**SPTECH – SÃO PAULO TECH SCHOOL**

**ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

Aluna: Caroline Gonçalves Soares

Ra: 01251086

Pesquisa e Inovação - Projeto Individual 1 º Semestre

Profº Claudio Frizzarini

Profª Julia Lima

São Paulo – SP

2025

# **Contexto**

Lançado em 1997 com o livro Harry Potter e a Pedra Filosofal, o universo criado pela autora britânica J.K. Rowling rapidamente se transformou em um dos maiores fenômenos literários e culturais da história. Composto por sete livros principais, posteriormente adaptados em oito filmes de grande sucesso, Harry Potter transcendeu o entretenimento e tornou-se um marco geracional que influenciou milhões de pessoas ao redor do mundo.

A saga acompanha a trajetória de Harry Potter, um jovem bruxo que descobre sua verdadeira origem ao receber uma carta da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. Ao lado de seus amigos Rony e Hermione, ele enfrenta desafios, desvenda mistérios e, acima de tudo, aprende sobre coragem, amizade, amor e sacrifício. Ao longo dos anos, o universo se expandiu com peças de teatro, spin-offs como Animais Fantásticos, parques temáticos e uma base de fãs ativa e apaixonada.

A saga também foi responsável por transformar o hábito da leitura entre crianças e adolescentes, despertando o interesse de milhões de jovens pelo mundo dos livros em uma época marcada pela ascensão das tecnologias digitais e pela diminuição do tempo dedicado à leitura. A obra de J.K. Rowling popularizou a literatura fantástica e abriu caminho para o sucesso de outras séries infantojuvenis, como Percy Jackson, Crepúsculo e Jogos Vorazes, moldando uma nova geração de leitores e consumidores culturais.

Além disso, Harry Potter se tornou uma importante ferramenta de reflexão social e educacional. Por meio de sua narrativa, a série aborda de maneira acessível temas complexos como preconceito, desigualdade, abuso de poder, corrupção e resistência. Elementos como a discriminação contra "sangues-ruins", a ascensão de regimes autoritários (representados pelos Comensais da Morte e o Ministério da Magia corrompido), e a luta contra a opressão oferecem metáforas poderosas para debates sobre justiça social e direitos humanos. Assim, a série desempenha um papel formativo na construção de valores éticos e cidadãos críticos.

O impacto cultural da série também se manifesta na consolidação de uma comunidade global de fãs, que se conecta através de convenções, fóruns, fanfictions e eventos temáticos, promovendo um intercâmbio cultural sem precedentes. Essa rede de fãs evidencia o poder das narrativas na construção de identidades coletivas e na criação de espaços de pertencimento, onde pessoas de diferentes nacionalidades, línguas e culturas compartilham uma paixão em comum.

Do ponto de vista econômico, a franquia Harry Potter revolucionou a indústria do entretenimento, gerando bilhões de dólares em receitas através de livros, filmes, peças de teatro, parques temáticos, produtos licenciados e experiências imersivas. Esse modelo de negócio consolidou uma nova forma de produção cultural, onde universos ficcionais são continuamente expandidos e monetizados.

Mais do que uma obra de ficção, Harry Potter tornou-se parte da cultura pop global, abordando temas universais como, identidade e pertencimento. Suas metáforas sobre o bem e o mal, suas críticas sociais sutis e suas lições de empatia e resistência marcaram profundamente leitores de todas as idades.

# **História Pessoal**

Desde a minha infância, o universo de Harry Potter sempre ocupou um lugar especial no meu coração. Mais do que livros ou filmes, essa saga foi uma porta de entrada para a imaginação, o amor pela leitura e, mais recentemente, uma inspiração para a minha jornada na área da tecnologia. Ao longo dos anos, cresci junto com os personagens, aprendi com seus desafios e me encantei com as mensagens de coragem, amizade, lealdade e resiliência que atravessam toda a história.

Este projeto individual nasceu do desejo de unir duas grandes paixões: a tecnologia e o mundo mágico de Harry Potter. Ele representa, ao mesmo tempo, um exercício técnico e um tributo pessoal. Ao desenvolver essa aplicação, pude aplicar habilidades práticas adquiridas ao longo do curso e, ao mesmo tempo, revisitar com carinho esse universo que tanto me influenciou.

Para muitos, inclusive para mim, Harry Potter não é apenas uma história. É uma parte importante da formação pessoal, uma fonte de conforto, inspiração e imaginação um verdadeiro refúgio onde a magia continua viva a cada releitura ou nova descoberta.

Mais do que um projeto acadêmico, esta é uma homenagem à história que me ensinou que: “Podemos encontrar a felicidade mesmo nas horas mais sombrias, se a pessoa se lembrar de acender a luz #AlvoDumbledore”.

1. **Objetivo**

Desenvolver um website interativo para fãs do universo de Harry Potter, com foco especial na experiência do quiz de seleção das casas de Hogwarts (Grifinória, Sonserina, Corvinal e Lufa-Lufa). A plataforma oferecerá uma experiência envolvente e personalizada, com perguntas cuidadosamente elaboradas que refletem os valores e características de cada casa, além de exibir uma dashboard com o perfil do usuário e o ranking das casas.

1. **Escopo**

**Requisitos Funcionais:**

Cadastro de Usuário: O usuário poderá inserir seus dados cadastrais antes de iniciar o quiz, tornando a experiência mais personalizada.

Quiz Interativo: A aplicação apresentará um conjunto de perguntas relacionadas a traços de personalidade, que refletirão os valores e características das quatro casas de Hogwarts: Grifinória, Sonserina, Corvinal e Lufa-Lufa.

Sistema de Pontuação: Cada resposta do quiz será associada a uma das casas, com uma lógica de pontuação que determinará a casa final do usuário.

Exibição do Resultado: Ao final do quiz, o usuário visualizará uma tela personalizada com a descrição da casa à qual pertence, e curiosidades sobre a mesma.

Dashboard e Gráfico: A aplicação incluirá uma dashboard com um gráfico dinâmico que exibirá o percentual de usuários atribuídos a cada casa, promovendo uma visão estatística e coletiva dos resultados.

Armazenamento Local: As respostas e resultados poderão ser armazenados localmente (via LocalStorage), garantindo a persistência dos dados em acessos futuros.

**Requisitos não Funcionais:**

Performance: A aplicação deverá ser leve, com carregamento rápido e boa performance.

Usabilidade: O design da interface será intuitivo, visando proporcionar uma experiência agradável e acessível para usuários de diferentes faixas etárias e níveis de familiaridade com tecnologia.

Manutenibilidade: O código será estruturado de maneira modular e comentada, facilitando futuras manutenções, atualizações ou expansões da aplicação.

1. **ONU ODS**

16 – Paz, Justiça e Instituições Eficazes, pois vemos a luta da Ordem da Fênix e dos estudantes contra o Ministério da Magia corrompido e a repressão de Dolores Umbridge. Isso mostra a importância de combater a injustiça e fortalecer instituiçõesque realmente sirvam à sociedade.

Outro ponto importante é o ODS 4 – Educação de Qualidade. A escola de Hogwarts representa um espaço onde o conhecimento é libertador e essencial para o crescimento dos jovens bruxos. Mesmo com as ameaças externas, os alunos criam a Armada de Dumbledore para continuar aprendendo e se defender. Isso reforça o valor de uma educação inclusiva e transformadora.

A saga também aborda o ODS 5 – Igualdade de Gênero, através de personagens femininas fortes e influentes, como Hermione Granger, que além de extremamente inteligente, é peça fundamental na luta contra as forças das trevas. Professora McGonagall e Luna Lovegood também representam o empoderamento feminino em diferentes áreas da vida.

No que diz respeito ao ODS 10 – Redução das Desigualdades, o preconceito contra os “sangues-ruins” ou mestiços serve como metáfora para a discriminação racial e social. A luta de Hermione pelos direitos dos elfos domésticos e o desprezo de alguns bruxos por trouxas são reflexos claros da desigualdade e da intolerância, temas que precisam ser enfrentados também no mundo real.

Apesar de não ser o foco principal, a saga também permite uma reflexão sobre o ODS 13 – Ação Contra a Mudança Global do Clima, ao mostrar a importância do respeito à natureza e às criaturas mágicas, como hipogrifos, dragões e centauros. A Floresta Proibida, por exemplo, representa um ecossistema que precisa ser preservado, e sua destruição poderia causar desequilíbrio no mundo mágico.

Além disso, o ODS 17 – Parcerias e Meios de Implementação é representado pela união entre casas rivais de Hogwarts, como Grifinória, Sonserina, Lufa-Lufa e Corvinal, que se unem para combater Voldemort. Também há a aliança entre bruxos, elfos, gigantes e outras criaturas mágicas. Isso mostra que a colaboração entre diferentes grupos é essencial para superar grandes desafios.

Por fim, o ODS 3 – Saúde e Bem-Estar pode ser observado no cuidado com a saúde física e emocional dos personagens. A presença da enfermaria de Hogwarts, a atuação de Madame Pomfrey, e os vínculos de amizade entre Harry, Rony e Hermione mostram que cuidar da saúde, incluindo o bem-estar mental, é essencial para resistir às dificuldades.

Dessa forma, Harry Potter não é apenas uma obra de fantasia, mas também uma narrativa que, de maneira simbólica e acessível, ensina valores compatíveis com os ODS da ONU. Ela pode ser usada em atividades pedagógicas, projetos escolares ou rodas de conversa para aproximar os jovens de temas globais de forma criativa e significativa.

1. **Considerações Finais**

A realização deste projeto representou, acima de tudo, a convergência entre uma paixão pessoal e o desenvolvimento de habilidades técnicas adquiridas ao longo da minha formação. Ao escolher o universo de Harry Potter como base temática, não apenas prestei uma homenagem à saga que marcou minha infância e influenciou profundamente minha trajetória pessoal, como também encontrei uma forma envolvente e criativa de aplicar conceitos de tecnologia, design e interatividade.

Mais do que criar um simples quiz, a proposta envolveu a construção de uma experiência digital que une entretenimento, memória afetiva e reflexão social. Através da seleção das casas de Hogwarts, o usuário é convidado a explorar traços de sua personalidade e, ao mesmo tempo, a se engajar em um ambiente lúdico que promove pertencimento, identidade e diversão. A dashboard interativa, com o ranking coletivo das casas, reforça esse senso de comunidade que sempre esteve presente na base de fãs da saga, agora traduzido em linguagem web.

Durante o desenvolvimento, foi possível explorar boas práticas de usabilidade, performance e organização de código, fundamentais para garantir uma aplicação funcional, responsiva e de fácil manutenção. A implementação de funcionalidades como cadastro, armazenamento local e sistema de pontuação trouxe desafios técnicos importantes, que contribuíram diretamente para o meu crescimento como desenvolvedor.

Além do aspecto técnico, este projeto também se destaca por seu potencial educativo. Através das metáforas presentes na obra de J.K. Rowling — como o combate ao preconceito, a valorização da diversidade e a importância da amizade, do conhecimento e da coragem —, é possível estabelecer conexões com temas contemporâneos e com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU. Isso demonstra que, mesmo inserida em um universo mágico, a saga continua sendo uma poderosa ferramenta de reflexão sobre o mundo real.

Por fim, este projeto não foi apenas uma tarefa acadêmica, mas uma jornada pessoal e criativa. Uma oportunidade de transformar lembranças e sentimentos em algo concreto, funcional e compartilhável. Como disse Alvo Dumbledore, "Palavras são, na minha nada humilde opinião, nossa inesgotável fonte de magia". E foi exatamente com palavras, código e imaginação que esta aplicação foi construída — como uma luz acesa nas horas sombrias, e um lembrete de que a magia, de fato, nunca nos abandona.