

SÃO PAULO TECH SCHOOL  
CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

VITÓRIO WALDEMARIN BEARARI – 04251004

PROJETO INDIVIDUAL: FÓSSILFÁCIL



SÃO PAULO  
2025

## **SUMÁRIO**

RESUMO .....	3
1. CONTEXTO .....	4
2. OBJETIVO .....	4
3. JUSTIFICATIVA .....	4
4. MATERIAIS E MÉTODOS .....	4
5. ESCOPO .....	5
6. PREMISSAS .....	5
7. RESTRIÇÕES E LIMITAÇÕES .....	5
8. ENTREGÁVEIS E REQUISITOS .....	6
9. REFERÊNCIAS .....	6

## RESUMO

O projeto FóssilFácil tem como objetivo criar um site interativo que me ajude no meu desenvolvimento profissional, enquanto apresento um tema de meu interesse. A ideia é facilitar o acesso ao conhecimento sobre paleontologia de forma simples, útil e educativa. A aplicação será útil para curiosos, estudantes e até professores que queiram mostrar conteúdos de forma mais acessível e prática.



*Figura 1 – Página Inicial do site FóssilFácil*

## 1. CONTEXTO

A paleontologia é uma área importante para entender a história do nosso planeta e sua biodiversidade. No entanto, é difícil encontrar ferramentas simples e acessíveis que ajudem a explorar esse tema. O projeto FóssilFácil surge como um projeto que une tecnologia e educação, com a proposta de ser uma porta de entrada para quem tem interesse por dinossauros. Além disso, o projeto também me ajuda a praticar e melhorar minhas habilidades em programação e desenvolvimento web.

## 2. OBJETIVO

O objetivo é desenvolver, dentro de 4 semanas, uma aplicação web que seja capaz de armazenar informações de seus usuários, além de conter um quiz, com o intuito de estimular a busca por conhecimento em função do tema.

## 3. JUSTIFICATIVA

Como não existem muitas ferramentas simples para quem quer aprender mais sobre dinossauros, o projeto FóssilFácil é uma boa ideia para tornar esse conhecimento mais próximo das pessoas. O projeto também está alinhado com o ODS 4 - Educação de Qualidade, pois promove o acesso gratuito e fácil ao aprendizado sobre ciência. Dessa forma, ele ajuda a levar educação para mais gente, de forma divertida e acessível.

## 4. MATERIAIS E MÉTODOS

O projeto usou metodologias simples de organização e ferramentas práticas. O desenvolvimento foi dividido em etapas semanais, usando a metodologia Scrum para manter tudo bem organizado. Também foi usada a técnica 2W5H para planejar bem cada parte do projeto.

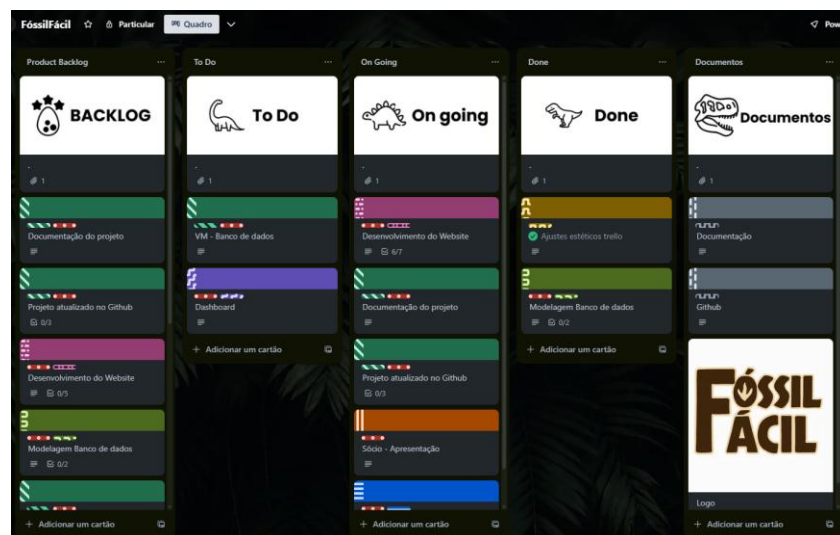


Figura 2 – Imagem da organização Trello do projeto

Ferramentas utilizadas:

- - Trello: ferramenta de gestão de metodologia
- - Git e GitHub: controle de versão e hospedagem
- - Node.js e Express.js: servidor e rotas
- - Mysql Server: banco de dados
- - HTML, CSS, JavaScript: construção do site
- - API's externas: web-data-viz

## **5. ESCOPO**

Inclui:

- - Site funcional
- - Cadastro de usuários
- - Interface simples e interativa
- - Submissão de respostas e análise de gráficos
- - Banco de dados dentro de uma máquina virtual

## **6. PREMISSAS**

- - A aplicação será acessada pelo navegador com internet
- - O projeto estará disponível no GitHub
- - Os usuários poderão se cadastrar a qualquer momento

## **7. RESTRIÇÕES E LIMITAÇÕES**

- - Projeto feito com os recursos e tempo disponíveis na faculdade
- - Desenvolvido individualmente
- - Duração de 4 semanas
- - Proibido uso indevido de IA
- - Sem copiar projetos de outras pessoas

## **8. ENTREGÁVEIS E REQUISITOS**

- - Gestão do projeto via ferramenta Trello
- - Repositório GitHub com todo o projeto atualizado
- - Site funcional com cadastro e dashboard
- - Banco de dados conectado na VM
- - Código limpo e comentado
- - Slides para apresentação

## **9. REFERÊNCIAS**

- - Site oficial da ODS 4 – <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/4>
- - API web-data-viz - <https://github.com/BandTec/web-data-viz>