



# UNifeob

## PROJETO INTEGRADO

### ESCOLA DE NEGÓCIOS

2020



UNIFEOB

Centro Universitário da Fundação de Ensino Octávio Bastos

ESCOLA DE NEGÓCIOS

**ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**PROJETO INTERDISCIPLINAR**

TEAM BRAVO

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP  
JUNHO 2020

UNIFEOB

Centro Universitário da Fundação de Ensino Octávio Bastos

ESCOLA DE NEGÓCIOS

**ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**PROJETO INTERDISCIPLINAR**

**TEAM BRAVO**

MÓDULO 1

Fundamentos da Tecnologia da Informação - Prof. Mariangela Martimbianco Santos

Redes de Computadores - Prof. Rodrigo Marudi de Oliveira

Interface Homem Máquina - Prof. Anderson Luis Ribeiro e Prof. Mauro Glória Junior

Arquitetura de Computadores - Prof. Rodrigo Marudi de Oliveira

Marketing Digital - Prof. Sidney Gitcoff Telles

Alunos:

Hamilton Tumenas Borges, RA 20000859

João Vitor Elizeu, RA 20001053

Leonardo do Prado Novaes, RA 20001090

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

JUNHO 2020

# SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
<b>2 PROJETO INTERDISCIPLINAR</b>	<b>7</b>
2.1 FUNDAMENTOS DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO	7
2.2 REDES DE COMPUTADORES	7
2.3 INTERFACE HOMEM MÁQUINA	8
2.4 ARQUITETURA DE COMPUTADORES	9
2.5 MARKETING DIGITAL	10
<b>3 CONCLUSÃO</b>	<b>12</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>13</b>
ANEXOS	16

# 1 INTRODUÇÃO

O Projeto Integrado consiste na criação de um robô e seu aplicativo de controle, cujo objetivo é estourar a bexiga do oponente em uma batalha que será realizada entre os robôs desenvolvidos pelas equipes do 1º Módulo do presente curso.

Primeiramente, criamos nossa Equipe e organizamos as metas e tarefas a serem cumpridas. Para auxiliar na organização, produtividade, comunicação e aplicação utilizamos o programa Trello, apresentado pelo Professor Rodrigo Marudi de Oliveira, que explicou seu funcionamento e as metodologias a serem aplicadas (Kanban, Scrum e Design Thinking).

Na unidade de ensino Interface Homem Máquina, ministrada pelos Professores Anderson Luis Ribeiro e Mauro Glória Junior, desenvolvemos o design e usabilidade do aplicativo para controlar o nosso robô. Para tanto, fizemos protótipos de baixa e alta finalidade, com a aplicação da teoria passada em aula e utilizando os respectivos programas Marvel App e Figma. Realizamos teste de usabilidade e dicas dos referidos docentes para aprimorarmos nosso protótipo.

Finalizado, na unidade de estudo Fundamentos da Tecnologia da Informação, ministrada pela Professora Mariângela, demos início à criação do aplicativo por meio do programa MIT App Inventor. Foram aplicados os conhecimentos de lógica e programação adquiridos no decorrer desta unidade.

Para a construção do robô utilizamos os conteúdos ensinados pelo Prof. Rodrigo Marudi nas unidades Redes e Arquiteturas de Computadores. O esboço do robô foi feito no Tinkercad, onde elaboramos os circuitos de arma, rodas, comunicação e sensores. Foi utilizada a tecnologia de hardware e software do Arduino.

E, por fim, em Marketing Digital, ministrada pelo Prof. Sidney Gitcoff Telles, definimos o nome da empresa (Team Bravo), as cores (preto, laranja e branco), a logomarca, o propósito e posicionamento. Além disso, trabalhamos estratégias de

publicidade e propaganda para divulgação do projeto por meio do Site e das redes sociais Youtube, Facebook, e Instagram.

## 2 PROJETO INTERDISCIPLINAR

### 2.1 FUNDAMENTOS DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

No início desta unidade aprendemos conceitos e métodos de desenvolvimento de raciocínio lógico, com exercícios de análise e resolução de problemas. Referido tema é de extrema importância, sendo base para o desenvolvimento de algoritmos, pois ajuda na compreensão, torna o aprendizado mais fácil, e nos capacita na resolução de problemas.

Aprendemos a definição de algoritmo e suas formas de desenvolvimento em descrição narrativa, fluxograma e pseudocódigo.

Como introdução à programação foi nos apresentado a linguagem Python e as teorias que a envolve, como instruções, variáveis, estruturas de repetição, estrutura de dados, listas, tuplas, dicionários e funções. Foi utilizada a IDE Pycharm para a realização de exemplos e exercícios.

Concluída essa etapa, adentramos na elaboração do nosso aplicativo de controle robótico no programa MIT App Inventor ([Anexo - App Inventor](#)), onde fizemos a junção de programação com o design do protótipo desenvolvido na unidade de estudo Interface Homem Máquina. Com isso, tivemos uma melhor experiência de usabilidade do nosso aplicativo.

### 2.2 REDES DE COMPUTADORES

Iniciamos a unidade com a apresentação do Projeto Integrado a ser desenvolvido, tratando-se na criação de um robô para a batalha entre as equipes do módulo.

Para auxiliar na organização e desenvolvimento do trabalho em equipe na realização do Projeto, foi-nos apresentados conceitos, ferramentas e aplicativos que são utilizados nas grandes empresas mundiais, como: sistema Kanban para otimizar o trabalho em produtividade, comunicação, aplicação e visualização, por meio do programa de gerenciamento Trello ([Anexo - Trello](#)); o Scrum, metodologia (framework) ágil para as equipes trabalharem juntas para atingir um objetivo comum; Design Thinking, visando a praticabilidade, viabilidade e desejabilidade de um projeto.

Tendo em vista a utilização do Arduino para a produção do robô, aprendemos o conceito e os tipos de hardware que o compõem, como placas, shields, módulos, sensores e software para desenvolvimento do código de programação (IDE).

Foi utilizado o programa Tinkercad para criação de objetos 3d e desenvolvimento de projetos em Arduino, e, posteriormente, na elaboração dos circuitos e programação do Projeto Integrado: sistemas de arma e movimentação; sensor de distância; controle remoto por infravermelho.

Acerca do tema Redes de Computadores, conhecemos a história da internet, desde seu surgimento até os dias atuais.

A importância e necessidade de padronização de comunicação e controle de troca de dados entre os equipamentos (sintaxe, semântica e sincronização): os chamados Protocolos, destacando-se os modelos de referência OSI e TCP/IP. Aprendemos suas semelhanças e diferenças, e as funcionalidades das camadas existentes em cada modelo.

Ademais, vimos também os conceitos de Big Data, que se trata do processamento e armazenamento de grandes conjuntos de dados; e da Internet das Coisas (IoT - Internet of Things), que se refere às interconexão digital entre objetos físicos e o usuário, através de sensores e softwares que transmitem dados com a internet.

## 2.3 INTERFACE HOMEM MÁQUINA

Começamos esta unidade com a atividade sugerida pelos professores para colaborar com ideias para o aplicativo que estava sendo desenvolvido pela turma do quinto módulo de análise e desenvolvimento de sistemas.

Em seguida, criamos proto-personas, que são perfis de potenciais usuários do aplicativo em desenvolvimento, a fim de estabelecer o público alvo e de como torná-los usuários de fato. Isso nos auxiliou quando tivemos que criar as proto-personas dos potenciais usuários de nosso próprio aplicativo ([Anexo - Xtensio](#)).

Após o término dessa parte, começamos a desenvolver o nosso aplicativo de controle robótico. Os professores forneceram materiais e conceitos teóricos, dos quais foram úteis para o desenvolvimento do design, definição das cores e na usabilidade do aplicativo, como, por exemplo: as Dez Heurísticas de Nielsen; padrões de interação comportamentais, Lei de Fitts, Lei de Hick, entre outros.

Para a efetiva criação do protótipo, iniciamos com a técnica do Crazy Eights para explorarmos ideias de como seria nosso aplicativo. Depois desenvolvemos a



primeira versão (de baixa fidelidade) no programa Marvel App ([Anexo - Marvel App](#)). Em seguida, passamos o projeto ao programa Figma ([Anexo - Figma](#)), que nos permitiu aperfeiçoar e definir a versão final do protótipo (de alta fidelidade).

Neste ínterim, realizamos testes do aplicativo com pessoas, cuja finalidade era ter um feedback de melhoramento de usabilidade (teste de usabilidade).

Para encerrarmos, recebemos as últimas orientações dos professores para aperfeiçoamento do aplicativo, para que, enfim, pudéssemos dar início à criação no App Inventor, a ser realizado na unidade de ensino Fundamentos da Tecnologia da Informação.

## 2.4 ARQUITETURA DE COMPUTADORES

Esta unidade se iniciou com uma breve introdução da ferramenta Tinkercad e como ela poderia ser utilizada para criação dos circuitos e programação do nosso robô, sem que tivéssemos as peças em mãos.

Após, demos início à arquitetura estrutural e operacional de sistema dos computadores. Começamos com o processadores, da sua evolução histórica à estrutura de funcionamento da CPU (Unidade Central e Processamento), composta pela unidade lógica e aritmética (ULA), unidade de controle (UC), registradores, barramento e sua organização.

Vimos os tipos de memória: principal, cache, secundária, volátil e permanente. Quais suas diferenças, funcionalidades, finalidades e a hierarquia existente entre elas - em especial, os registradores e a memória secundária.

Aprendemos a diferenciar as arquiteturas RISC (Reduced Instruction Set Computer) e CISC (Complex Instruction Set Computer), suas as características e funções, no intuito de sabermos identificar qual melhor arquitetura a ser utilizada em cada projeto/sistema.

Em seguida, o conceito de pipeline (ou paralelismo) de instruções , que consiste nas etapas de processamento a ser realizadas independente umas das outras.

Por fim, criamos projetos no Tinkercad com a aplicação do conteúdo aprendido no decorrer da unidade de estudo, desenvolvendo circuitos e códigos de programação.

Cumpramos ressaltar que durante o semestre foram realizadas diversas atividades em grupo, a fim de estimular o trabalho em equipe e o desenvolvimento de ideias e resolução de problemas.

## 2.5 MARKETING DIGITAL

Nas primeiras aulas nos foi apresentado como, de onde e por quais motivos surgiu a internet. Logo em seguida estudamos sua estrutura e como o marketing digital atua nela hoje.

Montamos nossa equipe e demos início a nossa empresa. Começamos a decidir qual seria o nome, a logomarca, a descrição do nosso produto e seu propósito. A definição do nosso negócio começou a partir desse momento, onde buscamos entender quem será nosso público-alvo, qual seria nossa proposta de venda, o posicionamento e a personalidade de nossa marca.

Passamos a estudar estratégias e conceitos de marketing digital, como o ZMOT, e como aplicá-las para melhorar a venda de um produto. O ZMOT é o termo utilizado para quando uma pessoa decide fazer uma pesquisa por meio da internet sobre um produto em que está pensando em comprar.

A publicidade e a propaganda na internet fazem parte de uma importante estratégia de marketing digital. Antigamente o foco da publicidade era designado a meios de comunicação em massa, como televisão, rádios, revistas e jornais. Agora, com o crescimento de usuários e o avanço da internet, tem se tornado mais viável anunciar nela, pois além de ter se tornado mais simples possui grande visibilidade. Criação de anúncios por divulgação de banner é a forma mais simples e direta de fazer publicidade na internet, um banner chamativo e bem posicionado atrai a atenção e curiosidade das pessoas. Posts e links patrocinados são estratégias pagas, onde você pode estar comprando espaço para fazer a divulgação do seu site ou produto. Com esses, e outros, métodos é possível ter maior personalização e interatividade com o público-alvo pela publicidade digital. E além das publicidades vimos um pouco sobre as Tendências do marketing digital como chatbots, realidade aumentada, análise de sentimentos e machine learning.

Aprofundamos o estudo para melhor entendimento sobre domínios, manutenções e hospedagem de sites, pois futuramente teríamos site próprio, criado por meio do Google Sites, que se trata de uma ferramenta simples, porém completa. Com ela conseguimos montar nosso site para fazer divulgação de nossos produtos e projetos.

Realizamos um formulário baseado no nosso aprendizado sobre Pesquisas de Marketing após a divulgação do site, e com os resultados das avaliações conseguimos notar quais estratégias usadas pela equipe melhor agradaram os usuários. E com base nos resultados da pesquisa foi possível fazer alterações em nosso site.

Foram criados perfis comerciais da nossa empresa em redes sociais (Facebook, Instagram e Youtube - [Anexos](#)), onde começamos a fazer publicações semanais divulgando nossos projetos e produtos, de forma com que nos aproximemos mais daqueles interessados na nossa marca podendo, assim, filtrar futuras postagens e divulgações com base nos comentários atuais.

### 3 CONCLUSÃO

O Projeto Interdisciplinar para criação do robô de batalha e do aplicativo de controle foi uma experiência desafiadora e prazerosa. Porém, por questões fortuitas, não foi completa e nos deixou um pouco frustrados.

O primeiro desafio foi a formação da equipe entre pessoas desconhecidas. O trabalho em grupo nos ajudou na organização, divisão de tarefas, planejamento, responsabilidade e, principalmente, a respeitar a opinião e forma de pensar alheia. Além disso, a desistência de dois integrantes nos exigiu um maior comprometimento.

Executamos os conhecimentos obtidos nas unidades de estudo Redes e Arquitetura de Computadores para montar o circuito robótico utilizando o Arduino e conseguimos ver na prática como um sistema de hardware funciona. Na parte de programação aplicamos o raciocínio lógico e os conceitos de algoritmos.

Pode-se dizer que o desenvolvimento do aplicativo foi um grande desafio para a equipe, uma vez que envolve diversos princípios e teorias das quais nem imaginávamos, mas que são de fundamental importância para se obter um produto final intuitivo, usável, e que proporcione uma boa experiência ao usuário. Para tanto, realizamos testes e criamos protótipos. Sem falar nos constantes ajustes de melhoramento.

Esbarramos um pouco nas limitações do MIT AppInventor, pois não conseguimos adaptar nele a versão final do nosso protótipo. Porém, entendemos que não possuímos conhecimento suficiente para trabalharmos com uma ferramenta mais “poderosa”. Apesar disso, gostamos do resultado final.

Na divulgação do nosso Projeto focamos em marketing digital, com a criação do site da equipe, página no Facebook, perfil no Instagram, e canal no Youtube, com publicações periódicas de conteúdos relacionados às etapas de construção do projeto em geral (robô, aplicativo, perfil dos integrantes da equipe, personalidade da marca, objetivo, etc).

A maior dificuldade encontrada pela equipe se deu em razão da pandemia (covid-19). O isolamento social dificultou um pouco as reuniões do grupo e a comunicação com os professores para resolução de problemas e dúvidas. Sem falar na impossibilidade de realização das aulas de laboratório e da frustração de não termos concluído o projeto com a montagem do robô.

Embora o resultado final não tenha sido conforme planejado, podemos dizer que foi satisfatório, tendo em vista todo o trabalho realizado e o conhecimento aprendido, sendo apenas o primeiro passo no mundo da Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

## REFERÊNCIAS

ALVES, William Pereira. **Linguagem e Lógica de Programação**. Érica, 06/2014. [Minha Biblioteca].

BANIN, Sérgio Luiz. **Python 3: conceitos e aplicações: uma abordagem didática**. São Paulo: Érica, 2018. [Minha Biblioteca].

CAELUM. **Apostila UX e Usabilidade aplicados em Mobile e Web**. Disponível em: <<https://www.caelum.com.br/apostila-ux-usabilidade-mobile-web/>>. Acesso em: 20 maio 2020.

CARISSIMI, A. S.; ROCHOL, J.; GRANVILLE, Z. **Redes de Computadores: Volume 20 da Série Livros Didáticos Informática UFRGS**. Bookman, 2011.

CÓDIGO FONTE TV. **Playlist Dicionário do Programador**. 2019. <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLVc5bWuiFO8GgKm5m0cZE6E02amJho94>> Acesso em: 21 maio 2020.

DE BONA, Carla. **Crazy Eights - Uma técnica rápida e visual para explorar ideias com seu time**. 2016. Disponível em: <<https://blog.caelum.com.br/crazy-eights-uma-tecnica-rapida-e-visual-para-explorar-ideias-com-seu-time/>>. Acesso em: 20 maio 2020.

FOROUZAN, B. A., MOSHARRAF, F. **Redes de Computadores: Uma Abordagem Top-Down**, 1st edição. AMGH, 2013.

GABRIEL SILVESTRI. **Tutorial completo de Figma**. 2019. <<https://youtu.be/vg-INqhKD5c>>. Acesso em: 12 maio 2020.

GCFaprendeLivre. **Teoria das cores**. 2019 <<https://youtu.be/Iu8Q2u17hVs>> .Acesso em: 12 maio 2020.

JOHN, L. HENNESSY, D. A. **Arquitetura de Computadores: Uma abordagem quantitativa**. Campus, 2003.

KOTLER, Philip / Keller, Kevin Lane. **Administração de marketing**. 12.ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2006. 750 ISBN 85-7605-001-3.

KOTLER, Philip. **Marketing para o século XXI**. Rio de Janeiro: Futura, 2006.

KOTLER, Philip; HERMAWAN, Kartajaya; IWAN, Setiawan. **Marketing 3.0 – As forças que estão definindo o novo Marketing centrado no ser humano**. São Paulo: Campus, 2010.

MACHADO, F. B. MAIA, L. P. **Arquitetura de Sistemas Operacionais**. LTC, 2007.

MANUAL DO MUNDO. **Por onde anda a internet? Seguimos a fibra até sua casa!** 2019. <<https://www.youtube.com/watch?v=fYJl-7jRzuw>>. Acesso em: 11 maio 2020.

MANZANO, José Augusto N. G. **Algoritmos: lógica para desenvolvimento de programação de computadores**. 29. ed. – São Paulo: Érica, 2019. [Minha Biblioteca

MEMÓRIA, F. **Design para a Internet: Projetando a Experiência Perfeita**. Editora: Campus, 2005.

MONTEIRO, Mário A. **Introdução à organização de computadores**. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2002. 498p. il.

NASCIMENTO, L. **O Usuário e o Desenvolvimento de Sistemas**. São Paulo: Visual Books, 2003. NETTO, A. A. O. **IHC - Modelagem e Gerência de Interfaces com o Usuário**. São Paulo: Visual Books. Brasil. 2004.

NIELSEN, J. **Projetando Websites com Usabilidade**. Editora Campus, 2007.

OLIFER, N., OLIFER, V.. **Redes de Computadores - Princípios, Tecnologias e Protocolos para o Projeto de Redes**. LTC, 2008.

PERKOVIC, Ljubomir. **Introdução à computação usando Python: um foco no desenvolvimento de aplicações** / Ljubomir Perkovic ; tradução Daniel Vieira. - 1. ed. - Rio de Janeiro : LTC, 2016.

PYTHON. **The Python Tutorial**. Disponível em: <<https://docs.python.org/3/tutorial/index.html>>. Acesso em: 20 maio 2020.

PYTHON. **Numeric and Mathematical Modules.** Disponível em: <https://docs.python.org/3/library/numeric.html>>. Acesso em: 20 maio 2020.

PYTHON. **The Python Standard Library.** Disponível em: <https://docs.python.org/3/library/index.html>>. Acesso em: 20 maio 2020.

PYTHON. **Uma introdução informal ao Python.** Disponível em: <https://docs.python.org/pt-br/3/tutorial/introduction.html>>. Acesso em: 20 maio 2020.

REDES BRASIL. **Modelo OSI e TCP/IP - Como funciona o processo de comunicação em Redes.** 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=oz8gvGIUKFw&feature=youtu.be>>. Acesso em: 11 maio 2020.

TANENBAUM, A. S. **Organização Estruturada de Computadores.** Pearson Prentice Hall, 2006.

TECMUNDO. **A história da internet no Brasil.** 2018. [https://www.youtube.com/watch?v=k\\_inQhpKprg](https://www.youtube.com/watch?v=k_inQhpKprg)>. Acesso em: 11 maio 2020.

USP. **Como pensar como um cientista da computação.** Aprendendo com Python: edição interativa (usando Python 3.x). Tradução do livro “How to Think Like a Computer Scientist: Interactive Version”, de Brad Miller e David Ranum. Disponível em: <https://panda.ime.usp.br/pensepy/static/pensepy/>>. Acesso em: 25 maio 2020.

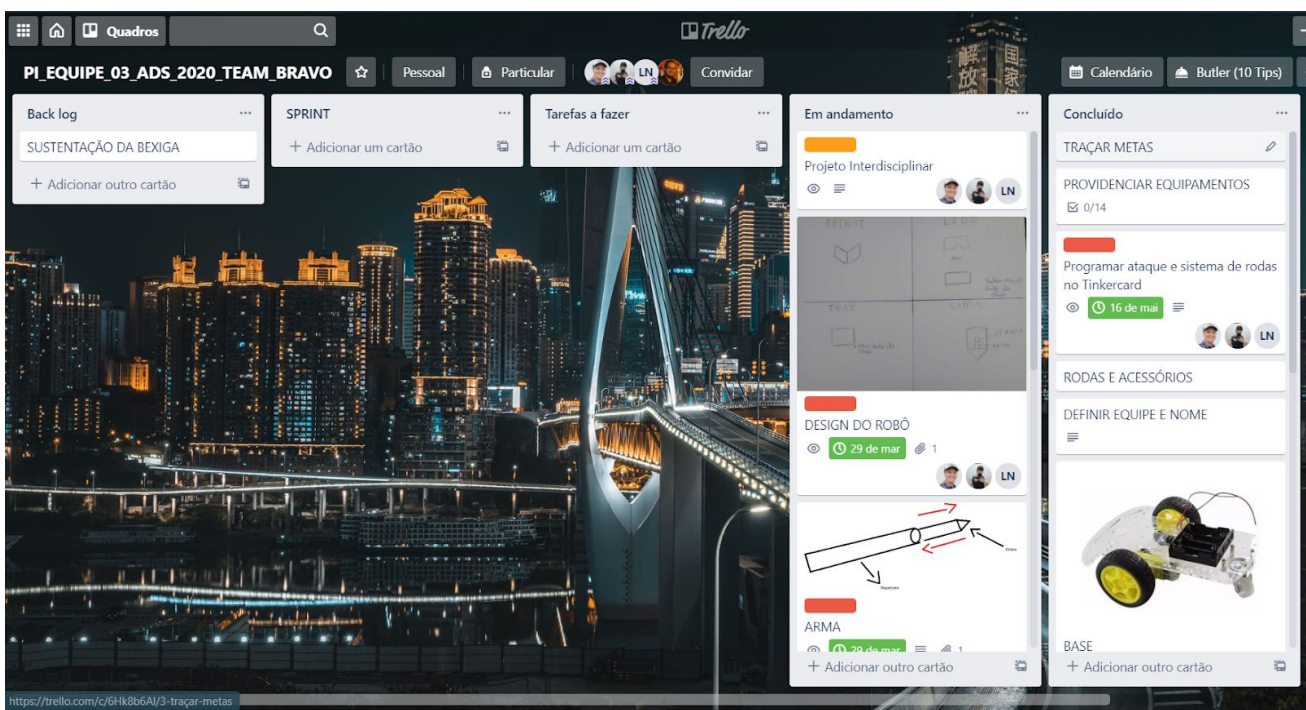
UXNOW. **Playlist Aula de UX.** 2018. [https://www.youtube.com/playlist?list=PLx\\_6W4OtI\\_rl8\\_RjmFdpye7yIaVwp66IC](https://www.youtube.com/playlist?list=PLx_6W4OtI_rl8_RjmFdpye7yIaVwp66IC)>. Acesso em: 12 maio 2020.

W3SCHOOLS. **Python List/Array Methods.** Disponível em: [https://www.w3schools.com/python/python\\_ref\\_list.asp](https://www.w3schools.com/python/python_ref_list.asp)>. Acesso em: 20 maio 2020.

W3SCHOOLS. **Python Tutorial.** Disponível em: <https://www.w3schools.com/Python/default.asp>>. Acesso em: 20 maio 2020.

# ANEXOS

## Trello criado para organização do trabalho da Equipe





## Protótipo de Baixa Fidelidade do Aplicativo de Controle Robótico criado no MarvelApp<sup>1</sup>




<sup>1</sup>< <https://marvelapp.com/88di0ah>>. Acesso em 11 maio 2020.

## Protótipo de Alta Fidelidade do Aplicativo de Controle Robótico criado no Figma<sup>2</sup>

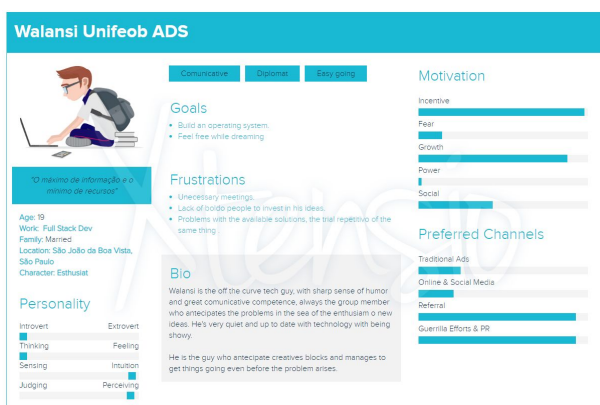


<sup>2</sup>

<<https://www.figma.com/proto/Hf1CFz1pJ0OXJjN8IkY0iP/Bravo-Control?node-id=12%3A0&scaling=contain>>. Acesso em 11 maio 2020.

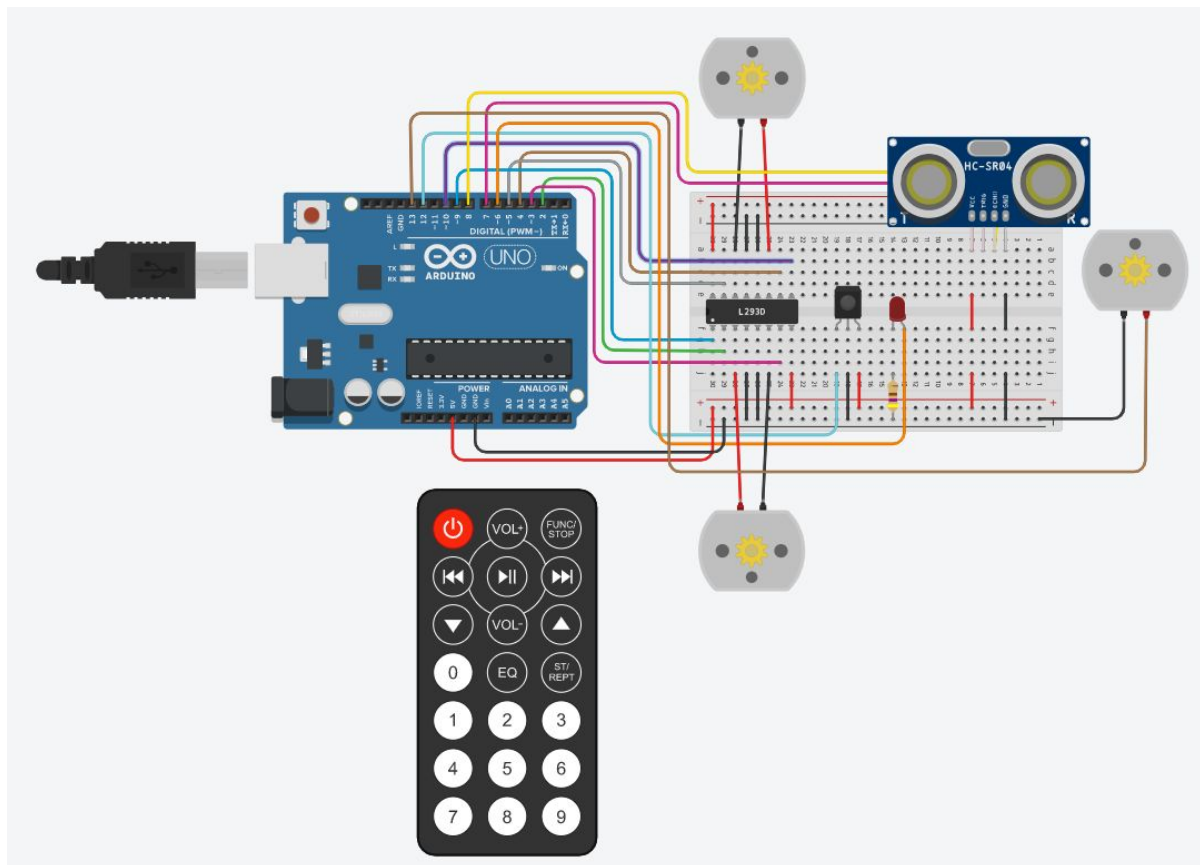
## Proto-Personas de usuários do nosso Aplicativo de Controle Robótico criado no Xtensio<sup>3</sup>

# Xtensio

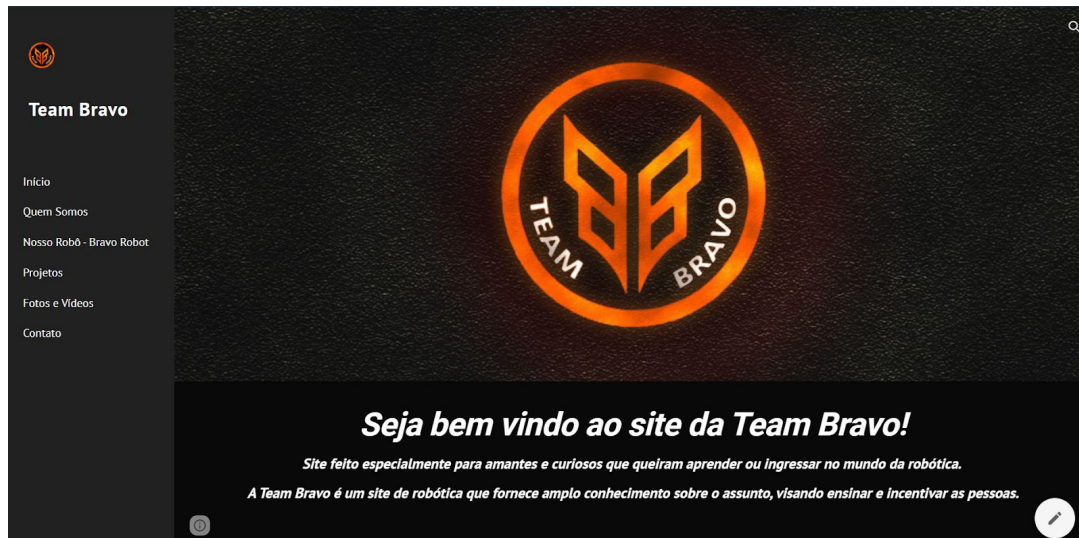


<sup>3</sup> <<https://armyof1.xtensio.com/h5w7626q>>; <<https://leonardonovaes.xtensio.com/ycfwtqgm>>; <<https://hamiltontumenas.xtensio.com/5902psvi>>. Acesso em: 23 mar. 2020.

## Projeto dos Sistemas de Arma e Rodas do Robô de Batalha criado no Tinkercad



## Site da Equipe criado no Google Sites<sup>4</sup>

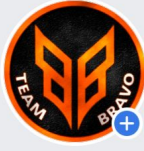


<sup>4</sup> <<https://sites.google.com/sou.unifeob.edu.br/team-bravo>>. Acesso em: 16 maio 2020.

## Grupo e Página do Facebook<sup>5</sup>



[Página](#)
[Caixa de Entrada](#)
[Geren...](#)
[Notificações](#)
[Informações](#)
[Ferra...](#)
[Mais](#)
[Editar ...](#)
[Configurações](#)
[Ajuda](#)




**Team Bravo**  
@TeamBravoADS

**Página inicial**

- Publicações
- Empregos
- Eventos
- Ver mais

**Promover**

Acesse a Central de Anúncios




A Team Bravo é um site elaborado pelos estudantes de Análise e Desenvolvimento de Sistemas da UNIFEOB, especialmente para amantes e curiosos que queiram aprender ou ingressar no mundo da robótica.

Curtiu Seguido Compartilhar

[Acessar grupo](#)

**Instruções sobre a Página**  
Semana 4: Personalize a sua Página



Adicione recursos personalizados para fazer sua Página se destacar e motivar os visitantes a executar uma ação.

**Personalize sua Página com modelos**

Faça sua marca brilhar. Escolha um modelo para a sua Página que represente a sua empresa da melhor forma... Ver mais

**Configure as guias da sua Página**

As guias ajudam as pessoas a encontrar o conteúdo mais importante na sua Página.

**Team Bravo**  
Grupo Privado

Interagindo como Team Bravo

Sobre

**Discussão**

Membros

Eventos

Fotos

Sala de vídeo


Moderar grupo

Qualidade do Grupo

Pesquisar neste grupo

Atalhos

- Team Bravo
- Team Bravo



Entrou Notificações Compartilhar Mais

Escrever publicação Foto/vídeo Vídeo ao vivo Mais

Escreva algo...

Foto/vídeo Pedir recom... Localização

GRUPO DE

**Team Bravo**  
4 curtiram isso

CATEGORIZAR PUBLICAÇÕES [+ Criar tópico](#)

Adicione tópicos às publicações para ajudar os membros do grupo a encontrar as informações nas quais eles têm interesse.

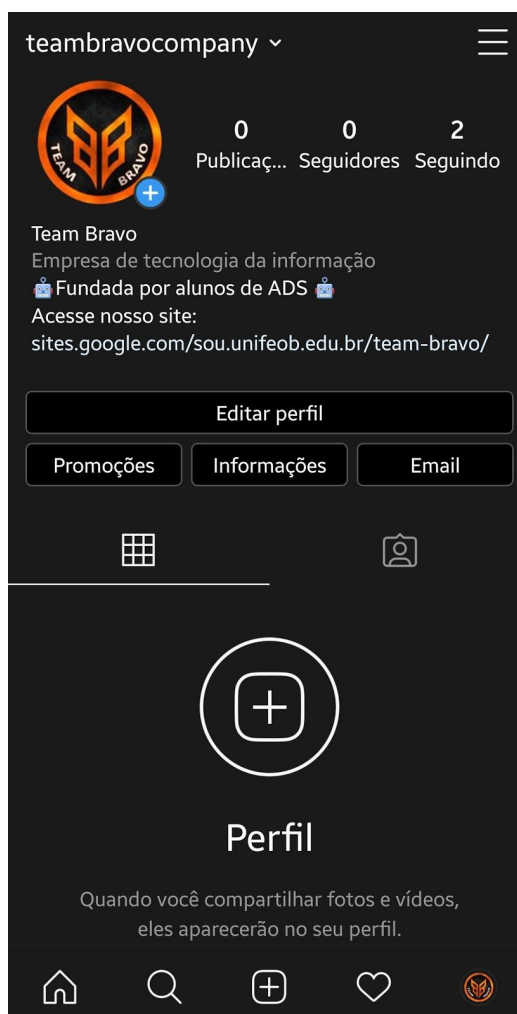
CONVIDAR MEMBROS

+ Insira o nome de uma pessoa ou Página...

MEMBROS 3 membros

<sup>5</sup> <<https://www.facebook.com/TeamBravoADS/>>. Acesso em: 16 maio 2020.

## Perfil no Instagram<sup>6</sup>



<sup>6</sup> <<https://www.instagram.com/teambravocompany/>>. Acesso em: 16 maio 2020.

Canal no Youtube<sup>7</sup>

This screenshot shows the YouTube channel page for 'Team Bravo'. The channel banner features a large orange and black logo with the text 'CANAL TEAM BRAVO'. Below the banner, the channel name 'Team Bravo' is displayed, along with buttons for 'PERSONALIZAR O CANAL' and 'YOUTUBE STUDIO'. The navigation tabs include 'INÍCIO', 'VÍDEOS', 'PLAYLISTS', 'CANAIS', 'DISCUSSÃO', and 'SOBRE'. The 'INÍCIO' tab is currently selected.

This screenshot shows the YouTube channel page for 'Team Bravo' with the 'VÍDEOS' tab selected. The channel banner and header are identical to the previous screenshot. Below the header, the 'VÍDEOS' section is visible, showing a video titled 'Equipe Team Bravo - Como surgiu' with a duration of 2:34. The video has 1 visualization and was uploaded 1 day ago. The left sidebar shows the 'Seus vídeos' option highlighted.

<sup>7</sup> <[https://www.youtube.com/channel/UCCbKL-Ykt8LCMhnwxL4iw\\_Q?view\\_as=subscriber](https://www.youtube.com/channel/UCCbKL-Ykt8LCMhnwxL4iw_Q?view_as=subscriber)>. Acesso em: 22 maio 2020.