



**FELIPE ALVES DE SOUZA**

**PROJETO INDIVIDUAL – DEMON SLAYER**  
**PESQUISA E INOVAÇÃO - 1 ADS B**

**São Paulo – SP**

**2025**

## **SUMÁRIO**

1.	CONTEXTO .....	2
1.1	Anime Demon Slayer.....	2
1.2	História do anime .....	3
2.	OBJETIVO .....	3
2.1	DASHBOARDS.....	3
2.2	QUIZZES.....	3
3.	JUSTIFICATIVA.....	4
4.	ESCOPO DO PROJETO.....	5
4.1	Descrição Geral .....	5
4.2	O que será feito .....	5
4.3	O que NÃO será feito .....	5
5.	PREMISSAS E RESTRIÇÕES.....	5
5.1	Recursos Tecnológicos .....	5
5.1.1	Condições de Execução .....	6
5.2	RESTRIÇÕES .....	6
6.	REFERÊNCIAS.....	7

## 1. CONTEXTO

O mercado de animes tem tido um grande crescimento durante esses anos, com um aumento de 14,8%, alcançando a marca de 3,84 trilhões de ienes (cerca de US\$ 25,1 bilhões) em 2024, superando os 3,3465 trilhões de ienes (cerca de US\$ 21,27 bilhões) registrados em 2023, segundo a “Intoxianime”.

Esse crescimento é atribuído à estabilização das produções de anime para televisão, à ascensão das produções voltadas para plataformas de streaming e ao sucesso dos filmes de anime nos cinemas.

### 1.1 Anime Demon Slayer

Diante disso, o anime *Demon Slayer – Kimetsu no Yaiba* é um dos destaques dentro desse mercado. Seu sucesso nas bilheterias mundiais é fruto de vários fatores: o roteiro envolvente, aliado à excelência visual e sonora, conquistou tanto novos fãs quanto leitores do mangá original.

### 1.2 História do anime

A história do anime gira em torno do protagonista Tanjiro Kamado, um garoto que teve sua família assassinada de maneira brutal. Após ver sua irmã caçula, Nezuko, transformada em Oni (um demônio), ele se une à Demon Slayer Corps com o intuito de encontrar uma forma de fazer com que ela volte a ser humana.

## 2. OBJETIVO

O objetivo é desenvolver, até o dia **24 de novembro de 2025**, um website com formulário de cadastro, com a intenção de apresentar o porquê uma pessoa deve assistir esse anime. Após conhecer a história, o usuário poderá se

cadastrar no site e participar de formulários interativos para se divertir e descontrair.

Além disso, o site contará com dashboards para saber a opinião das pessoas sobre o tema e apresentar comparativos sobre o crescimento do anime *Demon Slayer – Kimetsu no Yaiba*.

## **2.1 DASHBOARDS**

Após o usuário se cadastrar e fazer login no website, haverá uma área contendo dashboards. Uma será para mostrar a evolução dos animes nos últimos anos e a outra para visualizar o aproveitamento do questionário de satisfação das pessoas que assistiram *Demon Slayer – Kimetsu no Yaiba*.

## **2.2 QUIZZES**

Ao fazer o login, o usuário terá acesso a quizzes, que são jogos ou testes com perguntas e respostas curtas, usados para avaliar conhecimentos de forma divertida, seja em ambientes educativos ou de entretenimento.

Isso ajuda o usuário a se conectar com o anime ou até mesmo a ter vontade de assistir depois de responder, pois o objetivo é trazer essa conexão da vida real com o anime.

## **3. JUSTIFICATIVA**

A motivação para a criação do website é o fato de eu gostar muito desse anime e ele representar vários momentos de superação e resiliência, que é uma competência abordada em Sócio-Emocional. Além disso, cada personagem transmite uma emoção diferente, o que deixa tudo mais conectado. Passei vários momentos felizes assistindo com minha namorada, e o anime me ajuda a manter resiliência e superar obstáculos da minha vida.

Com isso, o intuito é transmitir a cultura do universo anime, fazer com que as pessoas se descontraiam por meio dos questionários interativos após o cadastro e mostrar que elas não são as únicas que gostam do anime, através das dashboards.

## 4. ESCOPO DO PROJETO

### 4.1 Descrição Geral

Desenvolver um website interativo sobre o anime *Demon Slayer – Kimetsu no Yaiba*, com o objetivo de apresentar sua história, incentivar pessoas a assistirem e proporcionar interação através de quizzes e dashboards avaliativas.

### 4.2 O que será feito

- Criação de um website responsivo utilizando **HTML, CSS e JavaScript**.
- Desenvolvimento de um **formulário de cadastro e login** para acesso às áreas interativas.
- Implementação de **quizzes interativos** relacionados ao universo do anime, visando engajamento, diversão e conexão com a obra.
- Criação de **dashboards** para visualização de:
  - Evolução e crescimento do mercado de animes nos últimos anos.
  - Resultados e análises sobre a percepção dos usuários que assistiram *Demon Slayer* (com base no questionário).
- Disponibilização de uma página explicativa apresentando a história do anime e motivos convincentes para assisti-lo.
- Armazenamento dos dados de cadastro, respostas dos quizzes e feedbacks dos usuários para geração das dashboards.

- Implementação de sistema de autenticação com controle de acesso para usuários cadastrados.

### 4.3 O que NÃO será feito

- Criação de aplicativo mobile.
- Integração com Inteligência Artificial.
- Sistema de recomendação de animes personalizado.
- Suporte e manutenção contínua após a entrega final.
- Área de fórum ou chat para interação entre usuários.
- Conteúdo pago, assinaturas ou loja virtual.

## 5. PREMISSAS E RESTRIÇÕES

Para o projeto ser realizado conforme planejado, considera-se que:

### 5.1 Recursos Tecnológicos

- O website será desenvolvido utilizando **HTML, CSS, JavaScript** e usando Node.js para o back-end.
- Haverá um banco de dados para armazenamento das informações de cadastro e respostas dos usuários.
- O ambiente de desenvolvimento será um editor como **VS Code**, com controle de versão através do Git hub.
- O acesso ao site será realizado por navegadores comuns (Chrome, Edge, Firefox).

#### 5.1.1 Condições de Execução

- Os usuários devem realizar o cadastro para acessar quizzes e dashboards.
- Os dados coletados serão utilizados de forma educativa e estatística para alimentar as dashboards.
- O conteúdo do site será adequado ao público geral e não conterá spoilers críticos sem aviso prévio.
- O desenvolvimento seguirá até a data final prevista: **24 de novembro de 2025**.
- O projeto terá aprovação e acompanhamento do professor/orientador.

## 5.2 RESTRIÇÕES

O projeto está limitado pelos seguintes fatores:

- O projeto está limitado pelos seguintes fatores:
- **Prazo:** O website deve ser concluído até **24 de novembro de 2025**.
- **Orçamento:** Não haverá investimento financeiro, devendo ser utilizado apenas softwares, plataformas e serviços gratuitos.
- **Infraestrutura de Hospedagem:** O sistema ficará **alocado em uma Máquina Virtual (VM)**, o que pode limitar seu desempenho, armazenamento e número de acessos simultâneos.

A VM deverá manter compatibilidade com o ambiente necessário para execução do projeto.

- **Equipe:** O desenvolvimento será **individual**, o que restringe a quantidade de funcionalidades possíveis dentro do prazo.
- **Conteúdo Utilizado:** Poderão ser utilizados **trechos do anime (Demon Slayer – Kimetsu no Yaiba)** apenas para fins educacionais e ilustrativos, porém com limitação para evitar violação de direitos autorais (ex.: evitar disponibilizar episódios completos, cenas longas, trilhas oficiais completas).
- **Funcionalidade dos Dashboards:** As dashboards serão alimentadas principalmente por **dados ilustrativos ou coletados durante testes**, não dependendo de um grande volume de usuários cadastrados.
- **Tecnologia:** Será utilizado um ambiente de hospedagem gratuito, podendo apresentar limitações de tráfego, processamento e armazenamento.

## **6. REFERÊNCIAS**

*INTOXIANIM - Marcelo Almeida – Publicada novembro 3, 2025*  
<https://www.intoxianime.com/2025/11/mercado-de-animes-bateu-novo-recorde-de-crescimento-em-2024/>

*OMELETE - Indústria dos animes cresceu 22% em 2023, chegando a US\$ 2,36 bilhões*  
<https://www.omelete.com.br/anime-manga/industria-animes-cresce-us-236-bilhoes>

*CORREIO BRAZILIENSE: Neto – 22/09/2025: A história de ‘Demon Slayer’, anime que se tornou a maior bilheteria japonesa da história*  
<https://www.correobraziliense.com.br/aqui/2025/09/22/a-historia-de-demon-slayer-anime-que-se-tornou-a-maior-bilheteria-japonesa-da-historia/>