

**ESCOLA SENAI “A. JACOB LAFER”**

**CURSO TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**LAURA ARAUJO DUTRA**

**MARIA EDUARDA DOS SANTOS ROSA**

**ISABELA PAIOLA**

**YASMIN LOPES BORBA**

**ANA LAUREN DOURADO**

**PROJETO 3° TERMO - uma aplicação web que**

**permita a locação de filmes, séries, novelas e desenhos; podendo se logar como administrador e usuário.**

**SANTO ANDRÉ**

**2025**

**LAURA ARAUJO DUTRA**

**MARIA EDUARDA DOS SANTOS ROSA**

**ISABELA PAIOLA**

**YASMIN LOPES BORBA**

**ANA LAUREN DOURADO**

**PROJETO 3° TERMO - uma aplicação web que**

**permita a locação de filmes, séries, novelas e desenhos; podendo se logar como administrador e usuário.**

Trabalho apresentado ao curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da escola SENAI A. Jacob Laer

Orientador: Prof. Dr Raul e Prof. Dra Nadja.

**SANTO ANDRÉ**

**2025**

**AGRADECIMENTO**

A escola SENAI, pelo fornecimento de materiais que foram fundamentais para a realização da pesquisa.

Ao Prof Dr. Raul e Prof. Dra. Nadja, pela excelente orientação e ensinamentos.

Aos colegas da turma, pelo companheirismo ao longo deste trabalho.

A todos aqueles que contribuíram para a realização do trabalho.

**RESUMO**

O projeto visa desenvolver um sistema de locação inovador para plataformas de streaming, alinhado às novas tendências do mercado de locação digital. A proposta é criar uma solução robusta e escalável de gestão de usuários e conteúdo que se adapte às necessidades dinâmicas dos serviços de streaming, oferecendo uma experiência personalizada, eficiente e altamente interativa para os clientes.  
  
A ideia central do sistema é otimizar o processo de inscrição e gerenciamento, permitindo que os usuários se registrem de maneira ágil e segura, utilizando métodos modernos de autenticação. Essa flexibilidade proporcionará uma experiência de onboarding sem fricções, permitindo que o usuário acesse rapidamente os conteúdos desejados.

Palavras-chave: Streaming, locação, filmes, usuários e administrador.

**Summary**

The project aims to develop an innovative registration system for streaming platforms, aligned with new trends in the digital rental market. The proposal is to create a robust and scalable user and content management solution that adapts to the dynamic needs of streaming services, offering a personalized, efficient and highly interactive experience for customers.  
  
The central idea of ​​the system is to optimize the registration and management process, allowing users to register quickly and securely, using modern authentication methods. This flexibility will provide a frictionless onboarding experience, allowing users to quickly access the desired content.

**Keywords**: streaming, location, movies, users, administrator.

Sumário

[**1. INTRODUÇÂO** 6](#_Toc193715384)

[**1.1 Justificativa** 7](#_Toc193715385)

[**2.1 OBJETIVOS** 7](#_Toc193715386)

[**3. LEVANTAMENTO DE REQUISITOS** 7](#_Toc193715387)

[**3.2 Requisistos não Funcionais:** 9](#_Toc193715388)

[**4. Desenvolvimento** 9](#_Toc193715389)

[**4.1 Solução Inicial** 10](#_Toc193715390)

[**4.2 Scrum e Sprint** 10](#_Toc193715391)

[**5. Protótipo** 11](#_Toc193715392)

[**6. Cronograma** 20](#_Toc193715393)

[**7. Kanban** 20](#_Toc193715394)

[**8. Referências** 21](#_Toc193715395)

# **1. INTRODUÇÂO**

Este trabalho tem como objetivo apresentar o CineHome, um serviço de streaming de filmes e séries, focado na locação de conteúdos audiovisuais via plataforma online. Inspirado em grandes players do mercado, como Amazon Prime Vídeo e Netflix, o CineHome oferece aos usuários a possibilidade de acessar uma ampla gama de títulos, mediante o pagamento de uma locação por título ou pacote. A plataforma visa proporcionar uma experiência personalizada, com interface amigável, recomendação inteligente de conteúdo e múltiplas opções de pagamento. O desenvolvimento da Sprint também envolveu a definição de tecnologias a serem utilizadas, como banco de dados, integração com sistemas de pagamento e a estruturação do modelo de negócios. Este projeto busca atender às demandas de consumidores que desejam mais flexibilidade no consumo de conteúdos audiovisuais, sem a necessidade de assinatura mensal.

## **1.1 Justificativa**

  O mercado de streaming tem apresentado um crescimento exponencial nos últimos anos, impulsionado pela crescente demanda por conteúdo digital acessível a qualquer hora e em qualquer lugar. A transformação digital e a mudança nos hábitos de consumo de mídia, em especial no contexto de entretenimento, educação e cultura, tornam imprescindível a criação de soluções inovadoras que atendam às necessidades de um público cada vez mais exigente e conectado. Nesse cenário, o projeto de locação de streaming surge como uma resposta estratégica para atender a esse novo padrão de consumo, oferecendo uma plataforma dinâmica e escalável que permita a locação de conteúdos digitais de maneira simples, acessível e personalizada.

## **2.1 OBJETIVOS**

O objetivo deste projeto de locação de streaming é criar uma plataforma digital intuitiva e eficiente para o aluguel de filmes, séries, desenhos e novelas, proporcionando uma experiência de entretenimento personalizada e acessível. O sistema visa atender tanto usuários quanto administradores, permitindo que os primeiros possam explorar e alugar conteúdo multimídia de forma prática, enquanto os administradores gerenciam o catálogo, a disponibilidade dos itens e os processos de locação. A plataforma também busca oferecer recursos como cálculo automático de preços de aluguel, gerenciamento de assinaturas e histórico de locações, criando um ambiente digital dinâmico e simplificado para o público em geral.

# **3. LEVANTAMENTO DE REQUISITOS**

O levantamento de requisitos é uma fase fundamental no processo de desenvolvimento de sistemas, que tem como objetivo identificar, documentar e entender as necessidades e expectativas dos stakeholders (partes interessadas) em relação ao sistema ou produto a ser desenvolvido. Ele serve para garantir que o projeto atenda aos objetivos do cliente e aos requisitos do usuário, evitando falhas de trabalho e mal-entendidos durante a execução do projeto.

* 1. **Requisistos Funcionais:**

Requisito funcional é uma especificação que descreve o que um sistema ou software deve fazer, ou seja, as funcionalidades que ele deve oferecer. Ele define os comportamentos, ações e operações que o sistema precisa realizar para atender às necessidades dos usuários e cumprir com os objetivos do projeto. Exemplos incluem: cadastro de usuários, processamento de pagamentos, ou envio de e-mails automáticos.

* A aplicação deve permitir que usuários façam login com nome de usuário e senha.
* Usuários devem poder recuperar a senha se necessário.
* Cadastro de novos usuários deve ser permitido com validação de dados (nome, e-mail, senha).
* Página de Administradores.

Administradores devem ser autenticados para acessar a área administrativa.  
Eles devem poder gerenciar filmes, séries e desenhos: cadastrar, editar e remover.  
Visualização dos registros de aluguel e transações.

* Página de Usuários

Usuários devem poder navegar e pesquisar conteúdos no catálogo.  
Aluguel de filmes, séries e desenhos com escolha de duração e pagamento.  
Histórico de aluguéis e possibilidade de assistir aos conteúdos.  
Persistência de Dados

* Utilizar arquivos JSON (usuários.json, itens.json) para armazenar informações dos usuários e dos conteúdos Autenticação e Autorização.
* Sistema de login com autenticação básica (usuário/senha).

Validação e segurança de senhas.

Controle de acesso com base no perfil de administrador ou usuário comum.

## **3.2 Requisistos não Funcionais:**

O levantamento de requisitos não funcionais refere-se à identificação e documentação das características e qualidades do sistema que não estão diretamente relacionadas às funcionalidades específicas que ele deve realizar, mas que são essenciais para seu desempenho, usabilidade, segurança e outros aspectos de qualidade. Enquanto os requisitos funcionais descrevem o que o sistema deve fazer, os requisitos não funcionais descrevem como o sistema deve se comportar e as condições que ele deve atender.

* Desempenho
* O sistema deve responder em até 3 segundos para qualquer requisição.
* O streaming de vídeos deve ser eficiente e não ter interrupções.  
  Usabilidade
* A interface deve ser intuitiva, com navegação clara.  
  O layout deve ser responsivo para funcionar bem em dispositivos móveis e desktops.  
  Segurança
* As senhas devem ser criptografadas antes de serem armazenadas.  
  Validação de dados de entrada para evitar injeções de SQL ou outros tipos de ataques.  
  Autenticação básica (nome de usuário + senha) e controle de acesso.  
  Qualidade do Código
* O código deve ser bem estruturado, modular e comentado para facilitar a manutenção.  
  A aplicação deve seguir boas práticas de desenvolvimento, como o uso de padrões de projeto quando necessário.

# **4. Desenvolvimento**

A metodologia para o desenvolvimento com o levantamento de requisitos por meio de reuniões com as partes interessadas, identificando suas necessidades. Em seguida, realizamos uma análise e planejamento detalhados, priorizando funcionalidades e definindo cronogramas. Na etapa de desenho da arquitetura, estabelecemos a estrutura do banco de dados e escolhemos as tecnologias apropriadas, criando wireframes para as interfaces. O desenvolvimento ocorreu em sprints ágeis, com entregas incrementais e feedback contínuo. Após isso, realizamos testes funcionais e de usabilidade, coletando feedback para ajustes. A implantação foi seguida de sessões de treinamento para os usuários, e, por fim, estabelecemos um canal de suporte técnico e um plano de manutenção. Essa metodologia garantiu uma solução eficaz e alinhada às necessidades da União Química.

## **4.1 Solução Inicial**

A solução inicial para o projeto de locação de streaming consiste em desenvolver uma plataforma web moderna e intuitiva, com foco na experiência do usuário e na gestão eficiente do catálogo de filmes. A plataforma será dividida em duas interfaces principais: uma para os administradores e outra para os usuários. Para os administradores, o sistema permitirá a adição, edição e gerenciamento de filmes e séries no catálogo, além de permitir o controle da disponibilidade e cálculo dos valores de locação. Para os usuários, a plataforma oferece um catálogo de fácil navegação, onde será possível buscar e filtrar conteúdos, calcular o preço do aluguel e realizar a locação diretamente. A solução também incluirá funcionalidades para o gerenciamento de assinaturas e histórico de aluguéis.

## **4.2 Scrum e Sprint**

Scrum é uma abordagem ágil que organiza o trabalho em ciclos chamados Sprints, geralmente de 1 a 4 semanas. O objetivo de cada Sprint é entregar algo de valor para o projeto, com a equipe se reunindo para planejar, executar, revisar e melhorar a cada ciclo.

Durante a Sprint 1, foram discutidas e planejadas as funcionalidades iniciais do sistema, como o cadastro de usuários, a interface de busca e a seleção de filmes e séries. Também foi feito o protótipo de alta fidelidade, utilizando o Figa.

# **5. Protótipo**

O protótipo da aplicação web para o gerenciamento de locação de filmes facilita o aluguel de filmes, séries, desenhos e novelas, permitindo que tanto usuários quanto administradores façam login na plataforma. O administrador pode adicionar filmes ao catálogo, gerenciar a disponibilidade e calcular o valor do aluguel, enquanto o usuário pode calcular o preço do aluguel, alugar filmes e acessar uma página inicial com suas assinaturas e histórico de aluguéis. Além disso, há uma aba de catálogo onde o usuário pode explorar filmes, séries, novelas e desenhos para locação.

**Imagem 1 -** Logo

Logotipo

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

**Fonte:** Autoria própria

A logo da empresa foi baseada no nome "CineHome" cinema em casa. Queríamos enfatizar a ideia de casa por isso escolhemos o sofá um elemento onde todo mundo se reúne para assistir tv. A cor vermelha foi a de destaque com base nas cores clássicas que representam o cinema. Com essa logo queríamos passar a mensagem de conforto com elementos que representam o cinema e a nossa casa.

**Imagem 2 –** Guia de cores

Interface gráfica do usuário

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

**Uma imagem contendo Interface gráfica do usuário

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.**

**Fonte:** Autoria própria

**Imagem 3 -** Página inicial

Uma imagem contendo foto, muitos, diferente, coberto

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

**Fonte:** Autoria própria

A página apresenta um layout de login do site CineHome um site fictício criado para fins educativos. Essa página permite os usuários do site a se logarem, além de possuir um catálogo de exposição do que o site oferece. Possui um botão que redireciona para página de login.

**Imagem 4 -** Login

**Interface gráfica do usuário, Site

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.**

**Fonte:** Autoria própria

Essa página apresenta um sistema de cadastro, que possui dois inputs para usuário e senha,  
também possui um botão que permite a entrada da conta logada. Redirecionando para página home   
do usuário ou do administrador.

**Imagem 5 –** Tela administrador

**Interface gráfica do usuário

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.**

**Fonte:** Autoria própria

Nessa página os administradores cadastram os filmes, series, novelas e desenhos, com o título, sinopse, gênero, tipo e uma imagem. Após colocar todas as informações e apertar o botão cadastrar, todas as informações vai para uma tabela q armazena essas informações, os status de cada produto e ações que podem ser tomadas como deletar. Além disso, temos um formulário que possibilita o cálculo do preço com base no tipo do produto e o dia de aluguel.

**Imagem 6 –** Tela usuário

Interface gráfica do usuário

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

**Fonte:** Autoria própria

Nessa página os usuários cadastram um formulário que possibilita o cálculo do preço com base no tipo do produto e o dia de aluguel. Tem a visão da tabela de produtos e quais estão disponíveis ou não.

**Imagem 7 –** Usuário Home

**Interface gráfica do usuário

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.**

**Fonte:** Autoria própria

Essa página apresenta de início as novidades com base no gosto do usuário e logo abaixo os produtos em que o usuário tem uma assinatura, ou seja, produtos em uso.

**Imagem 8 -** Cadastro de Produto

Uma imagem contendo foto, muitos, coberto, diferente

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

**Fonte:** Autoria própria

Essa página permite o usuário ver todos os produtos que o site CineHome oferece, eles são divididos em filmes, series, novelas e desenho. Possui também uma mensagem chamativa anunciando novidades e uma barra de pesquisa que visa facilitar a procura de títulos.

# **6. Cronograma**

A imagem mostra um cronograma de atividades relacionadas ao desenvolvimento de um projeto.

**Imagem 9 –** Cronograma

Tabela

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

**Fonte:** Autoria própria

# **7. Kanban**

A imagem mostra um quadro Kanban da plataforma Trello, utilizado para o gerenciamento de tarefas do projeto **CineHome**. O quadro está dividido em três colunas, chamadas de "Corridas", que representam diferentes fases do projeto.

**Imagem 10 –** Kanban

Interface gráfica do usuário, Aplicativo, chat ou mensagem de texto

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

**Fonte:** Autoria própria

# **8. Referências**

* BRASIL. "**Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais".** Disponível em: <https://www.gov.br/secretariageral/legislacao/lei-geral-de-protecao-dedados-pessoais>. Acesso em: 24 set. 2023.
* GITHUB. "**GitHub Docs: Getting Started with GitHub".** Disponível em: [https://docs.github.com/en/get HYPERLINK "https://docs.github.com/en/get-started/quickstart"- HYPERLINK "https://docs.github.com/en/get-started/quickstart"started/quickstart HYPERLINK "https://docs.github.com/en/get-started/quickstart".](https://docs.github.com/en/get-started/quickstart) Acesso em: 20 set. 2023.  INFOGRAFIK**. "A importância da gestão de fornecedores".**

Disponível em: <https://www.infografik.com.br/importancia-gestao-fornecedores>. Acesso em: 18 set. 2023.  CONTEÚDO, Autor. **"Como desenvolver uma aplicação web".**

*Nome do Blog*. Disponível em: <https://www.nomedoblog.com/desenvolveraplicacao-web>. Acesso em: 22 set. 2023.