra alguns exemplos de sites que são bastante conhecidos e que fazem uso deste tipo de divisão, tais como Google, UOL, Facebook e Globo.com.

Com o uso de colunas é possível manter regiões específicas para menus de categorias e menus de acesso aos usuários assinantes, separação da área de conteúdos para notícias e publicidade, formulários para contato e acesso (*login*), entre outros conteúdos comuns aos documentos *web*.

Para fazer uso de colunas é preciso utilizar a *tag* `<div>` juntamente com as regras de estilos CSS. Uma *tag* `<div>` é utilizada para criar uma divisão em um documento *web*, facilitando a aplicação de estilos nesta *tag* para definir tamanhos, cores, bordas ou qualquer outra propriedade disponível na linguagem CSS.



Figura 51 - Organização do leiaute em colunas

A figura 52 exibe um exemplo de leiaute contendo três colunas, uma área de cabeçalho e uma área de rodapé.

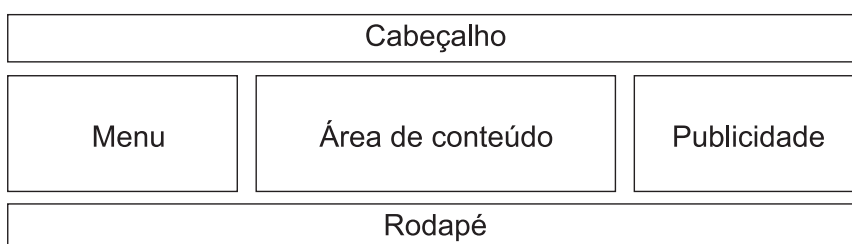


Figura 52: Leiaute comum com três colunas



O código HTML necessário para criar estas divisões pode utilizar algumas propriedades específicas para posicionamento de elementos, tais como as propriedades “**float**” e “**clear**”. A propriedade “**float**” é utilizada para fazer com que os elementos flutuem para a esquerda (*left*) ou para a direita (*right*) da página, assim o elemento sairá do seu local de origem e ocupará uma área diferente no leiaute.

No código de exemplo, as *tags* **<div>** que conterão o menu, a área de conteúdos e a área de publicidade devem estar uma ao lado da outra.

Para que a *tag* **<div>** que conterá o rodapé passe a ocupar novamente todo o espaço da próxima linha, a propriedade “**clear**” é utilizada para limpar os conteúdos que estão flutuando ao seu redor. O valor “**both**” indica que nenhum elemento pode estar flutuando nem à esquerda e nem à direita. Veja a figura 53.

```
<html>
<head>
  <title>Classes de estilos</title>
  <style type="text/css">
    #cabecalho{
      width: 1020px;
    }
    #menu{
      width: 200px;
      float: left;
      height: 400px;
    }
    #conteudo{
      width: 600px;
      float: left;
      height: 400px;
      margin-left: 8px;
    }
    #publicidade{
      width: 200px;
      float: left;
      height: 400px;
      margin-left: 8px;
    }
    #rodape{
      width: 1020px;
      clear: both;
    }
    #cabecalho, #rodape, #menu, #conteudo, #publicidade{
      border-style: solid;
      border-color: black;
      border-width: 1px;
      margin-top: 10px;
      margin-bottom: 10px;
    }
  </style>
</head>
<body>
  <div id="cabecalho">Cabeçalho</div>
  <div id="menu">Menu</div>
  <div id="conteudo">Conteúdo</div>
  <div id="publicidade">Publicidade</div>
  <div id="rodape">Rodapé</div>
</body>
</html>
```

Figura 53 – Exemplo da *tag* **<div>**



### 3.8 ATIVIDADES COMENTADAS

#### 5ª ATIVIDADE

```
<html>
<head>
<title>Estilo em CSS</title>
<style type="text/css">
h1 {
  font-family: Arial;
  font-size: 20pt;
  font-weight: bold;
  color: red;
  width: 300px;
}
p {
  font-family: Times New Roman;
  font-size: 10pt;
  color: #194C7F;
  width: 150px;
}
</style>
<h1> MANCHETES DO DIA</h1>
</head>
<body>
  <p>Neymar marca, Santos bate Kashiwa
  por 3 a 1 e vai à final do Mundial</p>
</body>
</html>
```

Método de vinculação incorporado, ou seja, no mesmo arquivo do código HTML.

Formatação da *tag* <h1> usada em cabeçalhos

Formatação da *tag* de parágrafos

Utilização da *tag* <h1> formatada

Utilização da *tag* <p> formatada

#### 6ª ATIVIDADE

Arquivo: **estilos.css**

```
h1 {
  font-family: Arial;
  font-size: 20pt;
  font-weight: bold;
  color: red;
  width: 300px;
}
p {
  font-family: Times New Roman;
  font-size: 10pt;
  color: #194C7F;
  width: 150px;
}
```

Arquivo: **pagina.html**

```
<html>
<head>
<title>Estilo em CSS</title>
<link href="estilos.css"
      rel="stylesheet"
      type="text/css" />
<h1> MANCHETES DO DIA</h1>
</head>
<body>
  <p>Neymar marca, Santos bate Kashiwa
  por 3 a 1 e vai à final do Mundial</p>
  <br>Texto simples sem formatação de parágrafo
  <p>Neymar: perder é horrível,
  mas somos mais que vencedores</p>
</body>
</html>
```

### 3.9 EXERCÍCIOS DE REVISÃO

1) Implemente uma página *web* que contenha quatro parágrafos, conforme a imagem abaixo.



**Leonardo Davinci** Feliz Aniversário! Tudo de bom para você

**Luan Santana** Desejo a você toda a felicidade. Muito sucesso, paz e harmonia. Parabéns!

**Mozart** No seu aniversário quero renovar junto a você os meus votos de amor, carinho e respeito que tenho por você.

**Lulu Santos** Desejo a você, um ano cheio de amor e de alegrias

Os parágrafos deverão ser configurados com uma largura de 400 pixels, cor de fundo azul #CCF, fonte sans-serif tamanho 14 pixels. O nome da pessoa deverá ser o conteúdo de uma *tag* `<span>` configurada com cor azul #06F, negrito e fonte de tamanho 18px.

Crie um arquivo externo para configurar as regras de estilos em CSS e crie uma ligação com o documento HTML.

2) Uma página deverá conter um título e uma listagem de itens, conforme apresentado na imagem abaixo.

## Itens para o churrasco

- ✓ Linguiça
- ✓ Picanha
- ✓ Espetinho de Queijo
- ✓ Pão de alho
- ✓ Refrigerantes de 2 litros
- ✓ Salada de tomate e cebola
- ✓ Limão
- ✓ Pratos, talheres e copos
- ✓ Carvão

Desenvolva um documento HTML contendo regras de estilos em CSS em arquivos externos que apresente um documento conforme a imagem ao lado. O cabeçalho de nível 1 deverá ser formatado com a cor vermelha #C00. A lista não ordenada deverá utilizar uma imagem como marcador.

3) A imagem abaixo é um fragmento retirado do menu lateral esquerdo do site *Orkut*.

minhas atualizações

perfil

scraps

fotos

vídeos

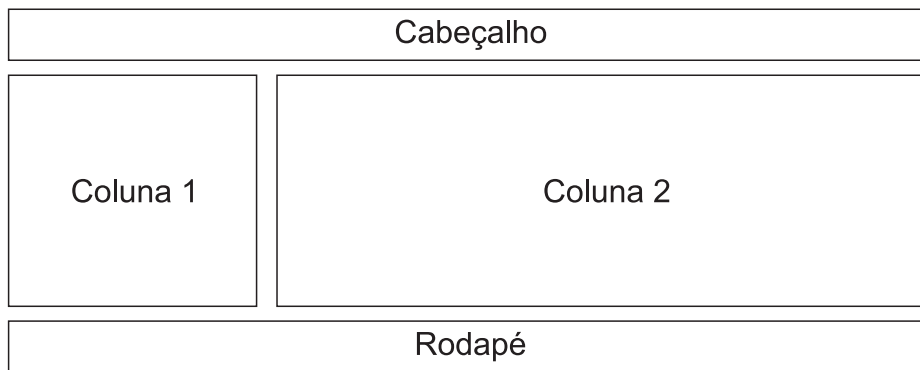
depoimentos

Crie uma lista não ordenada de itens onde cada item é uma opção de menu. Esta lista não deverá apresentar marcadores.

Crie um identificador chamado **#menu\_principal** para configurar a lista não ordenada. Crie um segundo identificador chamado **#pagina\_atual** que seja capaz de estilizar um item, colocando uma borda na esquerda de 4 pixels e a cor do texto em azul. Crie também uma classe de estilos chamada **.selecao** que seja capaz de alterar a cor de fundo para cinza, em cada item da lista, quando o usuário passar o mouse sobre o item. Atualize os valores de **"padding"**, **"margin"** e **"border"** caso seja necessário.



4) Implemente uma página contendo um leiaute conforme a imagem abaixo.



## PROJETO

As etapas anteriores do projeto compreenderam a escolha e elaboração de um texto sobre um tema de sua preferência, a criação de um link para outra página que abordasse o mesmo assunto e a utilização de *tags* de formatação. Esta etapa compreende a inserção de formulários, colunas e folhas de estilo no projeto. Verifique a proposta de leiaute a seguir e adapte sua página para ficar conforme o modelo.

A proposta compreende um CSS para 5 divisões da página. A primeira foi preenchida por um formulário que deve conter uma entrada de texto simples e outra para senha, além de um elemento de seleção e um botão de ação. Um CSS de parágrafo foi usado para obter o efeito da cor azul de fundo.

As colunas do centro da página possuem respectivamente uma figura repetida várias vezes, uma coluna com o material produzido nas etapas anteriores do projeto e uma coluna com 3 *links* em figuras. Cada *link* leva a uma página com tema associado. A identificação das divisões usam o mesmo CSS de parágrafo usado anteriormente. A última coluna apresenta informações sobre o site.



★ Favoritos   Classes de estilos

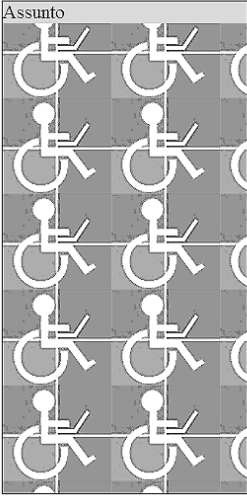
---

Identificação do Usuário

Nome:  Senha:  Tipo de Usuário:

---

Assunto




Prêmio Nacional de Acessibilidade na Web

As inscrições para o *Prêmio Nacional de Acessibilidade na Web - Todos @ web* estão abertas e vão até o dia 31 de março. Inscreva seu website, ação ou instituição em <http://premio.w3c.br>

**Todos @ Web - Prêmio Nacional de Acessibilidade na Web** tem como objetivo promover nacionalmente a acessibilidade na web, de forma a conscientizar desenvolvedores e homenagear pessoas / empresas e ações em prol do acesso de pessoas com deficiências na web.

São três categorias principais e três sub-categorias que abrangem diversas ações sobre acessibilidade, que premiarão as melhores ações. A participação é muito mais do que um prêmio. É o reconhecimento público do trabalho em prol da acessibilidade na web.

Links



---

Sobre este site

Este site é um projeto resultante do curso de Auxiliar em Web Design.

### 3.10 ONDE ESTOU? O QUE APRENDI?

Ao término do terceiro capítulo, como mostra a figura 54, é possível perceber que estrutura e estilo, apesar de serem diferentes, são complementares.

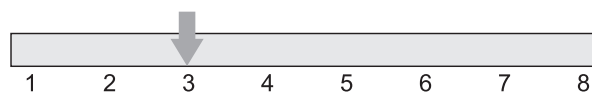


Figura 54: Barra de Progressão

A verificação de exemplos com sites conhecidos como, por exemplo, *Google* e *Orkut*, esclarece que o reaproveitamento de regras de estilo, uso de classes e/ou identificadores é fundamental para a manutenção dos sites, pois deixa o trabalho mais rápido e fácil. Além disso, a divisão das páginas em colunas permite que o conteúdo fique bem distribuído e de agradável visualização.

No próximo capítulo será apresentada a linguagem *Javascript*, ela é responsável por validações na página. **Mas antes disso você se sente capaz de responder a algumas perguntas?** Pense a respeito do que aprendeu e responda:

As atividades propostas estão sendo realizadas sem consulta ao resultado?

( ) Sim, Sozinho   ( ) As vezes   ( ) Quase sempre   ( ) Não

Caso a resposta para a questão anterior seja “**Não**”, a que você atribui isso?

---

---



O Projeto proposto no material está sendo desenvolvido?

( ) Sim                      ( ) Está atrasado, mas estou fazendo                      ( ) Não

Caso a resposta para a questão anterior seja “**Não**”, falta motivação para fazê-lo?

---

---

---



## Unidade 4

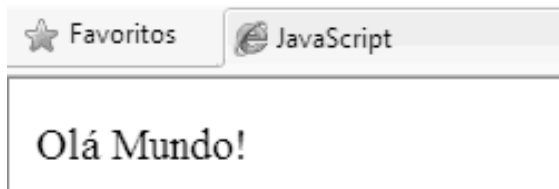
### 4. INTRODUÇÃO A JAVASCRIPT

O *Javascript* é uma linguagem de programação “**client-side**”, ou seja, que executa algum tipo de ação do lado do cliente. O *Javascript* é uma linguagem que agrega recursos adicionais a páginas HTML, baseando-se em *scripts* interpretados pelos navegadores tornando-as mais dinâmicas em tempo de execução. É comum usar arquivos *Javascript* para fazer validações, identificar o navegador ou criar cookies.

VOCÊ SABE O QUE É UM COOKIE?

A figura 55 apresenta um exemplo bastante simples da inserção de um código *Javascript* em uma página HTML. A tag **<script>** é usada para identificar o início do *script* e os colchetes definem um bloco de instruções *Javascript*.

```
<html>
<head>
  <title>Javascript</title>
</head>
<body>
  <script type="text/javascript">
    { //Comentário
      document.write("Olá Mundo!");
    }
  </script>
</body>
</html>
```



Comentários podem ser escritos após a colocação de duas barras

Figura 55: Exemplo de uma página HTML com *Javascript*

Caso seja necessário realizar operações algébricas no site, a linguagem *Javascript* pode ajudar, a figura 56 exibe um exemplo.

```
<html>
<head>
  <title>Javascript</title>
</head>
<body>
  <script type="text/javascript">
    window.alert(20 + 35); </script>
  </body>
</html>
```

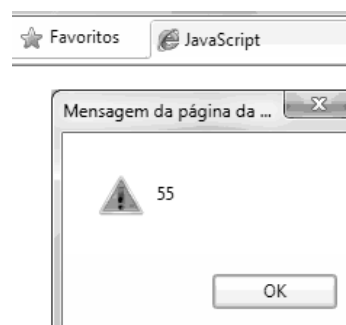


Figura 56: Exemplo de operação algébrica direta





Outra forma de calcular valores é por meio de variáveis. Variáveis são declaradas usando a palavra-chave “**var**”. O exemplo da figura 57 exibe a mesma soma agora através de variáveis.

```
<script type="text/javascript">
  var numUm = 20;
  var numDois = 35;
  window.alert(numUm + numDois);
</script>
```

Figura 57: Exemplo de operação algébrica usando variáveis

Existem vários operadores aritméticos em *Javascript* que podem executar cálculos com variáveis ou com valores. É importante diferenciar um número de um caracter. Qualquer valor dentro de aspas duplas é considerado caracter e portanto não oferecerá resultados confiáveis se usados em operações algébricas. A figura 58 mostra um resultado indesejado para um cálculo algébrico.

```
<html>
  <head>
    <title>Javascript</title>
  </head>
  <body>
    <script type="text/javascript">
      window.alert(20 + "35"); </script>
    </body>
  </html>
```

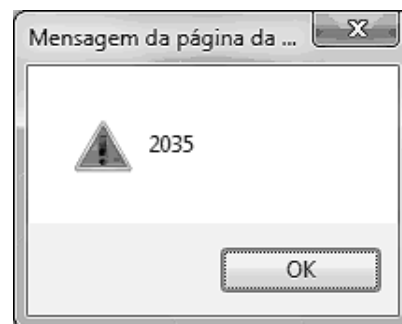


Figura 58: Exemplo de resultado duvidoso

É comum a utilização de *scripts* com formulários, neste caso os comandos *Javascript* deverão estar entre as *tags* do formulário. Em algumas situações faz-se necessário transformar caracteres numéricos em números passíveis de cálculo, neste caso é preciso usar funções prontas da linguagem específicas para este fim. O exemplo da figura 59 apresenta a função “**parseFloat**”, é ela quem transforma o conteúdo das caixas de entrada de texto do formulário em números que serão adicionados na função **calcular()**.



```
<html>
<head>
  <title>Javascript</title>
</head>
<body>
<form name="form1">
  <script type="text/javascript">
    function calcular() {
      var pNum = parseFloat(document.form1.text1.
value);
      var sNum = parseFloat(document.form1.text2.
value);
      window.alert(pNum + sNum);
    }
  </script>
  <p>Primeiro Número:
  <input type="text" name="text1"/><br/>
  <p>Segundo Número:
  <input type="text" name="text2"/><br/><br/>
  <input type="button" value="Calcular"
onclick="calcular()"/>
</form>
</body>
</html>
```

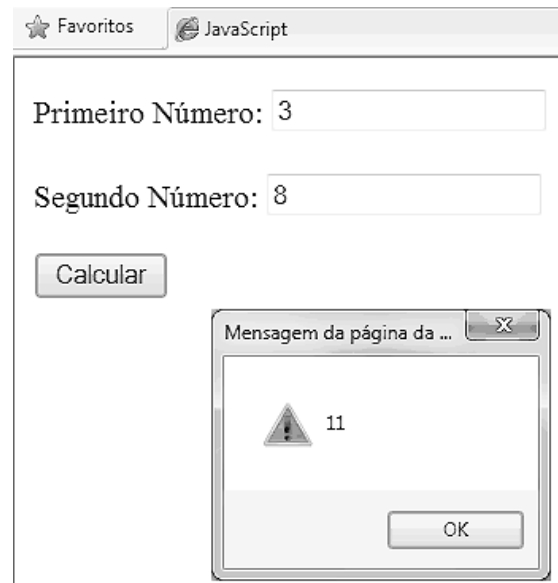


Figura 59: Exemplo de função

A função **calcular()** não faz parte da linguagem *JavaScript*, é uma função criada pelo desenvolvedor. Uma função resolve uma tarefa bem específica e pode ser utilizada várias vezes. A declaração de uma função deve compreender a palavra “**function**” e a sua identificação acompanhada dos parênteses como, por exemplo, “**calcular()**”. Na figura 59 a função “**calcular()**” soma os valores digitados nas caixas de texto após sua conversão para numérico.

O resultado é exibido somente quando o botão calcular é pressionado. A isso chamamos evento, ou seja, na ocorrência do botão ser clicado (evento *onclick*) o resultado do cálculo será exibido em uma caixa de diálogo.

## 7ª ATIVIDADE

1. Elabore um código JavaScript que por meio de uma função calcule o quadrado de um número. Um recurso interessante é apresentar textos ou resultados dentro de caixas de diálogo. A figura 60 apresenta uma mensagem dentro de uma caixa de diálogo que desaparece assim que o usuário clicar no botão OK.

```
<html>
<head>
  <title>Javascript</title>
</head>
<body>
  <script type="text/javascript"> window.
alert("Senha ou login inválidos!"); </script>
</body>
</html>
```

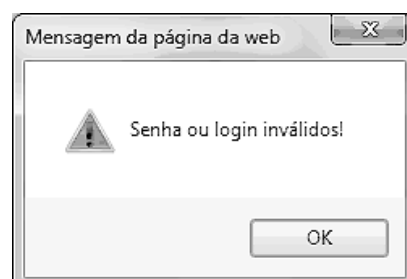


Figura 60: Exemplo de uso de caixas de diálogo



Em algumas situações a caixa de diálogo prevê algumas opções como, por exemplo, aceitar uma ação ou cancelá-la. A figura 61 apresenta um exemplo em que há dois botões um de “Ok” e outro de “Cancelar”. Caso o botão “Ok” seja pressionado outra caixa de diálogo irá aparecer e exibir a mensagem “**Você escolheu Ok!**”. Caso o botão pressionado seja o “**Cancel**” a mensagem que será exibida será “**Você escolheu Cancel!**”.

```
<html>
<head>
<script type="text/javascript">
function confirmacao()
{ var r=confirm("Pressione um botão!");
if (r==true)
{
alert("Você escolheu OK!");
}
else
{
alert("Você escolheu Cancel!");
}
}
</script>
</head>
<body>
<input type="button" onclick="confirmacao()"
value="Clicar" />
</body>
</html>
```

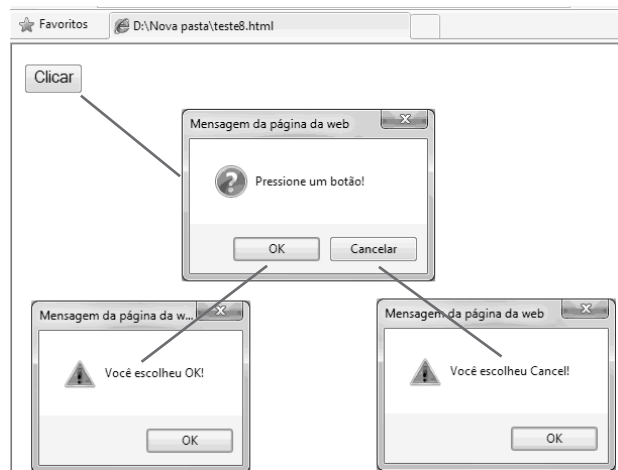


Figura 61: Exemplo de uso controle de decisão

Neste exemplo é usado um recurso muito poderoso da linguagem *Javascript*, o controle de decisão “**IF**”. Com este comando é possível escolher um entre dois ou mais caminhos possíveis em decorrência de uma ação ou evento.

Se o usuário clicar em “**OK**” automaticamente a opção “**Cancel**” está descartada, o mesmo acontece com a opção “**OK**” caso ele escolha a opção “**Cancel**”. É comum dizer que as opções de um comando de decisão são mutuamente exclusivas, ou seja, a escolha de uma das opções exclui as demais.

## 8ª ATIVIDADE

1. Elabore um código JavaScript que pegue a idade de uma pessoa digitada em um formulário dentro de uma página HTML e verifique a maioridade.



## 4.1 ATIVIDADE COMENTADA

### 7ª ATIVIDADE

```
<html>
<head>
  <title>Javascript</title>
</head>
<body>
  <form name="form1">
    <script type="text/javascript">
      function quadrado() { _____ Função que calcula o quadrado do número
      var num = parseFloat(document.form1. informado pelo usuário.
text1.value);
      window.alert(num * num); _____ Cálculo do quadrado
      }
    </script>
    <p>Digite o Número:
    <input type="text" name="text1"/><br/>
    <input type="button" value="Calcular"
onclick="quadrado()"/> _____ Chamada da função
    </form>
  </body>
</html>
```

### 8ª ATIVIDADE

```
<html>
<head>
<h1>Verificação de Maioridade</h1>
</head>
<body>
  <script type="text/javascript">
    function idade() { _____ Script que verifica se a idade digitada é
    var idade = parseFloat(document.form1. maior que 18.
text1.value);
    if (idade >= 18) { _____ Função que altera o valor digitado no campo
    { de entrada para valor numérico.
      alert("Você é maior de idade!");
    }
    else
    {
      alert("Você é menor de idade");
    }
  }</script>
  <form name="form1">
    <p>Digite sua idade:
    <input type="text" name="text1"/><br><br>
    <input type="button" value="Verificar
Idade" onclick="idade()"/> _____ Chamada da função
    </form>
  </body>
</html>
```



## 4.2 EXERCÍCIO DE REVISÃO

1. Elabore um *Javascript* que dentro de uma função verifique a senha do usuário. Caso a senha digitada seja igual a “123456” apresente uma mensagem com a seguinte frase “**Esta senha é muito fácil**”. Caso contrário informe “**Senha Válida**”.

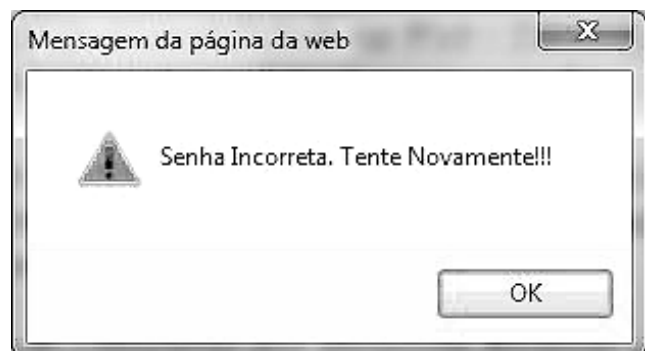
### PROJETO

Insira no projeto uma verificação na senha informada e no tipo de usuário escolhido. Veja na tabela qual deve ser a senha para cada tipo de usuário e a mensagem que deve ser exibida caso a senha e o tipo do usuário estiver correto.

Tipo de Usuário	Senha	Mensagem
Internauta	teste	Bem-vindo Internauta!!!
Administrador	admin	Bem-vindo Administrador!!!
Curioso		Bem-vindo Curioso!!!

No caso do usuário do tipo “Curioso” nenhuma senha deve ser digitada, ou seja, garanta que neste caso o campo senha só será válido se for um campo em branco. Configure o seletor de forma que haja um Tipo de Usuário padrão em branco, veja a figura. Desta forma, caso o usuário não selecione nenhum Tipo de Usuário deverá ser informada a mensagem “**Escolha o seu tipo de usuário!!!**”

Qualquer senha informada que seja diferente das combinações acima deverá ocasionar a aparição da mensagem “**Senha Incorreta. Tente Novamente!!!**”



## 4.3 ONDE ESTOU? O QUE APRENDI?

O quarto capítulo mostrou como é possível fazer pequenas validações no próprio site, sem precisar trocar informações com servidores, este tipo de programação é limitado e serve para fins bem específicos. A figura 62 mostra mais um avanço com o que se aprendeu até agora é possível compor sites bem estruturados, estilosos e dotados de certa dinâmica.

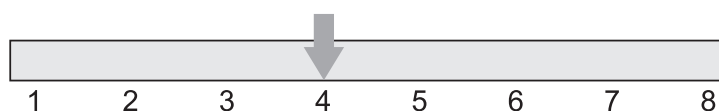





Figura 62: Barra de Progressão



No próximo capítulo será apresentado o tratamento de imagens. **Mas antes disso você se sente capaz de responder a algumas perguntas?** Pense a respeito do seu comprometimento com o curso e assinale a careta mais apropriada:

Critérios			
Assiduidade (comparecimento às aulas)			
Pontualidade (respeito aos horários de início e término)			
Comportamento			
Empenho (dedicação)			
Respeito			
Participação oral			
Autonomia			
Apresentação do material durante as aulas			
Realização do Projeto			

Você acha que está sendo um bom aluno? Por quê?

Em que pontos acha que deve melhorar? Por quê?



## Unidade 5

### 5. IMAGENS

A utilização de imagens na *web* permite maior riqueza de detalhes na apresentação do conteúdo, melhorando inclusive a navegabilidade das páginas. Por vezes a matéria prima, ou seja, a imagem pode ser criada ou melhorada, sendo necessária a utilização de softwares para edição/tratamento de imagem. Tratar a imagem significa corrigir, retocar ou remover imperfeições. Existem muitos programas que se propõem a essa tarefa, tais como: Adobe Photoshop, GIMP, Corel Photo-Paint, entre outros.

Antes de usar qualquer imagem é importante verificar se a mesma é de domínio público ou se possui licença. Por domínio público entende-se que a imagem pode ser usada livremente. Se ela possuir licença, verifique o tipo da licença, somente respeitando tais regras será possível exibí-la, derivá-la, de forma completa ou parcial, quer seja para fins comerciais ou não. Conheça em detalhes a Lei 9610/98 principalmente o artigo 79 que fala especificamente sobre a utilização de obra fotográfica.

#### 5.1 ADOBE PHOTOSHOP

O Adobe Photoshop é um programa utilizado para edição de imagens. Proporciona um ambiente produtivo para os designers profissionais criarem imagens sofisticadas para impressão e *web*. Os elementos gráficos da *web* podem ser divididos em duas categorias principais: bitmap e vetor.

Imagens “**bitmap**” utilizam uma grade de cores conhecidas como pixels para representar imagens. Podem perder detalhes com uma resolução mais baixa do que a resolução para a qual foram criadas. Imagens “vetoriais” são formadas por linhas e curvas definidas por objetos matemáticos chamados de vetores. São independentes de resolução, sendo a melhor opção para representar gráficos em negrito que devem manter linhas nítidas, como é o caso dos logotipos.

Dois formatos de imagem bastante utilizados na *web* são o “JPEG” e o “GIF”. O JPEG possui boa resolução e a principal vantagem é a compactação do tamanho do arquivo. O GIF possui boa resolução para as páginas da Internet. Trata-se de um formato compactado que preserva a transparência em imagens.

A figura 63 mostra a área de trabalho e alguns elementos básicos do Adobe Photoshop CS3, versão de teste, usada como demonstração neste material.

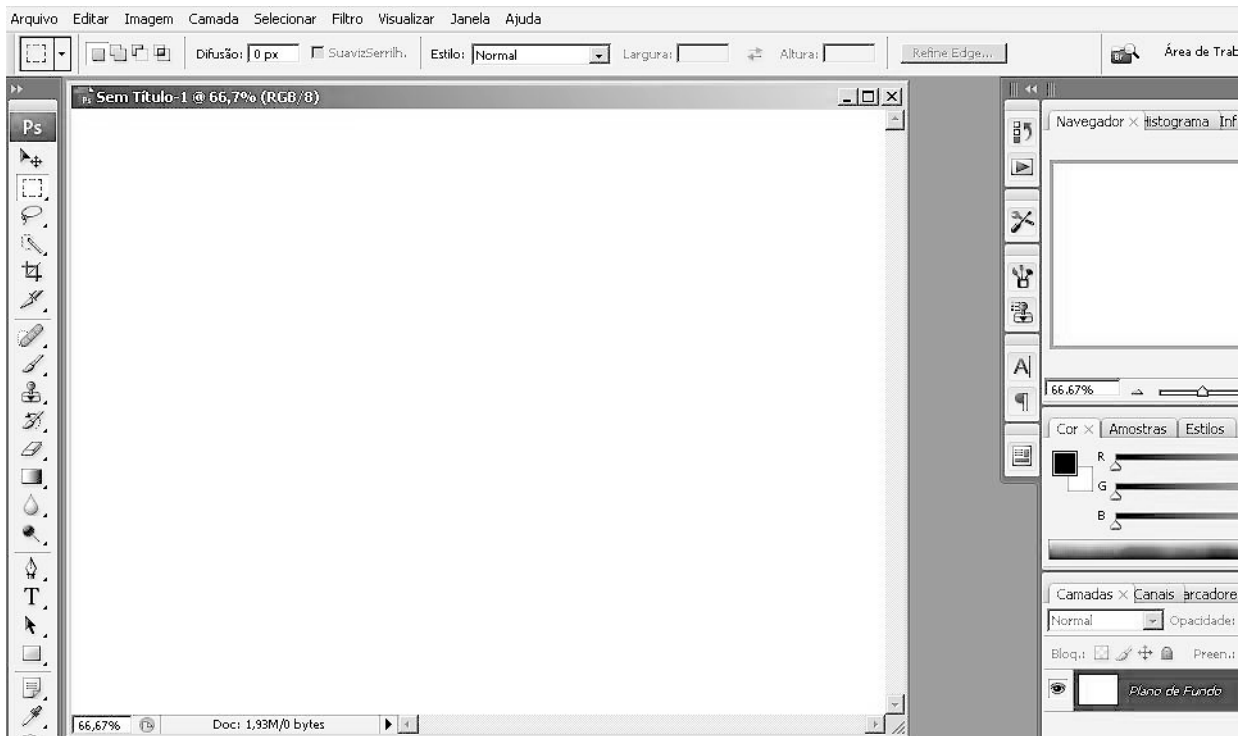


Figura 63: Área de Trabalho do Photoshop

Na “**Barra de Opções**” são apresentadas as configurações das ferramentas. A “**Caixa de Ferramentas**” possui diversos recursos. Inclui ferramentas para criar e editar imagens, campos para registrar cores, alternar modos de visualização, acesso a recursos on-line entre outras coisas. As “**Paletas ou Janelas**” ajudam a monitorar e modificar as imagens. Por padrão as paletas são exibidas empilhadas em grupos.

#### UM EXEMPLO DE TRATAMENTO DE IMAGEM....

Para ilustrar a utilização de ferramenta será aplicado o elemento “**Lata de Tinta**” em uma imagem preta e branca (figura livre). A figura 64a apresenta a imagem em preto e branco e a figura 64b apresenta a mesma imagem colorida.

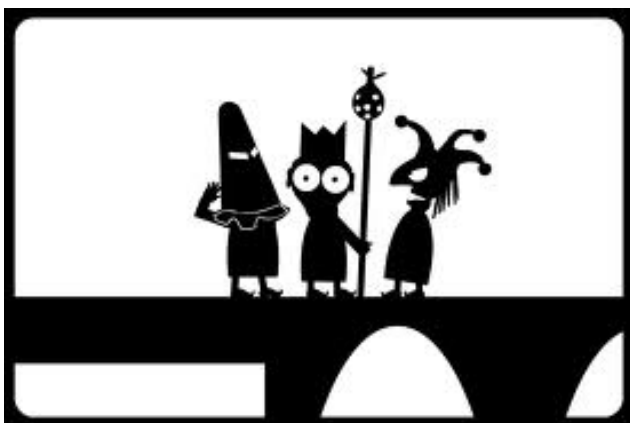


Figura 64a: Imagem Preta e Branca

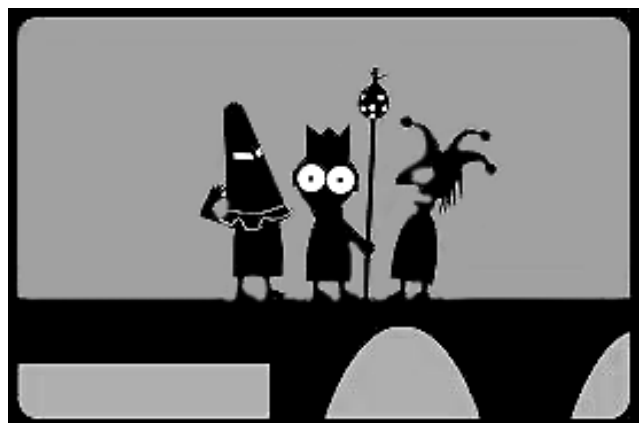


Figura 64b: Imagem Colorida utilizando a ferramenta Lata de Tinta





Para conseguir esse resultado clique na ferramenta “**Lata de Tinta**” na “**Caixa de Ferramentas**”, escolha a cor desejada clicando com o botão direito na cor de primeiro plano. Escolha as cores que desejar e use sua criatividade, a caixa de ferramentas possui outras opções tente usá-las e verifique o resultado na imagem.

### 5.1.1 MATIZ E SATURAÇÃO

Outra função comum ao se trabalhar com cores diz respeito ao comando matiz/saturação que permite tratar as cores de uma imagem ou apenas de uma área selecionada. Para abrir a janela que permite a configuração, acesse o menu Imagem > Ajustes > Matiz/Saturação, figura 65.



Figura 65: Janela para alterar a matiz e a saturação

A opção matiz altera a cor propriamente dita. Saturação corresponde ao grau de pureza da cor. A luminosidade corresponde ao grau de luz da matiz. Para alterar as cores de uma imagem faça as etapas a seguir:

1. Abra uma imagem preta e branca (figura 66a);
2. Se desejar centralize a imagem na tela pressione a tecla F;
3. Selecione a área a ser colorida por meio das ferramentas de seleção;
4. Aplique difusão, acessando o menu Selecionar > Difusão (Ctrl + Alt + D);
5. Altere matiz e saturação ou pressione Ctrl + B para escolher a cor (figura 66b).



Figura 66a – Imagem preta e branca



Figura 66b – Alterando a cor dos olhos



## 5.1.2 FILTROS

O Adobe Photoshop é rico em filtros. Os filtros facilitam o ajuste da imagem como, por exemplo, os filtros “**Máscara de Nitidez**”, **Poeira e Rabiscos**”, entre outros. O filtro “**Máscara de Nitidez**” corrige o desfoque produzido pela deficiência de determinados equipamentos é acessado através do Menu Filtro > Tornar Nítido > Máscara de Nitidez. Coloque um valor maior para a opção raio, para ajustar a nitidez de uma banda mais larga de pixels, como na figura 67. O filtro “**Poeira e Rabiscos**” é utilizado para eliminar sujeiras da imagem, está disponível em Filtro > Ruído > Poeira e Rabiscos veja em detalhes a figura 68.

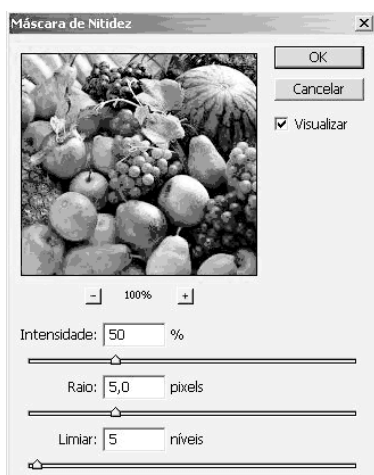


Figura 67: Filtro Máscara de Nitidez

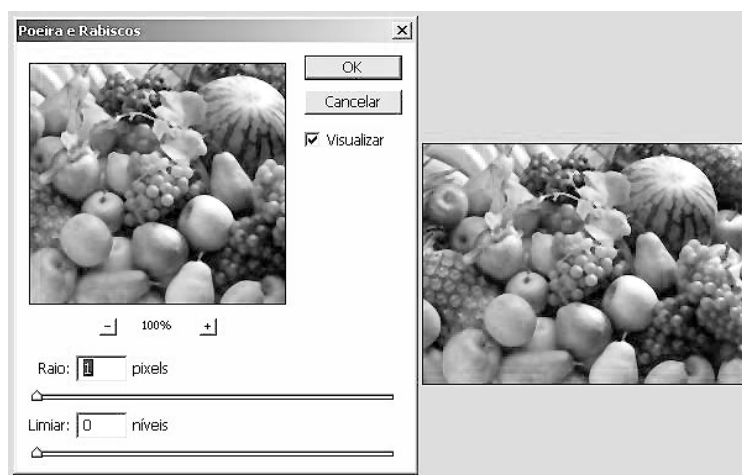


Figura 68: Filtro Poeira e Rabiscos

Os filtros de “**Desfoque**”, acessados pelo menu Filtro > Desfoque, suavizam os pixels da área selecionada. São úteis nos retoques, principalmente na *montagem* ou restauração de fotos. Outros filtros poderão ser aplicados, dependendo do estado da imagem e do efeito que o designer pretende obter.

### 9ª ATIVIDADE

Utilizando a ferramenta que desejar crie um banner para o Curso de *Web Design*. Veja o modelo na figura.



Curso de Web Design



## 5.2 ATIVIDADES COMENTADAS

### 9ª ATIVIDADE

Crie um arquivo de 468x60 pixels, com fundo branco;

Utilize a logo do IFPR para a produção do banner;



Dica: abra a logo em outro arquivo, selecione, escolha a opção copiar e no arquivo do banner clicar na opção colar;

Pressione “**Ctrl + T**” para habilitar as opções de transformação na imagem e, após, segure o “**Shift**” e clique e arraste para a diagonal, aumentando o tamanho. Diminua a opacidade, na paleta Camadas, para que se torne uma imagem de fundo;

Adicione novamente o logo, posicionando-o no canto esquerdo do banner, e adicione os textos necessários, formatando-os.

### 5.3 EXERCÍCIOS DE REVISÃO

1) Crie um banner para uma empresa que você conhece.

### 5.4 ONDE ESTOU? O QUE APRENDI?

Este capítulo, que acrescenta mais um número na barra de progressão da figura 69, apresentou resumidamente algumas ferramentas de tratamento de imagem. É comum usar esse subterfúgio quando a imagem que se pretende utilizar não está a contento.

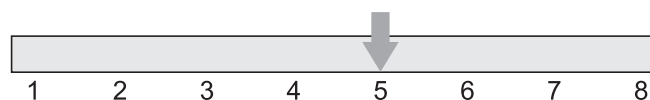


Figura 69: Barra de Progressão

O assunto do próximo capítulo é animação. **Mas antes disso você se sente capaz de responder a algumas perguntas?** Reflita e responda:

Após responder ao questionário do capítulo 4 você mudou seu comportamento?

---

---

---

Ainda acredita que há pontos a serem melhorados? Quais?

---

---

---

Agora que conhece um pouco mais da profissão acredita que ela se encaixa em seu perfil?

---

---



## Unidade 6

### 6. ANIMAÇÃO

Outro recurso bastante explorado na *web* é a animação. A animação nasceu com o cinema e foi se adaptando para várias plataformas diferentes, com a *web* não poderia ser diferente. Existem vários programas que fazem animação, como, por exemplo, o Adobe Flash, Anime Studio, Pencil, e existem também as opções para animação em 3D como, por exemplo, o 3D Canvas, 3D Flash Animator, 3D Studio Max, entre outros.

#### 6.1 ADOBE FLASH

O Adobe Flash é um programa que cria animações multimídia, incluindo sons, imagens, vídeos e outros recursos. Esta ferramenta é muito utilizada para a criação de animações nas páginas da *web*. A figura 70 mostra a área de trabalho e alguns elementos básicos do Adobe Flash Professional CS5.5, versão de teste, usada para demonstração neste material.

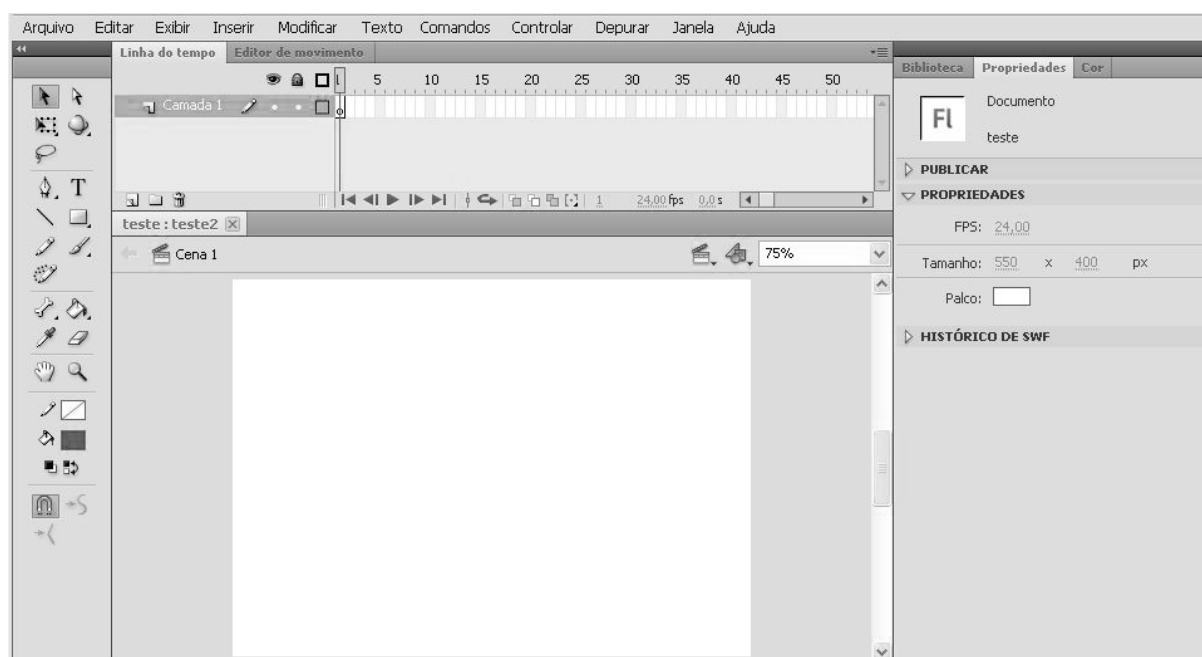


Figura 70: Área de Trabalho do Flash

O “**Palco**” é o local onde será colocado todo o conteúdo da animação. Os painéis possuem as mais variadas funcionalidades: cores, alinhamento, bibliotecas, propriedades, componentes. A “**Linha do Tempo**” ( Timeline ) controla a animação, ajudando a organizar o conteúdo do palco. Todas as ferramentas necessárias para a criação de gráficos estão localizadas na “**Caixa de Ferramentas**”.

##### 6.1.1 LINHA DO TEMPO

A “**Linha do Tempo**” mostra a animação de forma esquemática. É dividida em vários retângulos denominados frames (quadros). Para que se tenha a ilusão de movimento é necessário colocar os desenhos nos frames, um após o outro.



A “**Linha do Tempo**” também trabalha com camadas (layers). Isto significa que cada elemento da animação será trabalhado de forma independente, em uma camada diferente.

O Keyframe (quadro-chave) define a alteração do conteúdo de um quadro durante a animação. Utilizando keyframes, podem-se alterar elementos ou movê-los, apenas indicando a situação inicial e final. O Adobe Flash produzirá os quadros intermediários. Para inserir um quadro-chave acesse o menu Inserir > Linha do Tempo > Quadro-chave.

### 6.1.2 BIBLIOTECA DE SÍMBOLOS (*LIBRARY*)

O Flash trabalha com símbolos, que podem ser “**Graphics**”, “**Movie Clips**” ou “**Buttons**”. Os símbolos são elementos especiais, geralmente criados a partir de gráficos vetoriais ou bitmaps, permitindo a aplicação de efeitos visuais nos desenhos a partir dos quais foram criados – efeitos de cor, transparência, animações independentes, interatividade e outros.

O objetivo deles é facilitar a animação e alguns ajustes necessários em seu trabalho. Por isso, uma das regras que devem ser seguidas é a de transformar tudo o que for produzido em algum tipo de símbolo. Para isto, basta selecionar o que deseja transformar, pressionar F8 e, na janela exibida, atribuir um nome a ele e escolher um dos tipos de símbolo. Eis a descrição dos três tipos de símbolos:

- **Graphic**: melhor opção para animação, por reproduzir em tempo real seu conteúdo interno;
- **Movie Clip**: fundamental na criação de conteúdos interativos, por suportar a linguagem de programação do Flash (*ActionScript*);
- **Button**: é usado para a criação de botões interativos.

### 6.1.3 CAIXA DE FERRAMENTAS

Na janela “**Tools**” (Caixa de Ferramentas) encontram-se todas as ferramentas necessárias para a criação de imagens e gráficos. Quando selecionamos uma ferramenta, o painel propriedades exibe as opções de configuração que estão disponíveis para a ferramenta selecionada e o painel “**colors**” (cores) exibe as opções de cores disponíveis.

Existem ferramentas como retângulo, linha, oval, de seleção, lápis e pincel, borracha, balde de tinta, laço, conta-gotas e texto, também presentes em editores de imagens e softwares de animação.

Um exemplo de animação com movimento automático...



Para ilustrar a confecção de uma animação usando o Adobe Flash é possível usar a função “Motion Tween”. Essa função realiza a movimentação automática de um elemento entre dois keyframes, o que também é chamado de interpolação de movimento. Só é possível usá-lo convertendo o elemento a ser animado em um dos tipos de símbolo: Graphic, Movie ou Button.

Importe uma imagem para dentro da ferramenta pressionando as teclas “**Ctrl + R**”, escolha uma imagem com formato JPEG ou GIF, veja um exemplo na figura 71.

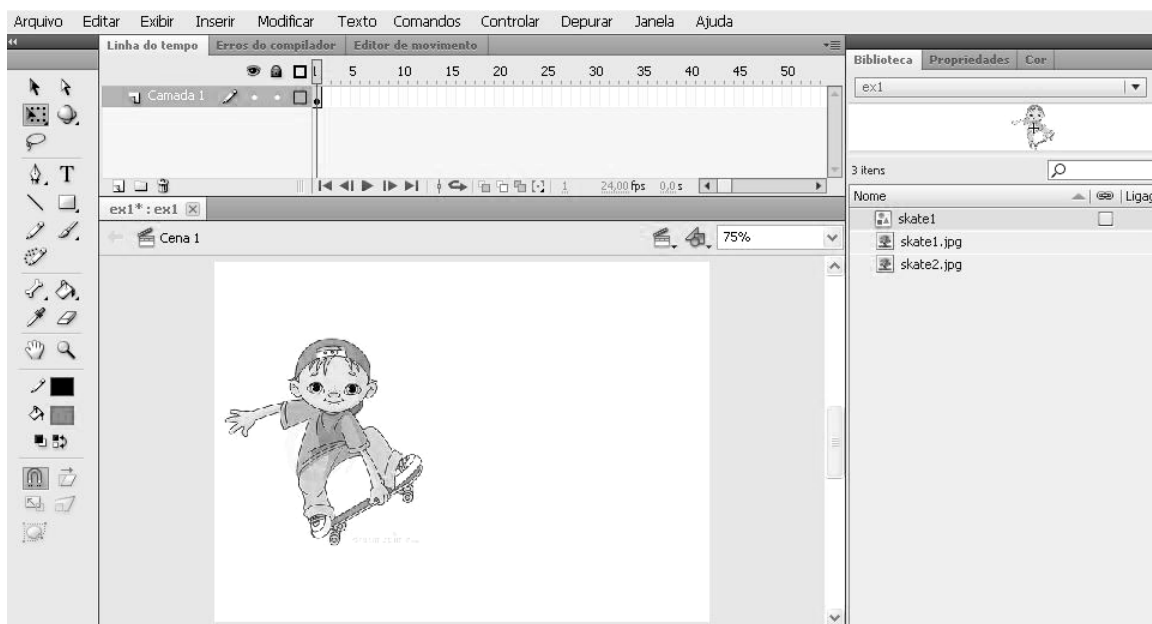


Figura 71: Inserindo um personagem para animação

Converta-o em símbolo teclando F8 e atribua um nome a ele. Para fazer o personagem correr de um lado para o outro clique no frame 30, pressione F6 para criar um keyframe e arraste o personagem para a direita, veja a figura 72.

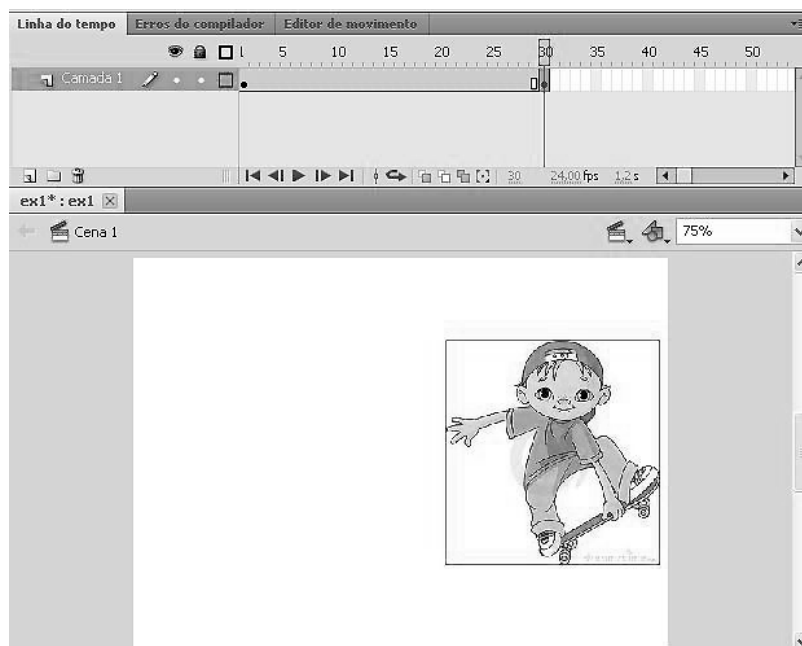


Figura 72: Delimitando o trajeto inicial e final



Clique com o botão direito do mouse em qualquer frame entre os keyframes 1 e 30 e escolha a opção Criar Interpolação Clássica (Create Motion Tween). Uma linha contínua aparecerá e os frames entre eles ficarão em um tom de azul claro, indicando que a animação foi criada de forma correta. Pressione “**Ctrl + Enter**” para gerar a pré-visualização da sua animação.

#### UM EXEMPLO DE ANIMAÇÃO COM MOVIMENTO GUIADO...

A “**Linha-Guia**” (*Motion Guide*) guia um símbolo por um trajeto determinado. Ela pode ser feita usando qualquer ferramenta de criação como, por exemplo, o “**Brush**” (tecla B), mas é preferível usar linhas com espessura “**Hairline**”, pois assim é fácil verificar por onde o símbolo caminhará.

Para o exemplo a seguir coloca-se uma imagem de fundo e uma bolinha vermelha. A animação consiste em fazer a bolinha vermelha descer e subir o morro, conforme a figura 73.

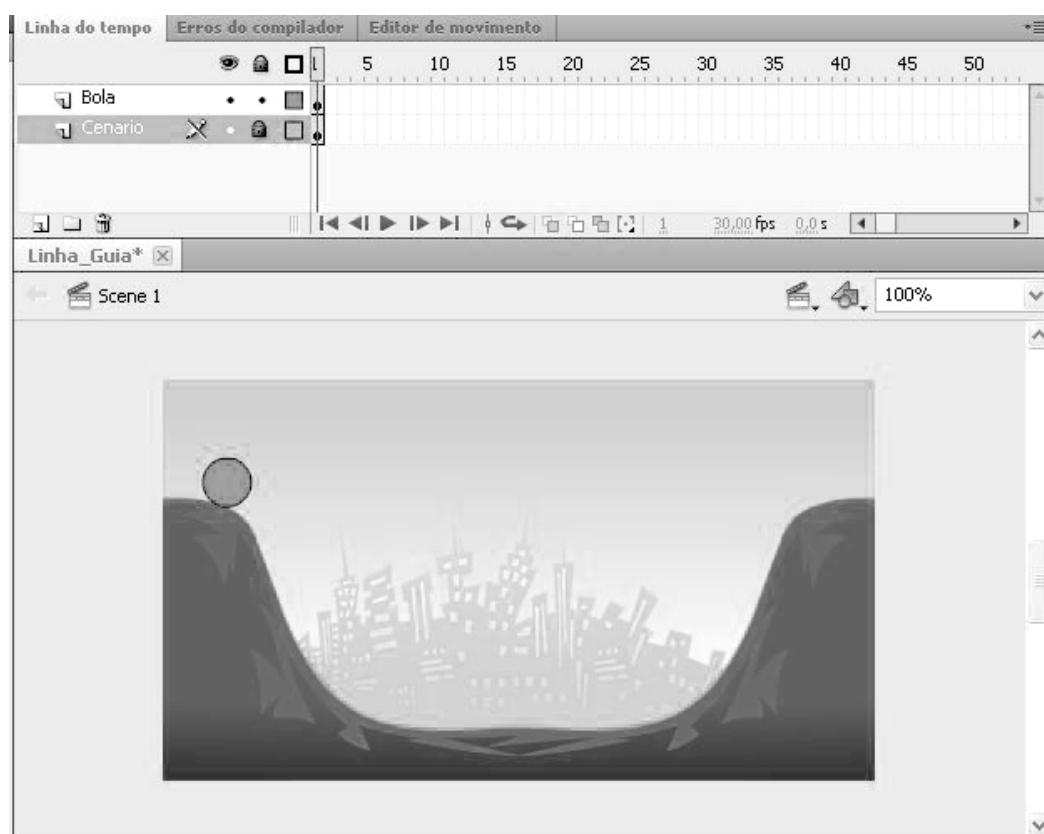


Figura 73: Bolinha posicionada na cena para descer e subir o morro

Na cena obtém-se duas camadas, uma com o cenário e outra com a bolinha. Para inserir camadas, acesse o menu Inserir > Linha do Tempo > Camada. É possível renomear a camada clicando com o botão direito do mouse sobre a mesma, acessando a opção propriedades. Procure criar cada elemento do cenário em uma camada diferente.

Crie mais uma camada, nomeie-a como Guia e posicione-a acima da camada em que está a bolinha. Nesta camada, use a ferramenta “**Pencil**” (tecla Y) ou “**Line**” (tecla N) e desenhe o caminho que o personagem deve seguir, iniciando o desenho em seu centro e seguindo a forma do morro até chegar ao outro lado – algo semelhante à figura 74.



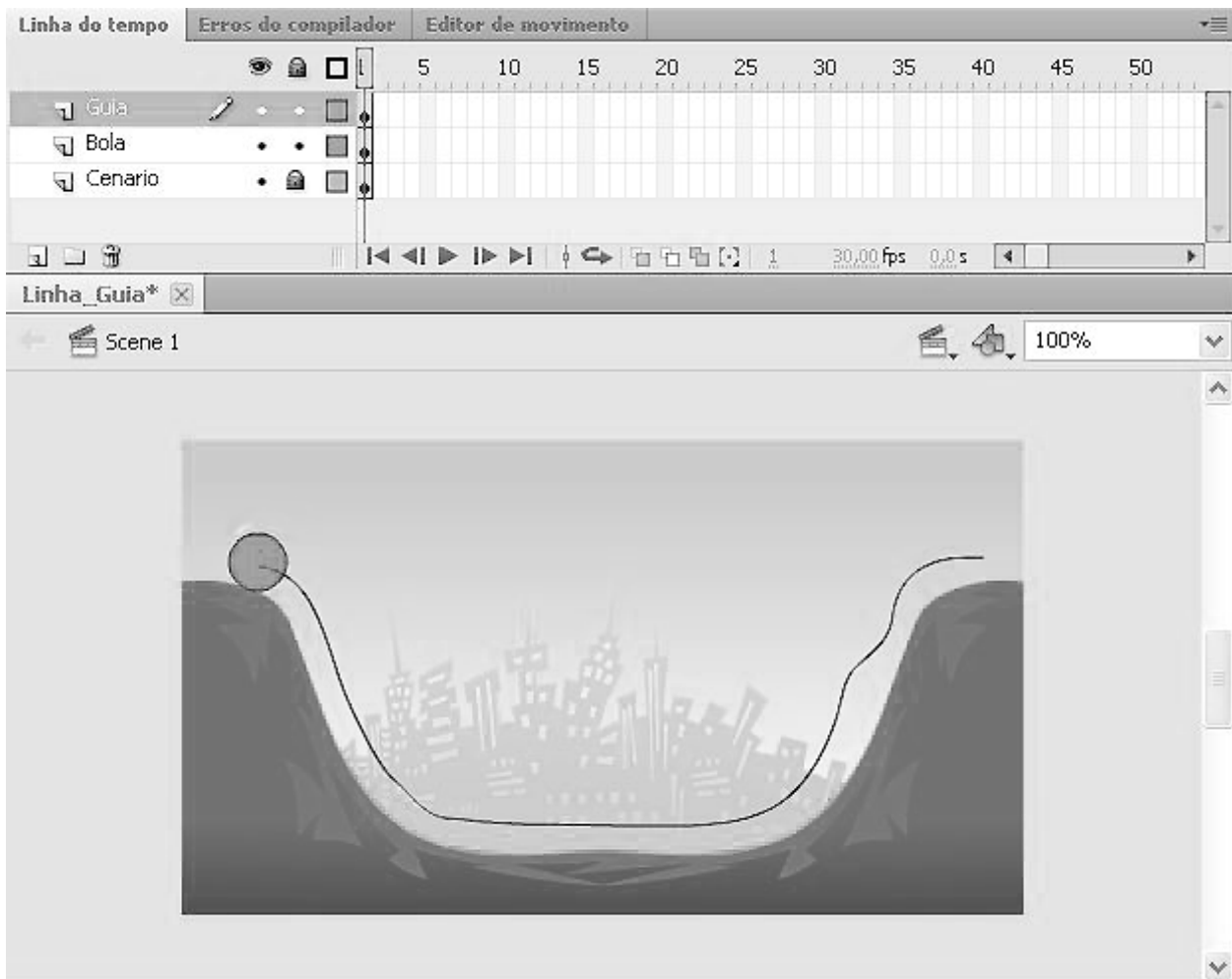


Figura 74: Desenho da linha-guia

No frame 60 de cada camada, pressione F5 para adicionar frames e, na camada Bola, pressione também F6 para criar um keyframe. Nesse keyframe, posicione a bolinha no final da linha guia desenhada, certificando-se de que o centro do personagem esteja perfeitamente alinhado ao final da linha.

Crie uma interpolação clássica usando o **“Motion Tween”** entre o Keyframe 1 e 60 (clique com o botão direito do mouse entre os dois keyframes e opte por Criar Interpolação Clássica) e gere a visualização da animação **“Ctrl + Enter”**.

A bolinha ainda não está seguindo a linha, para isso transforme sua camada em camada-guia, para que ela possa influenciar o movimento do símbolo. Para isso, clique com o botão direito sobre o nome da camada e selecione a opção **“Guide”**.

O ícone mudará para uma pequena régua T, mas ainda não está pronto. É preciso vincular a camada que deve usar a linha-guia, clique na camada da bolinha, arraste-a só um pouquinho para cima e para a direita, até ver o ícone da camada-guia escurecer, e solte-a. O ícone **“Guia”** muda de uma régua T para uma bolinha seguindo uma guia pontilhada. Em seguida, faça o ajuste fino da posição inicial e final do símbolo utilizando o zoom, de modo que a linha saia exatamente do ponto central do símbolo.





## 10ª ATIVIDADE

Crie um banner para o Instituto Federal do Paraná (IFPR), utilizando a logo em uma camada e a bolinha do i (acento) em outra, de modos que a bolinha pingue no palco até posicionar-se acima do i.

### 6.2 PUBLICAÇÃO

A forma mais simples de gerar um arquivo final de sua animação em SWF se resume a pressionar “**Ctrl + Enter**”. Por padrão, na mesma pasta onde está salvo o arquivo FLA será gerado um arquivo de mesmo nome, mas com extensão SWF. Basta dar um duplo clique nele para assisti-lo, ou usar algum editor de HTML para incluí-lo dentro do site. Outros formatos de vídeo também são comuns na *web* como o AVI e o MPEG, qualquer um deles pode ser inserido em um documento HTML, mas para serem visualizados podem precisar de players (toca-dores) específicos.

### 6.3 ATIVIDADE COMENTADA

## 10ª ATIVIDADE

Importe o arquivo de imagem de acordo com a figura a seguir. Em propriedades do palco, configure o tamanho para 550 X 130.

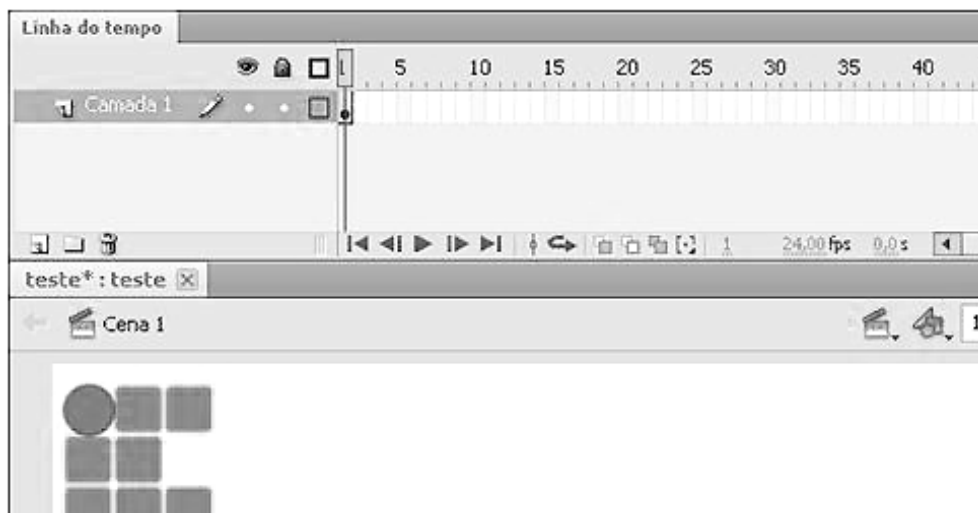


Figura 75: Banner do IFPR posicionado no palco

Converta em símbolo, exclua a bolinha do i (acento), clicando com o botão direito do mouse na imagem e selecionando a opção separar. Utilize a borracha para apagar o acento do i (bolinha vermelha). Crie outra camada para colocar a bolinha vermelha e converta-a em símbolo. Posicione a bolinha no canto inferior direito, fora da área visível do palco como na figura 76. Crie outra camada e desenhe o caminho a ser percorrido pela bolinha. Configure-a como guia, clicando com o botão direito do mouse sobre ela, acessando a opção guia, assim como a figura 77.

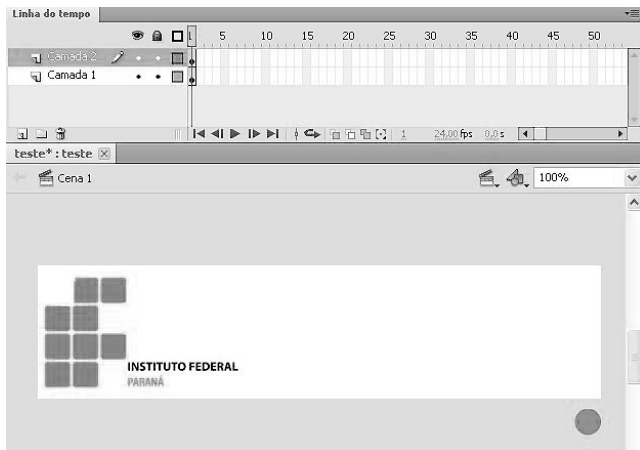


Figura 76: Bolinha posicionada no canto inferior esquerdo

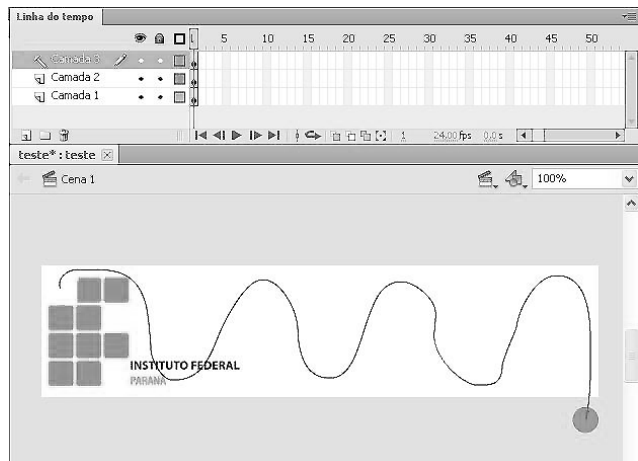


Figura 77: Caminho a ser percorrido pela bolinha vermelha

No frame 30 de cada camada, pressione “**F5**” para adicionar frames e, na camada da bolinha, pressione também “**F6**” para criar um keyframe. Nesse keyframe, posicione a bolinha acima do i, certificando-se de que o centro da bolinha esteja perfeitamente alinhado ao final da linha.

Crie uma interpolação clássica (Motion Tween) entre o Keyframe 1 e 30, clicando com o botão direito do mouse entre os dois keyframes e escolha a opção “**Criar Interpolação Clássica**” e gere a visualização da animação “**Ctrl + Enter**”.

É preciso vincular a camada que deve usar a linha-guia, nesse caso, a camada da bolinha. Então, clique na camada da bolinha, arraste-a só um pouquinho para cima e para a direita, até ver o ícone da camada-guia escurecer, e solte-a.

Para que a animação seja executada apenas uma vez, clique no último frame da camada da bolinha, clique com o botão direito do mouse sobre o frame e acesse a opção ações. Insira no editor que aparecerá a seguinte linha de código: “**gotoAndStop(30)**”.

## 6.4 EXERCÍCIOS DE REVISÃO

Crie o banner exibido na imagem 78, permitindo que ele alterne entre os dois produtos, bola e o violão. Utilize o efeito Motion Tween para que um produto saia do palco e o outro da figura 79 possa aparecer.



Figura 78 – Banner da bola



Figura 79 – Banner do violão



## 6.5 ONDE ESTOU? O QUE APRENDI?

Este capítulo enfocou duas formas diferentes de fazer animação, ambas sem muitas dificuldades. Ao término desta etapa a barra de progressão andou mais um pouco conforme a figura 80. O próximo capítulo apresenta uma conclusão do que foi apresentado até aqui.

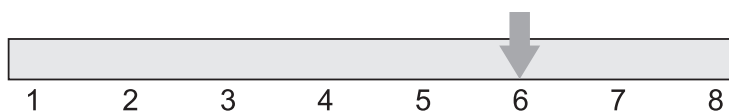


Figura 80: Barra de Progressão

Ainda na conclusão é possível conhecer outros aspectos que fazem parte da profissão de *webdesigner*. **Mas antes disso você se sente capaz de responder a algumas perguntas?** Reflita sobre o que viveu até agora e responda:

Você já pesquisou sobre o salário de um *webdesigner*? Já verificou se na sua região há ofertas de emprego?

---

---

Quais os seus pontos fortes e fracos para atuar nessa profissão?

---

---

O que mais é necessário estudar para obter sucesso nessa profissão?

---

---



## Unidade 7

### 7 CONCLUSÃO

A profissão de *webdesigner* envolve os conhecimentos técnicos abordados neste material, além, é claro, de muitos outros detalhes que por questão de espaço não foram abordados. Atuar nesta área exige competência técnica, gosto harmonioso, perseverança e dedicação, tudo isso para imprimir qualidade visual em sites pessoais, empresariais, organizacionais, lojas virtuais, sites promocionais, etc.

Ainda é necessário saber que existem duas formas de hospedar um site, hospedagem própria ou contratada. No primeiro caso todos os hardwares e softwares, além da manutenção do site ficam a cargo do desenvolvedor. A segunda opção envolve contratar um serviço terceirizado que se responsabilize por tudo, como empresas como a *Locaweb* (<http://www.locaweb.com.br>), *Hotel da Web* ([www.hoteldaweb.com.br](http://www.hoteldaweb.com.br)), *Hostnet* ([www.hostnet.com.br](http://www.hostnet.com.br)), *Uolhost* (<http://www.uolhost.com.br>), entre outras opções. Neste caso o prestador de serviço, entre outras coisas, se responsabiliza por hospedar o site, oferecer espaço em disco para armazenamento de informações e disponibilizar serviços essenciais como, por exemplo, serviço de e-mail e troca de arquivos.

Para chegar até o sétimo capítulo, como mostra a seta da barra de progressão da figura 81, vários assuntos foram abordados. Os capítulos sobre HTML, CSS e *Javascript* foram um pouco mais detalhados pois dizem respeito a estruturação, estilo, interatividade e validação de páginas. Os capítulos sobre tratamento de imagem, autoria em multimídia e animação foram superficiais, pois tais ferramentas são muito poderosas e comportam um material específico, os exemplos serviram somente para ilustrar algumas ações que podem ser feitas com os softwares citados. Os softwares usados nas demonstrações são apenas algumas das possibilidades disponíveis no mercado. Após um tempo na profissão, o *webdesigner* vai tendo contato com vários programas e vai escolhendo àquele que mais atende ao seu gosto ou à sua necessidade.

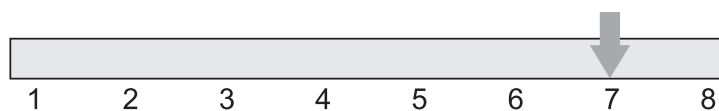


Figura 81: Barra de Progressão

É importante ressaltar que existem questões que ultrapassam os conhecimentos técnicos quando se desenvolve sites, muitos conceitos como usabilidade e acessibilidade devem ser obrigatoriamente considerados durante a atuação profissional do *webdesigner*. A usabilidade relaciona-se com tornar a experiência de navegar mais fácil e intuitiva, isso aparentemente é fácil, mas não se engane, a *web* é para todos e isso inclui pessoas com diferentes graus de necessidades, tipos de usuários, resoluções de vídeo, navegadores e plataformas computacionais como, por exemplo, celulares, smartphones, tablets entre outros.



Para garantir que todas as pessoas, independente de seus equipamentos ou de suas condições físicas, possam navegar satisfatoriamente nos seus sites siga as recomendações da W3C como, por exemplo, coloque legendas ou descrições em todas as imagens, garanta que o texto possa ser ampliado, ajustando-se ao tamanho da janela. Coloque nomes nos elementos dos formulários, permita o uso do teclado para auxiliar na navegação, esteja facilmente disponível e submeta o site a análise da acessibilidade. São exemplos de cuidados simples que podem ser validados em <http://validator.w3.org> ou <http://www.dasilva.org.br>.

Outra questão importante é com combinação das cores usadas na confecção de um site, há um tema de estudo nessa área chamado de “**Teoria das Cores**” proposta por Leonardo da Vinci, que tem sido aplicado também na elaboração de sites. Há cores primárias e secundárias. As cores primárias são as cores puras, ou seja, que não podem ser obtidas por nenhuma mistura, são elas azul, amarelo e vermelho. As cores secundárias são originadas da mistura das cores primárias.

Se o interesse é oferecer uma página contrastante é possível utilizar cores complementares que impactam na visualização, como no caso do azul e do amarelo. Se o desejo for pela uniformidade ou elegância o uso de cores análogas, ou seja, que possuem a mesma cor básica, deve ser adotada. Alguns sites na *web* como, por exemplo, <http://colorsontheweb.com/colorwizard.asp> podem ajudar um *webdesigner* a pesquisar e escolher as cores apropriadas para seus projetos.

As questões técnicas aliadas à usabilidade e acessibilidade, escolha e disposição/cor dos elementos, além do respeito ao direito de imagem, devem permear todos os projetos que um *webdesigner* desenvolver. Assim será possível aproveitar oportunidades de emprego em agências de comunicação, publicidade, jornais ou em iniciativas públicas ou privadas na criação gráfica e visual de logomarcas ou sites.



## 8 BIBLIOGRAFIA

FREEMAN, E. **Use a cabeça HTML com CSS e XHTML**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.

PIOLOGO, R. **Flash Animado com os Irmãos Piologo**. São Paulo: Novatec, 2009.

[www.w3c.br/Home/WebHome](http://www.w3c.br/Home/WebHome). Acesso em: 28 dez. 2011.

[www.acessibilidade.org.br](http://www.acessibilidade.org.br). Acesso em: 29 dez. 2011.

[www.acessibilidade.net](http://www.acessibilidade.net). Acesso em: 03 jan. 2012.

[www.w3schools.com](http://www.w3schools.com). Acesso em: 04 jan. 2012.

[www.adobe.com](http://www.adobe.com). Acesso em: 10 jan. 2012.



**INSTITUTO FEDERAL  
PARANÁ**



**PDE | PRONATEC**

PROGRAMA NACIONAL DE ACESSO AO  
ENSINO TÉCNICO E EMPREGO

**FORMAÇÃO INICIAL E CONTINUADA**

**EMPREENDEDORISMO**



Nome \_\_\_\_\_

Endereço \_\_\_\_\_

Telephone \_\_\_\_\_

Email \_\_\_\_\_

Anotações







# EMPREENDEDORISMO

Érica Dias de Paula Santana e Ximena Novais de Moraes



**INSTITUTO FEDERAL**  
**PARANÁ**



Os textos que compõem estes cursos, não podem ser reproduzidos sem autorização dos editores  
© Copyright by 2012 - Editora IFPR

**IFPR - INSTITUTO FEDERAL DO PARANÁ**

**Reitor**

Prof. Irineu Mario Colombo

**Pró-Reitor de Extensão, Pesquisa e Inovação**

Silvestre Labiak Junior

**Organização**

Marcos José Barros

Cristiane Ribeiro da Silva

**Projeto Gráfico e Diagramação**

Leonardo Bettinelli



## Introdução

Certamente você já ouviu falar sobre empreendedorismo, mas será que você sabe exatamente o que significa essa palavra, será que você possui as características necessárias para tornar-se um empreendedor? Esse material busca responder essas e outras perguntas a respeito desse tema que pode fazer a diferença na sua vida!

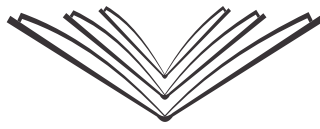
No dia 29 de dezembro de 2008 foi promulgada a Lei nº 11.892 que cria a Rede Federal de Ciência e Tecnologia. Uma das instituições que compõe essa rede é o Instituto Federal do Paraná, criado a partir da escola técnica da Universidade Federal do Paraná. Você deve estar se perguntando “O que isso tem a ver com o empreendedorismo?”, não é mesmo? Pois tem uma relação intrínseca: uma das finalidades dessas instituições federais de ensino é estimular o empreendedorismo e o cooperativismo.

E como o IFPR vai estimular o empreendedorismo e o cooperativismo? Entendemos que a promoção e o incentivo ao empreendedorismo deve ser tratado com dinamismo e versatilidade, ou seja, esse é um trabalho que não pode estagnar nunca. Uma das nossas ações, por exemplo, é a inserção da disciplina de empreendedorismo no currículo dos cursos técnicos integrados e subsequentes, onde os alunos tem a oportunidade de aprender conceitos básicos sobre empreendedorismo e os primeiros passos necessários para dar início a um empreendimento na área pessoal, social ou no mercado privado.

Neste material, que servirá como apoio para a disciplina de empreendedorismo e para cursos ministrados pelo IFPR por programas federais foi desenvolvida de forma didática e divertida. Aqui vamos acompanhar a vida da família Bonfim, uma família como qualquer outra que já conhecemos! Apesar de ser composta por pessoas com características muito diversas entre si, os membros dessa família possuem algo em comum: todos estão prestes a iniciar um empreendimento diferente em suas vidas. Vamos acompanhar suas dúvidas, dificuldades e anseios na estruturação de seus projetos e através deles buscaremos salientar questões bastante comuns relacionadas ao tema de empreendedorismo.

As dúvidas desta família podem ser suas dúvidas também, temos certeza que você vai se





identificar com algum integrante! Embarque nessa conosco, vamos conhecer um pouco mais sobre a família Bonfim e sobre empreendedorismo, tema esse cada vez mais presente na vida dos brasileiros!

## Anotações

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



## Sumário

HISTÓRIADO EMPREENDEDORISMO.....	7
TRAÇANDO O PERFIL EMPREENDEDOR.....	8
PLANEJANDO E IDENTIFICANDO OPORTUNIDADES .....	12
ANÁLISE DE MERCADO .....	14
PLANO DE MARKETING .....	15
PLANO OPERACIONAL .....	17
PLANO FINANCEIRO .....	18
EMPREENDEDORISMO SOCIAL OU COMUNITÁRIO .....	21
INTRAEMPREENDEDORISMO .....	23
REFERÊNCIAS .....	25





## Anotações

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



## HISTÓRIA DO EMPREENDEDORISMO

Antes de apresentá-los a família Bonfim, vamos conhecer um pouco da história do empreendedorismo?

Você deve conhecer uma pessoa extremamente determinada, que depois de enfrentar muitas dificuldades conseguiu alcançar um objetivo. Quando estudamos a história do Brasil e do mundo frequentemente nos deparamos com histórias de superação humana e tecnológica. Pessoas empreendedoras sempre existiram, mas não eram definidas com esse termo.

Os primeiros registros da utilização da palavra empreendedor datam dos séculos XVII e XVIII. O termo era utilizado para definir pessoas que tinham como característica a ousadia e a capacidade de realizar movimentos financeiros com o propósito de estimular o crescimento econômico por intermédio de atitudes criativas.

Joseph Schumpeter, um dos economistas mais importantes do século XX, define o empreendedor como uma pessoa versátil, que possui as habilidades técnicas para produzir e a capacidade de capitalizar ao reunir recursos financeiros, organizar operações internas e realizar vendas.

É notável que o desenvolvimento econômico e social de um país se dá através de empreendedores. São os empreendedores os indivíduos capazes de identificar e criar oportunidades e transformar ideias criativas em negócios lucrativos e soluções e projetos inovadores para questões sociais e comunitárias.

O movimento empreendedor começou a ganhar força no Brasil durante a abertura de mercado que transcorreu na década de 90. A importação de uma variedade cada vez maior de produtos provocou uma significativa mudança na economia e as empresas brasileiras precisaram se reestruturar para manterem-se competitivas. Com uma série de reformas do Estado, a expansão das empresas brasileiras se acelerou, acarretando o surgimento de novos empreendimentos e trazendo luz à questão da formação do empreendedor. língua e linguagem e sua importância na leitura e produção de textos do nosso cotidiano.

### Perfil dos integrantes da família Bonfim

**Felisberto Bonfim:** O pai da família, tem 40 anos de idade. Trabalha há 20 anos na mesma empresa, mas sempre teve vontade de investir em algo próprio.

**Pedro Bonfim:** O filho mais novo tem 15 anos e faz o curso de técnico em informática no IFPR. Altamente integrado às novas tecnologias, não consegue imaginar uma vida desconectada.

**Clara Bonfim:** A primogênita da família tem 18 anos e desde os 14 trabalha em uma ONG de

# Unidade 1



seu bairro que trabalha com crianças em risco social. Determinada, não acredita em projetos impossíveis.

**Serena Bonfim:** Casada desde os 19 anos, dedicou seus últimos anos aos cuidados da casa e da família. Hoje com 38 anos e com os filhos já crescidos, ela quer resgatar antigos sonhos que ficaram adormecidos, como fazer uma faculdade.

**Benvinda Bonfim:** A vovó da família tem 60 anos de idade e é famosa por cozinhar muito bem e por sua hospitalidade.

Todos moram juntos em uma cidade na região metropolitana de Curitiba.

## TRAÇANDO O PERFIL EMPREENDEDOR



Muitas pessoas acreditam que é preciso nascer com características específicas para ser um empreendedor, mas isso não é verdade, essas características podem ser estimuladas e desenvolvidas.

O sr. Felisberto Bonfim é uma pessoa dedicada ao trabalho e a família e que embora esteja satisfeito com a vida que leva nunca

deixou para trás o sonho de abrir o próprio negócio. Há 20 anos atuando em uma única empresa, há quem considere não haver mais tempo para dar um novo rumo à vida. Ele não pensa assim, ele acredita que é possível sim começar algo novo, ainda que tenha receio de não possuir as características necessárias para empreender. Você concorda com ele, você acha que ainda há tempo para ele começar?

Responda as questões abaixo. Elas servirão como um instrumento de autoanálise e a partir das questões procure notar se você tem refletido sobre seus projetos de vida. Se sim, eles estão bem delineados? O que você considera que está faltando para alcançar seus objetivos? Preste atenção nas suas respostas e procure também identificar quais características pessoais você possui que podem ser utilizadas para seu projeto empreendedor e quais delas podem ser aprimoradas:

a) Como você se imagina daqui há 10 anos?





b) Em que condições você gostaria de estar daqui há 10 anos?

c) Quais pontos fortes você acredita que tem?

d) Quais pontos fortes seus amigos e familiares afirmam que você tem? Você concorda com eles?

e) Para você, quais seus pontos precisam ser melhor trabalhados

f) Na sua opinião, você poderia fazer algo para melhorar ainda mais seus pontos fortes? Como?



g) Você acha que está tomando as atitudes necessárias para atingir seus objetivos?

---

---

---

---

---

h) O que você acha imprescindível para ter sucesso nos seus objetivos?

---

---

---

---

---

A ousadia é uma característica extremamente importante para quem pretende iniciar um projeto empreendedor - é necessário estar disposto a correr riscos e buscar novas alternativas, mesmo se outras pessoas disserem que não vai dar certo (o que provavelmente sempre ocorrerá em algum momento da trajetória). Isso nos leva a uma outra característica muito importante para um empreendedor, ele precisa ser positivo e confiante, ou seja, precisa acreditar em si e não se deixar abalar pelos comentários negativos. Um empreendedor precisa ser criativo e inovador, precisa estar antenado ao que está acontecendo no mundo e estar atento às necessidades do mercado e da comunidade, precisa ser organizado e manter o foco dos seus objetivos.

Você já ouviu falar do pipoqueiro Valdir? Valdir Novaki tem 41 e nasceu em São Mateus do Sul-PR, é casado e tem 1 filho. Durante a adolescência trabalhou como boia fria. Mora em Curitiba desde 98 e durante muito tempo trabalhou com atendimento ao público em lanchonete e bancas de jornal. Parece uma história corriqueira, mas o que Valdir tem de tão especial? Valdir conquistou a oportunidade de vender pipoca em carrinho no centro da cidade de Curitiba, mas decidiu que não seria um pipoqueiro qualquer, queria ser o melhor. Em seu carrinho ele mantém uma série de atitudes que o diferenciam dos demais. Além de ser extremamente cuidadoso com a higiene do carrinho, Valdir preocupa-se com a higiene do cliente também, oferecendo álcool gel 70% para que o cliente higienize suas mãos antes de comer a pipoca e junto com a pipoca entrega um kit higiene contendo um palito de dentes, uma bala e um guardanapo. Ele também possui um cartão fidelidade, onde o cliente depois de comprar cinco pipocas no carrinho ganha outro de graça. Pequenas atitudes destacaram esse pipoqueiro e hoje, além de possuir uma clientela fiel, faz uma série de palestras por todo o país, sendo reconhecido como um empreendedor de sucesso. A simpatia com que atende a seus clientes faz toda a diferença, as pessoas gostam de receber um tratamento especial.



Conheça mais sobre o pipoqueiro Valdir em:

<<http://www.youtube.com/watch?v=vsAJHv11GLc>>.

Há quem julgue que o papel que ocupam profissionalmente é muito insignificante, mas não é verdade, basta criatividade e vontade de fazer o melhor. Toda atividade tem sua importância! Falando em criatividade, vamos estimulá-la um pouco?

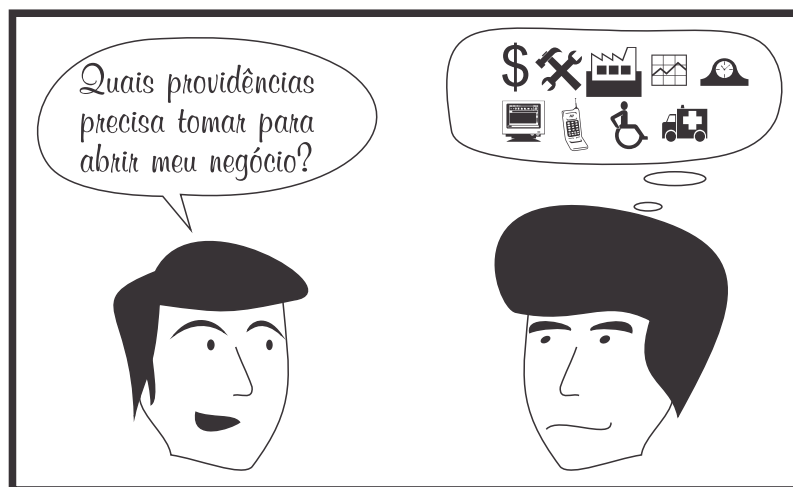
- 1) Já pensou em procurar novas utilidades para os objetos do dia a dia? Como assim? Pense em algum material que você utiliza em seu trabalho ou em casa e em como você poderia utilizá-lo para outra finalidade diferente da sua original. Lembre-se que nem sempre dispomos de todos os instrumentos necessários para realizar uma determinada atividade. Nesses momentos precisamos fazer da criatividade nossa maior aliada para realizar as adaptações necessárias para alcançar o êxito em nossas ações!
- 2) Agora vamos fazer ao contrário, pense em uma atividade do seu dia que você não gosta ou tem dificuldade de fazer. Pensou? Então imagine uma alternativa para torná-la fácil e rápida, pode ser mesmo uma nova invenção!

E aí? Viu como a imaginação pode ser estimulada? Habitue-se a fazer as mesmas coisas de formas diferentes: fazer novos caminhos para chegar ao mesmo lugar, conversar com pessoas diferentes e dar um novo tom a sua rotina são formas de estimular o cérebro a encontrar soluções criativas. Como vimos, a inovação e a criatividade é extremamente importante para um empreendedor, por isso nunca deixe de estimular seu cérebro! Leia bastante, faça pesquisas na área que você pretende investir e procure enxergar o mundo ao redor com um olhar diferenciado!

Refletindo muito sobre a possibilidade de abrir seu próprio negócio, o pai da família procurou em primeiro lugar realizar uma autoanálise. Consciente de seus pontos fortes e fracos, ele agora se sente mais seguro para dar o próximo passo: planeja. Antes de tomar alguma decisão importante em sua vida, siga o exemplo do sr. Felisberto!



## PLANEJANDO E IDENTIFICANDO OPORTUNIDADES



Planejar é palavra de ordem em todos os aspectos de nossa vida, você concorda? Quando queremos fazer uma viagem, comprar uma casa ou um carro, se não realizarmos um planejamento adequado certamente correremos o risco de perder tempo e dinheiro ou, ainda pior, sequer poderemos alcançar nosso objetivo.

Para começar um empreendimento não é diferente, é necessário definir claramente nossos objetivos e traçar os passos necessários para alcançá-los. Para operacionalizar a etapa de planejamento, o Plano de Negócios é uma ferramenta obrigatória.

O plano de negócios caracteriza-se como uma ferramenta empresarial que objetiva averiguar a viabilidade de implantação de uma nova empresa. Depois de pronto, o empreendedor será capaz de dimensionar a viabilidade ou não do investimento. O plano de negócios é instrumento fundamental para quem tem intenção de começar um novo empreendimento, é ele que vai conter todas as informações importantes relativas a todos os aspectos do empreendimento.

Vamos acompanhar mais detalhadamente os fatores que compõem um Plano de Negócios.

### Elaboração de um Plano de Negócio

#### 1. Sumário executivo

É um resumo contendo os pontos mais importantes do Plano de Negócio, não deve ser extenso e muito embora apareça como primeiro item do Plano ele deve ser escrito por último. Nele você deve colocar informações como:

#### Definição do negócio

O que é o negócio, seus principais produtos e serviços, público-alvo, previsão de faturamento, localização da empresa e outros aspectos que achar importante para garantir a



viabilidade do negócio.

## **Dados do empreendedor e do empreendimento**

Aqui você deve colocar seus dados pessoais e de sua empresa tal como nome, endereço, contatos. Também deverá constar sua experiência profissional e suas características pessoais, permitindo que quem leia seu Plano de Negócios, como um gerente de banco para o qual você pediu empréstimo, por exemplo, possa avaliar se você terá condições de encaminhar seu negócio de maneira eficiente.

### **Missão da empresa**

A missão deve ser definida em uma ou no máximo duas frases e deve definir o papel desempenhado pela sua empresa.

### **Setor em que a empresa atuará**

Você deverá definir em qual setor de produção sua empresa atuará: indústria, comércio, prestação de serviços, agroindústria etc..

### **Forma Jurídica**

Você deve explicitar a forma como sua empresa irá se constituir formalmente. Uma microempresa, por exemplo, é uma forma jurídica diversa de uma empresa de pequeno porte.

### **Enquadramento tributário**

É necessário realizar um estudo para descobrir qual a melhor opção para o recolhimento dos impostos nos âmbitos Municipal, Estadual e Federal.

### **Capital Social**

O capital social é constituído pelos recursos (financeiros, materiais e imateriais) disponibilizados pelos sócios para constituição da empresa. É importante também descrever qual a fonte de recursos



**DICA:** Tenha muito cuidado na hora de escolher seus sócios, é essencial que eles tenham os mesmos objetivos e a mesma disponibilidade que você para se dedicar ao negócio, se vocês não estiverem bastante afinados há um risco muito grande de enfrentarem sérios problemas na consecução do empreendimento.

Diferencial: saliente o diferencial do seu produto ou serviço, ou seja, por qual razão os consumidores irão escolher você ao invés de outro produto ou serviço.

## ANÁLISE DE MERCADO

### Clientes

Esse aspecto do seu Plano de Negócio é extremamente importantes, afinal é nele que será definindo quais são os seus clientes e como eles serão atraídos. Comece identificando-os:

- Quem são?
- Idade?
- Homens, mulheres, famílias, crianças?
- Nível de instrução?

Ou ainda, se forem pessoas jurídicas:

- Em que ramo atuam?
- Porte?
- Há quanto tempo atuam no mercado?

É importante que você identifique os hábitos, preferências e necessidades de seus clientes a fim de estar pronto para atendê-los plenamente e para que eles possam tê-lo como primeira opção na hora de procurar o produto/serviço que você oferece. Faça um levantamento sobre quais aspectos seus possíveis clientes valorizam na hora de escolher um produto/serviço, isso vai ser importante para você fazer as escolhas corretas no âmbito do seu empreendimento. Saber onde eles estão também é importante, estar próximo a seus clientes vai facilitar muitos aspectos.



## **Concorrentes**

Conhecer seus concorrentes, isto é, as empresas que atuam no mesmo ramo que a sua, é muito importante porque vai te oferecer uma perspectiva mais ampla e realista de como encaminhar seu negócio. Analisar o atendimento, a qualidade dos materiais utilizados, as facilidades de pagamento e garantias oferecidas, irão ajudá-lo a responder algumas perguntas importantes: Você tem condições de competir com tudo o que é oferecido pelos seus concorrentes? Qual vai ser o seu diferencial? As pessoas deixariam de ir comprar em outros lugares para comprar no seu estabelecimento? Por quê? Em caso negativo, por que não?

Mas não esqueça de um aspecto muito importante: seus concorrentes devem ser visto como fator favorável, afinal eles servirão como parâmetro para sua atividade e podem até mesmo tornar-se parceiros na busca da melhoria da qualidade dos serviços e produtos ofertados.

## **Fornecedores**

Liste todos os insumos que você utilizará em seu negócio e busque fornecedores. Para cada tipo de produto, pesquise pelo menos três empresas diferentes. Faça pesquisas na internet, telefonemas e, se possível, visite pessoalmente seus fornecedores. Certifique-se de que cada fornecedor será capaz de fornecer o material na quantidade e no prazo que você precisa, analise as formas de pagamento e veja se elas serão interessantes para você. Mesmo após a escolha um fornecedor é importante ter uma segunda opção, um fornecedor com o qual você manterá contato e comprará ocasionalmente, pois no caso de acontecer algum problema com seu principal fornecedor, você poderá contar com uma segunda alternativa. Lembre-se, seus fornecedores também são seus parceiros, manter uma relação de confiança e respeito com eles é muito importante. Evite intermediários sempre que possível, o ideal é comprar direto do produtor ou da indústria, isso facilita, acelera e barateia o processo.

## **PLANO DE MARKETING**

### **Descrição**

Aqui você deve descrever seus produto/serviço. Especifique tamanhos, cores, sabores, embalagens, marcas entre outros pontos relevantes. Faça uma apresentação de seu produto/serviço de maneira que possa se tornar atraente ao seu cliente. Verifique se há exigências oficiais a serem atendidas para fornecimento do seu produto/serviço e certifique-se que



seguir todas as orientações corretamente.

## **Preço**

Para determinar o preço do seu produto/serviço você precisa considerar o custo TOTAL para produzi-lo e ainda o seu lucro. É preciso saber quanto o cliente está disposto a pagar pelo seu produto/serviço verificando quanto ele está pagando em outros lugares e se ele estaria disposto a pagar a mais pelo seu diferencial.

## **Divulgação**

É essencial que você seja conhecido, que seus clientes em potencial saibam onde você está e o que está fazendo, por isso invista em mídias de divulgação. Considere catálogos, panfletos, feiras, revistas especializadas, internet (muito importante) e propagandas em rádio e TV, analise e veja qual veículo melhor se encaixa na sua necessidade e nos seus recursos financeiros.

## **Estrutura de comercialização**

Como seus produtos chegarão até seus clientes? Qual a forma de envio? Não se esqueça de indicar os canais de distribuição e alcance dos seus produtos/serviços. Você pode considerar representantes, vendedores internos ou externos, por exemplo. Independente de sua escolha esteja bastante consciente dos aspectos trabalhistas envolvidos. Utilizar instrumentos como o telemarketing e vendas pela internet também devem ser considerados e podem se mostrar bastante eficientes.

## **Localização**

A localização do seu negócio está diretamente ligada ao ramo de atividades escolhido para atuar. O local deve ser de fácil acesso aos seus clientes caso a visita deles no local seja necessária. É importante saber se o local permite o seu ramo de atividade. Considere todos os aspectos das instalações, se é de fácil acesso e se trará algum tipo de impeditivo para o desenvolvimento da sua atividade.

Caso já possua um local disponível, verifique se a atividade escolhida é adequada para ele, não corra o risco de iniciar um negócio em um local inapropriado apenas porque ele está disponível. Se for alugar o espaço, certifique-se de que é possível desenvolver sua atividade nesse





local e fique atento a todas as cláusulas do contrato de aluguel.

## PLANO OPERACIONAL

### **Layout**

A distribuição dos setores da sua empresa de formas organizada e inteligente vai permitir que você tenha maior rentabilidade e menor desperdício. A disposição dos elementos vai depender do tamanho de seu empreendimento e do ramo de atividade exercido. Caso seja necessário você pode contratar um especialista para ajudá-lo nessa tarefa, mas se não for possível, por conta própria procure esquematizar a melhor maneira de dispor os elementos dentro de sua empresa. Pesquise se o seu ramo e atividade exige regulamentações oficiais sobre layout, preocupe-se com segurança e com a acessibilidade a portadores de deficiência.

### **Capacidade Produtiva**

É importante estimar qual é sua capacidade de produção para não correr o risco de assumir compromissos que não possa cumprir - lembre-se que é necessário estabelecer uma relação de confiança entre você e seu cliente. Quando decidir aumentar a capacidade de produção tenha certeza que isso não afetará a qualidade do seu produto/serviço.

### **Processos Operacionais**

Registre detalhadamente todas as etapas de produção desde a chegada do pedido do cliente até a entrega do produto/serviço. É importante saber o que é necessário em cada uma delas, quem será o responsável e qual a etapa seguinte.

### **Necessidade de Pessoal**

Faça uma projeção do pessoal necessário para execução do seu trabalho, quais serão as formas de contratação e os aspectos trabalhistas envolvidos. É importante estar atento à qualificação dos profissionais, por isso verifique se será necessário investir em cursos de capacitação.



## PLANO FINANCEIRO

### Investimento total

Aqui você determinará o valor total de recurso a ser investido. O investimento total será formado pelos investimentos fixos, Capital de giro e Investimentos pré-operacionais.

Agora que você tem uma noção básica de como compor um plano de negócios acesse a página <<http://www.planodenegocios.com.br/www/index.php/plano-de-negocios/outros-exemplos>> e encontre mais informações sobre como elaborar o planejamento financeiro de seu Plano de Negócio, além de outras informações importantes. Lá você encontrará exemplos de todas as etapas de um Plano de Negócio.

Faça pesquisas em outros endereços eletrônicos e se preciso, busque o apoio de consultorias especializadas. O sucesso do seu projeto irá depender do seu empenho em buscar novos conhecimentos e das parcerias conquistadas para desenvolvê-lo.

Pesquise também por fontes de financiamento em instituições financeiras, buscando sempre a alternativa que melhor se adequará as suas necessidades. Não tenha pressa, estude bastante antes de concluir seu plano de negócio. É importante conhecer todos os aspectos do ramo de atividade que você escolher, valorize sua experiência e suas características pessoais positivas. Lembre-se que o retorno pode demorar algum tempo, certifique-se que você terá condições de manter o negócio até que ele dê o retorno planejado. Separe despesas pessoais de despesas da empresa. Busque sempre estar atualizado, participe de grupos e feiras correlatas à sua área de atuação.

### Planejar para clarear!

Após buscar auxílio especializada e estudar sobre o assunto, o pai concluiu seu plano de negócios. A partir dele pôde visualizar com clareza que tem em mãos um projeto viável e até conseguiu uma fonte de financiamento adequada a sua realidade. Com o valor do financiamento investirá na estrutura de seu empreendimento que será lançado em breve.

## MICROEMPREENDEDOR INDIVIDUAL





## **Será mesmo que a dona Benvinda não tem capacidade para empreender?**

**Vamos analisar a situação:** a vovó é muito conhecida no seu bairro e é admirada pela sua simpatia. Seus quitutes são conhecidos por todos e não é a primeira vez que alguém sugere que ela comece a vendê-los. À primeira vista, o cenário parece ser favorável para que ela inicie seu empreendimento: ela tem uma provável clientela interessada e que confia e anseia por seus serviços.

Ao conversar com a família, é incentivada por todos. Com a ajuda dos seus netos, a vovó vai atrás de informações e descobre que se enquadra nos requisitos para ser registrada como microempreendedora individual.

## **Você conhece os requisitos para se tornar um microempreendedor individual?**

A Lei Complementar 128/2008 criou a figura do Microempreendedor Individual – MEI, com vigência a partir de 01.07.2009. É uma possibilidade de profissionais que atuam por conta própria terem seu trabalho legalizado e passem a atuar como pequenos empresários.

Para se enquadrar como microempreendedor individual, o valor de faturamento anual do empreendimento deve ser de até 60 mil reais. Não é permitida a inscrição como MEI de pessoa que possua participação como sócio ou titular de alguma empresa.

O MEI possui algumas condições específicas que favorecem a sua legalização. A formalização pode ser feita de forma gratuita no próprio Portal do Empreendedor. O cadastro como MEI possibilita a obtenção imediata do CNPJ e do número de inscrição na Junta Comercial, sem a necessidade de encaminhar quaisquer documentos previamente. Algumas empresas de contabilidade optantes pelo Simples Nacional estão habilitadas a realizar também a formalização.

## **Custos**

Há alguns custos após a formalização. O pagamento dos custos especificados abaixo é feito através do Documento de Arrecadação do Simples Nacional, que pode ser gerado online :

- 5% de salário mínimo vigente para a Previdência.
- Se a atividade for comércio ou indústria, R\$ 1,00 fixo por mês para o Estado.
- Se a atividade for prestação de serviços, R\$ 5,00 fixos por mês para o Município.



Exemplo de atividades reconhecidas para o registro como MEI:

A dona Benvinda se registrou como doceira. São diversas as atividades profissionais aceitas para o registro como microempreendedor individual. Algumas delas são: Artesão, azulejista, cabeleireiro, jardineiro, motoboy. Para conhecer todas as atividades, acesse o site <<http://www.portaldoempreendedor.gov.br>>.

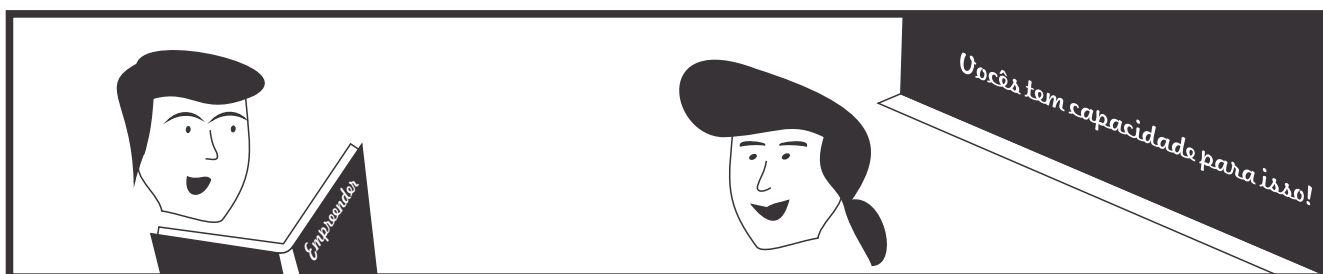
### **Todos podem empreender!**

Hoje a vovó está registrada como microempreendedora individual e aos poucos sua clientela está crescendo. Recentemente ela fez um curso para novos empreendedores e já está com planos de expandir seus serviços nos próximos meses, talvez ela precise até mesmo contratar um ajudante para poder dar conta das encomendas que não param de aumentar.

O microempreendedor individual tem direito a ter um funcionário que receba exclusivamente um salário mínimo ou o piso salarial da categoria profissional a qual pertença.

### **Atividade Formativa**

- Acesse o conteúdo sobre microempreendedor individual no Portal do Empreendedor e discuta com seus colegas sobre o tema.
- Pense em alguém que exerça uma atividade profissional informalmente. Quais vantagens você apontaria para convencer essa pessoa a realizar seu cadastro como Microempreendedor Individual?
- Pesquise sobre linhas de crédito e incentivo específicas para microempreendedores individuais no Brasil.



Muitas pessoas acreditam que características empreendedoras já vem de berço: ou se nasce com elas ou não há nada a ser feito. Pois saiba que é possível através de uma educação voltada para o empreendedorismo desenvolver características necessárias para o início de um empreendimento. Esse empreendimento não precisa ser necessariamente um negócio com



fins lucrativos, pode ser um um objetivo pessoal, um sonho em qualquer área da sua vida.

A pedagogia empreendedora de Fernando Dolabela afirma que a educação tradicional a qual somos submetidos nos reprime e faz com que percamos características importantes no decorrer de nossa trajetória, levando muitas pessoas a crer que não são capazes de empreender. Sua proposta de educação busca romper com esse pensamento e inserir no sistema educacional aspectos que priorizem a criatividade e a autoconfiança para que quando estas crianças atingirem a idade adulta possam enxergar a possibilidade de abrir um negócio como uma alternativa viável.

Não podemos esquecer que é empreendedor, em qualquer área, alguém que tenha sonhos e busque de alguma forma transformar seu sonho em realidade. O sonho pode ser abrir um negócio, fazer um curso, aprender uma língua ou mudar a realidade social em que vive. É inegável que para realizar qualquer um desse itens é essencial estar comprometido com o trabalho, ser ousado e estar disposto a enfrentar desafios.

O empreendedorismo pode ser aprendido e está relacionado mais a fatores culturais do que pessoais e consiste em ser capaz de cultivar e manter uma postura e atitudes empreendedoras.

O Pedro está tendo seu primeiro contato com o empreendedorismo na sala de aula e eles e seus amigos já estão cheio de ideias. Eles planejam usar os conhecimentos adquiridos na disciplina e escrever um projeto para dar início a uma empresa júnior na área de informática.

## Inspire-se

Certamente você já deve ter ouvido falar da Cacau Show, mas você conhece a história dessa marca? Você sabia que ela nasceu do sonho de um rapaz que vendia chocolates de porta em porta em um fusca? Não? Então leia mais em:

<[http://www.endeavor.org.br/endeavor\\_tv/start-up/day1/aprendendo-a-ser-empreendedor/empreendedorismo-em-todos-os-sentidos](http://www.endeavor.org.br/endeavor_tv/start-up/day1/aprendendo-a-ser-empreendedor/empreendedorismo-em-todos-os-sentidos)> e inspire-se!

## EMPREENDEDORISMO SOCIAL OU COMUNITÁRIO

### Educação empreendedora

O empreendedor é aquele que tem como objetivo maior o lucro financeiro a partir





de um empreendimento, correto? Não necessariamente! O objetivo maior do empreendedor social ou comunitário pode ser desde o desenvolvimento social de uma comunidade inteira à luta pela preservação de uma reserva ambiental.

Vejam os exemplos da Clara. Desde a sua adolescência ela atua em uma organização não-governamental que lida com crianças carentes, dando ênfase na emancipação social dessas crianças através da arte, de esportes e da educação. O projeto, que começou com uma pequena dimensão, hoje atende não apenas seu bairro, como três outros próximos. É importante lembrar que o sucesso do projeto dependeu de sujeitos empreendedores, que se comprometeram com a causa e, com criatividade e competência foram capazes de expandir o projeto. Agora com o apoio da Clara e com o espírito empreendedor de mais um grupo, uma nova cidade será atendida pelo projeto e novas crianças serão beneficiadas!

## **Vamos conhecer mais sobre empreendimentos sociais e comunitários?**

### **Empreendedorismo Social**

O empreendedorismo social ultrapassa a noção de mera filantropia - há espaço aqui para metas, inovação e planejamento. Muitas organizações não governamentais tem uma estrutura semelhante a qualquer empresa com fins lucrativos.

A Pastoral da Criança é um exemplo de um empreendimento social de sucesso. Sua fundadora, a Dr<sup>a</sup> Zilda Arns, aliou sua experiência profissional como médica pediatra e sanitária e sua própria sensibilidade para identificar um método simples e eficaz para combater a mortalidade infantil. Qual foi o ponto inovador do trabalho assumido pela Pastoral da Criança? Foi confiar às comunidades afetadas pelo problema de mortalidade infantil o papel de multiplicadores do saber e de disseminadores da solidariedade.

### **Empreendedorismo Comunitário**

O empreendedorismo comunitário consiste no movimento de organização de grupos e pessoas com o propósito de alcançar um objetivo comum, fortalecendo uma atividade que, se realizada individualmente, não seria capaz de alcançar a projeção adequada no mercado. No Brasil, a economia solidária ascendeu no final do século XX, em reação à exclusão social sofrida pelos pequenos produtores e prestadores de serviço que não tinham condições de concorrer com grandes organizações.

Imagine um pequeno produtor de leite em uma região onde atua um grande produtor de leite. Sozinho, ele não tem condições de concorrer com o grande produtor no mercado ou



receber financiamentos para expandir sua produção, por exemplo. Ao se aliar com outros pequenos produtores, o negócio adquire uma nova dimensão, onde são favorecidos não apenas os produtores, que agora tem condições de levar seu produto ao mercado com segurança e em nível de igualdade com o outro produtor, mas também todo o arranjo produtivo daquela região.

Em 2003 foi criada pelo Governo Federal a Secretaria Nacional de Economia Solidária, que tem a finalidade de fortalecer e divulgar as ações de economia solidária no país, favorecendo a geração de trabalho, renda e inclusão social.

### Atividade Formativa

- Dê um exemplo de uma organização não-governamental. Que trabalho essa organização realiza? Você acredita que os gestores dessa ONG são empreendedores? Por quê?
- Identifique em seu bairro ou cidade uma carência que não foi suprida pelo setor público ou um trabalho exercido informalmente por algumas pessoas que possa ser fortalecido através da formação de uma estrutura de cooperativismo. Proponha uma ação que você acredita que possa transformar a realidade desse grupo.
- Você já ouviu falar em sustentabilidade? Dê um exemplo de uma ação sustentável que você já adota ou que possa ser adotada no seu dia a dia e como essa ação pode afetar positivamente o meio em que você vive.

### INTRAEMPREENDEDORISMO



A sr<sup>a</sup> Serena Bonfim há muito tempo mantém o sonho de fazer uma faculdade. Depois de tantos anos dedicados à família, ela está certa que está na hora de investir mais em si mesma. Além disso, com seu marido prestes a abrir uma empresa, ela está disposta a usar os conhecimentos adquiridos na graduação para trabalhar diretamente no novo empreendimento e contribuir com seu desenvolvimento.

Você pode estar pensando: “E se eu não quiser abrir um negócio, e se eu não quiser ser



um empresário?”. Abrir uma empresa é apenas uma alternativa, caso você não tenha intenção de ter seu próprio negócio você ainda pode ser um empreendedor.

O intraempreendedorismo é quando o empreendedorismo acontece no interior de uma organização, é quando alguém mesmo não sendo dono ou sócio do negócio mantém uma postura empreendedora dando sugestões e tendo atitudes que ajudam a empresa a encontrar soluções inteligentes. Intra empreendedores são profissionais que possuem uma capacidade diferenciada de analisar cenários, criar ideias, inovar e buscar novas oportunidades para as empresas e assim ajudam a movimentar a criação de ideias dentro das organizações, mesmo que de maneira indireta. São profissionais dispostos a se desenvolver em prol da qualidade do seu trabalho.

A cada dia as empresa preocupam-se mais em contratar colaboradores dispostos a oferecer um diferencial, pessoas dedicadas que realmente estejam comprometidas com o bom andamento da empresa. Esse comportamento não traz vantagens somente para a empresa, mas os funcionários também se beneficiam, na participação dos lucros, por exemplo, vantagens adicionais que as empresas oferecem a fim de manter o funcionário e, principalmente, na perspectiva de construção de uma carreira sólida e produtiva.

A capacitação contínua, o desenvolvimento da criatividade e da ousadia são características presentes na vida de um intraempreendedor.

- Vamos analisar se você tem características de um intraempreendedor?
- Você gosta do seu trabalho e do ambiente em que trabalha?
- Você está sempre atento às novas ideias?
- Você gosta de correr riscos e ousar novas ideias?
- Você procura soluções em locais incomuns?
- Você é persistente e dedicado?
- Você mantém ações proativas?
- Você busca fazer novas capacitações regularmente?

Caso você não tenha ficado suficientemente satisfeito com as respostas a estas perguntas, utilize o espaço abaixo para listar atitudes que podem ajudá-lo a ser um funcionário intraempreendedor.

O que fazer?	Como fazer?	Quando fazer?





## Conclusão

Muitos acreditam que para ser empreendedor é necessário possuir um tipo de vocação que se manifesta somente para alguns predestinados, mas ao acompanhar a trajetória da família Bonfim, podemos notar que o sonho de empreender está ao alcance de todos nós. Como qualquer sonho, esse também exige planejamento e dedicação para que seja concretizado com sucesso.

Agora que você aprendeu os princípios básicos do empreendedorismo, que tal fazer como os membros da família Bonfim e investir nos seus sonhos?

## REFERÊNCIAS

<<http://www.portaldoempreendedor.gov.br>>.

<<http://www.mte.gov.br/ecosolidaria/sies.asp>>.

<<http://www.pastoraldacrianca.org.br>>.

<<http://www.scielo.gpeari.mctes.pt/pdf/cog/v14n1/v14n1a05.pdf>>.

<<http://www.sobreadministracao.com/intraempreendedorismo-guia-completo>>.

<<http://www.hsm.com.br/editorias/inovacao/intraempreendedorismo-voce-ja-fez-algo-diferente-hoje>>.

<<http://www.captaprojetos.com.br/artigos/ResenhaFDsite.pdf>>.

DORNELAS, J. C. A. **Empreendedorismo**. Transformando ideias em negócios. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008. 3ª edição revista e atualizada.

ROSA, C. A. **Como elaborar um plano de negócio**. Rio de Janeiro: Sebrae, 2007.

DOLABELA, F. **Oficina do empreendedor**. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.



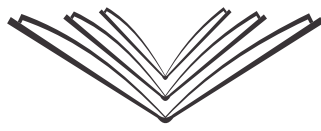
## Anotações

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



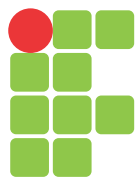
A series of horizontal lines for writing, spanning the width of the page. The lines are evenly spaced and cover most of the page area below the book icon.





## Anotações

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



**INSTITUTO FEDERAL  
PARANÁ**



**PDE | PRONATEC**

PROGRAMA NACIONAL DE ACESSO AO  
ENSINO TÉCNICO E EMPREGO

FORMAÇÃO INICIAL E CONTINUADA

# PLANO DE AÇÃO PROFISSIONAL





Os textos que compõem estes cursos, não podem ser reproduzidos sem autorização dos editores  
© Copyright by 2012 - Editora IFPR

**IFPR - INSTITUTO FEDERAL DO PARANÁ**

**Reitor**

Irineu Mario Colombo

**Pró-Reitor de Extensão, Pesquisa e Inovação**

Silvestre Labiak Junior

**Organização**

Jeyza da Piedade de Campos Pinheiro

Marcos José Barros

**Revisão Ortográfica**

Rodrigo Sobrinho

**Projeto Gráfico e Diagramação**

Leonardo Bettinelli



**INSTITUTO FEDERAL  
PARANÁ**

Nome

Endereço

Telefone

Email

Anotações



## **Caro (a) estudante,**

O Plano de Ação Individual – PAI será elaborado por você durante sua qualificação profissional nos cursos FIC (Formação Inicial e Continuada) do PRONATEC – IFPR. O destino desta viagem é apresentado por meio de um roteiro que o ajudará a lembrar e a organizar informações sobre suas experiências de trabalho e de seus familiares e a planejar a continuidade de seus estudos, incluindo sua formação escolar e seus planos profissionais.

O PAI é um instrumento que integra os conteúdos dos cursos FIC, devendo ser alimentado com suas ideias, pesquisas, experiências de trabalho e escolhas pessoais, com o objetivo de orientar e organizar sua trajetória acadêmica.

No decorrer do curso você desenvolverá atividades coletivas e individuais com a orientação do professor em sala de aula, e fará o registro destas informações, resultados de pesquisas e reflexões do seu cotidiano de forma sistematizada nas fichas que compõem o Plano. Toda a equipe pedagógica e administrativa contribuirá com você, orientando-o e ajudando-o a sistematizar estes dados. O preenchimento deste instrumento por você, será um referencial na sua formação e na construção do seu conhecimento, no processo de ensino-aprendizagem.

**Bom estudo!**



**INSTITUTO FEDERAL  
PARANÁ**



## Anotações

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



## Anotações

This image shows a full page of blank white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, providing a template for writing or drawing. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



## Sumário

<b>Ficha 1:</b> Iniciando minha viagem pelo Curso de Formação Inicial e continuada – FIC (IFPR/PRONATEC) .....	10
<b>Ficha 2:</b> Quem sou? .....	11
<b>Ficha 3:</b> O que eu já sei? .....	12
<b>Ficha 4:</b> Minha trajetória profissional.....	13
<b>Ficha 5:</b> O que ficou desta etapa do curso?.....	14
<b>Ficha 6:</b> Resgate histórico da vida profissional da minha família.....	15
<b>Ficha 7:</b> Comparando as gerações. ....	16
<b>Ficha 8:</b> Refletindo sobre minhas escolhas profissionais.....	17
<b>Ficha 9:</b> Pesquisando sobre outras ocupações do Eixo Tecnológico do curso que estou matriculado no IFPR/PRONATEC. ....	18
<b>Ficha 10:</b> Pesquisando as oportunidades de trabalho no cenário profissional. ....	19
<b>Ficha 11:</b> O que ficou desta etapa do curso?.....	20
<b>Ficha 12:</b> Vamos aprender mais sobre associação de classe. ....	21
<b>Ficha 13:</b> O que ficou desta etapa do curso?.....	22
<b>Ficha 14:</b> O que eu quero? ( hoje eu penso que...).....	23
<b>Ficha 15:</b> O que ficou desta etapa do curso?.....	24
<b>Ficha 16:</b> Planejando minha qualificação profissional.....	25
<b>Ficha 17:</b> O que ficou desta etapa do curso?.....	26
<b>Ficha 18:</b> Momento de avaliar como foi o curso ofertado pelo IFPR/PRONATEC.....	27
<b>Referências bibliográficas</b> .....	28

## Anotações

[illegible]



**Ficha 1:** Iniciando minha viagem pelo Curso de Formação Inicial e Continuada – FIC (IFPR/PRONATEC).

No quadro abaixo liste o curso de Formação Inicial e Continuada – FIC, em que você está matriculado no IFPR e as possíveis áreas de atuação. Solicite ajuda ao seu (ua) professor (a) para o preenchimento:

Curso	Programa que oferta	Eixo tecnológico	Demandante	Áreas de atuação

O que você espera deste curso FIC? Utilize o espaço abaixo para descrever suas expectativas através de um texto breve.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## **Ficha 2:** Quem sou?

### 1 – Meu perfil

**Nome:**

\_\_\_\_\_  
Quem eu sou? (você poderá escrever ou desenhar se preferir. Por exemplo: o que você gosta de fazer, o que gosta de comer, como você se diverte?)

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
2 – Documentação (Preencha as informações abaixo e, com a ajuda do (a) Professor (a), descubra a importância destes documentos para sua vida, enquanto cidadão)

Identidade/Registro Geral \_\_\_\_\_

CPF \_\_\_\_\_

Carteira de trabalho \_\_\_\_\_

PIS/PASEPI/NIT \_\_\_\_\_

Título de Eleitor \_\_\_\_\_

Outros \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



### 3 – Endereço

Rua/número: \_\_\_\_\_

Bairro/complemento: \_\_\_\_\_

Cidade / UF: \_\_\_\_\_

### Ficha 3: O que eu já sei?

#### 1 – Escolaridade

Ensino Fundamental séries iniciais : \_\_\_\_\_ ( ) incompleto ( ) completo

Ensino Fundamental séries finais \_\_\_\_\_ ( ) incompleto ( ) completo

Ensino Médio: \_\_\_\_\_ ( ) incompleto ( ) completo

Graduação: \_\_\_\_\_ ( ) incompleto ( ) completo

Especialização \_\_\_\_\_ ( ) incompleto ( ) completo

Cursos que já fiz (cite no máximo cinco) \_\_\_\_\_ ( ) incompleto ( ) completo

#### 2 – Cursos que já fiz (cite no máximo cinco)

Curso	Instituição	Data do Terminio do curso	Carga horária



**Ficha 4:** Minha trajetória profissional.

Nome da ocupação	Período em que trabalhou	Vínculo de trabalho	Carga horária diária	Remuneração	Como você avalia essas experiências de trabalho
Exemplo: Massagista	01/01/2012 a 31/12/2012	Sem carteira	8 horas	864,50	Aprendi muitas coisas nas rotinas administrativas da empresa
1.					
2.					
3.					



**Ficha 6:** Resgate histórico da vida profissional da minha família.

Parentesco	Onde nasceu	Ocupação	Onde reside	Ocupação atual	Função exercida
Exemplo: Pai	Campo largo - PR	Servente de obras	Campo Largo	Pedreiro	Mestre de obra

Neste fichamento é importante você fazer um resgate histórico da sua família identificando em que trabalharam ou trabalham, as pessoas da sua família, comparando a situação inicial e a atual de cada indivíduo, outro ponto, que pode vir a ser analisado são as pessoas com a mesma faixa de idade.



**Ficha 7:** Comparando as gerações.

Ocupação		Tipo de vínculo de trabalho com o empregador: carteira assinada, contrato determinado, pagamento por tarefa, outros...
Mãe	1. Ocupação inicial:	
	2.. Ocupação atual:	
Pai	1. Ocupação inicial:	
	2.. Ocupação atual:	
Minhas experiências	1. Ocupação inicial:	
	2.. Ocupação atual:	

Você preferir poderá identificar outras pessoas com a mesma faixa etária, conforme o preenchimento da ficha 6.

**Ficha 8:** Refletindo sobre minhas escolhas profissionais.

Ocupação profissional que você já exerceu	Por quê?
1.	
2.	
3.	
Ocupação profissional que você gostaria de exercer	Por quê?
1.	
2.	
3.	
Ocupação profissional que você não gostaria de exercer	Por quê?
1.	
2.	
3.	

Independente do Eixo Tecnológico e do curso FIC que está cursando, liste 3 ocupações profissionais que você gostaria de exercer e outras 3 ocupações que não gostaria de exercer.



**Ficha 9:** Pesquisando sobre outras ocupações do Eixo Tecnológico do curso que estou matriculado no IFPR / PRONATEC.

Eixo Tecnológico: \_\_\_\_\_

Curso: \_\_\_\_\_ Ano letivo: \_\_\_\_\_

Cursos:	Perfil do profissional (características pessoais, o que faz, onde trabalha, materiais que utiliza)
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Solicite ao professor que ele consulte o Guia de cursos PRONATEC no site: <<http://www.ifpr.edu.br/pronatec/consultas>>. Você encontrará as características gerais dos cursos, os setores onde será possível exercer seu conhecimentos, bem como, recursos, materiais necessários, requisitos e outros....E com a ajuda do professor e orientação, você poderá realizar entrevistas com profissionais da área, e até visitas técnicas conforme planejamento do professor do curso.

**Ficha 10:** Pesquisando as oportunidades de trabalho no cenário profissional.

Curso / Ocupação	Onde procurar: empresas, agências de emprego, sindicato e outros	Endereço (Comercial/Eletrônico/Telefone)	Possibilidades De Empregabilidade (Quantas vagas disponíveis)	Remuneração	Tipo de contrato (Registro em carteira , contrato temporário)
Exemplo: Massagista	1) Empresa: Clínica de Massoterapia J&J	Av. Vereador Toaldo Túlio, nº 47, sala 05 Centro - Campo Largo - PR < <a href="http://massoterapiacuritiba.com.br/contato.html">http://massoterapiacuritiba.com.br/contato.html</a> >.	1	540,00	Carteira assinada
	2) Posto do Sine	Rua Tijucas do Sul, 1 - Bairro: Corcovado Campo Largo - PR - CEP: 81900080 Regional: centro	0	-	-
	3) Agências de RH Empregos RH	Rua Saldanha Marinho, 4833 Centro – Campo Largo/PR 80410-151	2	860,00	Sem registro em carteira
	4) Classificados Jornais	< <a href="http://www.gazetadopovo.com.br">http://www.gazetadopovo.com.br</a> >.	0	-	-

Com a orientação do professor e ajuda dos colegas visite empresas, estabelecimentos comerciais, agências de emprego públicas e privadas, bem como, outros locais onde você possa procurar trabalho e deixar seu currículo.



### Ficha 11: O que ficou desta etapa do curso?

QUAIS CONHECIMENTOS IMPORTANTES QUE VOCÊ ACHA RELEVANTE DESTACAR AQUI NESTA ETAPA DO CURSO O QUE VOCÊ REALMENTE APRENDEU ATÉ AGORA?

[illegible]



**Ficha 12:** Vamos aprender mais sobre associação de classe.

Sindicato: o que é, o que faz?

---

---

---

---

---

---

Ocupação / Curso	Nome do Sindicato	Endereço
1.		
2.		
3.		
4.		

Com a orientação do professor em sala de aula, pesquise qual (is) o (s) sindicato (s) que representa (m) a (s) ocupação (ões) que você está cursando pelo IFPR / PRONATEC.



**Ficha 14:** O que eu quero? Hoje eu penso que...(você poderá escrever, desenhar ou colar gravuras).

Eu quero continuar meus estudos?

---

---

---

---

---

---

Eu quero trabalhar?

---

---

---

---

---

---

Eu quero ser?

---

---

---

---

---

---



**Ficha 16:** Planejando minha qualificação profissional.

Ocupação	Instituição	Duração do curso	Horários ofertados	Custo do curso (É gratuito? Se não , quanto vai custar?)
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				

Com orientação do professor pesquise sobre instituições públicas ou privadas na sua região que oferecem cursos de qualificação em sua ocupação (ões) ou na (s) área (s) de seu interesse.



### Ficha 17: O que ficou desta etapa do curso?

QUAIS CONHECIMENTOS IMPORTANTES QUE VOCÊ ACHA RELEVANTE DESTACAR AQUI NESTA ETAPA DO CURSO O QUE VOCÊ REALMENTE APRENDEU ATÉ AGORA?

[illegible]

**Ficha 18:** Momento de avaliar como foi o curso ofertado pelo IFPR / PRONATEC.

O que você trouxe de bom? O que ficou de bom pra você? E o que podemos melhorar?



## Referências bibliográficas

Guia de Estudo: **Unidades Formativas I e II Brasília**: Programa Nacional de Inclusão de Jovens – Projovem Urbano, 2012.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia da tolerância**. São Paulo: Editora UNESP, 2004.

PAIN, S. **Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.

WEISS, M. L. L. **Psicopedagogia clínica**: uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar. 8ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

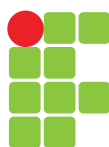






**PDE | PRONATEC**

*PROGRAMA NACIONAL DE ACESSO AO  
ENSINO TÉCNICO E EMPREGO*



**INSTITUTO FEDERAL  
PARANÁ**

**FORMAÇÃO INICIAL E CONTINUADA**

**AUXILIAR EM WEB DESIGN**