**Detalhamento do Processo de Inscrição**

1. **OBJETIVO**

Criar um sistema de inscrição para o programa de formação tecnológica do Governo do Estado do Maranhão, por meio da SECTI, em parceria com a FAPEMA. O sistema deve ser de fácil uso e entendimento, para que todos possam se inscrever, mesmo aqueles com pouco conhecimento tecnológico.

1. **PROBLEMA A SER RESOLVIDO**

Criação de um formulário de inscrição simples, que solicite todas as informações necessárias para cadastramento e identificação do candidato, além de informações pessoais opcionais para a própria organização a fim de elaborar relatórios acerca do perfil dos candidatos para fins de marketing posterior.

1. **PÚBLICO ALVO**

O projeto tem como público-alvo qualquer pessoa interessada em aprender alguma das formações tecnológicas disponíveis. Após o término do programa, os participantes estarão capacitados e preparados para o mercado de trabalho na trilha escolhida. Durante o decorrer do programa, serão proporcionados aos candidatos desafios reais de profissionais na área, criação de portfólio e auxílio na criação de um perfil profissional pessoal, além de um hackathon ao final do curso.

1. **FUNCIONALIDADES**

* Validação automática dos dados inseridos e campos obrigatórios;
* Header contendo botões para navegação entre as principais seções, como página inicial, regulamento e FAQs, além da logo do projeto, que também redireciona à página inicial. Inclui ainda botões para ações como "Entrar" e "Inscrever-se";
* Script dinâmico que ajusta o estilo do header de acordo com a página atualmente acessada;
* Design responsivo que garante compatibilidade em diversos dispositivos;
* Sistema de accordion integrado na seção FAQs para facilitar a consulta de informações;
* Localstorage para armazenar informações do cadastro para login posterior;
* microinterações com animações suaves.

1. **ETAPAS DO FLUXO LÓGICO** 
   1. **ACESSO AO SITE**

O candidato, ao acessar o site, se deparará com uma notícia acerca do programa trilhas, no header da página haverá 3 guias, a página inicial a qual o candidato se encontra, a de regulamento do programa e a de perguntas frequentes, além de dois botões na parte mais à direita do header, um de entrar e outro de inscrever-se, respectivamente. Ao clicar no botão de entrar o usuário será levado a página de login e no botão de inscrever-se a página de inscrição.

* 1. **CADASTRAMENTO DO USUÁRIO**

A aba de inscrição será dividida em três partes.

* Primeira Parte (informações pessoais):
* Nome completo;
* CPF;
* Telefone;
* Sexo;
* Data de nascimento;
* CEP;
* Unidade Federativa (UF)
* Cidade;
* Logradouro;
* Bairro;
* E-mail;
* Senha;
* Confirmar Senha.
* Segunda Parte (Dados adicionais):
* Escolaridade;
* Área da escolaridade (Superior ou Técnico);
* Nome da instituição;
* Tipo (pública ou privada);
* Experiência com programação;
* Disponibilidade de turno;
* Escolha da trilha de aprendizagem dentre:
* Programação Front-End;
* Programação Back-End;
* Programação de Jogos;
* Desing e Experiência;
* Ciência de Dados.
* Terceira Parte (Anexo dos documentos)
  + RG/CPF;
  + Documentos de Escolaridade;
  + Comprovante de Residência;
  + Declaração de Veracidade;
* Quarta Parte (Considerações Finais)
  + Responder um questionário facultativo avaliando o processo de inscrição e a navegabilidade do site;
  + Checkbox que declara que leu e concorda com os termos de uso do edital do trilhas 2B.
  1. **FEEDBACK ACERCA DO SITE**
* Ao finalizar o processo de inscrição, na ultima aba haverá um link levando a um questionário opcional de satisfação acerca do site.
  1. **TELA DE LOGIN**

**Ao finalizar a inscrição o candidato poderá se logar, na tela de login será solicitado o ID previamente cadastrado e a senha criada, ao logar visualizará uma lista com todas as informações preenchidas e ao final da lista o status da inscrição do candidato.**