

SISTEMA DE INSCRIÇÃO - PROGRAMA TRILHAS

Cássio Rezende da Silva / Vilane Araújo

RESUMO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento do Sistema de Inscrição - Programa Trilhas, um projeto voltado para otimizar o processo de registro de participantes em um programa educacional na área de tecnologia. O sistema foi criado para substituir inscrições manuais feitas via e-mail e formulários não padronizados, solucionando problemas como erros no preenchimento, dificuldade na coleta de documentos e burocracia excessiva. Foram utilizadas tecnologias como HTML e CSS para a construção da interface. O projeto contempla funcionalidades essenciais, como cadastro de participantes, envio de documentos e escolha de trilhas de aprendizado. Além disso, foram enfrentados desafios relacionados à validação de dados e responsividade, trazendo aprendizados importantes. Como evolução futura, pretende-se desenvolver um painel administrativo e integrar um banco de dados para armazenamento seguro das informações.

Palavras-chave:

sistema de inscrição, tecnologia educacional, desenvolvimento web

1 INTRODUÇÃO

O Sistema de Inscrição - Programa Trilhas foi desenvolvido para facilitar e otimizar o processo de inscrição de participantes em um programa educacional focado em tecnologia. Antes da implementação, o processo era realizado manualmente, gerando diversos problemas, tais como:

- Erros no preenchimento dos formulários (dados incompletos ou inválidos);
- Dificuldade na coleta e organização dos documentos;
- Falta de padronização, tornando a triagem e análise mais complexas;
- Processo burocrático e demorado para os organizadores.

Diante dessas dificuldades, o novo sistema foi projetado para tornar o processo mais intuitivo, acessível e eficiente, proporcionando uma experiência mais fluida e organizada para os usuários.

2 TECNOLOGIAS UTILIZADAS

Para garantir a funcionalidade e eficiência do sistema, foram utilizadas as seguintes tecnologias:

- HTML e CSS: Construção da interface e implementação de estilos visuais;
- Visual Studio Code: Ambiente de desenvolvimento utilizado na programação do sistema.

3 PRINCIPAIS FUNCIONALIDADES

O sistema possui diversas funcionalidades essenciais para um fluxo de inscrição padronizado e eficiente, entre elas:

3.1 Cadastro do Participante:

- Nome completo;
- Data de nascimento;
- CPF;
- Sexo;
- E-mail e telefone.

3.2 Upload de Documentos:

- Documento de identidade;
- Comprovante de residência.

3.3 Escolha da Trilha de Aprendizado:

- Front-end;
- Back-end;
- Jogos;
- Design;
- Ciência de Dados.

3.4 Aceite dos Termos e Condições:

- O usuário deve marcar um checkbox obrigatório para garantir que está ciente das regras do programa.

3.5 Envio e Confirmação da Inscrição:

- Exibição de mensagem de sucesso;
- Revisão antes do envio definitivo;
- Envio de e-mail de confirmação.

3.6 Segurança e Acessibilidade:

- Interface responsiva para diferentes dispositivos;
- Armazenamento seguro das informações.

4 APRENDIZADOS E DESAFIOS

Durante o desenvolvimento do projeto, alguns desafios foram enfrentados, como:

- Validação de Dados: Implementação de verificações para evitar erros no preenchimento do formulário;
- Responsividade: Ajustes na interface para garantir uma experiência fluida em diferentes tamanhos de tela.

Esses desafios proporcionaram um grande aprendizado sobre manipulação de dados e otimização de processos.

5 PRÓXIMOS PASSOS E EVOLUÇÕES

Para futuras melhorias, estão previstas as seguintes implementações:

- Painel Administrativo: Interface para gestão e análise das inscrições;
- Integração com Banco de Dados: Armazenamento seguro das informações para facilitar consultas futuras;
 - Melhoria na Acessibilidade: Inclusão de recursos como suporte para leitores de tela, ampliando a acessibilidade do sistema.

6 CONTATO E LINKS

- Repositório no GitHub: <https://github.com/Dkcassio/desafio002.git>
 - E-mail para contato: vilanearaujo903@gmail.com; kcassioezende@gmail.com
-