



GUIA PARA INGRESSANTES ACADÊMICOS

Marcello Carvalho, Guilherme Gonçalves, Arthur Domingues, Vitor Soares,
Gustavo Oliveira

37

RESUMO:

O presente estudo tem por objetivo apresentar um passo a passo para os egressos novos do Centro Universitário da Região da Campanha com guias para a utilização dos serviços das plataformas online da Instituição, como criar um e-mail da instituição, a utilização do *moodle*, inscrições em eventos e outros vários serviços que a instituição de ensino dispõe a seus acadêmicos.

Palavras-chave: Plataformas, Serviços, Auxílio, Ingressantes.

INTRODUÇÃO

O presente estudo visa ajudar um problema cujo os acadêmicos ingressantes dos cursos do Centro Universitário da Região da Campanha (URCAMP) tem dificuldades ao utilizar produtos e serviços da instituição, logo pediu-se a estudantes do Curso de Sistemas de Informação (SI) para construírem um site que os ajude a sanar estas dúvidas.

Muitos destes ingressantes estão saindo do ensino médio ou são já adultos que não entendem muito de internet e não sabem o mínimo da utilização dessas plataformas, visando já a ajuda com guias e passo a passos de alguns serviços que as plataformas da universidade dispõe a seus egressos.

A história do Centro Universitário da Região da campanha, começa em 1969 com a criação da Fundação Atila Taborda, com atuação nas regiões da Campanha e Fronteira Oeste do estado do Rio Grande do Sul, com sedes em Bagé, Dom Pedrito, Sant'ana do Livramento, Alegrete e São Gabriel, promovendo educação, pesquisa e extensão, inovação, desenvolvimento e cultura das regiões da campanha e oeste gaúchos.

A Universidade se posiciona em frente com as tecnologias novas, trazendo cursos com abordagem ampla, posicionamento com redes sociais e outras plataformas como as que são oferecidas para seus egressos.



1. O GUIA DE INGRESSANTES

Os ingressantes sempre terão dúvidas do como fazer as coisas em uma nova empresa ou instituição, visto que é um mundo novo além do que já era conhecido para eles, para isto o guia representa um começo de tudo, um guia para novos ingressantes saberem o que fazer, pois mal chegam e não tem tempo nem de serem apresentados ao que tem que fazer em cada serviço da plataforma.

Na URCAMP, a plataforma contendo bibliotecas, horários, notas, mensalidades e a plataforma *moodle* se chama Sou URCAMP, contendo todos os outros serviços além das aulas.

1.1 FUNCIONALIDADES E HISTÓRIA DO HTML, CSS E JS

O guia conterá vários serviços como: Criação de email, Utilização da plataforma, acesso a plataforma do *moodle*, como emitir protocolos e acesso a plataformas como a Minha Biblioteca, feito em HTML, baseado no design do site da própria instituição com CSS e JavaScript, com redirecionamento ao tutorial desejado.

Desenvolver para a web envolve a construção de websites devida uma grande popularização da internet como um todo, com uso generalista seja para entretenimento, comércio, estudos e etc. A maioria destes websites são escritos em 3 linguagens: HTML, CSS, JavaScript. Todas estas três são inseridas no frontend do website, estas 3 são visíveis ao público, pois interagem com o HTML, que está estilizado no CSS e com comportamento definido pelo JavaScript, e o backend sendo feito com outras linguagens para serem o servidor do website, muitos sendo escritos em PHP.

O HTML (*Hypertext Markup Language*) foi criado no início da década de 90, criado para a interpretação do HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) por Tim Berners-Lee. Criada para viabilizar a transferência de Dados por redes de computadores, atualmente está no HTML5.

O HTML não é uma linguagem de programação, e sim de interpretação para o navegador, como o Chrome, Edge ou Firefox deve entender o arquivo .html, como por exemplo: a cor do fundo, qual fonte usar e claro se é compatível com os dispositivos móveis.

O HTML é fácil de começar a programar para web, pois suas tags de blocos de código são bem fáceis para quem quer começar na programação. Como por exemplo a tag <head> significa o cabeçalho do website, <body> é o corpo do site e etc e geralmente na maioria dos casos o nome do arquivo principal do html é “index.html”.

39

Exemplo de uma estrutura de um arquivo HTML:

<html> - início do arquivo .html
<head> - Início do bloco do cabeçalho do website, todos os comandos como <h1>, <h3>, <h6> que são diferentes tipos de texto no arquivo, ou <p> que é um parágrafo.
</head> - fim do bloco do cabeçalho
<body> - início do corpo do website, onde irá todas as informações escritas no centro do website, com os mesmos comandos de outros tipos de texto, tabelas, imagens e divs.
</body> - fim do bloco do corpo do site
<footer> - início do bloco de texto do rodapé do website com as informações de contatos e redes sociais.
</footer> - fim do bloco de texto do footer
</html> - o fim do arquivo .html

Se o HTML é o que interpreta o conteúdo deste site, já o CSS (*Cascading Style Sheets*) é o que significa de que forma é o estilo do site, além disto ele contém métodos para como o site html pode se comportar em outros formatos como numa tela de um tablet, celular, ou até um print da tela, e no css geralmente o nome do arquivo do estilo css se chama “styles.css”. Os dois são utilizados juntos para a construção da interface gráfica de usuário minimamente decente para ir ao ar.

O primeiro registro de um CSS foi em 1996, enquanto o HTML também engatinhava. Criado por Hakon Wium Lie e Bert Bos pela W3C (*World Wide Web*



Consortium). Atualmente o CSS está na versão 2.1, pois a versão 3 está em comum atualização até se tornar a principal.

Exemplo de uma estilização de um arquivo CSS:

```
h1 {- seleção do que irá mudar no .css
margin: 0; - margem do texto.
Padding: 0; - distância do conteúdo deste elemento e as bordas
Font-family: 'Arial', 'Sans-serif'; - tipo de fonte do texto
Text-decoration: none; - decoração no texto
List-style: none; - estilização da lista
}
```

Também podendo mudar as cores do fundo, do topo do site, da cor dos textos, para deixar o site com mais variedade e mais único.

O JavaScript é a raiz dos websites, quase toda a internet tem ou CSS ou JS em sua programação, diferente do HTML que interpreta, o CSS que estiliza, o JavaScript é de que forma que ele se comporta, deriva-se do Java, mas não segue a lógica do Java como um script, mas agora como uma linguagem eficiente.

JS é uma linguagem incomum, não há classes, funções são usadas como objetos de primeira classe, até sendo considerada como defasada, mas agora com ela sendo parte de 99% da internet, sendo uma forma para manipulação de elementos. O JavaScript além de ser um script de navegador, pode ser usado para escrever código tanto para servidor usando Node.js, apps para desktop ou para produzir extensões para apps, como no photoshop por exemplo.

Originalmente, o JS foi criado pela Oracle que sublicencia a marca JavaScript para ser utilizada como implementação pela Mozilla, atualmente está na versão ES15 e normalmente em nas estruturas dos sites o arquivo .js é escrito “script.js”.



Essa linguagem é orientada a objetos, o que faz as coisas serem mais interessantes para novos programadores, já que esta linguagem é sem classes e orientada a objetos e mais utilizada para sites para maior estilização deste mesmo site.

Exemplo de um script do javascript:

```
document.addEventListener("DOMContentLoaded", () => { - o nome da função
  const images = document.querySelectorAll("main img"); - conste imagens
  const modal = document.createElement("div"); - no html, vai criar divs
  modal.classList.add("image-modal"); - o script vai deixar clicar na imagem e ver ela mais aproximada
  modal.innerHTML = `<img src="" alt=""><span style="position:absolute;top:20px;right:30px;font-size:30px;color:#fff;cursor:pointer;">&times;</span>`;
  document.body.appendChild(modal);

  const modalImg = modal.querySelector("img");
  const closeBtn = modal.querySelector("span");

  images.forEach(img => {
    img.addEventListener("click", () => {
      modal.style.display = "flex";
      modalImg.src = img.src;
    });
  });

  closeBtn.addEventListener("click", () => modal.style.display = "none");
  modal.addEventListener("click", e => {
    if (e.target === modal) modal.style.display = "none";
  });
});
```

41

Além disto, para a produção de um HTML, CSS e Javascript deverá ser feito em uma IDE (Ambiente de Desenvolvimento Integrado), como *Visual Studio Code* ou *Sublime Text*. Mesmo sem ter traduções ao português de uma IDE, o usuário pode bem aprender a controla-la como bem entender e a codificar como bem entender, além da programação para web também temos IDE que pode ser especifica para linguagens de programação distintas como pycharm, para python, intellij, para java e entre outras IDE em outras linguagens de programação.

2. O QUE O GUIA REPRESENTA

O guia representa um marco significativo na ajuda para aqueles ingressantes, oferecendo soluções para que eles já nem tenham começado



saberem como são os serviços prestados nas plataformas da instituição. Essa plataforma é um exemplo claro de como ajudar os ingressantes com os problemas relacionados as das plataformas da instituição.

Principais Características do Guia:

Acessibilidade: foi projetada para ser intuitiva, permitindo que usuários de diferentes níveis de habilidade tecnológica possam navegar e utilizar seus recursos com facilidade. É *mobile first*, ou seja, projetado para aparelhos móveis.

42

METODOLOGIA

O estudo em questão adota uma abordagem qualitativa para realizar uma análise aprofundada das experiências e percepções dos acadêmicos sobre os guias de utilização dos serviços das plataformas da instituição de ensino.

Trata-se de um site de tutoriais para auxiliar ingressantes a universidade que está sendo produzido por alunos do módulo 6 do curso de sistemas de informação para o Centro Universitário da Região da campanha na cidade de Bagé, o *HTML* está sendo feito com *CSS* básico para 4 páginas de tutoriais, como *e-mail* da instituição, usar o *sou URCAMP*, *moodle* e se inscrever nos eventos.

Tendo como objetivo geral criar estes guias para auxiliar ingressantes na instituição com alguns tutoriais de como acessar algumas funções de alguns serviços como acessar as plataformas com conteúdo repassados em aula ou como se inscrever em eventos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os guias são fundamentais para a integração dos novos egressos, facilitando acessos e conhecimento para a comunidade. Assim, a plataforma não apenas serve como um meio de comunicação, mas também atua como um



catalisador para o desenvolvimento social, beneficiando tanto a instituição quanto a sociedade. Com o egresso tendo um passo a passo para fazer funções das plataformas oferecidas da universidade.

Mesmo assim, serão indispensáveis para quem entra, ou até para quem já está avançado no curso de sua escolha, já que todos podem esquecer de algo nesta jornada de 4 a 6 anos na universidade.

43

CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS

Estes Guias são um exemplo notável de como podemos transformar não apenas a maneira como os serviços são oferecidos, mas também como as pessoas interagem com as plataformas da Universidade. À medida que a tecnologia continua a evoluir, espera-se que soluções como os guias poderão se tornar ainda mais integradas ao cotidiano pessoas que estudam no Centro Universitário do Região da Campanha não só em Bagé, mas também como nas outras cidades que atua a URCAMP, pois como um dos propósitos que os projetos integradores presam são a ajuda a comunidade, neste caso a comunidade educacional acadêmica superior da nossa região centro-oeste e sul do estado do Rio Grande do Sul.

REFERÊNCIAS

TORRES, Victor Monteiro. HTML E SEUS COMPONENTES. **Revista Ada Lovelace**, [S. l.], v. 2, p. 99–101, 2018. Disponível em: <https://anais.unievangelica.edu.br/index.php/adalovelace/article/view/4652>. Acesso em: 30 set. 2025..

Learning Web Design. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=FJkVxtXr7n0C&dq=css&lr=&hl=pt-BR&source=gbs_navlinks_s. Acesso em: 1 out. 2025.

JavaScript. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=zWNyDgAAQBAJ&dq=javascript&lr=&hl=pt-BR&source=gbs_navlinks_s. Acesso em: 1 out. 2025.

STEFANOV, S.; DAMIANI, E. B. **Padrões JavaScript**. [s.l.] Novatec Editora, 2010. Refatoração de CSS. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=rl6iDwAAQBAJ&dq=CSS&lr=lang_pt&hl=pt-BR&source=gbs_navlinks_s. Acesso em: 1 out. 2025.

Fundamentos de CSS: criando design para sistemas web. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=04cbCgAAQBAJ&dq=CSS&lr=lang_pt&hl=pt-BR&source=gbs_navlinks_s. Acesso em: 1 out. 2025.