

Regras

- Os grupos devem ter até 3 pessoas.
- Todos os alunos devem fazer a entrega, mas deve conter obrigatoriamente o nome de todos os integrantes no material.
- Este documento é válido apenas para as demandas do CP2. Quando chegarmos no CP3, traremos um novo documento com as instruções específicas.
- As entregas devem ser feitas por disciplina, separadamente. Além disso, teremos uma apresentação geral das soluções, onde vocês devem deixar bem claro o que foi desenvolvido para cada disciplina.
- Todas as entregas precisam estar conectadas à temática geral, sendo que qualquer entrega sem a temática será desconsiderada. Sigam essa linha criativa como norte para todos os materiais: <http://checkpointspace.com>

Temática (Obrigatória)

A cultura pop é uma força viva que molda comportamentos, estéticas, narrativas e conexões sociais ao redor do mundo. Ela atravessa gerações, dialoga com diferentes linguagens e se reinventa a cada nova onda de inovação tecnológica, musical, audiovisual ou comportamental.

Música, cinema, moda, games, séries, quadrinhos, fandoms e redes sociais compõem esse universo em constante mutação, onde o entretenimento se mistura com identidade, crítica social e movimento cultural.

Explorar a cultura pop é mergulhar nos símbolos que definem épocas, nas tendências que viralizam e nas histórias que emocionam e provocam.

Neste checkpoint, queremos construir uma visão crítica, criativa e bem estruturada sobre esse ecossistema, traduzindo seu impacto e sua relevância para públicos diversos – da geração Z aos nostálgicos dos anos 80.

Desafio

Neste Checkpoint 2, o grande desafio será criar um portal digital que centralize conteúdos relevantes sobre cultura pop, com foco em três frentes principais:

- Informação e Curadoria de Conteúdo: notícias, lançamentos, reviews e matérias especiais sobre música, cinema, séries, games e tendências.

- Agenda de Shows e Eventos: calendário atualizado com os principais eventos, turnês, convenções, estreias e experiências imersivas no universo pop – nacionais e internacionais.
- Análises e Perspectivas Críticas: artigos, colunas e ensaios que ajudem a aprofundar a leitura sobre movimentos culturais, comportamento de fãs, estética de épocas, influências e impactos sociais.

O portal deve ter uma narrativa visual consistente, usabilidade bem pensada e trazer a personalidade editorial do grupo. É a hora de pensar como criadores de um hub digital capaz de dialogar com diferentes nichos da cultura pop contemporânea.

DEMANDAS DAS DISCIPLINAS

CENÁRIO GERAL: A EMPRESA CINECRITIC

Vocês foram contratados pela **CineCritic**, uma empresa especializada na produção de conteúdo crítico sobre cinema, música, séries e manifestações contemporâneas da cultura pop. Com o objetivo de se consolidar como referência no segmento, a CineCritic está desenvolvendo um novo **ecossistema digital multiplataforma**, composto por um portal, um aplicativo exclusivo para assinantes e um sistema integrado de vendas de ingressos.

O desafio consiste em entregar esse ecossistema completo, articulando o conhecimento técnico das disciplinas envolvidas para criar um produto funcional, coerente e visualmente atrativo. Todas as entregas serão interdependentes e devem refletir uma mesma identidade visual e conceitual.

1. USER EXPERIENCE & UI DESIGNER

O ponto de partida é a construção da base conceitual e visual do projeto. Para isso, cada equipe deve realizar uma pesquisa aprofundada sobre o universo da estética pop, com ênfase especial nos aspectos visuais e simbólicos da cultura pop contemporânea.

Essa imersão servirá como alicerce para toda a jornada de desenvolvimento do portal, guiando decisões de interface, arquitetura da informação e linguagem estética.

Objetivo:

Desenvolver um portal digital voltado à centralização de conteúdos sobre a cultura pop, estruturado em três frentes:

1. **Informação e Curadoria de Conteúdo:**
Notícias, lançamentos, críticas e reportagens especiais sobre música, cinema, séries, games e tendências culturais.
2. **Agenda de Shows e Eventos:**
Calendário atualizado com estreias, convenções, turnês e experiências imersivas — tanto nacionais quanto internacionais.

3. Análises e Perspectivas Críticas:

Artigos e ensaios sobre o impacto social da cultura pop, comportamento de fãs, influências artísticas e transformações estéticas ao longo das décadas.

Entregáveis:

- Definição do usuário-alvo: perfil, interesses, hábitos de consumo.
- Protótipo navegável com **pelo menos três telas** representativas do portal.
- Texto de defesa conceitual, justificando escolhas de UX e UI com base na pesquisa estética.

2. RESPONSIVE WEB DESIGN

Com base nas definições da etapa anterior, a proposta será traduzida em uma aplicação real. A primeira fase do desenvolvimento técnico consiste na criação de uma interface responsiva para o portal, com foco na seção de curadoria de conteúdo: o **“Álbum da Cultura Pop”**. A ideia remete aos clássicos álbuns fotográficos dos anos 1980, propondo uma navegação envolvente e nostálgica.

Requisitos Técnicos:

- Cabeçalho com título e menu de navegação.
- Três seções principais, com temas escolhidos (música, cinema, games, etc.).
- Cada seção deve conter:
 - Título chamativo
 - Imagem ou vídeo representativo
 - Texto explicativo
 - Seis cards com imagem, nome, descrição e link externo
- Estruturação com HTML semântico, com uso correto da tag `` e do atributo `alt` preenchido.
- CSS externo com Flexbox para layout, fontes e cores adequadas ao tema pop.
- Código limpo, organizado, com estrutura de pastas coerente.

3. CLOUD COMPUTING & DEVOPS

Com a interface desenvolvida, o próximo passo será a **publicação do portal em ambiente de nuvem**. Para isso, cada equipe deverá configurar um Web App Service na plataforma **Microsoft Azure**.

Requisitos de Publicação:

- Criar e configurar um Web App gratuito.
- Fazer o deploy completo do site, garantindo funcionamento das três páginas.
- Disponibilizar URL pública de acesso.

Documentação obrigatória (em .PDF):

- Capa com dados da equipe.
- Classificação do serviço em SaaS, PaaS ou IaaS, com justificativa técnica.
- Tipo de cloud (pública, privada ou híbrida), com explicação.
- Prints do painel de configuração da Azure, plano de serviço, deploy realizado.

- Esquema de arquitetura de nuvem utilizado.

Atenção: Lembre-se de remover os recursos após a avaliação para evitar cobranças indevidas.

4. LOW CODE DEV

A CineCritic também deseja lançar um **aplicativo exclusivo para assinantes**, que complemente o portal e permita o acesso rápido às últimas críticas produzidas pela equipe. O público-alvo são consumidores avançados de cultura pop — pessoas que ultrapassaram a fase de consumo casual e buscam recomendações qualificadas.

Funcionalidades exigidas:

1. **Tela de Login:** com três perfis pré-cadastrados (e-mail + senha).
2. **Tela de Cadastro:** criação de novos perfis com e-mail e senha.
3. **Tela de Seleção de Categorias:** (Ação, Animação, Terror).
4. **Tela de Críticas Recentes:** exibição das quatro críticas mais recentes da categoria escolhida, com capa e nome do autor.

Requisitos adicionais:

- Navegação fluida entre as telas.
- Identidade visual alinhada à marca CineCritic.
- Inserção de logotipo e nome fictício da empresa.

5. FRAMEWORK INTELLIGENCE

Como parte do ecossistema da CineCritic, haverá uma **exposição física de cultura pop**, e o portal deve oferecer um sistema de compra de ingressos. Essa funcionalidade deverá ser implementada como uma simulação de lógica de negócios.

Valores de Ingressos:

- Normal: R\$ 50
- VIP: R\$ 100
- Premium: R\$ 200

Descontos (não cumulativos):

- Estudantes: 50%
- Membros do fã-clube: 10%

Exigências Técnicas:

- Sorteio para definir tipo e quantidade de ingressos.
- Sorteio para aplicar descontos.
- Cálculo do valor total.
- Exibição dos dados no console:

- Nome da exposição, data, horário, quantidade de ingressos, preço unitário, desconto aplicado, total a pagar.
- Uso obrigatório de:
 - Variáveis
 - Operadores
 - Estruturas condicionais
 - Loop for para simular a compra de 10 ingressos

6. COMPUTATIONAL THINKING & APPLICATION SERVER

Esta etapa busca aplicar o pensamento computacional na **abstração das funcionalidades do portal e do app**. O objetivo é transformar ideias em estruturas lógicas e algoritmos eficientes.

Objetivos:

- Identificar e hierarquizar funcionalidades do sistema.
- Decompor em partes menores (componentização).
- Representar as funcionalidades com algoritmos ou pseudo-código.
- Criar interações básicas com DOM, arrays ou estruturas condicionais.

Entregáveis:

1. Esquema visual das funcionalidades abstraídas.
2. Script em JavaScript com exemplos funcionais.
3. Documento justificando decisões técnicas e conectando abstração ao código.

7. GRAPHIC DESIGN FOR WEB

(Avaliação estética transversal de todos os produtos)

O design visual será um critério transversal em todas as entregas. Para orientar essa avaliação, será exigida a criação de um **banner digital**, que deve refletir os conceitos visuais aplicados no portal, app e demais componentes.

Requisitos do Banner:

- Dimensões: 800x400px
- Paleta de até cinco cores
- Tipografia adequada para web
- Elementos obrigatórios:
 - Título visualmente atrativo
 - Call-to-action (ex: botão interativo “Saiba mais”)
 - Ícone ou imagem com tratamento gráfico
- Ferramenta obrigatória: Adobe Photoshop
- Entrega em formato .webp

Dica: Utilize ferramentas como **Colors** ou **Adobe Color** para manter a coerência cromática com as outras telas.

OBSERVAÇÃO FINAL

Cada professor avaliará exclusivamente os aspectos técnicos de sua disciplina. No entanto, o **design gráfico e a coerência estética geral** serão observados de forma integrada por toda a equipe docente, com base na proposta visual apresentada no banner e replicada no ecossistema CineCritic.

Boa sorte — e aproveitem a chance de explorar todo o potencial criativo, técnico e estratégico de um projeto completo e interdisciplinar!