

SÃO PAULO TECH SCHOOL

CURSO DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

BEATRIZ DO CARMO PEREZ

RA: 01251043

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

SÃO PAULO

2025

BEATRIZ DO CARMO PEREZ

JOJO'S BIZARE ADVENTURE

Projeto apresentado à Faculdade São Paulo Tech School, SPTech em cumprimento às exigências da disciplina de Projeto e Inovação, no curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

São Paulo

2025

SUMÁRIO

1	CONTEXTO	4
1.1	JoJo's Bizarre Adventure	4
1.2	Stand	4
1.3	Por que Jolyne Kujo?.....	6
1.4	Relevância para mim.....	7
2	OBJETIVO	8
3	JUSTIFICATIVA	9
4	ESCOPO.....	10
4.1	Visão geral do projeto.....	10
4.2	Resultados esperados.....	10
4.3	Requisitos	10
4.4	Limites e Exclusões.....	10
4.5	Macro cronograma.....	11
4.7	Riscos e restrições	11
4.8	Partes interessadas	12
4.9	Premissas	12
	REFERÊNCIAS.....	12

1 CONTEXTO

1.1 JoJo's Bizarre Adventure

JoJo's Bizarre Adventure, criado por Hirohiko Araki, é um mangá e anime reconhecido por sua originalidade, arte expressiva, e visual. A história gira em torno de gerações da família Joestar e suas batalhas, com auxílio de poderes espirituais chamados Stands.

A obra é dividida em diferentes partes, cada uma com um protagonista da linhagem Joestar. As partes são: *Phantom Blood*, *Battle Tendency*, *Stardust Crusaders*, *Diamond is Unbreakable*, *Golden Wind*, *Stone Ocean*, *Steel Ball Run* e *JoJolion*, *JOJOLands*.

Além disso, a série chama atenção pelas várias referências à música, moda, arte, mitologia e ciência, tudo isso aparece nos personagens, nos nomes dos Stands e até nas poses, que lembram desfiles de moda famosos.

1.2 Stands



Figura 1 – Stands JoJo

Os Stands foram introduzidos na terceira parte da série, "*Stardust Crusaders*", e são basicamente manifestações espirituais que surgem a partir dos aspectos mais profundos da psique de seus usuários, chamados de Usuários de Stands. Cada Stand é único e funciona como uma extensão da alma, o que transforma o Stand não apenas em um elemento da trama, mas em uma metáfora para a construção da identidade pessoal de cada personagem.

A manifestação do Stand pode se estender a outras criaturas vivas além dos seres humanos. No entanto, nem todos têm a capacidade de despertar um Stand espontaneamente e para que isso aconteça, é necessário um nível elevado de conexão emocional consigo mesmo, incluindo uma força interior, que exige uma estrutura psíquica capaz de suportar o peso da própria alma sendo externalizada.

Em uma parte, mais avançada da história, é revelado que os Stands também podem surgir por causa de um vírus alienígena vindo de um meteorito que caiu na Groenlândia. Esse vírus modifica o DNA de quem entra em contato com ele, e só quem sobrevive consegue despertar um Stand. Foi assim que surgiram as Stand Arrows, feitas com fragmentos desse meteorito. Elas ativam o poder escondido nas pessoas, mas nem todo mundo aguenta, quem não tem força de espírito suficiente pode não resistir.

A história tem seu foco na família Joestar, cujos todos os membros têm forte tendência a despertar um Stand. Isso ocorre devido a uma linhagem genética única que torna os Joestar predispostos a manifestar isso, que pode ser desencadeado por experiências emocionais intensas ou situações extremas.

Contudo, o desenvolvimento de um Stand nos Joestar vai além de uma herança genética, então os membros da família, como Jotaro, Joseph e outros, frequentemente enfrentam situações de grande perigo e desafios pessoais, o que os força a confrontar suas emoções mais profundas e esses momentos de conflito e autossuperação são essenciais para o processo de despertar e ter força de espírito para controlar seus Stands.

O nome "Stand" vem do fato de essas manifestações se apresentarem ao lado de seus usuários, como se estivessem sempre prontos para agir como uma extensão do próprio ser. A aparência desses stands pode variar, podendo ser humanoide,

mecânica, abstrata ou assumir qualquer outra forma que reforce a personalidade ou o estado emocional do usuário.

Além disso, a diversidade de poderes dos Stands é um dos principais atrativos da série. Eles variam desde manipulação do tempo e espaço até controle de emoções, física e até conceitos abstratos como destino e memórias. Esses poderes podem ser usados tanto para o bem quanto para o mal, o que permite que a obra se transforme em um espaço de reflexão sobre a natureza humana, de quem somos, nossas reações diante dos desafios e os limites com os quais lidamos, ou seja, uma oportunidade de introspecção.

1.3 Por que Jolyne Kujo?



Figura 2 – Personagem Jolyne Kujo JoJo

Jolyne Kujo protagonista da sexta parte da série (*Stone Ocean*), é a primeira mulher Joestar a ocupar o papel central da história. Inicialmente retratada como uma jovem rebelde e impulsiva, Jolyne passa por uma jornada de amadurecimento ao longo da narrativa, tendo que se tornar a protagonista da própria vida.

O que torna Jolyne especialmente marcante para mim é sua capacidade de adaptação, força emocional e coragem. Seu Stand, Stone Free, simboliza seu desejo

de liberdade, não apenas física, mas também emocional. Ao aprender a dominar seu Stand ela também aprende a dominar suas emoções e seus impulsos.

Sua trajetória representa o conceito de superação diante da adversidade, algo extremamente presente na vida no geral. Jolyne se transforma, cresce, assume responsabilidades e toma decisões difíceis, sempre com autenticidade.

1.4 Relevância para mim

Escolher *JoJo's Bizarre Adventure*, e em especial a personagem Jolyne Kujo, como tema deste projeto representa mais do que uma escolha estética ou de gosto pessoal, mas é uma forma de expressar aspectos profundos da minha própria identidade, de quem eu sou e no que acredito. Ao longo da minha trajetória, assim como Jolyne, enfrentei situações que exigiram coragem, resiliência e transformação. Em meio às incertezas, medos e desafios, vi na jornada dela uma metáfora para meus próprios processos de amadurecimento e autoconhecimento.

2 OBJETIVO

Desenvolver um website temático baseado no universo de *JoJo's Bizarre Adventure*, permitindo que os usuários realizem um quiz interativo para descobrir qual Stand o melhor representa, com base em suas respostas. A mesma plataforma será utilizada para posterior consulta dos gráficos referentes as respostas dos usuários além de mostrar a narrativa e alguns elementos de *JoJo's Bizarre Adventure*.

3 JUSTIFICATIVA

Transformar uma experiência pessoal de autoconhecimento, inspirada na narrativa simbólica de JoJo's Bizarre Adventure, em uma ferramenta interativa e divertida que incentive os usuários a refletirem sobre si mesmos de forma leve e criativa.

4 ESCOPO

4.1 Visão geral do projeto

Este projeto consiste no desenvolvimento de um website temático inspirado em *JoJo's Bizarre Adventure*, que oferece aos usuários um quiz interativo com base em suas emoções e percepções pessoais. Através do preenchimento do questionário, o sistema indicará qual Stand representa melhor o usuário, apresentando também gráficos com base nos dados.

4.2 Resultados esperados

Entregar um sistema que permita o cadastro e login de usuários, ofereça um quiz interativo baseado em *JoJo's Bizarre Adventure* para indicar o Stand mais compatível com o usuário, e exibir gráficos com dados agregados das respostas.

4.3 Requisitos

BACKLOG DE REQUISITOS							
ID	REQUISITOS	DESCRIÇÃO	CLASSIFICAÇÃO	TAMANHO	TAM(#)	PRIORIDADE	SPRINT
RF - 01	Tela Inicial	Criar página de boas-vindas que apresenta o projeto e seu objetivo.	Essencial	M	8	1	Sprint 3.2
RF - 02	Tela Cadastro	Criar formulário onde o usuário pode inserir suas informações pessoais (nome, e-mail, idade etc.) para criar uma conta.	Essencial	P	5	1	Sprint 3.2
RF - 03	Tela Login	Criar formulário para que usuários cadastrados possam acessar sua conta inserindo e-mail e senha	Essencial	P	5	1	Sprint 3.2
RF - 04	Validação Cadastro	Verificar dados inseridos no momento do cadastro, como formato de e-mail, preenchimento de campos obrigatórios e senhas compatíveis.	Importante	P	5	2	Sprint 3.4
RF - 05	Validação Login	Verificar credenciais corretas e liberação de acesso ao sistema.	Importante	P	5	2	Sprint 3.4
RF - 06	Sistema de perguntas e respostas (quiz)	Criar módulo com perguntas objetivas que o usuário responde para gerar um perfil correspondente a um Stand.	Essencial	M	8	2	Sprint 3.3
RF - 07	Associação de Perfil/Stand	Desenvolver a lógica que interpreta as respostas do usuário e identifica o Stand mais compatível.	Essencial	M	8	2	Sprint 3.3
RF - 08	Cálculo matemático	Aplicar cálculos para matéria de algoritmos e arquitetura computacional.	Essencial	P	5	1	Sprint 3.3
RF - 09	Tela Wiki	Criar página com explicações da narrativa da história e sobre cada Stand disponível no sistema, oferecendo contexto e curiosidades sobre os resultados possíveis.	Importante	P	5	3	Sprint 3.4
RF - 10	Dashboard	Criar área com gráficos e métricas como: quantos usuários fizeram o quiz, qual Stand mais comum, etc.	Essencial	G	13	1	Sprint 3.4
RF - 11	Design Responsivo	Adaptar o site a diferentes tamanhos de tela (celular, tablet, desktop), mantendo a usabilidade e visual atraente.	Desejável	M	8	3	Sprint 3.5
RF - 12	Captcha	Implementar um sistema Captcha antes do envio das respostas do quiz, com o objetivo de garantir que apenas usuários reais participem da atividade, assegurando a confiabilidade dos dados coletados e das métricas geradas.	Importante	M	8	3	Sprint 3.5
RNF - 01	Armazenamento seguro das informações no banco de dados	Todos os dados dos usuários e suas respostas devem ser armazenados de forma segura.	Importante	M	8	3	Sprint 3.5
RNF - 02	Documentação	Elaborar a documentação de todo o projeto.	Essencial	G	13	1	Sprint 3.1
RNF - 03	Modelagem do banco de dados	Realizar o planejamento e a estruturação das tabelas e relacionamentos necessários.	Essencial	M	8	1	Sprint 3.1
RNF - 04	Ambiente de Execução	Configurar uma máquina virtual com sistema operacional Linux.	Essencial	M	8	1	Sprint 3.1
RNF - 05	Design e Protótipo Moderno	Criar modelos visuais das telas do sistema e adotar uma interface limpa, intuita e agradável.	Essencial	M	8	1	Sprint 3.2

TOTAL:	128
Sprint 3.1	29
Sprint 3.2	26
Sprint 3.3	21
Sprint 3.4	28
Sprint 3.5	24
MÉDIA	25,6

4.4 Limites e Exclusões

- O projeto não contempla login com redes sociais;

- Não será desenvolvido um sistema de autenticação com múltiplos níveis de acesso;
- O resultado do quiz não tem base científica, sendo apenas uma representação simbólica baseada na narrativa da série;
- O conteúdo do site será utilizado apenas para fins de entretenimento e reflexão pessoal.

4.5 Macro cronograma

Etapa	Período estimado
Planejamento e levantamento	Semana 1
Design e prototipação	Semana 2
Desenvolvimento	Semana 3 a 4
Testes	Semana 5
Apresentação final	Semana 6

4.6 Recursos necessários

- *1 Notebook;*
- *Visual Studio Code: IDE usada para codificar;*
- *Trello: ferramenta usada para a gestão do projeto;*
- *Figma: ferramenta usada para a criação do design;*
- Licença do Banco de dados MySQL;
- *Pacote Office 365.*

4.7 Riscos e restrições

- Necessita de uma conexão com internet;
- Um computador para acessar o website;
- Atrasos no cronograma com imprevistos.

4.8 Partes interessadas

- Aluna desenvolvedora;
- Professores/orientadores;
- Usuários interessados em animes e autoconhecimento.

4.9 Premissas

- Os usuários terão familiaridade básica com quiz online;
- Os usuários fornecerão informações verdadeiras ao responder o quiz;
- Os usuários dispõem de um dispositivo para acessar o sistema.

REFERÊNCIAS

Fonte utilizada: adaptação em anime disponível em plataformas de streaming (Crunchyroll/Netflix).

