

SÃO PAULO TECH SCHOOL
CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

GUSTAVO ANTONIO

STEVEN UNIVERSE COMUNIDADE

**SÃO PAULO
2022
SUMÁRIO**

1	VISÃO DO PROJETO.....	5
1.1	CONTEXTO	5
1.2	PROBLEMA / JUSTIFICATIVA DO PROJETO	5
1.3	OBJETIVO DA SOLUÇÃO	6
2	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	8
2.1	BANCO DE DADOS	8
2.2	MÉTRICAS.....	8
3	CONCLUSÕES	11
3.1	PROCESSO DE APRENDIZADO COM O PROJETO.....	11
3.2	CONSIDERAÇÕES FINAIS SOBRE A EVOLUÇÃO DA SOLUÇÃO.....	11
	REFERÊNCIAS.....	12

1 VISÃO DO PROJETO

1 VISÃO DO PROJETO

1.1 CONTEXTO

Steven Universe é um desenho transmitido pela Cartoon Network que aborda diversos temas relacionados a amor, amizade, existencialismo, sexualidade. Dentre diversos temas que interessam qualquer pessoa dos dias de hoje. Um dos maiores temas do desenho, é seu foco no aspecto do autoconhecimento, um tema que dificilmente tem espaço para debate na mídia. Entretanto, mesmo sendo de uma grande qualidade, o desenho não possui um grande público, se limitando apenas aos admiradores de animações e crianças (dado que ele é transmitido em um canal adotado pela sociedade como infantil, afinal a própria empresa nunca se definiu como infantil ou não)

1.2 PROBLEMA / JUSTIFICATIVA DO PROJETO

Lançado em 21 de maio de 2013, a série animada Steven Universe fez um grande sucesso entre o público, um dos maiores sucessos da empresa Cartoon Network até agora. Entretanto, o sucesso se deve ao um público nichado de admiradores de séries animadas.

Ao todo, o seriado foi visto por 1,9 milhões de telespectadores, uma quantidade ótima para um seriado transmitido em um canal majoritariamente infantil, porém, o maior problema deste fato, é que o público maior, não familiarizado com animações, ficam de fora, são excluídos tanto pela comunidade que se isola, quanto pela falta de incentivo quanto pela falta de divulgação fora da bolha.

Paralelamente estes fatos, uma pesquisa conduzida pela psicóloga organizacional Tasha Eurich mostrou que a maioria das pessoas não tem um bom conhecimento sobre si próprio. A americana entrevistou 5 000 pessoas e descobriu que apenas 15% sentiam que se conheciam bem.

Neste contexto, este projeto pretende expandir a comunidade de Steven Universe por meio uma aplicação WEB, de modo a promover o interesse de um público não

nichado, usando como chamativo o desenho e sua conexão com valores e autoconhecimento.

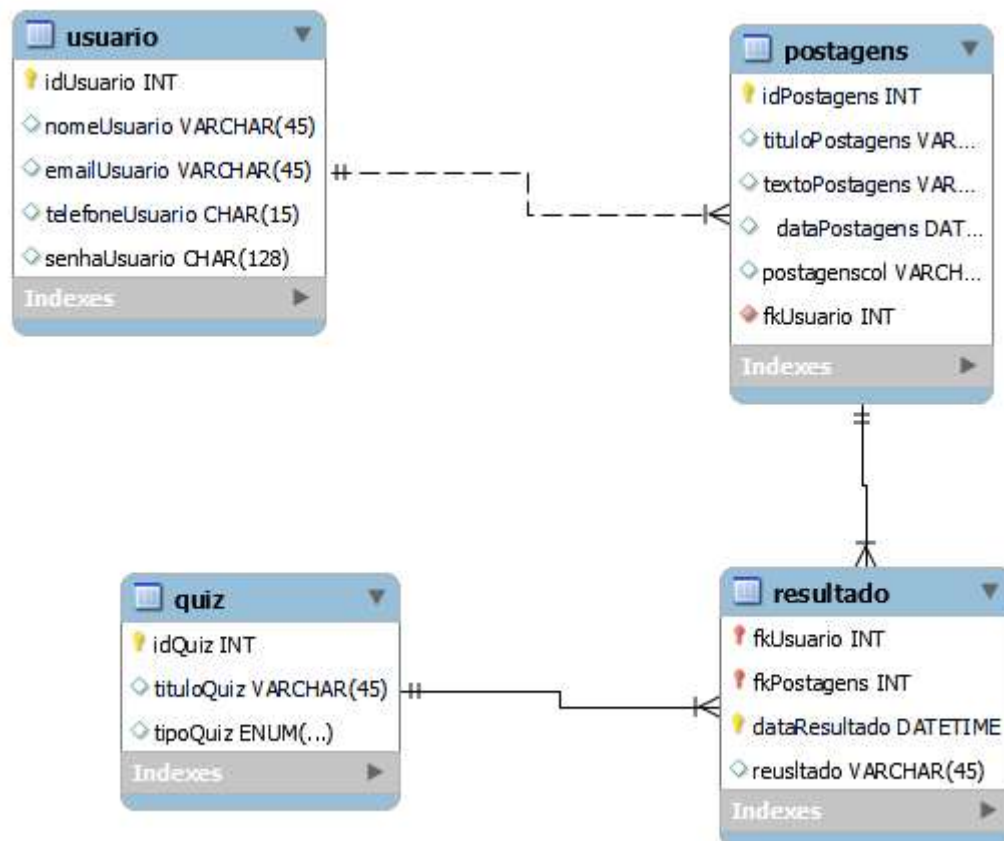
1.3 **OBJETIVO DA SOLUÇÃO**

Desenvolver uma aplicação WEB capaz de fomentar e auxiliar a comunidade do desenho Steven Universe a descobrir seus valores até o final do primeiro semestre de 2022.

2 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

2 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

2.1 BANCO DE DADOS



Modelo Lógico e Físico (SCRIPT) do Banco de Dados

```
CREATE TABLE usuario (  
    idUsuario INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
    nomeUsuario VARCHAR(45),  
    emailUsuario VARCHAR(45) UNIQUE,  
    telefoneUsuario CHAR(15),  
    senhaUsuario CHAR(128)  
);
```

```
CREATE TABLE postagens(  
    idPostagens INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
    tituloPostagens VARCHAR(45),  
    textoPostagens VARCHAR(45),  
    dataPostagens DATETIME,  
    postagenscol VARCHAR(45),  
    fkUsuario INT FOREIGN KEY REFERENCES usuario(idUsuario)
```

```

        idPostagens INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
        tituloPostagens VARCHAR(50),
        textoPostagens VARCHAR(255),
        dataPostagens DATETIME,
        fkUsuario INT,
        FOREIGN KEY (fkUsuario) REFERENCES usuario (idUsuario)
    );

```

```

CREATE TABLE quiz(
    idQuiz INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
    tituloQuiz VARCHAR(50),
    tipoQuiz ENUM('personalidade','desafio')
)AUTO_INCREMENT = 100;

```

```

CREATE TABLE resultado(
    fkUsuario INT,
    fkQuiz INT,
    FOREIGN KEY (fkUsuario) REFERENCES usuario(idUsuario),
    FOREIGN KEY (fkQuiz) REFERENCES quiz(idQuiz),
    dataResultado DATETIME,
    PRIMARY KEY (fkUsuario,fkQuiz,dataResultado),
    resultado VARCHAR(45)
);

```

2.2 MÉTRICAS

Além dos indicadores que mostram a quantidade de post's, o número de "estrelas" (like) que um usuário teve e qual personagem ele se identifica naquele momento a aplicação possui dois gráficos, um em relação suas postagens, demonstrando a quantidade de postagens que ele faz por dia e outra que mostra a quantidade de acertos que ele esteve fazendo o teste de perguntas e respostas.

3 CONCLUSÕES

3 CONCLUSÕES

3.1 PROCESSO DE APRENDIZADO COM O PROJETO

De forma sucinta, realizar este projeto me fez praticar minhas habilidades tanto quanto, mas principalmente, em 'design', palheta de cores, posicionamento de conteúdo, dentre outros diversos itens relacionado com estilização.

3.2 CONSIDERAÇÕES FINAIS SOBRE A EVOLUÇÃO DA SOLUÇÃO

É muito desejado que o projeto tenha um acesso de administrador, esse capaz de cadastrar testes de maneira mais fácil.

REFERÊNCIAS

<https://vocesa.abril.com.br/podcast/apenas-15-das-pessoas-tem-autoconhecimento-como-mudar-isso/>

<https://epipoca.com.br/rebecca-sugar-revela-influencia-de-famoso-quadrinista-em-steven-universo/>

<https://anmtv.com.br/steven-universe-estreia-com-boa-audiencia-no-cartoon-network-americano/>

<https://www.valuescentre.com/barrett-model/>