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 13

3.1 **Processo de aprendizado com o projeto** 13

3.2 **Considerações finais sobre A evolução da solução** 13

ReferÊncias 14

1 VISÃO DO PROJETO

# VISÃO DO PROJETO

## **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 omo infantil ou não)

## **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.

## **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

# desenvolvimento do projeto

## **Banco de Dados**

Modelo Lógico e Físico (SCRIPT) do Banco de Dados

## **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, demostrando 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

# CONCLUSÕES

## **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.

## **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/>