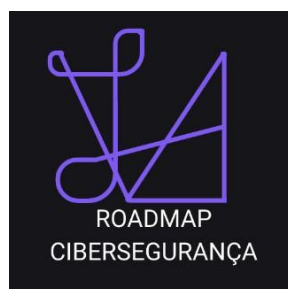




FACULDADE SÃO PAULO TECH SCHOOL - SPTECH
DEPARTAMENTO DE TECNOLOGIA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

LUCAS PEREIRA AMORIM SANTOS - 04251058

**ROADMAP - CIBERSEGURANÇA: PROJETO DE DESENVOLVIMENTO
DE WEBSITE COM FORMULÁRIO DE CADASTRO**

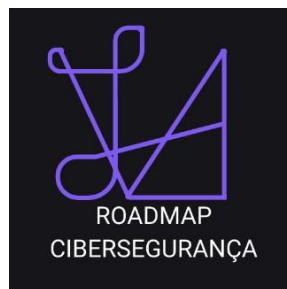


TRABALHO INDIVIDUAL

SÃO PAULO
ABRIL / 2025

LUCAS PEREIRA AMORIM SANTOS - 04251058

**ROADMAP - CIBERSEGURANÇA: PROJETO DE DESENVOLVIMENTO
DE WEBSITE COM FORMULÁRIO DE CADASTRO**



Trabalho individual apresentado à disciplina de Projeto e Inovação, do curso de Ciência da Computação da Faculdade São Paulo Tech School - SPTEC, como requisito parcial para obtenção de nota na 3ª Sprint.

Orientador: Profª Marise
Miranda

SÃO PAULO
ABRIL/2025

SUMÁRIO

	RESUMO	4
1	CONTEXTO	5
2	OBJETIVO	5
3	JUSTIFICATIVA.....	5
4	MATERIAIS E MÉTODOS.....	6
5	ESCOPO	7
6	PREMISSAS	7
7	RESTRICÇÕES E LIMITAÇÕES	8
8	ENTREGÁVEIS E REQUISITOS.....	8
9	MACRO CRONOGRAMA	8
10	BIBLIOGRAFIA	9

RESUMO

Este projeto individual tem como objetivo o desenvolvimento de um website informativo voltado para pessoas que desejam conhecer melhor a área de cibersegurança, entender os fundamentos da profissão, os tipos de hackers e os caminhos iniciais para ingressar nesse campo. A proposta do site é apresentar um roadmap introdutório com sugestões de cursos, níveis de conhecimento necessários e conteúdos complementares, organizados de forma acessível e atrativa.

1 CONTEXTO

Este projeto tem como tema central o desenvolvimento de um roadmap com foco em cibersegurança, motivado pelo meu interesse pessoal e pelo objetivo de, futuramente, atuar profissionalmente na área. Almejo construir uma trajetória que me permita alcançar a vida que desejo para mim e proporcionar tudo aquilo do bom e do melhor para minha família, por meio das minhas conquistas, foco, dedicação e determinação. O projeto reflete os ideais e valores que considero essenciais para essa caminhada.

Além disso, busca inspirar e motivar outras pessoas a se desafiarem nesse caminho, com o intuito de se tornarem Ethical Hackers — profissionais que atuam dentro dos princípios éticos e legais. Qualquer conduta que se desvie desses valores éticos e morais não faz parte do propósito deste projeto.

Considerando o ambiente universitário e social em que estou inserido, o projeto também visa proporcionar aos colegas de equipe e amigos que compartilham interesses semelhantes, promovendo uma jornada coletiva de aprendizado e crescimento.

2 OBJETIVO

Diante do crescimento exponencial da área de cibersegurança e da demanda cada vez maior por profissionais qualificados, é fundamental criar estratégias acessíveis que ajudem iniciantes a se orientarem nesse campo. Contudo, a grande quantidade de informações disponíveis na internet pode gerar confusão, desmotivação e até abandono dos estudos, principalmente para quem não sabe por onde começar.

Este projeto, portanto, se justifica como uma iniciativa que busca organizar e apresentar um caminho inicial estruturado, ético e motivador para quem deseja seguir na área de cibersegurança — com destaque para o papel do Ethical Hacker. A proposta vai além de um simples site: é uma ferramenta de orientação e incentivo, construída com base em boas práticas e metodologias reconhecidas, promovendo inclusão, acessibilidade e desenvolvimento técnico.

3 JUSTIFICATIVA

O objetivo deste projeto é proporcionar eficiência e servir como um ponto de partida estruturado para quem deseja ingressar no universo da cibersegurança. Em

meio à vasta quantidade de informações disponíveis no ambiente digital, é comum sentir-se perdido ou desmotivado. Assim, este roadmap busca mitigar os efeitos da sobrecarga de informações, oferecendo uma direção clara e objetiva que evite a perda de interesse pelo tema abordado.

4 MATERIAIS E MÉTODOS

As informações utilizadas neste projeto foram cuidadosamente extraídas de fontes confiáveis e reconhecidas na área de tecnologia, como plataformas educacionais institucionais (Alura, Fundação Bradesco, Cisco, entre outras).



A estruturação do conteúdo contou com o apoio de metodologias que auxiliam na organização de ideias e na simplificação de informações complexas. As principais metodologias adotadas foram:

- Metodologia **Scrum**: é uma metodologia ágil voltada para a gestão e planejamento de projetos, especialmente eficaz em ambientes de constante mudança. Ela é baseada em ciclos curtos de desenvolvimento (sprints), que permitem revisões frequentes, maior colaboração entre os envolvidos e entregas contínuas. No contexto deste projeto, o Scrum foi utilizado para dividir as etapas do roadmap de forma prática e progressiva, possibilitando um acompanhamento claro da evolução do conteúdo.
- Metodologia **2W5H**: é uma ferramenta de planejamento estratégico que auxilia na

definição clara de ações, com base em sete perguntas fundamentais: What, Why, Where, When, Who, How e How much (O que, Por que, Onde, Quando, Quem, Como e Quanto). Essa abordagem foi aplicada para detalhar cada etapa do projeto de forma lógica, facilitando tanto o planejamento quanto a execução das tarefas, tornando o roadmap mais compreensível e objetivo para os futuros leitores ou usuários.

Ferramentas Utilizadas

- GitHub: para versionamento de código e hospedagem do projeto.
- Trello: para organização das tarefas com base no sprints definidos pelo Scrum.
- Git: para controle de versões local e integração com o GitHub.
- Canvas: para a construção visual da apresentação do projeto e modelagem inicial das ideias.

5 ESCOPO

O projeto consiste na criação de um site interativo e funcional com foco em cibersegurança, especificamente voltado para Ethical Hacking. A proposta é que o site contenha conteúdo organizado, visual atrativo, e proporcione ao usuário uma experiência de navegação fluida e segura. O escopo inclui:

- Criação de um site hospedado no GitHub;
- Implementação de formulário de cadastro;
- Utilização de banco de dados em uma máquina virtual;
- Desenvolvimento utilizando HTML, CSS, JavaScript e Node.js;
- Aplicação de conceitos aprendidos em aula.

6 PREMISSAS

- O site estará disponível no GitHub com sua versão mais recente;
- O usuário deve possuir um dispositivo com acesso à internet (computador);
- O site será projetado para proporcionar uma navegação intuitiva e segura;
- Todos os links e funcionalidades presentes no site serão confiáveis e livres de qualquer tipo de conteúdo malicioso.

7 RESTRIÇÕES E LIMITAÇÕES

- O projeto será desenvolvido com base nos recursos disponibilizados pela Faculdade São Paulo Tech School (SPTECH);
- O conteúdo abordará conceitos introdutórios à cibersegurança com foco em Ethical Hacking;
- O projeto terá duração de uma sprint (4 semanas);
- É proibido o uso inadequado de ferramentas de Inteligência Artificial para automatizar o desenvolvimento;
- É proibida a cópia de projetos existentes ou de outros colegas.

8 ENTREGÁVEIS E REQUISITOS

Durante o desenvolvimento, serão entregues os seguintes itens:

- Website funcional com formulário de cadastro;
- Banco de dados configurado em máquina virtual;
- Interface construída com HTML, CSS e JavaScript;
- Aplicação de backend com Node.js;
- Estrutura do projeto organizada no GitHub;
- Aplicação de conhecimentos adquiridos nas aulas;
- Apresentação em slides (PPT) e preparação oral para apresentação.

9 MACRO CRONOGRAMA

Semana 1:

- Construção da documentação do projeto;
- Modelagem visual da landing

page. Semana 2:

- Criação e estruturação do banco de dados;
- Início da codificação do site (frontend e

backend). Semana 3:

- Finalização da codificação e integração com banco de dados;
- Testes e

correções. Semana 4:

- Preparação da apresentação (fala + slides);
- Publicação no GitHub;
- Apresentação final do projeto.

10 BIBLIOGRAFIA

BÍBLIA. Com sabedoria se constrói a casa, e com discernimento ela se firma.
Provérbios 24:3.

BÍBLIA. O preguiço deseja e nada consegue, mas os desejos do diligente são amplamente satisfeito. **Provérbios 13:4.**

IMDb. *The Internet Movie Database.* **Disponível em:**
https://www.imdb.com/pt/?ref_=nv_home. **Acesso em:** 04 jun. 2025.

DevClub | Programação. *Curso de NODE para Iniciantes | Seu primeiro passo na programação Back-end | LIVE #32.* YouTube, 2020. **Disponível em:**
<https://www.youtube.com/live/kUCaUuSCF-k>. **Acesso em:** 04 mai. 2025

DevClub | Programação. *Criando API do Zero com Node e Express | Passo a passo.* **Disponível em:** <https://www.youtube.com/watch?v=94FonmsT27s>.
Acesso em: 04 mai. 2025

DevClub | Programação. *Dominando Display Flex | Guia para iniciantes.*
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YRolwGSte9g>. **Acesso em:**
04 mai. 2025

DevClub | Programação. *Criando uma API do ZERO com Node.js e Banco de Dados.* **Disponível em:** <https://www.youtube.com/watch?v=PyrMT0GA3sE>.
Acesso em: 04 mai. 2025

MITNICK, Kevin. A maior vulnerabilidade em qualquer sistema está entre o teclado e a cadeira. Frase atribuída ao autor em diversas entrevistas sobre segurança da informação.