**SÃO PAULO TECH SCHOOL**

**CURSO DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**Erick Lee**

**RA: 01242082**

**PROJETO INDIVIDUAL**

**DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÃO WEB DE TEMA LIVRE**

Trabalho de Projeto e Inovação apresentado ao Curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas na SPTECH School, orientado pelo Prof. Frizza, como requisito fundamental para a aprovação no semestre.

**São Paulo**

**2024**

**Contexto**

League of Legends, também conhecido como LoL, é um jogo lançado pela Riot (fundadores: Games Brandon Beck e Marc Merril) foi desenvolvida com o intuito de virar o sucessor de um outro jogo estilo MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), o DOTA2, disponibilizado em 2009 e alcançou o maior sucesso.

Dentro de uma partida, dez pessoas são separadas igualmente entre dois grupos e assim, com a colaboração e estratégia da equipe, deve-se unir para atingir o objetivo final: destruir a torre principal, Nexus.

O jogo é composto por vários personagens, totalizando atualmente com 168 ‘champions’ (em português, campeão - termo usado por jogadores de League of Legends para referir aos personagens)’ e cada um deles possuem habilidades e estilo de jogos icônicos.

Entre estes campeões, está Kindred (lançado no dia 14 de outubro de 2015), os caçadores eternos. “Distintas, mas nunca separados”, representa a essência da morte. A ovelha caça aqueles que aceitam a morte de forma indolor, enquanto o lobo caça aqueles que fogem do seu destino, causando feridas dolorosas.

A sua história começa desta forma, era um homem pálido de cabelos negros se sentia muito solitário, assim, pegou um cutelo para se dividir em dois para que sempre tivesse um amigo.

Por contas das suas histórias enigmáticas, interessantes e filosóficas, senti-me interessado pelo personagem, levando a instalar o League of Legends e jogar com este personagem, até que ao passar do tempo, eu dominei as mecânicas (funcionamento, habilidades do personagem).

Vale a pena ressaltar que nesta época, o personagem era bastante subestimado pela sua jogatina complicada e desinteressante. No final, acabou que eu gerei um amor e carinho por este personagem e na comunidade dos jogos, o meu perfil contêm vários detalhes em referência a ela.

**ONU – Educação de Qualidade**

Quando o assunto se trata da educação, é indiscutível dizer que o Brasil não está em boas situações. Os estudos da G1 apontam que “Entre anos de 2018 e 2020, o Brasil apresentou um desempenho estável no Pisa (Programa Internacional de Avaliação de Estudantes”, prova aplicada em 81 países para avaliar o desempenho de anos de 15 anos em matemática, leitura e ciências.

Ainda com o evento da pandemia, a educação brasileira foi comprometida em nível desastroso: segundo o Censo, em 2021, a taxa de abandono escolar ultrapassou os 10%, consequentemente, 71% dos alunos que chegaram ao terceiro ano do ensino médio não absorveram conhecimento o suficiente para resolver questões básicas de matemática.

Por outro lado, no ramo da ciência, a tecnologia foi um elemento fundamental no dia a dia de todas as pessoas. A internet é uma rede que oferece conexão por mundo todo e já que as pessoas eram impossibilitadas de sair de casa, o uso de dispositivos se intensificou de 71% até 83% em 2020.

Por conta disso, o interesse nos recursos virtuais aumentou. E entre eles, ocorre um fenômeno chamado Gamificação, o uso de elementos dos jogos para a atividade e processos educacionais para educar os alunos. O uso deste método se mostra eficaz já que traz dinamismo na aprendizagem, aumento o interesse na aula, facilita a autonomia do aluno entre os outros. Segundo Metaari, espera-se que o uso da Gamificação afete (positivamente) na educação em 15,4% até este ano.

**Objetivo**

Desenvolvo este projeto individual com o intuito de praticar os conceitos aprendidos na aula, desafiar-me buscando por recursos além do que foi exibido na aula e demonstrar a minha evolução em relação ao projeto individual do ano passado de forma que consiga evidentemente provar a diferença de conhecimento Front-End.

**Justificativa**

Com o desenvolvimento, visa-se enfatizar o meu aprendizado em 100% das aulas recebidas na SPTech e mais 20-30% dos estudos externos.

**Escopo**

Projeta-se o desenvolvimento de uma Aplicação Web sendo o tema principal, a Kindred, utilizando todos os recursos e conceitos aprendidos dentro da aula SPTech e recursos de fontes externas (Youtube, Alura, cursos etc.):

* Uso do HTML, CSS, JavaScript, NodeJs, Chart.Js para o desenvolvimento da aplicação Web;
* Login e Cadastro para redirecionamento à área da Dashboard;
* Dashboard exibindo gráfico dinâmico onde usuários podem interagir com este;

**Premissa**

* Domínio sob os recursos apresentados na aula;
* Por fim, o comprometimento e profundidade;

**Restrição**

* Entrega do projeto na semana do dia 24/11;

**Referência**

Fonte: G1 -Ranking da educação: Brasil está nas últimas posições no Pisa 2022; veja notas de 81 em matemática, ciências e leitura:  
<https://g1.globo.com/educacao/noticia/2023/12/05/ranking-da-educacao-brasil-esta-nas-ultimas-posicoes-no-pisa-2022-veja-notas-de-81-paises-em-matematica-ciencias-e-leitura.ghtml>

Fonte: Jornal Nacional – Censo Escolar confirma impacto negativo da pandemia na educação básica:  
<https://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2022/05/20/censo-escolar-confirma-impacto-negativo-da-pandemia-na-educacao-basica.ghtml>

Fonte: CNN – Gamificação na educação: entenda o que é, importância e como pode ser usada:  
<https://www.cnnbrasil.com.br/lifestyle/gamificacao-na-educacao/>