

# PROJETO - APLICAÇÃO WEB

```
graph TD; A[PROJETO - APLICAÇÃO WEB] -.- B[ROADMAP]; B -.- C[GRUPO 03]; B -.- D[ANÁLISE E DESENV. DE SISTEMAS - PUC MINAS]; B -.- E[Let's get started!];
```

## ROADMAP

### GRUPO 03

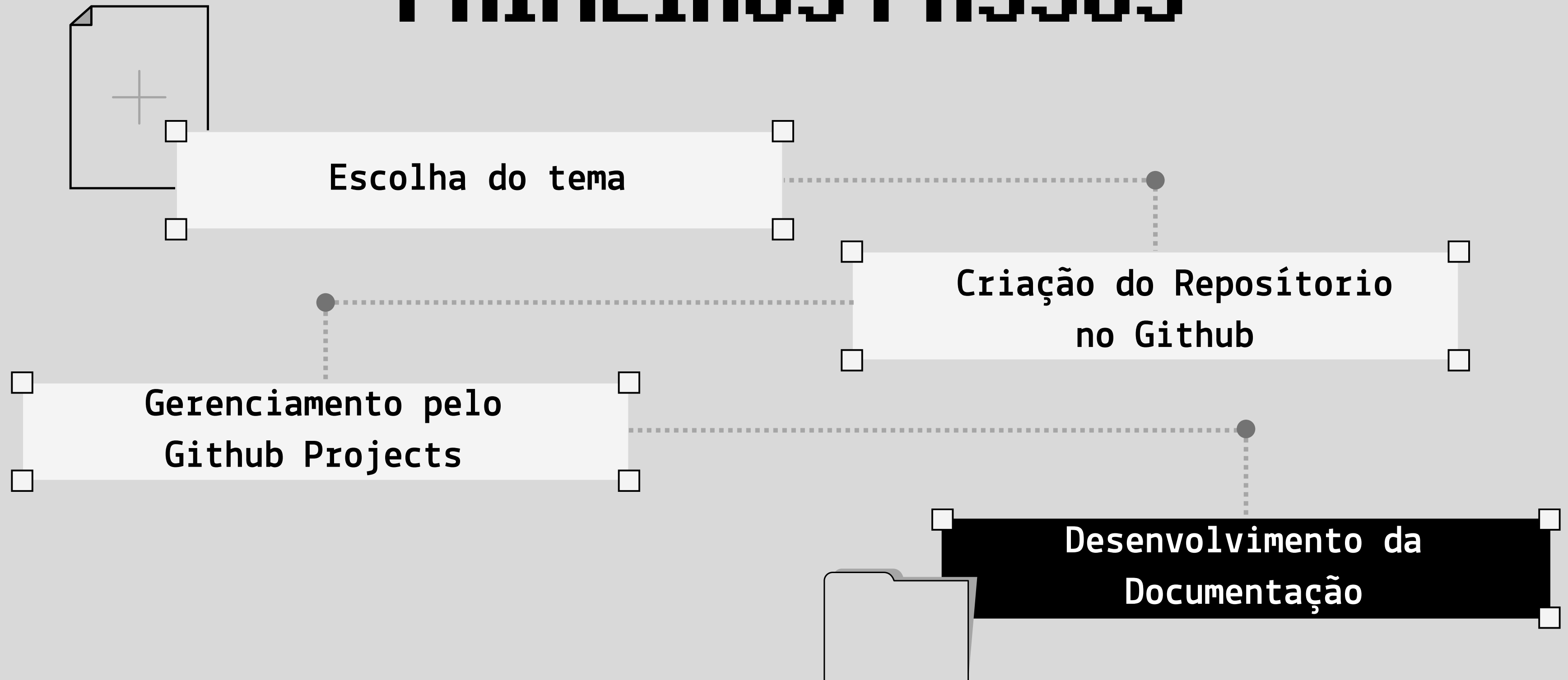
Leonardo Matsui  
Thais Bertini do Amaral  
Brendo William Rodrigues  
Robert Luiz de S. Magnani  
Raphael Diego de Oliveira



ANÁLISE E DESENV. DE  
SISTEMAS - PUC MINAS

Let's get started !

# PRIMEIROS PASSOS





# INTRODUÇÃO E PROBLEMA

A área de desenvolvimento de softwares é um campo dinâmico e em constante evolução, onde a busca por conhecimento é essencial para acompanhar as inovações e tecnológicas.

Muitos estudantes e profissionais que se aventuram nesse universo se deparam com um desafio significativo: a dificuldade em estabelecer uma linha de estudos coerente e eficaz.

Portanto, é fundamental encontrar estratégias para navegar com sucesso nesse vasto oceano de informações, a fim de construir uma plataforma sólida de conhecimento e evitar essas possíveis “armadilhas” que podem atrapalhar o progresso na carreira de um desenvolvedor de sistemas.





# JUSTIFICATIVA

A proposta desenvolvida tem o intuito de simplificar o caminho do aprendizado na área de desenvolvimento de sistemas, tornando-o mais acessível, organizado e eficiente para todos os interessados.

Proporcionando uma estrutura clara e orientações precisas ajudará os estudantes a alcançar seus objetivos de aprendizado de forma mais rápida e eficaz.

# PÚBLICO ALVO

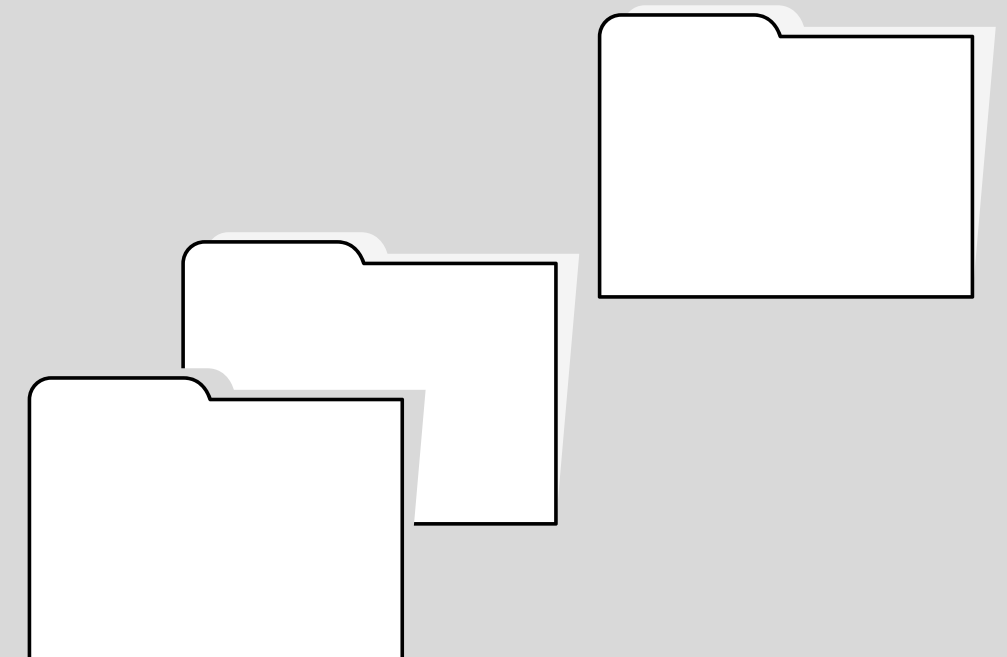
Nosso público-alvo é composto por uma comunidade diversificada de profissionais e estudantes atuando no campo da tecnologia e desenvolvimento.

Eles estão em busca de uma plataforma que possa atender a essas necessidades de maneira eficaz, para orientá-los em sua jornada de aprendizado.

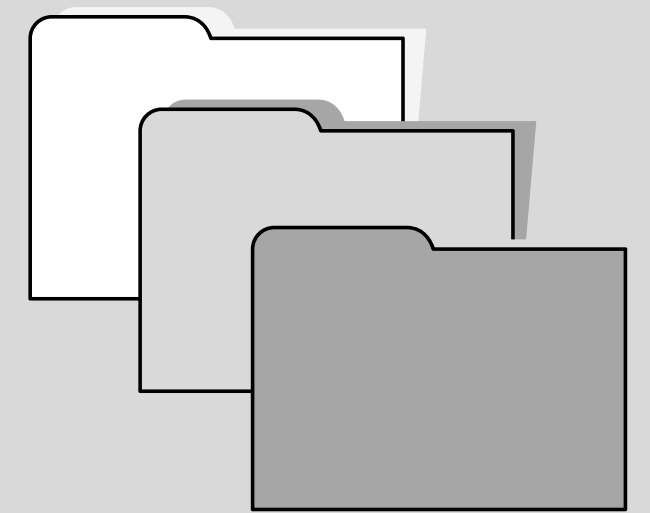
Nossa missão é fornecer orientações e apoio para capacitar esses indivíduos a atingirem seus objetivos educacionais com agilidade e eficiência.

# REQUISITOS FUNCIONAIS

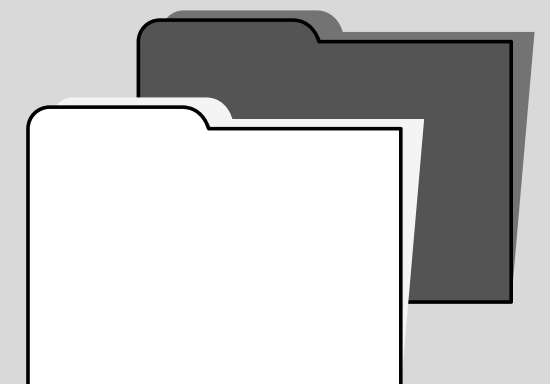
- ✓ A aplicação deve exibir uma **lista de tecnologias** para o usuário escolher sobre qual ele quer visualizar o roadmap.
- ✓ A aplicação deve exibir de acordo com a tecnologia selecionada pelo usuário, **um roadmap com os conteúdos de estudo.**
- ✓ A aplicação deve permitir **realizar pesquisa por tecnologia.**
- ✓ A aplicação deve **redirecionar** cada tópico para um **material externo.**
- ✓ A aplicação deve permitir **realizar o cadastro** de usuários.
- ✓ A aplicação deve permitir a **realização de login.**
- ✓ A aplicação deve exibir a **porcentagem de cada roadmap.**
- ✓ A aplicação deve permitir **avaliar cada roadmap.**
- ✓ A aplicação deve permitir **realizar comentários** em cada roadmap para **discutir com outros usuários.**
- ✓ A aplicação deve permitir o **envio de feedback** ao final de cada roadmap.



# FUNCIONALIDADES



- .....● **Mapeamento de Áreas de Conhecimento:** A aplicação irá categorizar as áreas de conhecimento relacionadas ao desenvolvimento, como FrontEnd, BackEnd, entre outras. Cada área será oferecerá uma visão geral das habilidades necessárias a serem desenvolvidas.
- .....● **Etapas e Recursos Recomendados:** A aplicação irá desmembrar cada trilha de aprendizado em etapas claras e ordenadas, indicando os passos a serem seguidos. Além disso, fornecerá links diretos para sites, plataformas e recursos relevantes que podem auxiliar o usuário em cada etapa do processo de aprendizado.
- .....● **Roadmap Flexível:** Reconhecendo que cada pessoa tem ritmos de aprendizado diferentes, a aplicação permitirá que os usuários avancem ou revisitem etapas de acordo com seu próprio progresso e necessidades individuais.
- .....● **Barra de pesquisa direcionando os conteúdos:** A aplicação será versátil, atendendo tanto a pessoas que estão dando os primeiros passos na programação quanto a profissionais experientes que desejam aprimorar suas habilidades ou explorar novos campos dentro do desenvolvimento de sistemas.



# CONCLUSÃO

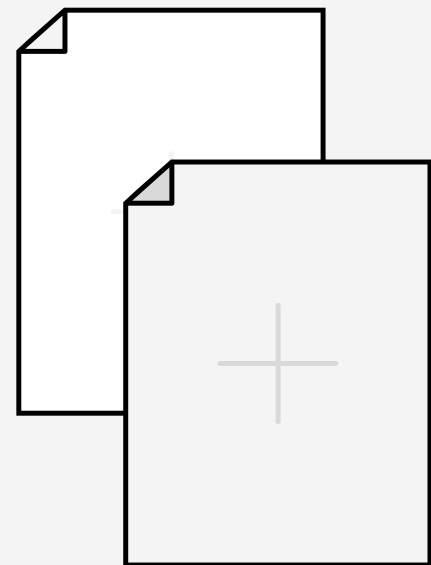
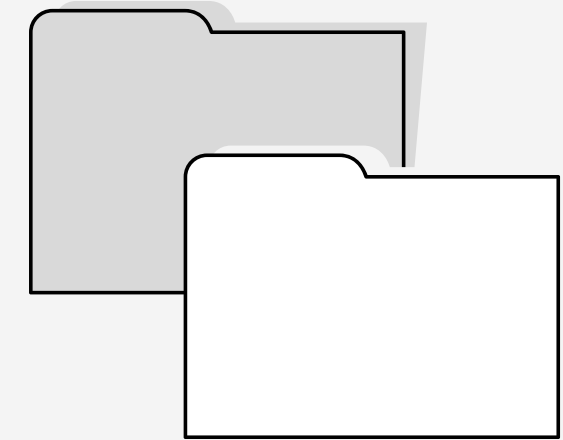
Esta aplicação terá como principal objetivo

guiar os usuários em sua jornada de aprendizado,

forneendo uma estrutura clara e personalizada

para o desenvolvimento de suas habilidades.

[Acesse Aqui](#)



# REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AWARI. A IMPORTÂNCIA DA HISTÓRIA DE USUÁRIO NO SCRUM: Tudo O Que Você Precisa Saber. [Aqui](#) Acesso em 30 set. 2023.

SILVA, GABRIELA L. GUIA PRÁTICO DE PROTO-PERSONAS E PERSONAS. [Aqui](#) Acesso em 02 set. 2023.

ALMEIDA, F. IBM: os desafios dos brasileiros para entrar no mercado de tecnologia, Brasil, 17 fev. 2023. carreira, p. 1. [Aqui](#) Acesso em: 30 set. 2023.

Kipp, M., & Rauhut, H. (2013). A roadmap for the generation of a land use classification standard based on authoritative data sources. International Journal of Digital Earth, 6(4), 311-331. 2

ATLASSIAN. Saiba tudo sobre o Gitflow Workflow | Atlassian Git Tutorial. [Aqui](#) Acesso em: 07 set. 2023.

VILLAIN, M. Figma: o que é a ferramenta, Design e uso. [Aqui](#) Acesso em: 10 set. 2023.

BANDAKKANAVAR, R. Software Requirements Specification document with example - Krazytech. [Aqui](#). Acesso em: 12 set. 2023.

ALFF, F. R. Requisitos funcionais e não funcionais. [Aqui](#) Acesso em: 12 set. 2023.

VENTURA, P. O que é um Requisito Não-Funcional. [Aqui](#) Acesso em: 12 set. 2023.