



**UNifeob**

ESCOLA DE NEGÓCIOS



2023

# PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL



UNIFEOB  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO  
OCTÁVIO BASTOS  
ESCOLA DE NEGÓCIOS  
**ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**  
**CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

**PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL**  
**PROTÓTIPO DE BAIXO CUSTO E FUNCIONAL DE IOT**

**SoluTech**

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

JUNHO 2023

UNIFEOB  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO  
OCTÁVIO BASTOS  
ESCOLA DE NEGÓCIOS  
**ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**  
**CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

**PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL**  
**PROTÓTIPO DE BAIXO CUSTO E FUNCIONAL DE IOT**

**SoluTech**

MÓDULO INTERNET DAS COISAS (IoT)

Fundamentos da Tecnologia da Informação – Prof. Mariangela Martimbianco Santos

Interface Homem Máquina – Prof. Nivaldo de Andrade

Marketing Digital – Prof. Caio Henrique Barbosa Garcia

Redes de Computadores – Prof. Rodrigo Marudi de Oliveira

Projeto de IoT – Prof. Mariangela Martimbianco Santos

Estudantes:

Gustavo Bernardi, RA 23000836

José Eduardo Teixeira, RA 23000271

Rafael Henrique de Souza, RA 23000535

João Lucas de Souza Domingos, RA 23000260

Thomas Fernandes, RA 23000225

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP  
JUNHO 2023

# SUMÁRIO

|       |   |    |
|-------|---|----|
| 1     | INTRODUÇÃO  | 4  |
| 2     | DESCRIÇÃO DA EMPRESA  | 5  |
| 3     | PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL  | 6  |
| 3.1   | FUNDAMENTOS DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO   | 6  |
| 3.1.1 | INTRODUÇÃO À LÓGICA   | 6  |
| 3.1.2 | ALGORITMOS  | 6  |
| 3.2   | INTERFACE HOMEM MÁQUINA   | 7  |
| 3.2.1 | APLICABILIDADE E UTILIZAÇÃO DO SISTEMA ATRAVÉS DA ACESSIBILIDADE, COMUNICABILIDADE, USABILIDADE E EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO. | 8  |
| 3.2.2 | NOÇÕES DO DESIGN DE INTERAÇÃO CENTRADO NO USUÁRIO E FATORES HUMANOS.  | 8  |
| 3.3   | MARKETING DIGITAL   | 9  |
| 3.3.1 | MÍDIAS SOCIAIS  | 10 |
| 3.3.2 | SITE  | 10 |
| 3.4   | REDES DE COMPUTADORES   | 11 |
| 3.4.1 | ARQUITETURAS E TOPOLOGIAS DE REDES DE COMPUTADORES  | 11 |
| 3.4.2 | TINKERCAD   | 11 |
| 3.4.3 | PROTÓTIPO INTERNET DAS COISAS   | 13 |
| 3.5   | CONTEÚDO DA FORMAÇÃO PARA A VIDA: ADAPTANDO-SE A MUDANÇAS   | 14 |
| 3.5.1 | ADAPTANDO-SE A MUDANÇAS   | 14 |
| 3.5.2 | ESTUDANTES NA PRÁTICA   | 15 |
| 4     | CONCLUSÃO   | 17 |
|       | REFERÊNCIAS   | 18 |
|       | ANEXOS  | 19 |

# 1 INTRODUÇÃO

O Projeto Integrado propõe o desenvolvimento de um alimentador automático de baixo custo e funcional, que esteja integrado a um aplicativo. Inicialmente, o objetivo é atender animais de pequeno/médio porte na região de São João da Boa Vista em cidades como Pinhal, Águas da Prata, entre outras, proporcionando praticidade para pessoas com rotinas agitadas que, por vezes, não conseguem dedicar a devida atenção aos cuidados com seus animais de estimação. O produto, denominado "PetFeeder", também visa suprir as necessidades de estabelecimentos voltados para cuidados com animais, como clínicas veterinárias e hospitais veterinários, oferecendo flexibilidade e agilidade na hora das refeições dos animais.

Durante o desenvolvimento do projeto, considerou-se o baixo custo como um critério importante, utilizando peças de custo-benefício (conforme lista de orçamento) que atendessem às funções necessárias para a construção do alimentador automático. Além disso, foi desenvolvida uma interface para o aplicativo, que complementaria o produto, permitindo a definição de horários para o sistema de alimentação.

## **2 DESCRIÇÃO DA EMPRESA**

A empresa que está sendo alvo neste projeto do módulo IOT tem razão social Centro Universitário Da Fundação De Ensino Octávio Barros, mais conhecido pela marca UNIFEOB com CNPJ 59.764.555/0001-52 de São João da Boa Vista - SP localizado na Avenida Dr. Octávio da Silva Bastos, 2439, Campus II - Mantiqueira, Bairro Nova São João.

Sua principal atividade é ensino superior privado, com foco na formação profissionalizante dos alunos com projetos integrados ao curso. Trabalha com empresas e empresários externos para a criação e elaboração de projetos para diversas áreas.

Esta empresa tem como característica de cliente no setor de ensino os clientes são estudantes a partir de 17 anos, já na área de elaboração de projetos, os clientes são em sua maioria empresários ou empreendedores que buscam uma iniciativa para alguma de suas propostas.

### **3 PROJETO DE CONSULTORIA EMPRESARIAL**

Ao longo do projeto, foram empregadas ideias e ferramentas apresentadas nas unidades de estudos do semestre.

Em particular, na disciplina de Fundamentos da Tecnologia, houve a compreensão e aprimoramento da capacidade de resolução de problemas específicos por meio da aplicação da lógica.

Na disciplina de Interface Homem e Máquina, foram aprimoradas as habilidades visuais e de interação, focando na criação de interfaces intuitivas e de fácil compreensão para diversos tipos de usuários.

No âmbito do Marketing Digital, foram apresentadas ferramentas de divulgação e interação direta com potenciais clientes, incluindo o uso de redes sociais e outras estratégias.

Na disciplina de Redes de Computadores, foram apresentadas ferramentas para a elaboração do protótipo do projeto, bem como para compreender sua funcionalidade e estrutura.

#### **3.1 FUNDAMENTOS DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO**

Em uma visão geral do conceito de lógica, entende-se que a lógica é utilizada para criar algoritmos, que consistem em instruções para a resolução de um problema específico. Um algoritmo bem escrito deve ser claro, preciso e completo, contendo instruções que possam ser executadas de forma lógica. Para a construção de um algoritmo, é importante que o pesquisador compreenda o problema a ser resolvido, identificando os dados necessários para a solução e determinando as instruções adequadas para uma solução eficiente.

##### **3.1.1 INTRODUÇÃO À LÓGICA**

“A definição mais adequada é aquela que a considera o estudo sistemático do raciocínio, do pensamento dedutivo. A lógica nos ensina como utilizar o pensamento da melhor forma possível, em busca da solução de um problema.”(ALVES, 2013).

Portanto, a lógica foi usada de forma para uma melhor compreensão e também para resolução de problemas que encontramos durante a criação do protótipo.

##### **3.1.2 ALGORITMOS**

“Informalmente, um algoritmo é qualquer procedimento computacional bem definido que toma algum valor ou conjunto de valores como entrada e produz algum valor ou conjunto de valores como saída. Portanto, um algoritmo é uma sequência de etapas computacionais que transformam a entrada na saída.”(CORMEN, 2012).

Durante a realização do projeto, as instruções que foram usadas para dar entrada e saída foram definidas quando se coloca a ração no reservatório, quando definido no aplicativo a hora em que o pet deve ser alimentado, o sistema de arduino aciona o motor fazendo com que a ração percorra junto ao fuso em rosca, chegando a saída e caindo no pote de ração, realizando assim todo o processo.

### 3.2 INTERFACE HOMEM MÁQUINA

A interface homem-máquina desempenha um papel fundamental na interação entre humanos e máquinas. Um design bem elaborado e uma boa usabilidade são essenciais para garantir uma experiência positiva do usuário, aumentar a produtividade e reduzir erros. Portanto, é importante considerar os princípios de design e utilizar métodos de avaliação adequados ao desenvolver interfaces para diversos tipos de sistemas.



Figura 1 - “Tela Entrar” - (Interface completa em anexos)



### **3.2.1 APLICABILIDADE E UTILIZAÇÃO DO SISTEMA ATRAVÉS DA ACESSIBILIDADE, COMUNICABILIDADE, USABILIDADE E EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO.**

A interface foi desenvolvida pensando em como o usuário poderia ter uma boa experiência com o app que foi proposto no protótipo, sendo uma interface intuitiva e fácil de usar, fazendo com que o usuário consiga interagir com a máquina de maneira bem leve e sem complicações.

As cores que acabam se conflitando causam o aspecto de poluição visual, o que certamente fará com que o seu aplicativo não seja utilizado. Além disso, existem até casos de que as cores são desconfortáveis até para os aparelhos celulares, por serem extremamente vibrantes.

### **3.2.2 NOÇÕES DO DESIGN DE INTERAÇÃO CENTRADO NO USUÁRIO E FATORES HUMANOS.**

“Que as cores influenciam diretamente nas decisões que tomamos durante o dia. Segundo Birren, cada cor tem ação individual em ações humanas e nosso cérebro associa cada uma a diferentes emoções.”(BIRREN, 1950). Essa citação reforça a tese da importância da psicologia das cores no comportamento das pessoas.

Entra também a questão da experiência do usuário. Em muitos casos, as cores podem confundir a percepção.

Enquanto o aplicativo está dizendo que serve para uma determinada coisa, suas cores estão dizendo totalmente o contrário. O desconforto citado acima está ligado diretamente à questão da experiência que o usuário terá com o aplicativo.

Significado da cor branca: Dentro do contexto da psicologia das cores, são consideradas minimalistas e luxuosas. Empresas que transbordam luxo na sua construção de marca apostam na simplicidade dessas cores para enaltecer sua identidade. Também está comumente presente em itens voltados à classe A, como a Apple e a Mercedes.

Significado da cor azul: O azul é presente em cerca de 35% das empresas mais valiosas do mundo, segundo a revista Forbes. A cor azul transmite calma, responsabilidade e segurança. A cor se destaca em contraste com cores quentes e é amplamente utilizada por empresas mais formais.

### 3.3 MARKETING DIGITAL

Através do Google Sites, uma plataforma gratuita que permite que as empresas criem um site profissional, criamos o site da nossa empresa para ajudar a aumentar a visibilidade da empresa na internet, tornando-a mais acessível e fácil de encontrar para o público-alvo, estabelecendo uma presença online forte e alcançando um público mais amplo.



Página do Instagram:

Criada para a divulgação de conteúdos relacionados à marca e ao produto.



Página do Facebook:

Criada também com o propósito de divulgação de conteúdos relacionados ao protótipo e a marca que foi criada.

No marketing de conteúdo temos várias vantagens, contribuindo para o alcance de seus objetivos de negócio. Algumas das principais vantagens são:

**Custo-benefício:** O marketing de conteúdo geralmente é uma estratégia mais acessível financeiramente em comparação com outras formas de marketing.

**Atração e engajamento do público:** O marketing de conteúdo proporciona uma oportunidade única para atrair e envolver o público-alvo por meio da criação de conteúdo relevante e de qualidade.

Embora o marketing de conteúdo tenha muitas vantagens, é importante estar ciente de algumas desvantagens e pontos de atenção:

Tempo e esforço: O marketing de conteúdo requer um investimento significativo de tempo e esforço, os resultados não são imediatos e exigem paciência e consistência.

Nas postagens das redes sociais é essencial um planejamento, tendo um cronograma de postagens, definindo quando e em quais canais de comunicação um conteúdo será publicado e organizando e programando as postagens, garantindo consistência e frequência na divulgação do conteúdo da empresa, é importante também criar uma estrutura nesse cronograma, contendo data de publicação, tipo de conteúdo, links, hashtags e situação (publicado, não publicado).

Algumas ferramentas que usamos para criar o cronograma foram o Trello e o Google Planilhas, utilizando colunas e cards.

### **3.3.1 MÍDIAS SOCIAIS**

As mídias sociais criadas para o marketing da empresa e do produto foram Instagram, Facebook e Site. Tendo como intuito o alcance até o público-alvo do produto que foi desenvolvido. Através de publicações no instagram e facebook procuramos publicar e divulgar nosso protótipo que foi desenvolvido.

### **3.3.2 SITE**

O site foi como uma introdução do produto, sobre o que é, como é e qual foi a solução proposta pelo protótipo, explicando qual a solução que se espera alcançar com o projeto e descrevendo como pode ser inovador, apresentando também um pouco sobre a empresa criada para o marketing digital do produto.

### **3.4 REDES DE COMPUTADORES**

Nesta unidade de aprendizagem aprendemos sobre o desenvolvimento de um projeto desde a parte estrutural até a parte tecnológica, como placas de arduinos e circuitos elétricos, onde foi usado a plataforma de Tinkercad para a criação modelos de projetos 3D que influenciou no processo do nosso projeto, nele foi desenvolvido o desenho do protótipo e também do circuito elétrico.

Sendo assim, a ideia para aplicação se deu por conta de como ajudar na qualidade de alimentação dos animais, caso esqueça de alimentar seu pet, por exemplo em um hospital veterinário onde há vários animais e demanda tempo, o projeto IoT ajudaria na praticidade para realizar tal função.

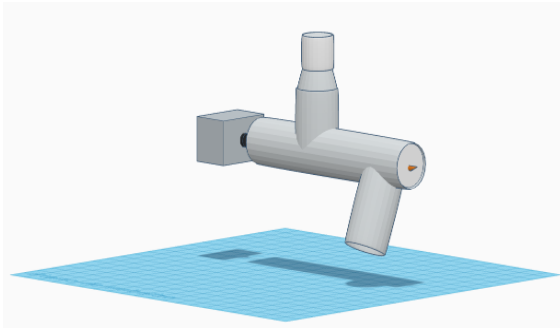
#### **3.4.1 ARQUITETURAS E TOPOLOGIAS DE REDES DE COMPUTADORES**

”A topologia de rede é a maneira como uma rede é organizada e se comunica através da rede”(CASSANDRO, 2021). A estrutura topológica pode ser representada física ou logicamente.

A topologia usada no protótipo foi a estrela, sendo o tipo de configuração mais comum, no desenvolvimento do protótipo da equipe, é configurado o horário através do *app* considerando que o arduino com sistemas de *wifi* e *bluetooth* funcionam como o *hub* central, se conectando com os celulares para o uso do aplicativo.

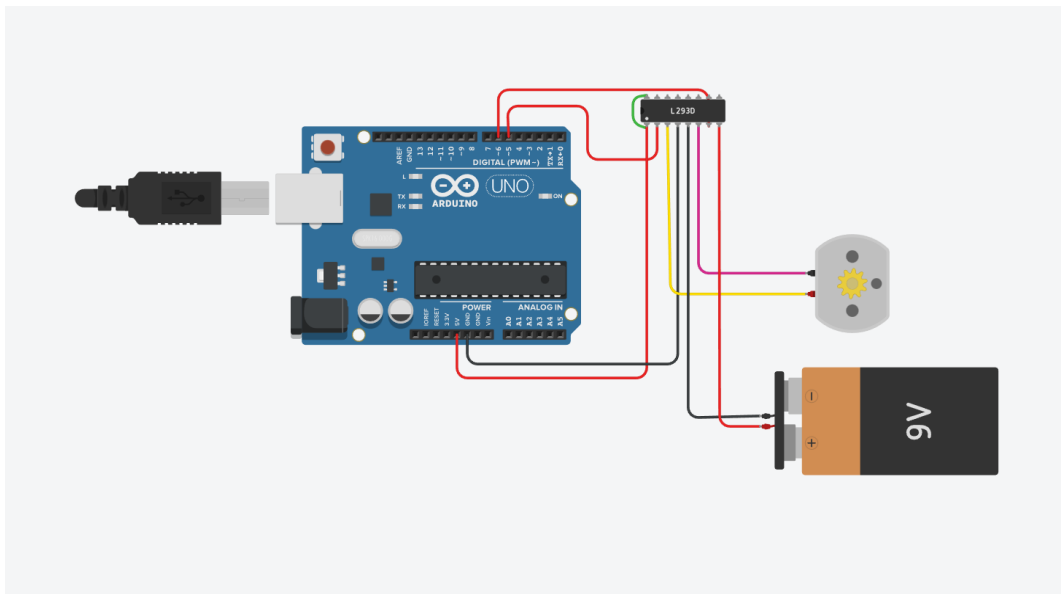
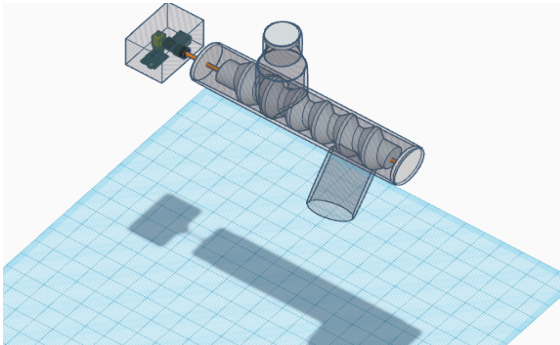
#### **3.4.2 TINKERCAD**

Na parte estrutural e também no circuito, o Tinkercad foi essencial para a conclusão. O projeto se detalha em tubos que fazem ligações entre si, havendo um eixo que abra o compartimento de ração. Há também uma pequena caixinha na lateral do alimentador que abriga o circuito elétrico, sendo eles: arduino, bateria e motor.



Modelo 3D do protótipo:

Pensando em como a ração poderia chegar até o pote, desenvolvemos de uma forma que o topo é uma espécie de reservatório para a ração, quando ativado, um fuso em rosca no meio do protótipo leva a ração até a saída.



Circuito elétrico do protótipo:

O circuito foi também projetado com um arduino, um motor, ponte H e bateria 9V. O arduino e o motor são partes importantes no projeto, enquanto a bateria (no circuito é representativa, pois a ferramenta não disponibiliza uma bateria com maior voltagem) seria para uma eventual ocasião de falta de energia.

### **3.4.3 PROTÓTIPO INTERNET DAS COISAS**

O protótipo pode ser comparado a um dispositivo inteligente conectado em uma rede de computadores, assim como dispositivos de IoT. Ele possui atuadores para realizar ações, como a liberação da ração. Esses dados são transmitidos por uma rede interna, tal como dispositivos se comunicam em uma rede de computadores, fazendo com que o protótipo seja controlado de forma remota.

Quanto ao fluxo de dados na rede interna, os dados são coletados e transmitidos por meio da rede interna do dispositivo. Os dados podem ser armazenados para realizar uma ação, como liberação de ração. No caso de uma eventual conexão com banco de dados na nuvem, o fluxo de dados seria estendido além da rede interna do sistema, ou seja, os dados coletados poderiam ser enviados para um servidor remoto por meio da internet. O possível benefício seria talvez o monitoramento remoto, havendo pontos de atenção como a segurança de dados quando conectado a uma rede e um banco de dados.

### 3.5 CONTEÚDO DA FORMAÇÃO PARA A VIDA: ADAPTANDO-SE A MUDANÇAS

A adaptação a mudanças está presente no dia a dia de cada um, seja no mundo profissional, acadêmico ou pessoal. Levando-nos a nos adaptarmos e evoluirmos todo dia através de situações que nos fazem adquirir experiências sobre os desafios que aprendemos a lidar.

#### 3.5.1 ADAPTANDO-SE A MUDANÇAS

- **Tópico 1:** Aborda a influência da globalização e da tecnologia em nossas vidas, levando a uma rotina frenética e exigindo constantes adaptações. Uma forma prática de exemplificar essa situação é observar as demandas do mercado de trabalho. Antigamente, ter uma graduação era suficiente para se destacar, mas hoje em dia é apenas o começo, cursos, fluência em idiomas e etc. são importantes para se ter e ser um diferencial.
- **Tópico 2:** Destaca a importância do planejamento e da adaptação às mudanças. O comprometimento com a mudança também é fundamental, assim como uma pessoa que recomeça após fracassos. Pode ser observado no dia a dia pela adaptação às mudanças tecnológicas e por encarar desafios como oportunidade de crescimento.
- **Tópico 3:** Aborda a importância de lidar com novos cenários e paradigmas, responsabilidade social, construir o senso de segurança e desenvolver flexibilidade e agilidade na vida, conceitos que precisam de conhecimento e maturidade. Um exemplo prático que possa ser aplicado no dia a dia é o hábito de aprender constantemente. Buscar adquirir novos conhecimentos e habilidades nos permite enfrentar desafios e lidar com situações inesperadas com mais confiança e flexibilidade.
- **Tópico 4:** Mostra que se pode aprender com o fracasso, transformar negativas em impulsos, buscar caminhos além do óbvio e estar preparado para mudanças são atitudes essenciais no dia a dia. Assim como a metamorfose das borboletas, passar por diversas experiências nos fortalece e nos ajuda a abrir novas oportunidades. Um exemplo prático para este tópico é imagine que você está procurando um novo emprego e durante o processo de busca, você enfrenta diversas situações negativas, sendo rejeitado nas entrevistas. Em vez de se desmotivar, você decide encarar e levar

como impulsos para melhorar suas habilidades, abordagens e se preparar ainda mais para futuras entrevistas.

### **3.5.2 ESTUDANTES NA PRÁTICA**

A influência da globalização e da tecnologia em nossas vidas exige uma rotina frenética de constante adaptação. Antes, a graduação era suficiente para se destacar, mas agora é apenas o começo. É crucial planejar e se adaptar às mudanças, encarar os fracassos como oportunidades de crescimento e lidar com novos cenários e paradigmas com conhecimento e flexibilidade. Aprender constantemente e transformar situações negativas em impulsos são atitudes essenciais para enfrentar novos desafios. Passar por experiências diversas nos fortalece e nos abre novas oportunidades de crescimento.

Nossa escolha foi um banner, que assim como o texto descrito anteriormente fosse apenas um resumo do tema e de como as pessoas podem lidar com mudanças e encarar de forma serena algumas adversidades que temos que enfrentar durante o caminho no âmbito profissional, acadêmico, pessoal, seja lá qual for. Devemos entender que podemos crescer e se desenvolver com os fracassos e as lições que temos diariamente.



01

### Mudança Frenéticas

A influência da globalização e da tecnologia em nossas vidas, leva a uma rotina frenética e exige constantes adaptações.

Observe as demandas e adapte-se a elas, tenha e seja um diferencial.

Encare desafios como oportunidades de crescimento.

02

### Planejando o Futuro

A importância do planejamento e da adaptação com as mudanças. O comprometimento com a mudança também é fundamental, assim como uma pessoa que recomeça após fracassos.

03

### Novos Cenários

A importância de lidar com novos cenários e paradigmas, responsabilidade social, construir o senso de segurança e desenvolver flexibilidade e agilidade na vida, conceitos que precisam de conhecimento e maturidade

Busque adquirir novos conhecimentos e habilidades para lidar com situações e desafios inesperados.

Passar por diversas experiências nos fortalece e nos ajuda a abrir novas oportunidades.

04

### Possibilidades na Mudança

Aprender com o fracasso, buscar caminhos além do óbvio e estar preparado para mudanças são atitudes essenciais. Transformar adversidades em oportunidades fortalece e abre novos horizontes.

## 4 CONCLUSÃO

A ideia do nosso projeto para a criação do alimentador automático acabou vindo de uma vontade nossa de trabalhar com algo relacionado a animais de estimação, acabou sendo uma boa escolha e até desafiadora para o grupo.

Começamos então a levar em conta como iríamos propor a execução do projeto, após pesquisas de produtos iguais ou semelhantes, levando em conta também o baixo custo, chegamos em algo com que poderíamos trabalhar. Com os conhecimentos adquiridos em Rede de Computadores e algumas pesquisas, tentamos montar o protótipo juntamente ao circuito elétrico de maneira que os materiais fossem de baixo custo assim como foi proposto para o projeto.

Já na parte de interface, tivemos como início e base o MIT App Inventor em que desenvolvemos uma interface individual, porém no decorrer das aulas mudamos para o Figma. Para a interface do protótipo em que gostaríamos de desenvolver, o Figma acabou sendo a melhor opção, pelo fato de o App Inventor haver suas limitações. No Figma, a criação acabou tendo uma melhor desenvoltura para a interface que gostaríamos de propor ao usuário, mantendo a facilidade de entendimento, intuitiva e cem por cento usável.

Em Fundamentos Da Tecnologia da Informação, a lógica foi usada como uma forma de solucionar problemas da forma mais simples e clara, onde tiveram resultados sobre determinados problemas que tivemos durante a desenvoltura do projeto e do protótipo.

O Marketing Digital foi essencial para entender maneiras de como alavancar a divulgação da marca da empresa e o produto que foi desenvolvido, fazendo a divulgação através de plataformas digitais como Instagram e Facebook, fazendo publicações em ambas as páginas, fazendo uso de planilhas para uma melhor organização das publicações.

Concluimos o projeto que foi desafiador para o grupo, com as aulas ministradas pelos professores, as pesquisas feitas buscando soluções para o projeto e o conhecimento adquirido através de tudo isso, agregou para o nosso lado tanto pessoal quanto acadêmico. Portanto, como dito anteriormente foi desafiador mas também evolutivo para cada um.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, William P. Linguagem e Lógica de Programação. Editora Saraiva, 2013. E-book. ISBN 9788536519371. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536519371/>. Acesso em: 19 mar. 2023.
- BIRREN, Faber. Color Psychology: The Psychological Effects of Colors. 1950. [Martino Fine Books; Illustrated edição]. [Local de publicação]. Acesso em: 13 mai. 2023
- CASSANDRO, Alexandra. What is Network Topology ?. 2021. Disponível em: <https://www.whatsupgold.com/blog/what-is-network-topology/>. Acesso em: 12 mai. 2023.
- CORMEN, Thomas. Algoritmos - Teoria e Prática. Grupo GEN, 2012. E-book. ISBN 9788595158092. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595158092/>. Acesso em: 19 mar. 2023.
- MANUAL DO MUNDO. Faça um alimentador automático para cachorros. Aula 12, Vídeo 2. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TdMz7EMKBdY>. Acesso em: 10 mar. 2023.

## ANEXOS

Segue a interface completa feita no Figma:

Figura 1 - “Tela Entrar”



Figura 2 - “Tela de Acesso”



Figura 3 - “Tela do Usuário”      Figura 4 - “Tela de Config. Perfil”

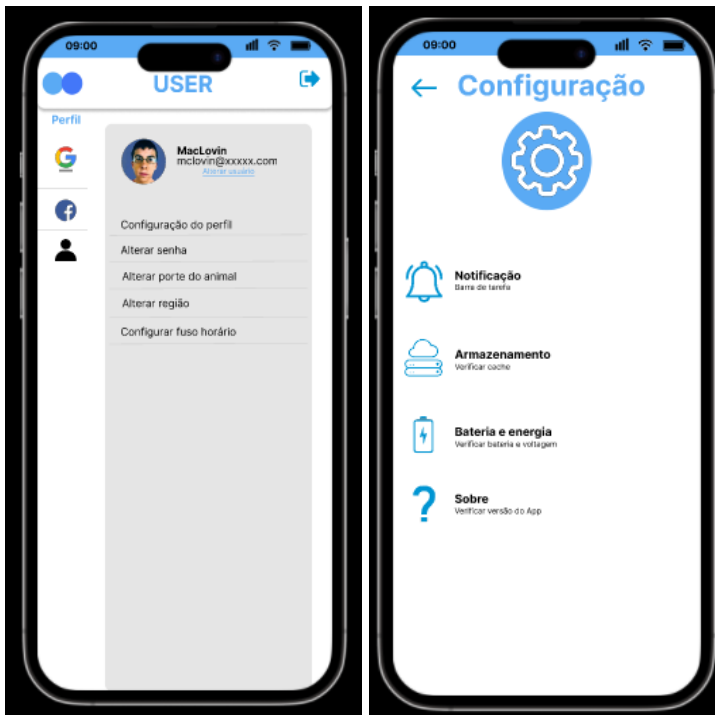


Figura 5 - “Tela Conexão Dispositivo”      Figura 6 - “Tela de Config. Horário”



Figura 7 - “Tela Adicionar Horários”



Disponível em:

<<https://www.figma.com/file/0zf98RRjdOGhNSBRiOJ7xk/App-PetFeeder?type=design&node-id=0%3A1&t=E1SxeYvu4D3OITQP-1>>

Figura 8 - “Planilha de postagens”

| Data de Publicação              | Tipo de Conteúdo                            | Descrição do conteúdo   | hashtags                                | link (Caso já tenha sido publicado)   | status da postagem | Resultados obtidos                  |
|---------------------------------|---|---|---|---|--------------------|-------------------------------------|
| 28/04/23 - Instagram e Facebook | O conteúdo de postagem imagem com texto     | Um banner com um texto de explicação do objetivo do produto         | Petfeeder, animais, automação, solutech | <a href="https://www.instagram.com/p/CrcAAVxxQs/?igshid=MzRIODBINW">https://www.instagram.com/p/CrcAAVxxQs/?igshid=MzRIODBINW</a>         | Postado            | Nenhuma curtida e nenhum comentário |
| 29/04/23 - Apenas Instagram     | O conteúdo de postagem vídeo com texto      | Um vídeo dinâmico demonstrando como funciona o nosso                | Petfeeder, animais, automação, solutech | <a href="https://www.instagram.com/reel/CrcAggfMjDK/?igshid=MzRIODBINW">https://www.instagram.com/reel/CrcAggfMjDK/?igshid=MzRIODBINW</a> | Postado            | Uma curtida e nenhum comentário     |
| 05/05/23 - Instagram e Facebook | O conteúdo de postagem é uma foto com texto | Uma imagem de como o projeto ficaria depois de pronto e um texto de | Petfeeder, animais, automação, solutech | <a href="https://www.instagram.com/p/Cr4Jgl6PyOY/?igshid=MzRIODBINW">https://www.instagram.com/p/Cr4Jgl6PyOY/?igshid=MzRIODBINW</a>       | Postado            | Uma curtida e nenhum comentário     |
| 05/05/23 - Instagram e Facebook | O conteúdo de postagem é uma foto com texto | Um banner com a logo da nossa empresa e explicando quem             | Petfeeder, animais, automação, solutech | <a href="https://www.instagram.com/p/Cr4JvFbvPcV/?igshid=MzRIODBINW">https://www.instagram.com/p/Cr4JvFbvPcV/?igshid=MzRIODBINW</a>       | Postado            | Uma curtida e nenhum comentário     |
| 12/05/23 - Instagram e Facebook | O conteúdo da postagem é uma foto           | Prototipo da interface do nosso aplicativo                          | Petfeeder, animais, automação, solutech | -   | Não foi postado    | -                                   |
| 25/05/23 - Instagram e Facebook | O conteúdo da postagem é uma foto           | Prototipo do projeto feito pelo thinker cad                         | Petfeeder, animais, automação, solutech | -   | Não foi postado    | -                                   |
| 10/06/23 - Instagram e Facebook | O conteúdo da postagem é uma foto           | fazendo a propaganda da data de lançamento que é dia 20/06/2023     | Petfeeder, animais, automação, solutech | -   | Não foi postado    | -                                   |

Estrutura em 3D feita no tinkercad:

<[https://www.tinkercad.com/things/duBvkkOuk02-dazzling-migelo/edit?sharecode=GiD9V19pgdZfSXV5WQHxRTF-oMrMViAi3\\_zNbHYCf30](https://www.tinkercad.com/things/duBvkkOuk02-dazzling-migelo/edit?sharecode=GiD9V19pgdZfSXV5WQHxRTF-oMrMViAi3_zNbHYCf30)>

Circuito elétrico feito no tinkercad:

<[https://www.tinkercad.com/things/0kJhAyzagd5-fabulous-migelo-curcan/editel?sharecode=pEzCccqozZw78Hz6xD8jogehpD6Xt1QKixb1T\\_J0PjQ](https://www.tinkercad.com/things/0kJhAyzagd5-fabulous-migelo-curcan/editel?sharecode=pEzCccqozZw78Hz6xD8jogehpD6Xt1QKixb1T_J0PjQ)>

Lista de orçamentos:

<<https://docs.google.com/document/d/1tTgBpqu8srZ18NmJknoXKJU634jwTO7FJ3HiCrHnPP8/edit>>

Site criado para a empresa e o produto:

<<https://sites.google.com/sou.unifeob.edu.br/solutech/in%C3%ADcio>>

Instagram para divulgação: <<https://www.instagram.com/solutech2023/>>

Facebook para divulgação:

<[https://m.facebook.com/profile.php?id=100092052933378&refid=52&\\_\\_tn\\_\\_=C-R](https://m.facebook.com/profile.php?id=100092052933378&refid=52&__tn__=C-R)>

