



Camila Carvalho Cirino e João Vitor Teles

Site de pesquisa para cosplayers

SINOP-MT

2022

Camila Carvalho Cirino e João Vitor Teles

Site de pesquisa para cosplayers

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Centro Universitário Unifasipe, da matéria
de Projeto Interdisciplinar I, lecionada pelo Prof. Esp.
Willian Aparecido Hübner do Nascimento, como requisito
parcial para a obtenção do título de Tecnólogo em Análise
e Desenvolvimento de Sistemas.

SINOP-MT

2022

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	4
2. OBJETIVO	4
1.1. OBJETIVO GERAL	4
1.2. OBJETIVO ESPECÍFICO	4
3. PROBLEMA.....	4
4. SOLUÇÕES APRESENTADAS	5
5. ETAPAS E OBJETIVOS	5
6. METODOLOGIA	5
7. CRONOGRAMA	Erro! Indicador não definido.

1. INTRODUÇÃO

A introdução

2. OBJETIVO

2.1. OBJETIVO GERAL

O projeto tem como objetivo geral facilitar cosplayers a acharem personagens compatíveis com suas características físicas e trajes e acessórios que já possuem.

2.2. OBJETIVO ESPECÍFICO

Tornar o hobby de fazer cosplay mais acessível pois de acordo com as características do personagem é capaz de reutilizar roupas, perucas, acessórios e lentes já utilizadas.

Facilitar na busca de personagens compatíveis com características físicas que o usuário mais se identifica.

Poupar tempo e expandir a comunidade, dando mais visibilidade e mostrando que qualquer um pode fazer cosplay.

3. PROBLEMA

O projeto pretende quebrar a visão de que fazer cosplay é um hobby caro e que não compensa, além de ajudar a poupar tempo e elevar a autoestima dos cosplayers ao fazerem um personagem que eles se identifiquem e sejam fiéis as suas características.

4. SOLUÇÕES APRESENTADAS

Hora de falar da solução para o problema. Descreva (em tópicos se necessário) sua aplicação. Você pode utilizar fluxogramas para descrever como será o funcionamento do projeto.

5. ETAPAS E OBJETIVOS

Utilizando análise de requisitos, escreva o caminho que você percorrerá até a finalização do projeto ser concluída.

Etapa	Período	Descrição
1	18/08/2022	Coleta de informações para iniciar o projeto.
2	27/10/2022	Protótipo inicial desenvolvido.
3	21/11/2021	Finalização do código fonte.

6. METODOLOGIA

6.1. HTML

O conceito de HTML segundo SILVA (2008) está ligado diretamente com links de hipertextos sendo a sigla para Hypertext Markup Language, em português linguagem para marcação de hipertexto.

6.2. JAVASCRIPT

Como você vai desenvolver seu projeto? Hora falar quais as linguagens que você irá utilizar, quais metodologias de desenvolvimento você fará utilização, qual arquitetura. Aqui será descrito todo o caminho do desenvolvimento do projeto.

7. CONCLUSÃO

Após finalizado o desenvolvimento e implementação do projeto, demonstre aqui os resultados obtidos, mostre telas do software, tabelas de funções, gráficos demonstrativos.

8. REFERENCIAL TEÓRICO

SILVA, Maurício Samy. **Criando sites com HTML: sites de alta qualidade com HTML e CSS**. Novatec Editora, 2008.