SÃO PAULO TECH SCHOOL

CURSO DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Henrique Beltrão

COMIC MASTER

SÃO PAULO

2022

Sumário

1 VISÃO DO PROJETO 4

1.1 **CONTEXTO** 5

1.2 **Problema / justificativa do projeto** 6

1.3 **objetivo da solução** 6

2 PLANEJAMENTO DO PROJETO 7

2.1 **PROCESSO E FERRAMENTA DE GESTÃO DE PROJETOS** 8

2.2 **Gestão dos Riscos do Projeto** 8

2.3 **PRODUCT BACKLOG e requisitos** 9

3 desenvolvimento do projeto 10

3.1 **Banco de Dados** 11

4 CONCLUSÕES 13

4.1 **resultados** 14

4.2 **Processo de aprendizado com o projeto** 14

4.3 **Considerações finais sobre A evolução da solução** 14

ReferÊncias 15

VISÃO DO PROJETO

# VISÃO DO PROJETO

## **CONTEXTO**

Em 2011, o Atlantic escreveu um artigo chamado “How Zombies and Superheroes Conquered Highbrow Fiction”. Junto com ghouls mortos-vivos, personagens de quadrinhos passaram os anos 2000 se graduando da obscuridade do nicho nerd juvenil para uma força dominante na literatura convencional. Mais de uma década depois, em 2021, [os quadrinhos ainda são pesos-pesados ​​da cultura pop](https://www.gobankingrates.com/net-worth/celebrities/owen-wilson-net-worth/?utm_campaign=1144409&utm_source=yahoo.com&utm_content=1&utm_medium=rss) – e dificilmente são exclusivos da literatura.

A franquia de filmes de maior bilheteria da história é o Universo Cinematográfico da Marvel, cuja receita de bilheteria mundial de US$ 23 bilhões mais que dobra a da franquia número 2 “Guerra nas Estrelas”. Quando você inclui “ [Vingadores](https://www.gobankingrates.com/net-worth/celebrities/how-much-is-scarlett-johansson-worth/?utm_campaign=1144409&utm_source=yahoo.com&utm_content=4&utm_medium=rss) ” e “Homem-Aranha”, as histórias de super-heróis representam três das cinco principais franquias de filmes. Adicione “X-Men”, “ [Batman](https://www.gobankingrates.com/net-worth/celebrities/christian-bale-net-worth/?utm_campaign=1144409&utm_source=yahoo.com&utm_content=5&utm_medium=rss) ” e “DC Extended Universe” à mistura, e eles ocupam metade dos 10 primeiros lugares e seis dos 11 primeiros.

De acordo com a Publisher's Weekly, as vendas de histórias em quadrinhos e graphic novels atingiram US$ 1,28 bilhão em 2020, um recorde histórico. Não é por acaso. Com algumas exceções – as vendas caíram um pouco em 2017, por exemplo – as vendas de quadrinhos vêm aumentando consistentemente há décadas.

Há um quarto de século, em 1996, as vendas norte-americanas giravam em torno de US$ 300 a US$ 320 milhões, segundo a Comichron. No início dos anos 2000, as vendas estavam bem acima de US$ 400 milhões por ano e, na metade da década, já haviam superado meio bilhão de dólares. No início de 2010, as vendas anuais eram de mais de US$ 700 milhões – mais de US$ 900 milhões em 2015. nenhum sinal de desaceleração - e novamente, isso é apenas a América do Norte.

De acordo com a 360 Research Reports, a indústria global de quadrinhos deve atingir quase US$ 4,69 bilhões em 2026 – acima dos US$ 3,87 bilhões em 2020 – para uma taxa de crescimento anual composta de 3,3%.

## **Problema / justificativa do projeto**

Apesar do crescimento ano após ano da indústria, o hobby colecionar quadrinhos ainda se encontra em uma situação relativa de nicho.

## **objetivo da solução**

A ideia deste projeto é incentivar aqueles que não colecionam quadrinhos a começar para que a base de fans cresça e mais pessoas possam compartilhar suas experiências com esse hobby.

2 PLANEJAMENTO DO PROJETO

# PLANEJAMENTO DO PROJETO

## **PROCESSO E FERRAMENTA DE GESTÃO DE PROJETOS**

O Trello foi escolhido como ferramenta de gestão devido a praticidade e facilidade de criar novas tarefas e remanejá-las à necessidade.

## **Gestão dos Riscos do Projeto**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Descrição do risco | Probabilidade 1 - Baixa  2 - Média  3 – Alta | Impacto 1 - Baixo  2 - Médio  3 - Alto | Fator de risco | Ação | Como? |
| 1 | API não funcionar na apresentação | 1 | 3 | 3 | Evitar | Fazer testes prévios à apresentação |
| 2 | Computador travar durante a apresentação | 1 | 3 | 3 | Mitigar | Testar o computador no dia da apresentação |

## **PRODUCT BACKLOG e requisitos**

3 = Muito fácil; 5 = Fácil; 8 = Médio; 13 = Difícil; 21 = Muito difícil

Interface gráfica do usuário, Texto

Descrição gerada automaticamente

desenvolvimento do projeto

# desenvolvimento do projeto

## **Banco de Dados**

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

create database cuadrino;

use cuadrino;

create table usuario(

id\_usuario int primary key auto\_increment,

username varchar (45),

email varchar (50),

senha varchar (20)

);

create table voto(

id\_voto int auto\_increment,

personagem int,

editora int,

fk\_usuario int unique,

foreign key (fk\_usuario) references usuario(id\_usuario),

primary key (id\_voto, personagem, editora)

)auto\_increment = 501;

create table favoritos(

id\_lista int primary key auto\_increment,

quadrinho varchar (45),

fk\_usuario int unique,

foreign key (fk\_usuario) references usuario (id\_usuario)

) auto\_increment = 1001;

4

# CONCLUSÕES

## **resultados**

A maioria dos requisitos foram satisfeitos, com isso, ainda é necessário um estudo e um desenvolvimento mais amplo deste projeto para que este se encontre em sua melhor forma.

## **Processo de aprendizado com o projeto**

O desenvolvimento deste site me ensinou lições valiosas como: administrição do tempo, estudar diariamente e a prezar por uma rotina bo organizada, lições estas que acredito que somene as aprenderia enfrentando as dificuldades e obstáculos que enfrentei.

## **Considerações finais sobre A evolução da solução**

O projeto passou por alguns momentos de estagnação, porém, conseguiu evoluir a um estado utilizável. Caso ainda houvesse mais tempo, seria trabalhada a implementação de uma lista de recomendações de quadrinhos personalizada de acordo com a preferência do usuário. Ainda seria implementada uma lista de favoritos, esta serviria para que o mesmo criasse um tipo de lista de desejos para que pudesse se organizar com seus planos de aquisição.

ReferÊncias

https://www.fortunebusinessinsights.com/comic-book-market-103903

https://en.wikipedia.org/wiki/Comic\_book

https://en.wikipedia.org/wiki/History\_of\_American\_comics#Platinum\_Age\_(1897%E2%80%931938)

https://en.wikipedia.org/wiki/Golden\_Age\_of\_Comic\_Books

https://en.wikipedia.org/wiki/Silver\_Age\_of\_Comic\_Books

https://en.wikipedia.org/wiki/Bronze\_Age\_of\_Comic\_Books

https://en.wikipedia.org/wiki/Modern\_Age\_of\_Comic\_Books

https://www.fortunebusinessinsights.com/comic-book-market-103903

https://www.sparklecitycomics.com/what-are-the-different-comic-book-ages/

https://finance.yahoo.com/news/comic-books-years-industry-dying-230149276.html