**PROJETO:**

Nome da Solução: **Nome do Aplicativo / Nome do Produto**

Foco da Solução: **Solução do Projeto**

Modalidade: **Projeto Físico ou Simulador**

Componentes Curriculares relacionados ao projeto: **Exemplo:** **Programação, Matemática, Biologia, Língua Portuguesa, História.**

Link do Pitch: **www.youtube.com.br/xyxyxyxyxyyx**

Link da solução/tinkercad: **https://www.tinkercad.com/xxxxxxxxxxx**

**UNIDADE ESCOLAR:**

Código: **XXX** Nome: **Etec XYZ**

Cidade: **XXXXXXXX/SP**

**EQUIPE:**

Nome: **Ciclano de Souza**

Curso: **ETIM Desenvolvimento De Sistemas** Série/Módulo: 2ª

Nome: **Fulano da Silva**

Curso: **Modular Técnico em Administração** Série/Módulo: **2º**

Nome: **Beltrano de Oliveira**

Curso: **Modular Técnico em Eletrônica** Série/Módulo: **3º**

Nome: **Fulana da Costa**

Curso: **Modular Informática para Internet** Série/Módulo: **3º**

Nome: **Ciclana Soares**

Curso: **Modular Informática para Internet** Série/Módulo: **1º**

**PROFESSOR(A) ORIENTADOR(A):**

Nome: **Maestrino Saraiva**

Titulação: **Graduado / Especialista / Mestre / Doutor**

Área de Formação: **Computação / Administração / Matemática / Biologia / Engenharia Elétrica**

Especialidade: **Desenvolvimento de Sistemas / Administrador de Empresas / Área de Química**

**INTRODUÇÃO:**

Nesta etapa o foco é introduzir o assunto que será abordado pela equipe. De forma simplificada, a introdução, além de informar brevemente o que será visto no decorrer do documento, também precisa motivar o leitor a continuar a leitura. Trata-se da chance de deixar claro que o trabalho é importante e de explicar os principais conceitos necessários para compreender o texto.

**OBJETIVO:**

Nesta etapa o foco é realmente deixar de forma e esclarecida sobre o que foi desenvolvido e quem será o público-alvo atendido/usuário. Consiste no que planeja alcançar ao final do seu projeto

**JUSTIFICATIVA:**

Motivo pelo qual foi escolhido este tema, informações sobre a base para fundamentação do projeto trazendo algumas referências. Esclareça a importância do projeto e relevância para o tema abordado.

**FUNCIONAMENTO DA SOLUÇÃO:**

Descrever sobre a utilização do sistema / site / aplicativo / projeto físico, como funciona.

**MATERIAS E EQUIPAMENTOS NECESSÁRIOS**

* Exemplo:
* Arduíno Uno/R3
* Protoboard 400 pinos
* Jumpers
* LCD/Display
* Sensor Ultrassônico/Distância
* Sensor de temperatura encapsulado (DS18B20)
* Alto falante
* Sensor de luminosidade (LDR)

**ESQUEMA ELÉTRICO:**

|  |
| --- |
| Inserir imagens dentro da tabela. |

**ESQUEMA MECÂNICO:**

|  |
| --- |
| Inserir imagens dentro da tabela. |

**CÓDIGO-FONTE:**

|  |
| --- |
| Inserir código-fonte dentro da tabela. |

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. Biblioteca Central. Normas.doc: normas para apresentação de trabalhos. Curitiba, 1998.

A GAME of Thrones: the board game. 2nd. ed. Roseville: FFG, 2017.

OLIVEIRA, José P. M. Repositório digital da UFRGS é destaque em ranking internacional. Maceió, 19 ago. 2011. Twitter: @biblioufal. Disponível em: http://twitter.com/#!/biblioufal. Acesso em: 20 ago. 2011.

FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL (Brasil). BNDIGITAL I: Coleção Casa dos Contos. Rio de Janeiro, 23 fev. 2015. Facebook: bibliotecanacional.br. Disponível em: https://www.facebook.com/bibliotecanacional.br/photos/a.241986499162080.73699.217561081604622/1023276264366429/?type=1&theater. Acesso em: 26 fev. 2015.

TEIXEIRA, Clever Marcos. Copyspider Anti-plágio: História. [S. l.], 2013. Disponível em: http://www.copyspider.com.br. Acesso em: 10 jul. 2017.