

DOCUMENTO DE REQUISITO DE SOFTWARE

Sistema de Inscrição - Programa Trilhas

Autores: Cássio Rezende Rodrigues Batista

Vilane de Sousa Araújo

Data: Março de 2025

Versão: 1.0

Sumário

Sistema de Inscrição - Programa Trilhas.....	1
1. Introdução e objetivo do sistema.....	3
2. Problema a ser resolvido.....	3
3. Público-alvo e Perfil dos Usuários.....	3
4. Principais Funcionalidades.....	4
5. Fluxo Lógico/Sequencial da Inscrição.....	5
6. Melhorias Sugeridas Após a Primeira Versão.....	5
7. Novas Funcionalidades que Serão Implementadas.....	6
8. Tecnologias Utilizadas.....	6
1. HTML5: Estruturação do formulário e da tela de login.....	6
2. CSS3: Estilização responsiva e acessível da interface.....	6
3. JavaScript (Vanilla): Validação, manipulação do DOM, armazenamento e lógica de autenticação.....	6
9. Considerações Finais.....	7

1. Introdução e objetivo do sistema

O presente documento descreve os requisitos do sistema de inscrição para o Programa Trilhas.

O objetivo é desenvolver um formulário interativo utilizando HTML, CSS e JavaScript com foco em validação de campos, autenticação local e uma interface responsiva. O projeto visa aplicar conceitos práticos de front-end e proporcionar uma experiência de usuário clara e eficiente.

2. Problema a ser resolvido

Antes da implementação do sistema, as inscrições eram feitas manualmente, por e-mail ou formulários não padronizados, gerando dificuldades como:

- Erros no preenchimento dos formulários (dados incompletos ou inválidos);
- Dificuldade na coleta e organização dos documentos dos participantes;
- Falta de padronização, dificultando a triagem e análise das inscrições;
- Processo burocrático e demorado, exigindo maior esforço dos organizadores.

3. Público-alvo e Perfil dos Usuários

O sistema de inscrição do Programa Trilhas é voltado para pessoas interessadas em aprender ou se especializar na área de tecnologia. O público-alvo inclui:

- Estudantes e iniciantes que desejam ingressar em carreiras de tecnologia;
- Profissionais em transição de carreira que buscam novas oportunidades no setor tecnológico;
- Jovens e adultos interessados em qualificação profissional para o mercado de trabalho;

- Necessidade: Processo de inscrição intuitivo, acessível e sem exigência de conhecimentos avançados em informática.
- Pessoas sem experiência formal em tecnologia, mas com interesse em desenvolver habilidades na área.

Perfil dos usuários:

- Idade: A partir de 16 anos;
- Nível de conhecimento técnico: Varia de iniciante a intermediário;
- Motivação: Aprender novas habilidades ou se recolocar no mercado;

4. Principais Funcionalidades

O sistema deve oferecer as seguintes funcionalidades:

- Cadastro do Participante: Nome, data de nascimento, CPF, sexo, e-mail e telefone, com validação automática.
- Upload de Documentos: Envio do documento de identidade e comprovante de residência, suporte a PDF, JPG e PNG.
- Endereço do Participante: Campos para CEP, rua, número, cidade e estado, com preenchimento automático via API.
- Escolha da Trilha de Aprendizado: Opção para selecionar uma trilha entre Front-end, Back-end, Jogos, Design e Ciência de Dados.
- Aceite dos Termos e Condições: Checkbox obrigatório para leitura e concordância.
- Envio e Confirmação da Inscrição: Mensagem de confirmação e opção de edição antes do envio final.
- Segurança e Acessibilidade: Armazenamento seguro dos dados e interface responsiva.

5. Fluxo Lógico/Sequencial da Inscrição

O processo de inscrição segue a seguinte sequência:

1. O usuário acessa a página de inscrição.
2. Preenche os dados pessoais e envia documentos.
3. Escolha a trilha de aprendizado desejada.
4. Aceita os termos e condições.
5. Revisa as informações e faz correções se necessário.
6. Confirma e finaliza a inscrição.
7. Recebe uma mensagem de confirmação e, se aplicável, um e-mail com os detalhes.

6. Melhorias Sugeridas Após a Primeira Versão

Após a entrega da primeira versão, foram identificadas as seguintes oportunidades de melhoria:

1. Organização do código: Separação mais clara entre estrutura (HTML), estilo (CSS) e lógica (JavaScript).
2. Validação de campos aprimorada: Inclusão de mensagens de erro mais específicas e feedback visual em tempo real.
3. Responsividade refinada: Adaptação mais fluida do layout em dispositivos móveis.
4. UX aprimorada: Inserção de alertas de confirmação mais amigáveis e transições suaves nas interações.
5. Mensagens claras: Ajustes nos textos e mensagens exibidas ao usuário para torná-los mais intuitivos.

7. Novas Funcionalidades que Serão Implementadas

Com base no avanço do projeto, as seguintes funcionalidades foram adicionadas ao escopo:

1. Campos adicionais para ID de usuário e senha: Permitir o cadastro e posterior login do usuário.
2. Armazenamento local (LocalStorage): Salvar temporariamente os dados do formulário para uso posterior.
3. Tela de login: Implementação de uma tela inicial onde o usuário poderá acessar com as credenciais cadastradas.
4. Validação condicional: Exibição de campos apenas quando necessário (ex: exibir campo de senha após digitar o ID).
5. Reset de dados: Opção para limpar os dados salvos no armazenamento local.
6. Responsividade completa: Garantia de uma boa visualização em telas de diferentes tamanhos (mobile, tablet, desktop).

8. Tecnologias Utilizadas

1. HTML5: Estruturação do formulário e da tela de login.
2. CSS3: Estilização responsiva e acessível da interface.
3. JavaScript (Vanilla): Validação, manipulação do DOM, armazenamento e lógica de autenticação.

9. Considerações Finais

A implementação do sistema de inscrição para o Programa Trilhas visa otimizar o processo de registro de participantes, garantindo que as informações sejam coletadas de forma eficiente e organizada.

Com a padronização do fluxo de inscrição, espera-se reduzir erros, aumentar a acessibilidade e facilitar a gestão das candidaturas. O sistema será um passo importante para modernizar o processo e torná-lo mais inclusivo e eficiente.