**Instituto Superior de Tecnologias Avançadas**

**Licenciatura em Engenharia Multimédia**

# Cine Clube das Caldas da Rainha

## Desenvolvimento de Página de Website

**Projeto Académico realizado por:**

**Sandro Emanuel Monteiro Semedo – nº 7104**

**Coordenador: Professor Dr. Pedro Brandão**

**Orientadora: Professora Dra. Dulce Mourato**

Lisboa, Ano letivo 2022/2023

**Instituto Superior de Tecnologias Avançadas**
**Licenciatura em Engenharia Multimédia**

# Cine Clube das Caldas da Rainha

## Desenvolvimento de Página de Website

**Projeto Académico realizado por:**
**Sandro Emanuel Monteiro Semedo – nº 7104**
**Coordenador: Professor Dr. Pedro Brandão**
**Orientadora: Professora Dra. Dulce Mourato**

Lisboa, Ano letivo 2022/2023

# AGRADECIMENTOS

Agradeço principalmente à minha família e amigos próximos, que sempre estiveram presentes e não deixaram de me apoiar. Tenho de agradecer também à faculdade, aos colegas, e aos amigos que conheci por lá, e que não deixaram de insistir e preocupar comigo, com especial atenção aos que iniciaram o percurso juntamente comigo e que, atualmente, continuam a apoiar e acompanhar.

Gostaria de aproveitar para agradecer a todos que estiveram presentes e apoiaram-me neste percurso académico e também a todos que contribuíram para a finalização deste projeto.

Em primeiro, gostaria de agradecer a oportunidade de conhecer a associação do Cine Clube das Caldas da Rainha, nomeadamente ao diretor, que me deu a oportunidade e voto de confiança para avançar com este projeto.

Não posso deixar de agradecer também a todos os professores, pois sem eles não seria possível ter o conhecimento que tenho hoje, principalmente à orientadora, que me guiou e suportou imenso neste projeto.

Para finalizar, agradeço novamente a todos que estiveram presentes durante esta etapa, da qual foi um desafio gratificante e enriquecedor em termos académicos, como também profissionais e sobretudo em termos pessoais. Espero que continuem presentes e continuem a apoiar para um maior crescimento e para um futuro cheio de sucesso e conquistas.

# RESUMO

Este projeto aborda o desenvolvimento de um *Website* de divulgação para o Cine Clube das Caldas da Rainha, uma associação de eventos culturais focados em obras audiovisuais. O objetivo é criar uma montra online acessível para a divulgação de eventos e projetos.

O *Website* foi projetado tendo em conta as necessidades da associação, respondendo às bases de acessibilidade, design responsivo e boa usabilidade para a navegação do utilizador de forma mais clara e intuitiva.

Foi adotada uma abordagem de cariz qualitativa, utilizando um estudo de caso como metodologia de investigação, para analisar as necessidades específicas da associação e identificar os melhores designs e tecnologias a serem utilizadas. Por essa mesma abordagem, foram identificadas as melhores linguagens de desenvolvimento, como HTML, CSS, JavaScript em conjunto com as bibliotecas mais modernas. Por fim, foi também implementada uma BD SQL para armazenamento de informação do *Website*.

O desenvolvimento deste projeto, com o uso de tecnologias modernas e conhecimento adquirido ao longo deste percurso académico, é fundamental para a associação. Contribuindo assim, de forma positiva no seu crescimento, com a expetativa de um maior alcance dos seus eventos. Em conclusão, o *Website* foi desenvolvido com um design atrativo e simples, atendendo aos requisitos e expetativas da associação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Website, Arquivo de Divulgação, Evento Cultural, Experiência do Utilizador, Acessibilidade

# ABSTRACT

This project addresses the development of a promotional *Website* for the Cine Clube das Caldas da Rainha, an association focused on cultural events and audiovisual works. The objective is to create an accessible showcase online to promote the events and projects.

The *Website* has been designed considering the association's needs, with a focus on accessibility, responsive design, and user-friendly navigation.

It was adopted a qualitative approach, using a case study as a research methodology to analyze the specific requirements of the association and identify the best designs and technologies to be used.

Through this approach, the best development languages such as HTML, CSS, JavaScript, along with the latest libraries, have been identified. Additionally, an SQL database has been implemented to store *Website* information.

The development of this project, using modern technologies and the knowledge acquired throughout this academic journey, is essential for the association. It will positively contribute to its growth, with the expectation of reaching a wider audience with its events.

In conclusion, the *Website* has been developed with an attractive and simple design, meeting the requirements and expectations of the association.



**KEYWORDS:** Website, Disclosure Archive, Cultural Event, User Experience, Accessibility

# ÍNDICE

INTRODUÇÃO .....9
REVISÃO DA LITERATURA.....10
MATERIAIS E MÉTODOS DE DESENVOLVIMENTO .....13
RESULTADOS E DISCUSAO DE RESULTADOS.....15
CONCLUSÃO .....24
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....25
ANEXO 1 – DECLARAÇÃO DO USO DO LOGÓTIPO.....26

# ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Exemplificação de Content Breakpoint (Pickering, 2016, p.27). .....12
Figura 2 - Cronograma de desenvolvimento do projeto (Semedo, 2023, p.1). .....13
Figura 3 - Fluxograma com mapa da página de Website (Semedo, 2023, p.1). .....14
Figura 4 - Página Inicial do Website (Semedo, 2023, p.2). .....16
Figura 5 - Primeira parte da página Sobre do Website (Semedo, 2023, p.2). .....17
Figura 6 - Segunda parte da página Sobre do Website (Semedo, 2023, p.2). .....17
Figura 7 - Exemplo de hover na figura de instagram (Semedo, 2023, p.2). .....18
Figura 8 - Exemplo de hover no ícone do CineclubeCR (Semedo, 2023, p.3). .....18
Figura 9 - Exemplo de hover numa das páginas do Website (Semedo, 2023, p.3)...18
Figura 10 - Página de Sessões do Website (Semedo, 2023, p.3). .....19
Figura 11 - Clique da sessão com a informação do evento (Semedo, 2023, p.3). ....19
Figura 12 - Informação das sessões (Semedo, 2023, p.4). .....19
Figura 13 - Página de Projeto Educativo do Website (Semedo, 2023, p.4). .....20
Figura 14 - Exemplo de galeria do Projeto Educativo (Semedo, 2023, p.4).....20
Figura 15 - Página de Projeto Criativo do Website (Semedo, 2023, p.5). .....21
Figura 16 - Página de Galeria do Website (Semedo, 2023, p.5). .....21
Figura 17 - Exemplo do quadro com as imagens da sessão (Semedo, 2023, p.5).....21
Figura 18 - Página de Contactos do Website (Semedo, 2023, p.6).....22
Figura 19 - Rodapé (Semedo, 2023) .....22
Figura 20 - Apresentação de Menu para resoluções menores (Semedo, 2023, p.6). 23
Figura 21 - Outro exemplo de resolução reduzida (Semedo, 2023, p.7).....23
Figura 22 - Declaração de autorização do uso do logótipo da associação.....26

# ABREVIATURAS

**BD** – Base de Dados

**CSS** – Cascading Style Sheets

**HTML** – Hyper Text Markup Language

**SQL** – Structured Query Language

**UX** – Experiência do utilizador

# INTRODUÇÃO

O design de *Websites* atual destaca-se pela sua abordagem minimalista, com layouts simples e chamativos. Existe uma enorme preocupação na sua usabilidade, com o objetivo de tornas as interfaces mais interativas e acessíveis a todos os que navegam, independentemente da sua habilidade. Para além disso, o design responsivo também é fundamental, de forma a que seja adaptável a todos os dispositivos, de diferentes tamanhos. Assim, os designers procuram proporcionar uma experiência mais simples e agradável ao utilizador.

No âmbito da conclusão do Projeto Académico do curso de Engenharia Multimédia, pretende-se o desenvolvimento de um *Website* de divulgação para o Cine Clube das Caldas da Rainha, uma associação que realiza eventos culturais com enfoque em obras audiovisuais, como filmes, curtas-metragens, videoarte e performances. O objetivo principal do projeto é conceber uma montra online, onde seja possível divulgar os eventos e projetos futuros da associação e manter os eventos realizados arquivados na mesma, deixando assim artes, fotografias, trailers e os respetivos detalhes.

A ideia surgiu após uma apresentação da associação e conhecimento dos seus objetivos. Percebeu-se a necessidade de uma melhor divulgação dos seus projetos, o que levou a uma proposta de uma página de *Website* intuitiva, com o destaque na divulgação de eventos futuros e arquivo dos eventos realizados anteriormente com a sua descrição.

Numa fase inicial do projeto, foi feito o levantamento de dados e informações das necessidades específicas, em concordância o cliente, percebendo assim, o tipo de design e forma de divulgação mais adequado. Posto isso, foi realizado o estudo de caso e identificação dos designs mais apelativos e as tecnologias modernas e eficientes para uma utilização acessível e intuitiva ao utilizador.

A importância do desenvolvimento deste projeto é, não só, pôr em prática o conhecimento adquirido no decorrer da Licenciatura como também ganhar aprimorar o mesmo, ganhar uma maior experiência no uso das tecnologias escolhidas e, sobretudo, contribuir para o crescimento da associação e alcance dos objetivos pretendidos.

# REVISÃO DA LITERATURA

Neste capítulo, de revisão da literatura, são apresentadas as pesquisas realizadas que respondem às questões de investigação no âmbito de desenvolvimento de uma página de *Website* de exposição e divulgação de obras para uma associação de eventos culturais. As questões mencionadas abordam o desenvolvimento de um *Website* acessível, a caracterização de melhores métodos para uma boa usabilidade e experiência do utilizador, o desenvolvimento do Webdesign responsivo, adaptável aos vários dispositivos, de diferentes tamanhos, e por fim a implementação da base de dados.

> Por isso, optei por me autodenominar Arquiteto da Informação. Não me refiro a um arquiteto de construções físicas, mas sim a um arquiteto no sentido em que é usado na expressão 'arquiteto da política externa'. Quero dizer, arquiteto no sentido de criar princípios sistemáticos, estruturais e ordenados para fazer algo funcionar - a criação cuidadosa de um artefacto, ideia ou política que informa porque é claro. Utilizo a palavra informação no seu sentido mais verdadeiro. A maioria da palavra informação contém o termo informar, por isso chamo informação apenas aquilo que me informa, e não aquilo que é apenas uma coleção de dados ou coisas (Wurman, 1996, citado em Resmini & Rosati, 2011, p.37).

Com base na citação mencionada, segundo Resmini e Rosati (2011), na arquitetura de informação, o design é considerado um elemento de comunicação, significante na interação do utilizador com a página de *Website*. É importante reconhecer as necessidades do utilizador, um processo complexo, que envolve arte, ciência e soluções. O sucesso do design depende muito da claridade de navegação e facilidade de acesso à informação.

> Conforme Jakob Nielsen expressou: A capacidade do cérebro humano não muda de um ano para o outro, então as conclusões obtidas ao estudar o comportamento humano têm uma validade muito longa. O que era difícil para os utilizadores há vinte anos continua a ser difícil hoje em dia (Krug, 2014, p.17).

O tempo que um utilizador leva na navegação e procura de informação, é considerada a maior preocupação do designer. A partir das investigações feitas, espera-se que, o designer, pense tal como um arquiteto e, tenha em consideração a estrutura da página de *Website*, a desenvolver, de acordo com o desejado ou procurado pelo utilizador, de forma a antecipar as suas necessidades. Para tal, de acordo com Steve Krug (2014), antes do desenvolvimento, é

necessário que o designer, se coloque no papel de utilizador, e dê foco à sua mentalidade durante a navegação e procura de informação, com o propósito de conceber a arquitetura com a usabilidade, acessibilidade e inclusão mais benéficos para o mesmo. Reforçando assim, a importância de a comunicação do utilizador com o conteúdo ser apresentada como funcional e expor de forma clara as informações, ao invés de ser apresentado como uma barreira. O próprio autor recomenda que exista um design atraente, com o cuidado na representação do conteúdo e elemento, ou fazer com que combine com os mesmos, evitando assim que este seja rejeitado, tanto pelo cliente como pelo utilizador. Contudo, um design atraente nunca pode ser difícil de usar ou inacessível. É fundamental que os elementos e a funcionalidade do design, sejam apresentados de forma coesa para uma boa experiência e usabilidade.

A usabilidade é considerada a chave principal do design, pois esta, faz com que o utilizador se sinta conectado com o mesmo. É focada na funcionalidade, na apresentação eficaz e eficiente de informação que, por sua vez, favorece na utilização, perceção ou navegação do conteúdo, fornecendo uma experiência de maior sucesso. Considera-se que estes sejam os seus princípios da usabilidade:

> Útil – Faz algo que alguém necessita?
> Aprendível – Conseguem perceber como utilizar?
> Memorável – É necessário reaprender cada vez que o utilizam?
> Efetivo – Faz o trabalho necessário?
> Eficiente – Faz-se com a quantidade razoável de tempo e esforço?
> Desejável – Vão querer utilizá-lo?
> Encantador – É entretido utilizá-lo, ou divertido?
> (Krug, 2014, p.24).

Steve Krug (2014, p. 25), analisa a visão e experiência do utilizador, referindo que: “Uma pessoa de habilidade e experiência média (ou até mesmo abaixo da média) pode descobrir como usar a coisa para realizar algo sem que isso seja mais problemático do que vale a pena”. Reforçando assim, a importância da usabilidade e, defendendo que, esta deve ser natural, de forma que o utilizador não questione as decisões, ou melhor, não tenha que “pensar” nelas.

É importante reforçar a forma como o utilizador interage com o produto, incluindo a facilidade, eficácia, eficiência e satisfação de navegação. Uma boa UX é essencial para garantir que o utilizador seja mais fiel e seja assim possível obter maior popularidade e melhores resultados na divulgação do produto. Jesse Garret (2011), tal como os autores anteriores,

enaltece que é importante as necessidades do utilizador, o mesmo aborda as estratégias de uma boa experiência de utilizador defendendo que, deve-se pensar como um utilizador, definir objetivos claros do projeto, analisar uma pesquisa sobre os comportamentos do navegador, adaptar interfaces responsivos, a diferentes dispositivos e testar constantemente as soluções de design de forma a garantir uma UX favorável para todos os utilizadores interessados.

O Web design responsivo é um componente significativo do design inclusivo, pelo facto de ajustar a estrutura ou documentos ao ambiente inserido. Este componente é a solução de funcionamento flexível e adaptável a diversos dispositivos de tamanhos diferentes. O tamanho do ecrã é o fator principal, mas também deve-se ter em conta a densidade dos pixéis e o funcionamento adaptado para o suporte dos dispositivos menores e com ecrã tátil.

Segundo Pickering (2016), devem ser seguidos seguintes pontos fundamentais no design inclusivo para a estruturação do Web design responsivo:

- **Content Breakpoints** – Essenciais para uma experiência inclusiva, de forma a garantir um bom layout com um design flexível. O autor refere que devem ser utilizados pontos de interrupção do conteúdo para ajustar o layout quando esta quebra. Isto permite que o design se adapte a diferentes tamanhos de vários dispositivos.

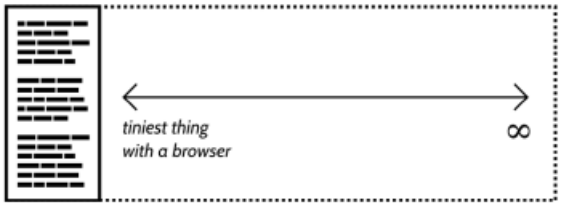


Figura 1 - Exemplificação de Content Breakpoint (Pickering, 2016, p.27).

- **Allow Pinch-to-zoom** – Ampliar o conteúdo torna o conteúdo mais legível. Pickering, contrariamente a muitos designs, defende que devem permitir os utilizadores de ampliarem o conteúdo em dispositivos móveis de forma a que seja possível ver mais detalhes.

# MATERIAIS E MÉTODOS DE DESENVOLVIMENTO

O presente projeto teve como o objetivo de estudo o desenvolvimento de uma montra online de divulgação de eventos culturais para a associação do Cine Clube das Caldas da Rainha, com características de design eficiente e acessível.

A abordagem feita foi qualitativa, com recurso a estudo de caso para analisar as necessidades do cliente e identificar as melhores linguagens e tecnologias a serem utilizadas de forma a proporcionar facilidade de acesso, uma melhor divulgação e armazenamento dos seus conteúdos, os seus projetos, e o público-alvo. Foram feitas reuniões periódicas com os membros da associação, para a recolha informação e conhecimento dos objetivos específicos, e as restantes reuniões para acompanhamento dos progressos e atualizações. Por efeito seguiu-se para a investigação de páginas de *Website* idênticas ou com o mesmo propósito e por fim uma pesquisa sobre as tecnologias mais eficazes, modernas e adequadas ao problema.

Numa primeira fase da coleta de dados foi feita uma reunião, com os principais organizadores da associação. Esta foi conduzida por uma entrevista online de apresentação, onde foram discutidas as suas necessidades, os eventos realizados, os objetivos da associação, as expetativas para o *Website*, objetivos a longo prazo e outros aspetos significativos. Para além da entrevista, foram analisados os métodos de divulgação atuais da associação, assim como os seus programas e eventos, dessa forma foi possível ter o enquadramento do funcionamento e uma base inicial para o desenvolvimento do *Website*.

Para garantir a representação guiada e organizada foi elaborado um cronograma de desenvolvimento de todas as fases do projeto, sendo essencial para o planeamento e execução do mesmo dentro do prazo estipulado.

| | Website Cine Clube CR | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **PROJETO ACADÉMICO** | Janeiro | Fevereiro | Março | Abril | Maio | Junho | Julho | Agosto | Setembro |
| Levantamento de Informações | X | X | X | | | | | | |
| Reuniões com a Associação | X | | X | X | X | X | | | X |
| Pesquisas | | | X | X | X | | | | |
| Estruturação do Projeto | | | X | | | | | | |
| Desenvolvimento do Website | | | | X | X | X | | | |
| Base de Dados | | | | | | X | | X | X |
| Correções | | | | | | X | | | X |
| Testes | | | | | | X | | | X |
| Finalização | | | | | | | | | X |

Figura 2 - Cronograma de desenvolvimento do projeto (Semedo, 2023, p.1).

Antes do desenvolvimento do *Website* foi planeado um mapa do site, utilizando um fluxograma para representação visual das páginas do mesmo e a relação entre elas. Desta forma, o mapa auxiliou a organização da estrutura, facilitando na navegação e garante a lógica na sequência *Website*.

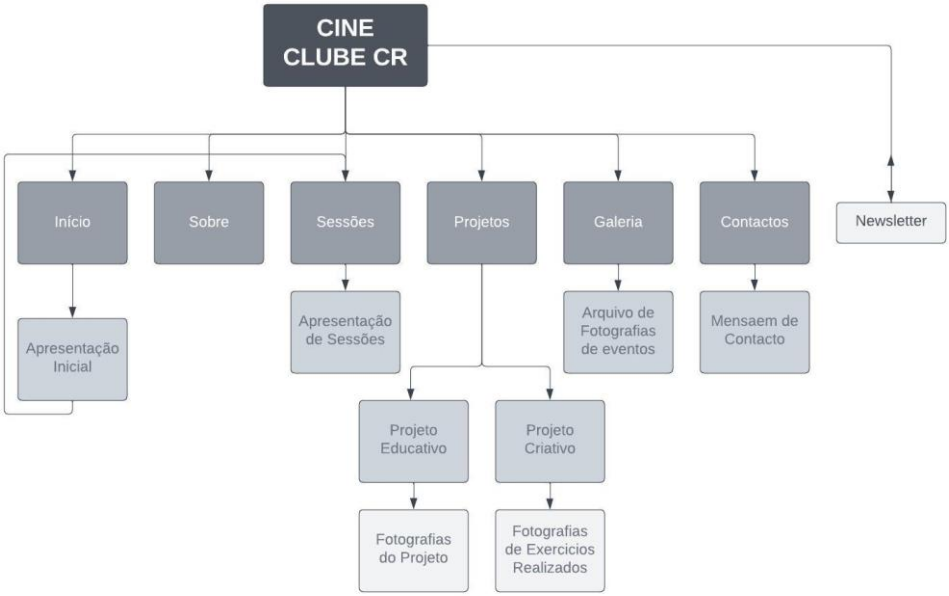


Figura 3 - Fluxograma com mapa da página de Website (Semedo, 2023, p.1).

Durante o processo de design do *Website* foi utilizado o logótipo da associação do Cine Clube das Caldas da Rainha. Deste modo, por questões éticas e para efeitos do bom uso da marca, foi feita a solicitação, ao diretor, de uma autorização (ANEXO 1) para uso e manipulação do logótipo. Solicitação esta que, se encontra assinada nos anexos e tem como garantia a proteção da identidade da associação, evitando assim, qualquer uso indevido ou inadequado.

# RESULTADOS E DISCUSAO DE RESULTADOS

Este capítulo apresenta todos a análise de todos os resultados alcançados durante a fase de investigação. É neste capítulo que é apresentado todo o projeto finalizado e explicado com as limitações e dificuldades superadas. Em conclusão apresento os passos do projeto, desde as páginas, os seus detalhes, particularidades e a sua interação com a BD.

Durante a fase de levantamento de requisitos foram identificados alguns problemas e limitações das suas plataformas, como a falta de uma boa UX e acessibilidade, falta de interatividade direta com o público, falta de armazenamento das sessões em base de dados e a falta de um design chamativo para os seus eventos.

No seguimento da investigação foram analisadas várias páginas de *Website* idênticas, com objetivos de promover um cineclube, ou eventos culturais. Esta análise também foi feita a partir de sugestões, dos membros da associação, de outras páginas, com o objetivo de perceber as limitações das mesmas e o tipo de estrutura pretendida para este projeto.

Perante os resultados das investigações, foi possível identificar obstáculos e propor uma possível solução mais eficaz e adequada para uma melhor divulgação da associação e os seus eventos.

Com base na breve análise das tecnologias adequadas ao projeto, chegou-se à conclusão da seleção das seguintes linguagens de desenvolvimento:

- **HTML 5 –** Escolhido para a estruturação dos conteúdos, devido à sua simplicidade e facilidade de integração com outras linguagens.

- **CSS 3 –** Utilizado para a gestão da apresentação visual dos elementos HTML, permitindo assim criar um design mais eficiente e responsivo.

- **JS –** Acrescentado para adicionar funcionalidades à programação de outras linguagens como o HTML ou PHP, sem a necessidade de ser compilado previamente. É frequentemente utilizado para criar elementos animados e tem a vantagem de correr localmente no browser, tornando as respostas mais rápidas.

- **BD SQL –** Armazena e gere os dados e informações relacionados com o *Website*.

- **PHP –** Interage o *Website* com a BD e a realização de tarefas como a criação de elementos HTML.

- **XAMPP –** Adotado como ambiente local para gerir e armazenar o *Website* em conjunto com a BD.

- **Outras bibliotecas –** Para além das mencionadas anteriormente, foram adicionadas bibliotecas para utilização de ícones e ferramentas que complementam o design do *Website*.

Inicialmente houve algumas dificuldades no desenvolvimento do *Website* e da base de dados devido à falta de dados e recursos para agregar ao mesmo. No entanto, as dificuldades foram ultrapassadas em reunião com a associação e a execução foi finalizada no prazo expectável.

Ao iniciar a página, deparamos com uma apresentação do evento em destaque e a descrição da mesma, é possível visualizar no fundo da página, o vídeo representativo do mesmo. As restantes páginas encontram-se na barra de navegação no topo do *Website*, e mantendo-se representada de igual forma no decorrer do *Website*.

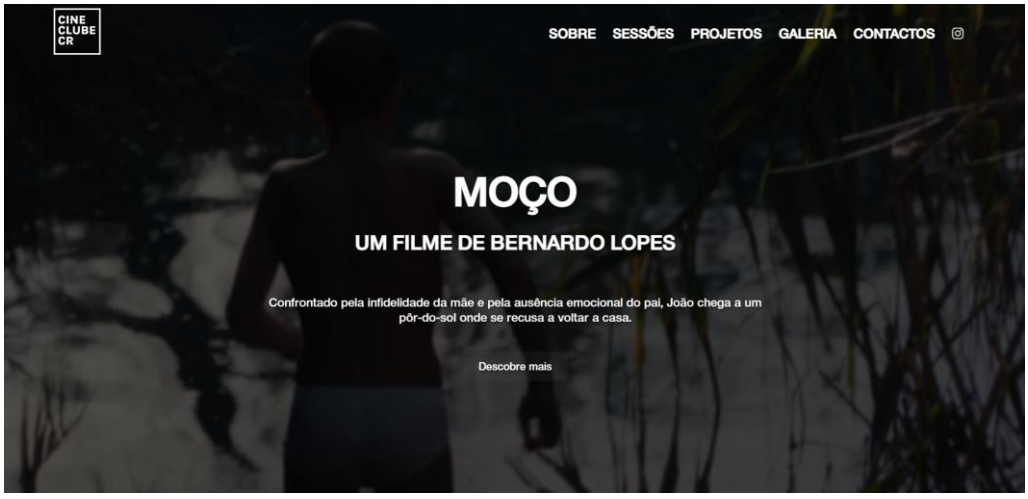


Figura 4 - Página Inicial do Website (Semedo, 2023, p.2).

Ao clicar no sobre, mantemo-nos na base da página inicial, onde se mantém o vídeo em background a decorrer, oculta as informações do evento e descreve parte das informações da associação, as restantes encontram-se na seta apontada para baixo para continuar a leitura.

Figura 5 - Primeira parte da página Sobre do Website (Semedo, 2023, p.2).

Figura 6 - Segunda parte da página Sobre do Website (Semedo, 2023, p.2).

Em todas as páginas do *Website* temos detalhes que foram estilizados através da linguagem CSS, fazendo a alteração da cor e tamanho ao passar o rato na página pretendida.

Na barra de navegação temos o ícone de Instagram que nos redireciona à página oficial do Instagram do Cineclube das Caldas da Rainha, ao fazer o clique na mesma.

Figura 7 - Exemplo de hover na figura de instagram (Semedo, 2023, p.2).

Na barra de navegação temos o ícone de do Cineclube das Caldas da Rainha que nos redireciona à página inicial, sempre que fazemos o clique.

Figura 8 - Exemplo de hover no ícone do CineclubeCR (Semedo, 2023, p.3).

Figura 9 - Exemplo de hover em uma das páginas do Website (Semedo, 2023, p.3).

De seguida ao aceder à página ‘sessões’, são apresentados os cartazes em sequência e por ordem decrescente deste a última sessão, ao passar o rato é possível ver uns pequenos detalhes do mesmo com o trailer corrido atrás e a sua informação, de forma a criar um efeito visual diferenciado e apelativo. Sessões estas que foram inseridas através da base de dados, com a sua devida informação e apresentadas no *Website* sempre que haja comunicação entre a BD e o servidor da página de *Website*. É possível continuar a adicionar, editar ou até mesmo eliminar o conteúdo através da BD sempre que seja necessário.

Retornando à página das sessões, ao fazer o clique na sessão escolhida, mesmo temos as informações mais detalhadas, como a sinopse, trailer em vídeo embutido, cartaz, ano, data, género, duração e local. Dentro do mesmo clique temos uma seta apontada para a esquerda que nos leva de volta a página sessões como anteriormente.

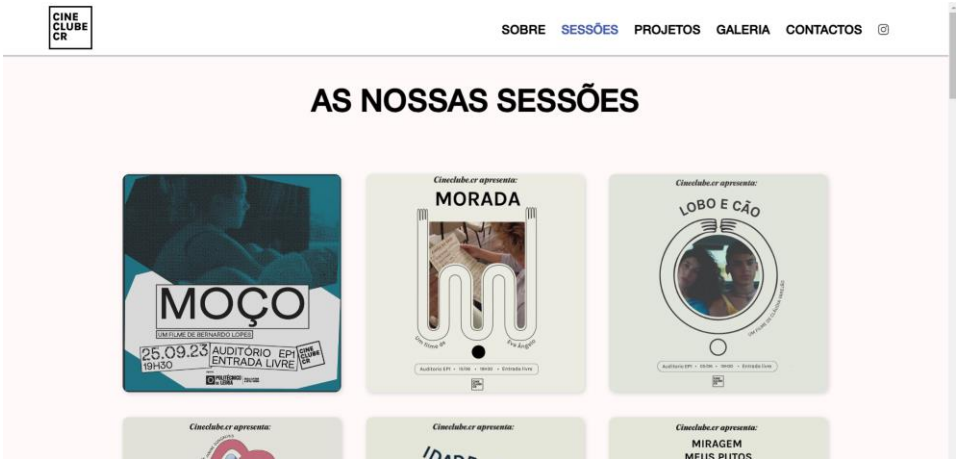


Figura 10 - Página de Sessões do Website (Semedo, 2023, p.3).

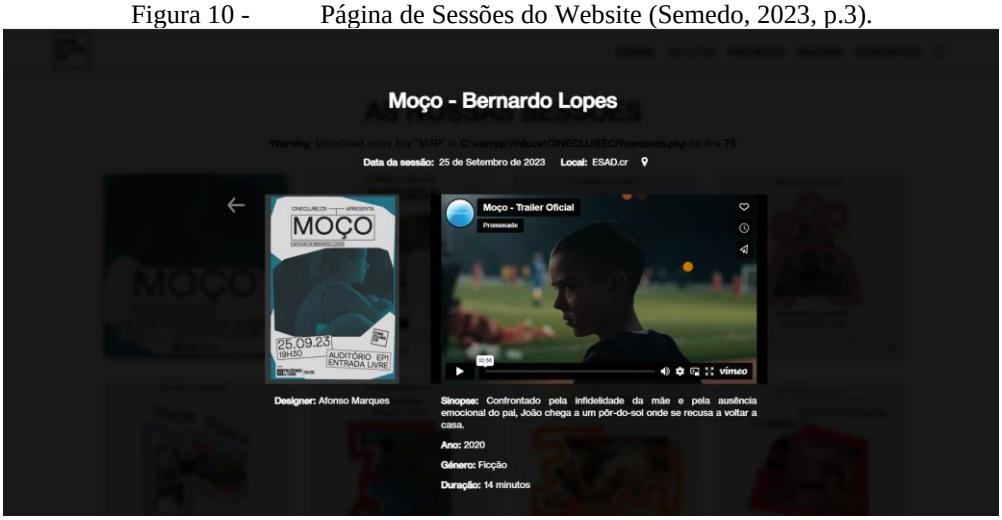


Figura 11 - Clique da sessão com a informação do evento (Semedo, 2023, p.3).

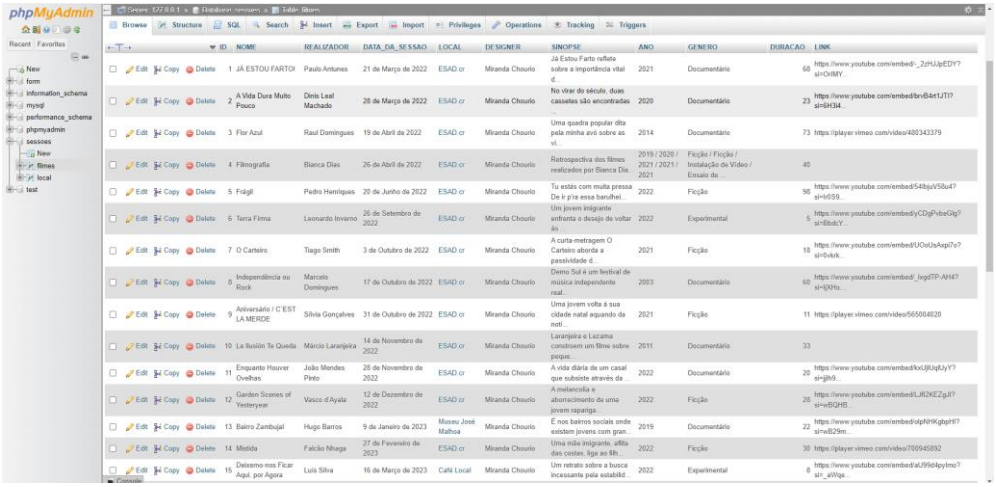


Figura 12 - Informação das sessões em BD SQL, na plataforma phpMyAdmin (Semedo, 2023, p.4).

As páginas de projetos contem a explicação de cada uma e imagens que representam as mesmas ou contém os exercícios realizados. Ao clicar em cada imagem é possível ter a um quadro que apresenta as imagens representantes de cada projeto. Dentro do quadro, ao passar

o rato na imagem, fica disponível as setas indicadoras de mais imagens disponíveis na sequência.

Figura 13 - Página de Projeto Educativo do Website (Semedo, 2023, p.4).

Figura 14 - Exemplo de galeria do Projeto Educativo (Semedo, 2023, p.4).

Figura 15 - Página de Projeto Criativo do Website (Semedo, 2023, p.5).

Ao abrir a página galeria, temos um design mais simplificado, onde apenas deparamos com imagens e estas são o arquivo ou galeria, como indica a página, de todas as fotografias de todas as sessões e eventos realizados. Ao passar o rato em cada uma delas temos um ligeiro aumento no tamanho, dando a indicação que é clicável. Após o clique temos o quadro com as imagens das respetivas sessões ou eventos.

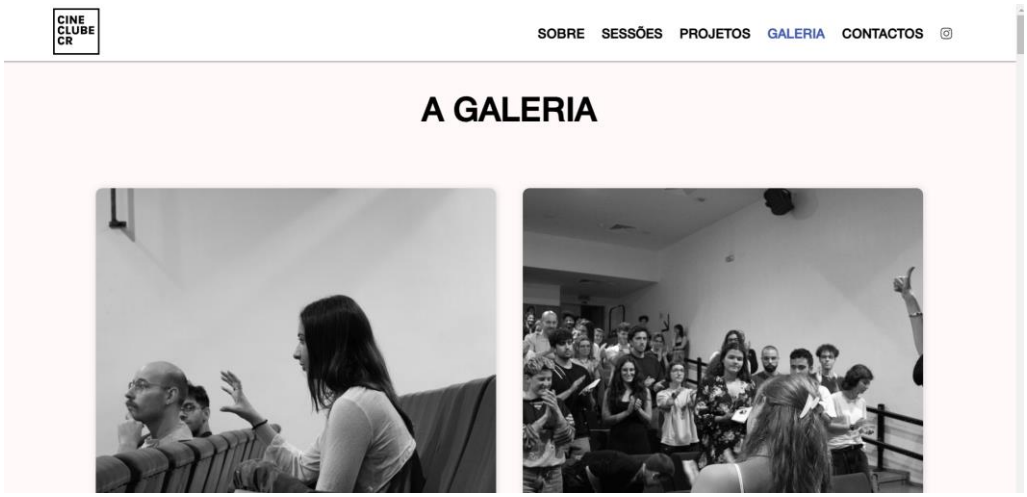


Figura 16 - Página de Galeria do Website (Semedo, 2023, p.5).

Importante relembrar que ao passar o rato na imagem, temos setas indicativas para fazer a passagem para a imagem seguinte.

Figura 17 - Exemplo do quadro com as imagens da sessão (Semedo, 2023, p.5).

Para finalizar a página temos a página de contactos com as informações de contacto da associação. É possível enviar uma mensagem direta para a associação, de qualquer dúvida ou

questão, ou então recorrer ao contacto telefónico para uma resposta mais rápida. Os dados ficam registados e guardados na base de dados.

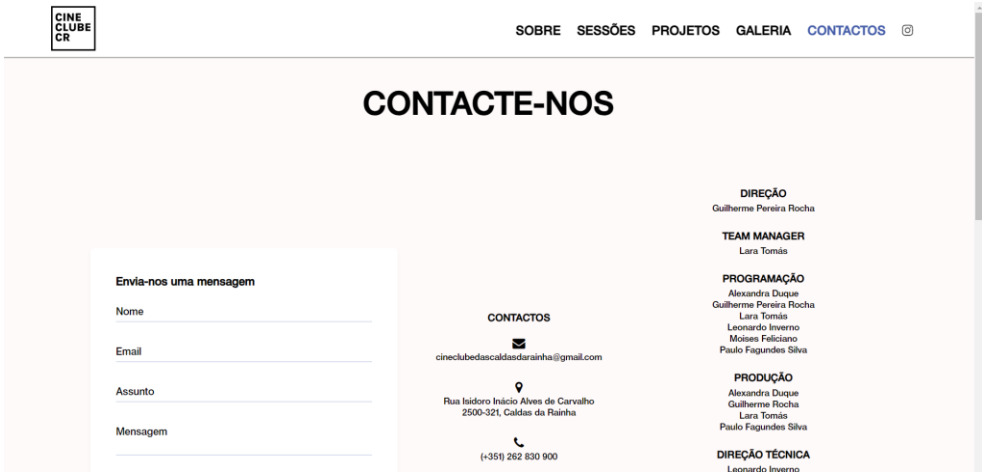


Figura 18 - Página de Contactos do Website (Semedo, 2023, p.6).

O rodapé, está presente na maioria das páginas do *Website*. É nele onde é possível subscrever à newsletter da associação e onde estão os apresentados detalhes de contacto. O email fica guardado na BD, para que seja enviado a newsletter do Cine Clube CR.

Figura 19 - Rodapé (Semedo, 2023)

Foram colocados *breakpoints* (interrupções inseridas na programação de modo a fazer alterações no design em diferentes tamanhos de ecrãs) na página de *Website* tal como foi referido anteriormente, para que este *Website* seja responsivo e se adeque a todos os dispositivos de diferentes tamanhos. Seguindo essa regra dos *breakpoints*, foi implementado em resoluções reduzidas de forma a implementar um menu ao invés da barra de navegação assim que seja detetado uma resolução vertical reduzida. Ao clicar no menu, este é animado, em javascript, para transformar numa cruz, no caso de pretender fechar o mesmo.

Figura 20 - Apresentação de Menu para resoluções menores (Semedo, 2023, p.6).

Figura 21 - Outro exemplo de resolução reduzida na página de Sessões (Semedo, 2023, p.7).

Em conclusão foi possível desenvolver o projeto e enquadrar com as expetativas do cliente, tornando uma página simples e intuitiva com todo o conteúdo pretendido esteja disponível para o navegador ter conhecimento da associação.

# CONCLUSÃO

Em conclusão, este projeto levou a uma descoberta de como aplicar os conhecimentos de forma mais aprofundada no design, principalmente no desenvolvimento de um *Website*, destacando o impacto de todo o conteúdo analisado na investigação, que toma em conta não apenas no lado estético do design, como também o lado do utilizador. O foco na usabilidade, acessibilidade e do design responsivo foram fundamentais para uma UX intuitiva e positiva, neste projeto.

Apesar de algumas dificuldades iniciais na compreensão das linguagens, por certos aspetos e funcionalidades na conceção do design considerado, os obstáculos foram superados por inúmeros testes de usabilidade e também com o ganho de experiência prática até chegar ao pretendido.

A implementação das linguagens de complemento, como o CSS e JS, ajudaram a estilizar e melhorar o design e a interatividade da página, com efeitos de animação e detalhes mais criativos para que a mesma esteja mais apelativa e intuitiva.

Este projeto não serviu apenas para demonstrar os conhecimentos já adquiridos a nível académico, como também salientou a mesma com novos desafios e experiências com um grau de dificuldade maior e mais extenso.

É esperado que esta página sirva como ferramenta útil para a associação Cine Clube Caldas da Rainha, contribuindo para uma maior visibilidade da mesma e dos seus objetivos. Espera-se também que a mesma possa servir como suporte para outros projetos futuros que tenham objetivos semelhantes de uma montra online.

# REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS


Beaird, J. (2020). The Principle of Beautiful Web Design. 4ª edição, SitePoint, Austrália

Dillon, A. & Turnbull D. (2005). Information Architecture. Acedido na plataforma de ResearchGate a dia 5 de Abril de 2023 em: https://www.researchgate.net/publication/279439252_Information_Architecture

Garret, J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond. 2ª edição. New Riders, California.

Krug, S. (2014). Don't Make Me Think, Revisited: A CoDECmmon Sense Approach to Web Usability. New Riders, Estados Unidos da América.

Morville, P. & Rosenfeld, L. (2006). Information Architecture for the World Wide Web. 3ª edição, O'Relly Media, Gravenstein Highway North.

Pickering, H. (2016). Inclusive Design Patterns: Coding Accessibility Into Web Design. Smashing Maganize GmbH, Freiburg.

Resmini, A. & Rosati, L. (2011). A Brief History of Information Architecture. Acedido na plataforma de ResearchGate a dia 5 de Abril de 2023 em: https://www.researchgate.net/publication/263963056_A_Brief_History_of_Information_Architecture

# ANEXO 1 – DECLARAÇÃO DO USO DO LOGÓTIPO

**DECLARAÇÃO – USO DO LOGOTIPO**

Eu Guilherme Rafael, portador do cartão de cidadão, nº 15924798, declaro, sob efeitos legais, que autorizo Sandro Semedo, portador do cartão do cidadão, nº 30107454, utilize o Logotipo do Cine Clube das Caldas da Rainha para a finalidade do Projeto Académico. Autorizo também a manipulação do logotipo para este mesmo fim.

Lisboa, 5 de MARÇO de 2023

O Recetor

Sandro Jesus

O Declarante

Figura 22 - Declaração de autorização do uso do logótipo da associação.