**Esboço da Criação de Formulário Estático de Inscrição – Programa de Formação SECTI + FAPEMA**

**Visão Geral** O objetivo deste projeto é desenvolver um sistema para inscrição e seleção de candidatos que torne o processo mais ágil, intuitivo e eficiente. O sistema deve facilitar a inscrição, garantir a integridade dos dados e aprimorar o acompanhamento da seleção, proporcionando uma melhor experiência tanto para os candidatos quanto para os gestores do processo seletivo.

**Problemas a Serem Resolvidos**

* Processo de inscrição burocrático e demorado;
* Falta de transparência no acompanhamento da seleção;
* Dificuldade na gestão das inscrições;
* Risco de erros e inconsistências nos dados;
* Falta de automação no processo de seleção.

**Público-Alvo e Perfil de Usuários** O público-alvo deste processo de inscrição e seleção são pessoas interessadas em ingressar na área de programação, abrangendo tanto jovens quanto adultos. Esse público pode variar desde iniciantes, que buscam aprender os conceitos básicos, até indivíduos que já possuem alguma experiência e desejam se aprimorar ou se especializar em áreas específicas da tecnologia. O sistema deve ser intuitivo e acessível, considerando as diferentes faixas etárias e níveis de familiaridade com a tecnologia.

**Principais Funcionalidades Necessárias**

* Preenchimento do formulário pelo usuário com dados pessoais.
* Escolha da trilha específica: Programação Front-end, Programação Back-end, Programação de Jogos, Design e Experiência, Ciência de Dados.
* Validação de dados: Confirmação de e-mail e verificação de dados obrigatórios.
* Confirmação da inscrição: Envio de e-mail de confirmação e possibilidade de acompanhamento do status.

**Fluxo Lógico/Sequencial de Inscrição** O participante seguirá as seguintes etapas para realizar a inscrição:

**5.1 Acesso ao Sistema**

* O participante acessa a página do formulário de inscrição;
* Preencha os campos de acordo com o que a página solicita.

**5.2 Preenchimento do Formulário** O candidato fornecerá seus dados:

* Nome completo;
* Data de nascimento;
* Documento de identificação;
* Telefone para contato;
* E-mail;
* Comprovante de endereço.

O participante seleciona sua área de interesse:

* Programação Front-end;
* Programação Back-end;
* Programação de Jogos;
* Design e Experiência;
* Ciência de Dados.

O sistema verifica se as informações são verdadeiras.  
 O participante recebe um e-mail para verificação.

**5.3 Revisão e Confirmação**

* O participante revisa todas as informações fornecidas;
* Aceita os termos e condições do processo;
* Confirma a inscrição.