



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 bilheteiras 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 dashboard para saber a opinião das pessoas sobre o tema *Demon Slayer – Kimetsu no Yaiba*.

2.1 DASHBOARDS

Após o usuário se cadastrar e fazer login no website, haverá uma área contendo a dashboard. Que será para mostrar 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 um quiz, 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 descontraíam por meio do questionário interativo após o cadastro e mostrar que elas não são as únicas que gostam do anime, através da dashboard.

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 do quiz e dashboard avaliativa.

4.2 O que será feito

- Criação de um website utilizando **HTML, CSS e JavaScript**.
- Desenvolvimento de um **formulário de cadastro e login** para acesso às áreas interativas.
- Implementação de **quiz interativo** relacionados ao universo do anime, visando engajamento, diversão e conexão com a obra.
- Criação de **dashboard** para visualização de:
 - 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 e feedbacks dos usuários para geração da dashboard.

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.
- 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 o quiz e dashboard.
- Os dados coletados serão utilizados de forma educativa e estatística para alimentar a dashboard.
- 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).
- **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-animés-bateu-novo-recorde-de-crescimento-em-2024/>

OMELETE - Indústria dos animés cresceu 22% em 2023, chegando a US\$ 2,36 bilhões

<https://www.omelete.com.br/anime-manga/industria-animés-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.correiobraziliense.com.br/aqui/2025/09/22/a-historia-de-demon-slayer-anime-que-se-tornou-a-maior-bilheteria-japonesa-da-historia/>