

PROVA DE APTIDÃO PROFISSIONAL

Site para a União Desportista “Os Pinhelenses”



Diogo Monteiro
a6337

Técnico de Multimédia 2016/2019

Diretor de Turma e Coordenador do Curso: António Marques

Agradecimentos

Gostaria de agradecer a todos os professores, em especial ao Professor António Marques, por toda a ajuda e orientação que me deram ao longo destes três anos do curso.

Deixar também um agradecimento especial ao clube União Desportiva “Os Pinhelenses” pelo apoio e colaboração neste projeto.

Especial agradecimento ao Presidente do clube, Hugo Coelho, pelo apoio e por toda a ajuda que tem dado para o desenvolvimento deste projeto. Agradeço também a toda a direção e a todos os jogadores pela colaboração.

Por último, mas não menos importante, queria agradecer a todos os meus colegas que me apoiaram incondicionalmente durante estes três anos do curso.

Índice

Introdução	1
Escolha do Projeto	2
Enquadramento Teórico	3
História do Clube	3
Instalações do Clube	4
Modalidades do Clube	5
Órgãos do Clube	5
Software Utilizado.....	6
<i>Dreamweaver</i>	6
<i>Photoshop</i>	8
Linguagem de Programação	9
<i>HTML</i>	9
<i>CSS</i>	10
Apresentação do Site.....	10
Conclusão	16
Webgrafia.....	17

Índice de Figuras

Figura 1 – Estádio Municipal de Pinhel	4
Figura 2 – Sede do clube.....	4
Figura 3 – Exemplo de utilização do Dreamweaver	7
Figura 4 – Exemplo de HTML.....	9
Figura 5 – Exemplo de CSS.....	10
Figura 6 – Página Principal.....	11
Figura 7 – Menu “Home”	11
Figura 8 – Página Apresentação	12
Figura 9 – Página da Direção	12
Figura 10 – Submenu por equipa	13
Figura 11- Página de Equipa	13
Figura 12 – Página Calendário	14
Figura 13 – Página das Classificações	15
Figura 14 – Página da Galeria	15

Introdução

O presente relatório tem como finalidade a descrição de todo o trabalho desenvolvido no decorrer desta Prova de Aptidão Profissional (PAP), no âmbito do Curso Profissional Técnico de Multimédia, que teve a duração de 3 anos letivos.

O trabalho realizado teve como objetivo a criação de um website para o clube UDP uma vez que, o existente tinha erros e não tinha conteúdo.

Neste sentido, com a criação do website do clube procuro ajudar a direção e o clube na expansão de informações sobre a União Desportiva “Os Pinhelenses” e tudo o que lhe está associado.

A realização deste site irá também ser uma mais-valia para os fãs do clube e pessoas que tenham interesse em, por exemplo: conhecer a história do clube, as instalações, os contactos, os títulos, a direção, o plantel das diversas equipas (masculina e feminina), os jogos já realizados com o respetivo resultado e os que irão ser realizados, o que até aos dias de hoje não era possível.

Em resumo, no que se refere ao resultado prático, posso referir que o website está a superar as expetativas. Faço esta afirmação ao refletir sobre o entusiasmo que o Presidente do Clube, Hugo Coelho, demonstra desde o início e todas as vezes que verifica as alterações no site.

Pessoalmente, sinto-me bastante satisfeito com o trabalho que estou a realizar.

Escolha do Projeto

A escolha do projeto deve-se ao facto de pertencer ao clube desde muito novo e querer ajudar a direção e o clube na expansão de informação sobre a União Desportiva “Os Pinhelenses” e tudo o que lhe está associado.

Neste sentido, tendo em conta a minha formação ao longo destes três anos no curso Profissional Técnico de Multimédia, adquiri as competências necessárias para a realização deste site e, deste modo, contactei as entidades responsáveis propondo a realização do mesmo.

O site já tinha sido iniciado por um colega de curso que terminou no ano transato, no entanto tinha muitas lacunas.

Enquadramento Teórico

História do Clube

O Clube Futebol «Os Pinhelenses» foi durante muitos anos filial do Clube de Futebol «Os Belenenses» onde, num determinado processo histórico, este teve de ser alterado para União Desportiva «Os Pinhelenses», mais concretamente no ano de 1995.

Com um património desde espelhos, salão, pratos, livros de vários autores, troféus, uma mesa de bilhar, um piano de pedais, entre outros objetos, o clube tem demonstrado estar apto para servir a comunidade.

É um clube desportivo onde estão presentes muitas memórias, já que muitos pinhelenses estiveram presentes em competições desportivas brilhantes, como fruto de um trabalho generoso e de dedicação da instituição e do clube, uma figura de grande associativismo foi Major Ramalho, que foi um dos sócios deste clube que nunca será esquecido, entre outros.

Este clube da cidade de Pinhel, com sede no jardim 5 de outubro em Pinhel, honra desde os associados, amigos, treinadores, jogadores, massagistas, roupeiro entre outros, sempre com o esforço para levar o bom nome do clube e da cidade de Pinhel o mais longe possível.

Foi um clube que sempre teve grande apoio dos Bombeiros Voluntários, GNR, várias firmas da cidade e do concelho, do Município e das Juntas de Freguesias.

Quanto a Presidentes e diretores ao serviço do clube esteve António Ramalho, Carlos Guimarães, Vital Tomé, José Santos, Carlos Silva, Tiago Damasceno e o atual Hugo Coelho, estes sempre com 2 ou 4 anos a desempenhar o cargo.

Espera-se no futuro um projeto com grandes sucessos pois agora com campo sintético, balneários e ginásio equipado, estamos de parabéns e somos o clube com mais jovens para desenvolvimento do futebol no concelho de Pinhel.

Instalações do Clube

As instalações de que o clube está a usufruir, de momento, são o Estádio Municipal de Pinhel e a Sede do Clube situada no jardim 5 de outubro.



Figura 1 – Estádio Municipal de Pinhel



Figura 2 – Sede do clube

Modalidades do Clube

O clube é constituído por equipas de futebol masculino desde as escolinhas até aos juniores e uma equipa de futsal feminino sénior.

No total, nesta época, foram 6 equipas.

Órgãos do Clube

Como órgãos do clube, atualmente existem os seguintes:

Membros de Direção:

Presidente: Hugo Miguel Pires Santos Coelho

Vice-Presidente: Júlio Manuel Lucas Coelho

Secretário: José Henrique dos Santos Gonçalves

Tesoureiro: Honório Gonçalves Hau

Vogal: Rui Hermenegildo

Vogal: Luís Jorge Almeida Mangas

Membros do Conselho Fiscal:

Presidente: Francisco José Loureiro Baraças

Vice-Presidente: Marco Moreira Santos

Relator: Luís Filipe da Silva Pinheiro

Vogal: Jorge Manuel Rocha Almeida

Vogal: António André Santos

Mesa da Assembleia Geral:

Presidente: António José de Sousa Lopes

Vice-Presidente: Ana Sofia Soares da Silva Vicente

Secretário: Lina Maria Rodrigues Monteiro Lopes

Vogal: Álvaro Quirino Pereira

Vogal: Lúcia Silva Amorim

Vogal: Helena Maria Morgado Saraiva

Software Utilizado

Dreamweaver

O Dreamweaver é um programa de edição de páginas da internet, onde se pode trabalhar com imagens, textos, e muitos outros elementos para a Web.

O programa permite a criação e edição de páginas na internet, sendo em alguns aspetos, muito parecido com programas de criação de layouts. Com este programa não é necessário criar um código de programação, acelerando assim o tempo de produção de sites, embora seja muito complicado trabalhar com este programa sem conhecimentos básicos de layout de sites.

O Dreamweaver tem suporte à maioria das linguagens estruturadas do mercado. O programa cria códigos na linguagem desejada, e o utilizador só precisa de utilizar a interface gráfica. O utilizador pode colocar uma imagem no site que o programa escreve o código para a página da Web.

O programa era originalmente da Macromedia, sendo adquirido pela Adobe, que lançou a primeira versão do programa no mercado em 2007, o Dreamweaver CS3.

A partir de então, a Adobe tem investido muito no programa. As últimas versões trouxeram muitas melhorias para o programa. O Dreamweaver é um dos melhores programas da área, sendo o mais usado pelos profissionais.

Assim, este programa é muito útil para os programadores de sites, porém é sempre necessário que o utilizador saiba as linguagens de programação, para fazerem os seus próprios códigos, sendo o Dreamweaver um programa para consultar, e lembrar alguns códigos, durante a programação.

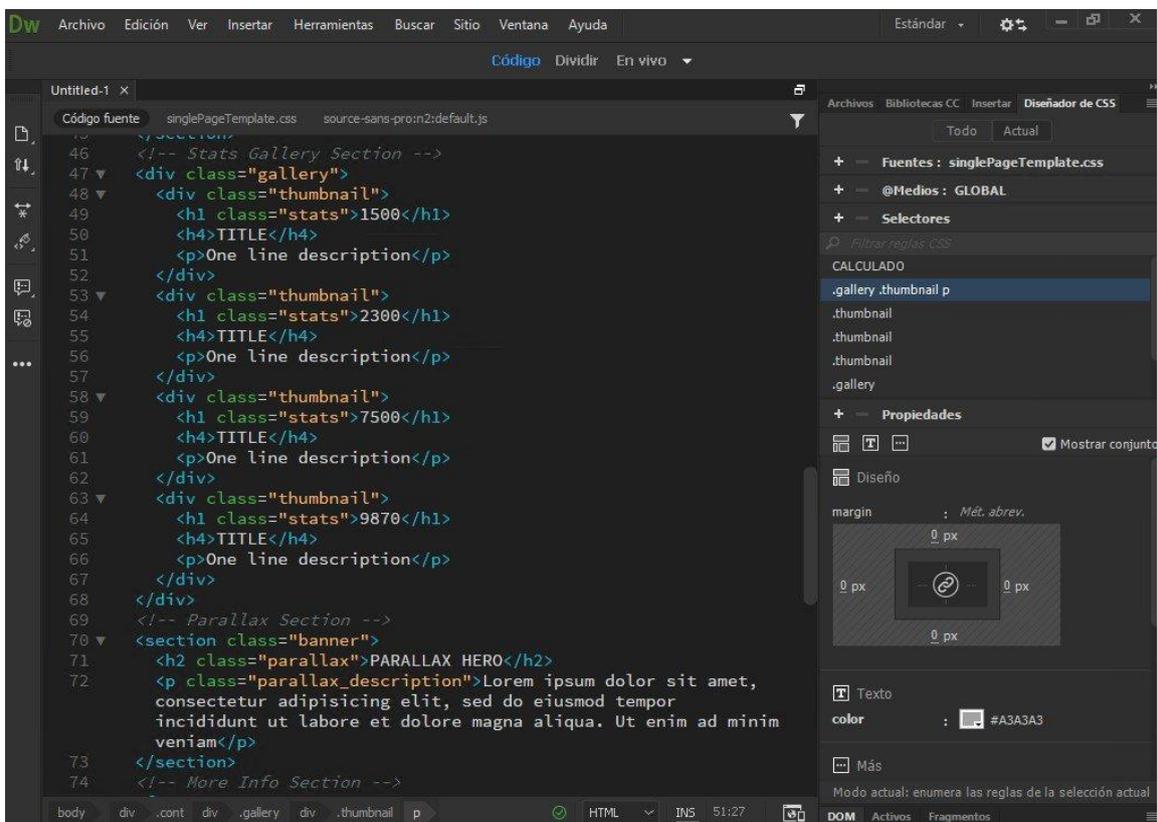


Figura 3 – Exemplo de utilização do Dreamweaver

Photoshop

O Adobe Photoshop é um dos melhores softwares de edição de imagem da atualidade. Usado atualmente por muitas empresas de diversos ramos, é também muito utilizado por revistas, fotógrafos, modelos para dar alguns retoques nas imagens, removendo defeitos, etc.

O Photoshop surgiu em 1990, sendo inicialmente usado como um software para retoques em imagens digitalizadas por scanner. Mesmo a primeira versão já impressionou e mostrou o potencial deste programa.

John Knoll, um dos criadores do programa era (e ainda é), o supervisor de efeitos visuais para cinema da Industrial Light & Magic. Em 1987, Knoll investigava a possibilidade de usar o computador como ferramenta para gerar e manipular imagens, com a finalidade de fazer efeitos visuais em filmes.

Foi o irmão de Knoll que o incentivou a entrar no ramo da fotografia, Knoll anulou a sua matrícula no ensino superior e investiu o tempo todo no programa. Após terminar de desenvolver a primeira versão do Photoshop, realizou contrato com a Adobe, sendo esta empresa que distribuiu o produto, ficando os irmãos com uma percentagem nas vendas.

O programa evoluiu muito e tem vindo a adicionar diversos recursos de composição, design e automação. Por exemplo o utilizador pode apagar parte da imagem, como uma árvore ou montanha, e o programa tenta preencher o espaço removido, simulando um fundo.

Com o Photoshop é possível cortar partes de imagens, colar noutros pontos, selecionar pedaços de uma imagem e colocar noutra, mudar as tonalidades, pintar e criar banners para empresas. As últimas versões permitem já manipular objetos 3D.

Facilmente se conseguem esconder rugas, marcas de nascença, estrias, cicatrizes, e até mesmo gravidez.

Na minha PAP usei-o para fazer algum tratamento nas fotografias utilizadas.

Linguagem de Programação

HTML

A linguagem mais utilizada ao longo desta Prova de Aptidão Profissional foi o HTML.

O HTML (HyperText Markup Language) é um conjunto estruturado de instruções, conhecidas por etiquetas ou tags (em inglês), que dizem a um browser como publicar uma página web, ou seja, o browser interpreta essas etiquetas e desenha a página no ecrã. Este conjunto de instruções está agrupado em ficheiros de tipo texto, isto é, sem qualquer tipo especial de formatação.

A forma mais simples, e básica, de fazer programas em HTML será a utilização de simples editores de texto como é o caso, por exemplo, do Bloco de Notas. No entanto, os utilizadores mais experientes utilizam diversos tipos de aplicações, mais ou menos sofisticadas, para desenvolverem as partes fundamentais de uma página em HTML. Algumas dessas aplicações permitem que numa primeira fase o programador faça um desenho gráfico daquilo que pretende e que posteriormente seja gerado, de uma forma automática, o código HTML correspondente.

```
<html>
  <head>
    <title> Minha PáginaWeb </title>
  </head>
  <body bgcolor="#ffcccc">
    <p align="center"> Este é um parágrafo
    centralizado </p>
    <p align="right"> Parágrafo alinhado à
    direita</p>
    <p> É usado para parágrafos </p>
  </body>
</html>
```

Figura 4 – Exemplo de HTML

CSS

O CSS é chamado de linguagem Cascading Style Sheet e é usado para estilizar elementos escritos numa linguagem de marcação como HTML.

O CSS separa o conteúdo da representação visual do site. Na minha Prova de Aptidão Profissional utilizei o CSS para configurar a cor do texto, cor do fundo, fonte e espaçamento entre parágrafos.

O CSS foi desenvolvido pelo W3C (World Wide Web Consortium) em 1996.

```
h1 {
  font-family: courier, courier-new, serif;
  font-size: 20pt;
  color: blue;
  border-bottom: 2px solid blue;
}
p {
  font-family: arial, verdana, sans-serif;
  font-size: 12pt;
  color: #6B6BD7;
}
.red_txt {
  color: red;
}
```

Figura 5 – Exemplo de CSS

Apresentação do Site

A página inicial é composta por 4 imagens que mudam alternadamente contendo pequenas frases de motivação.

Esta página é constituída por 5 menus que são os seguintes: *Home*, *Futsal Feminino*, *Futebol*, *Galeria* e por último *Contactos*.

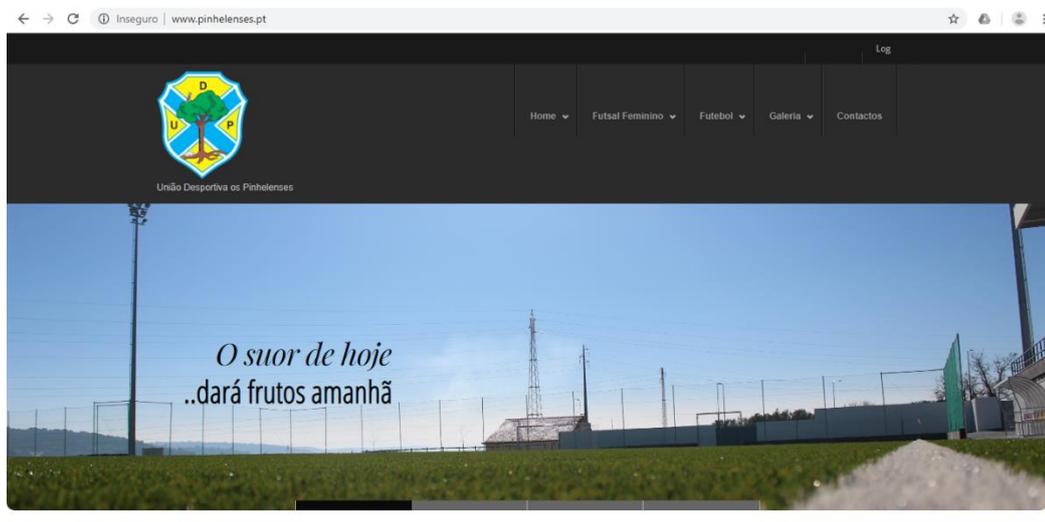


Figura 6 – Página Principal

No menu *Home* pode encontrar-se uma apresentação, os membros da Direção, as instalações, história e palmarés.

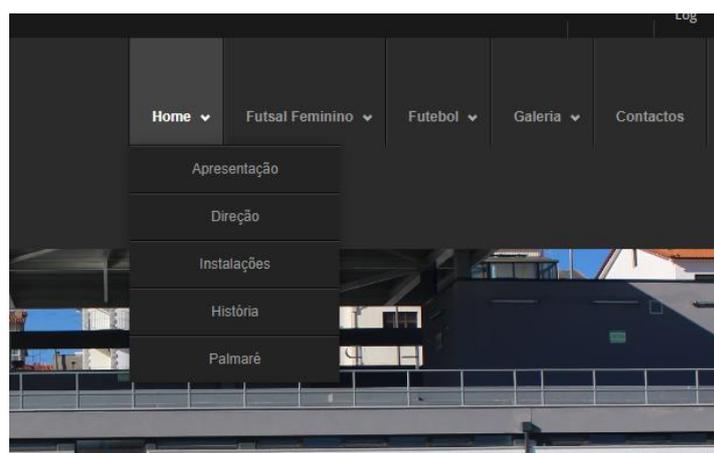


Figura 7 – Menu “Home”

A página da *Apresentação* irá ter uma breve descrição do clube.

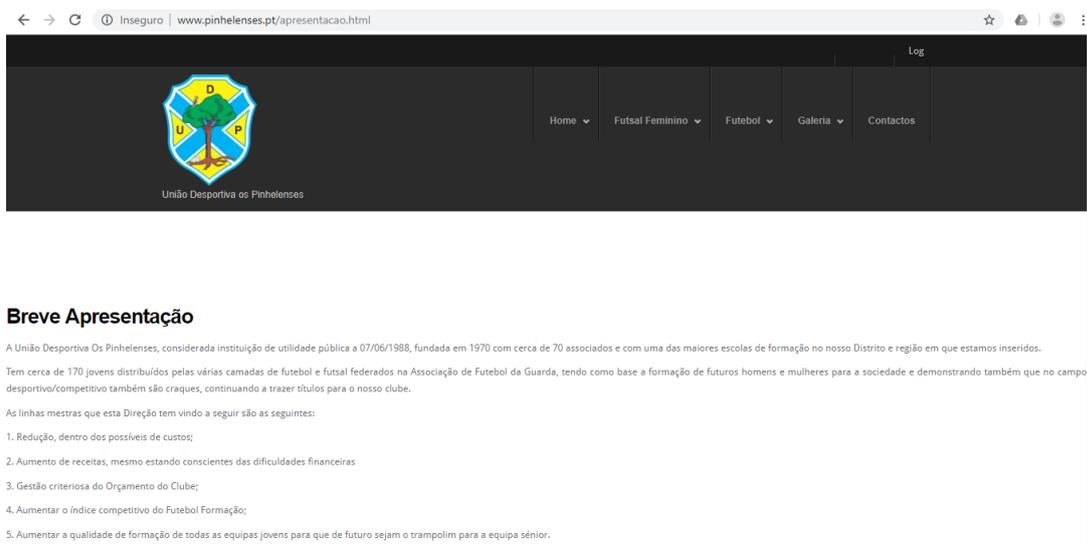


Figura 8 – Página Apresentação

Os membros da Direção estão disponíveis na página da *Direção*. Neste ponto ainda não foi possível colocar a fotografia dos membros, aparecendo apenas o nome, cargo e contacto.

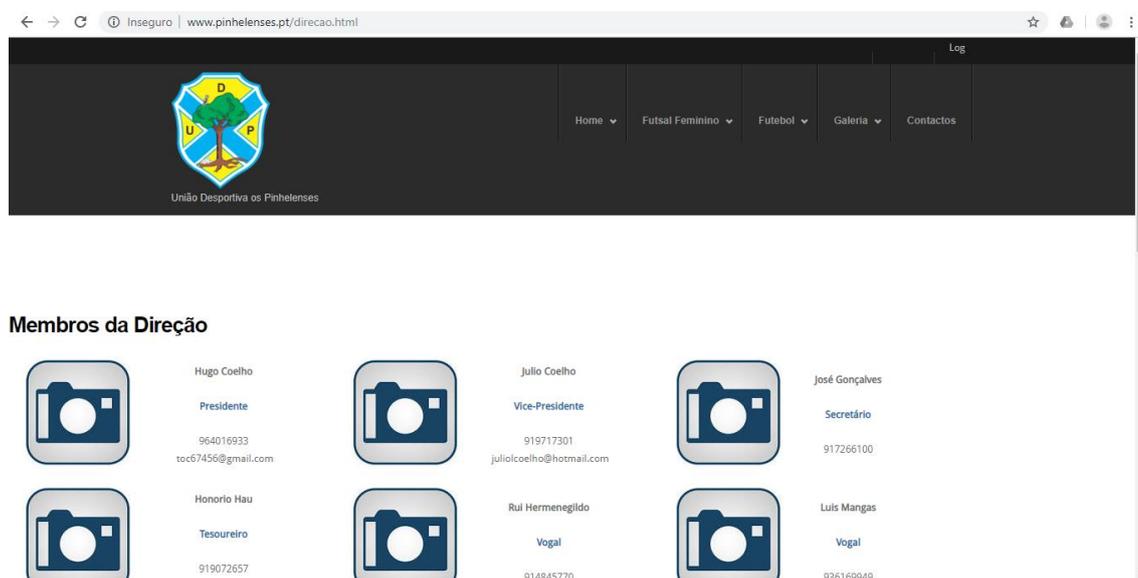


Figura 9 – Página da Direção

Depois para cada equipa temos as opções de *Equipa*, *Equipa Técnica*, *Calendário* e *Classificações*.

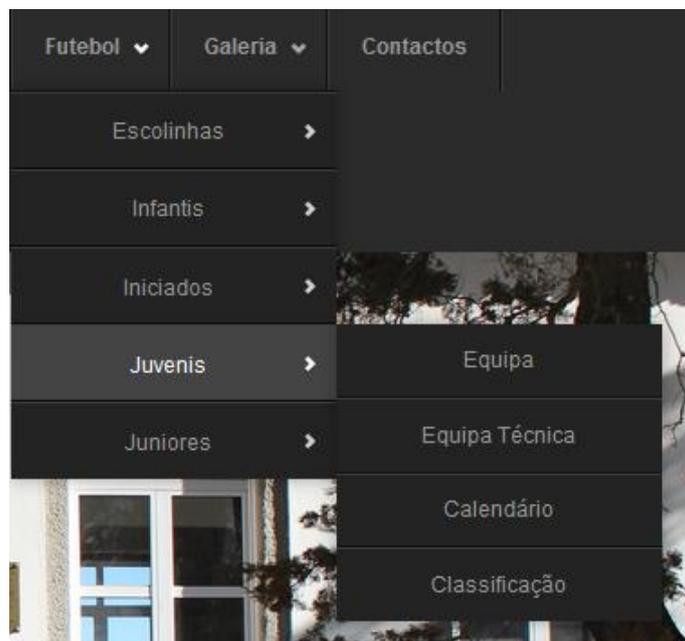
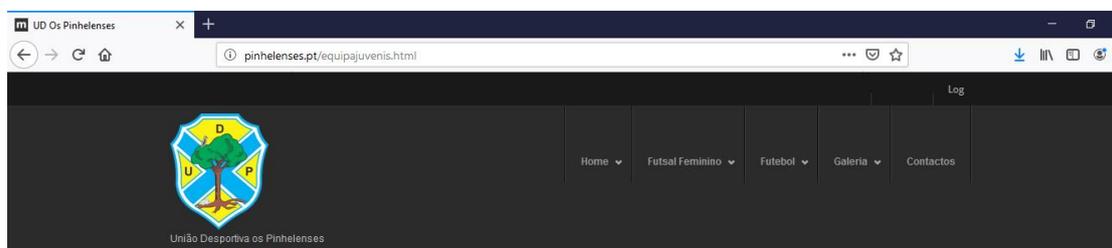


Figura 10 – Submenu por equipa

Na página da *Equipa* está disponível a fotografia e posição de cada elemento.

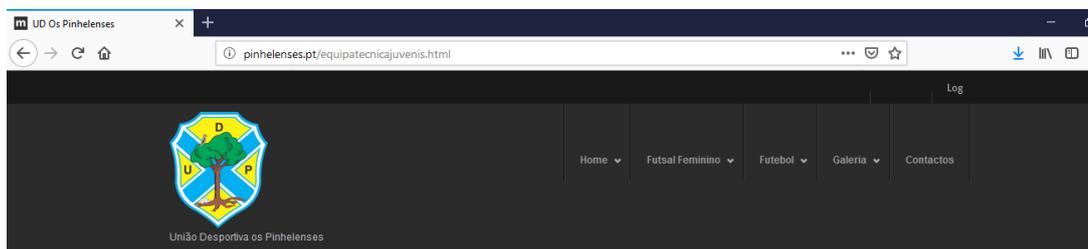


Equipa Juvenis



Figura 11- Página de Equipa

No que respeita ao treinador e massagista estes aparecem na página *Equipa Técnica*.



Equipa Técnica Juvenis



Paulo Aurélio
Treinador



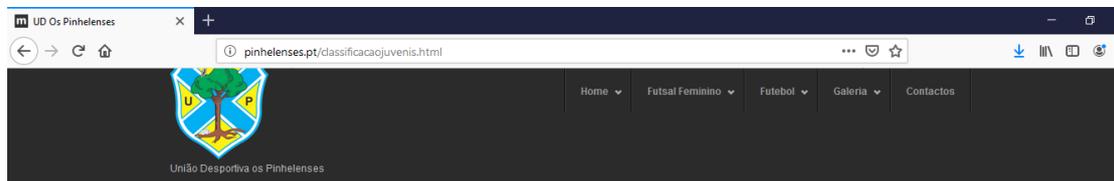
Inês Besteiro
Massagista

Os jogos da temporada aparecem na página *Calendário*.

Data	Hora	Competição	Equipa	Local
28/OUT	11:00	CAMP. D. JUVENIS	Cd Gouveia	Estádio Municipal Fervão
04/NOV	11:00	CAMP. D. JUVENIS	Seia F.C	Estádio Municipal Carreira Do Tiro
11/NOV	11:00	CAMP. D. JUVENIS	Gd Vila Nova Foz Coa	Estádio Municipal Carreira Do Tiro
18/NOV	12:00	CAMP. D. JUVENIS	Grupo D. Trancoso	Estadio Municipal Dr Fernando Lopes
02/DEZ	11:00	CAMP. D. JUVENIS	Sr Sabugal	Estádio Municipal Sabugal
09/DEZ	11:00	CAMP. D. JUVENIS	Spg.C.Celorigense	Estádio Municipal Carreira Do Tiro
16/DEZ	11:00	CAMP. D. JUVENIS	Nucleo Desp Social	Campa Do Zambito Guardo
23/DEZ	11:00	CAMP. D. JUVENIS	Spg. Vilar Formoso	Estádio Municipal Carreira Do Tiro
06/JAN	11:00	CAMP. D. JUVENIS	Cd Gouveia	Estádio Municipal Carreira Do Tiro
13/JAN	11:00	CAMP. D. JUVENIS	Seia F.C	Estadio Municipal Seia
20/JAN	11:00	CAMP. D. JUVENIS	Gd Vila Nova Foz Coa	Estadio Municipal Vila Nova Foz Coa
27/JAN	11:00	CAMP. D. JUVENIS	Grupo D. Trancoso	Estádio Municipal Carreira Do Tiro

Figura 12 – Página Calendário

E a página *Classificações* faz uma ligação (iframe) para a página da *Federação Portuguesa de Futebol*.

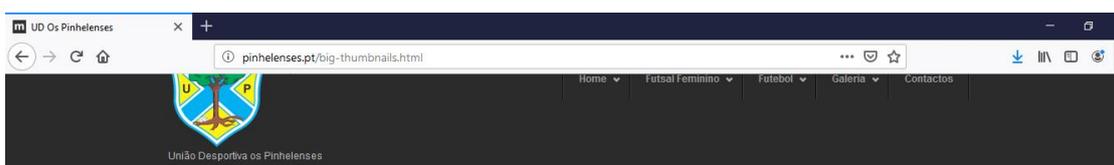


Classificações

Classificação	Jogos
JORNADAS	
13 14 15 16 17 18	
Sc Sabugal	4 - 7 2 MAR Estadio Municipal Nº2
Gd Vila Nova Foz Coa	
Gd Trancoso	3 MAR 11:00 Estadio Municipal Dr Fernando Lopes
Ad Fornos Algodres	
Núcleo Desp. Esp. Cd	1 - 0 2 MAR Cd Gouveia

Figura 13 – Página das Classificações

Existem ainda as páginas de *Galeria* e de *Contactos* onde estão disponíveis, por exemplo as fotografias de grupo de algumas equipas.



Juniores



Figura 14 – Página da Galeria

Conclusão

A Prova de Aptidão Profissional foi o último projeto que realizei ao longo destes 3 anos do curso. É o resultado de muito trabalho, esforço, dedicação e empenho.

Na realização deste projeto encontrei algumas dificuldades a nível de HTML e não só, mas através de pesquisas e alguma persistência consegui sempre fazer aquilo que pretendia.

Durante todo o ano letivo fui trabalhando no projeto e aperfeiçoando sempre alguns pontos que, no meu ponto de vista, ainda não estavam como desejava.

O projeto consistiu em melhorar o site para a União Desportiva “Os Pinhelenses” algo que gostei bastante de fazer por ser o que considerava fundamental para o Clube.

Espero que seja dada continuidade ao site com a atualização do mesmo, nomeadamente nos resultados e equipas se for o caso.

Concluindo, posso referir que os saberes conquistados ao longo dos três anos do curso foi uma enorme experiência e ajuda para esta prova final, e como resultado, sei que tudo o que aprendi, contribuiu para a minha formação como profissional no futuro, ou seja, será sempre uma mais-valia para o meu futuro.

Webgrafia

<https://pt-br.learnlayout.com/>

<https://portaldesenvolvedor.com/html/aprender-html/>

<https://helpx.adobe.com/pt/photoshop/tutorials.html>

<https://www.codigofonte.com.br/artigos/aprenda-a-utilizar-o-dreamweaver>

<https://www.comofazerumsite.com/dreamweaver/>