

Documentação do Formulário de inscrição para o programa trilhas.

1. Objetivo do Sistema

O layout para o sistema de inscrição utilizando as tecnologias HTML e CSS, tem como objetivo permitir que candidatos qualificados para o programa do trilhas, possam se registrar e participar do processo de seleção.

2. Problema que Precisa Ser Resolvido

Atualmente, muitos processos de inscrição são demorados e desorganizados, o que pode levar a dificuldades na gestão dos candidatos, erros de preenchimento e dificuldades na comunicação entre os candidatos e organizadores. O sistema busca otimizar esse processo, garantindo clareza, segurança e facilidade de uso.

3. Público-Alvo e Perfil dos Usuários

- Candidatos interessados em atuar no mercado de tecnologia da informação.
- Administradores que gerenciam e analisam as inscrições.

4. Principais Funcionalidades Necessárias

1. Acesso ao Sistema

- Página inicial com formulário de inscrição.

2. Cadastro do Candidato

- Coleta de informações básicas como:
 - Nome completo
 - Data de nascimento
 - CPF
 - Sexo
 - E-mail

- Telefone
- Documento de identidade
- CEP
- Rua.
- Número
- Cidade
- Estado
- Comprovante de residência
- Trilha de aprendizagem
- Declaração de confirmação de termos e políticas de privacidade

3. Revisão e Confirmação

- Cancelamento de dados preenchidos através do botão cancelar
- Confirmação de inscrição através do botão “fazer inscrição” mediante o preenchimento das informações do cadastro.

5. Fluxo Lógico/Sequencial de Inscrição

1. O candidato acessa a página de inscrição.
2. Preenche seus dados solicitados no formulário.
3. Após o preenchimento, se desejar reescrever os dados por completo, clica no botão “Cancelar”.
4. Caso o preenchimento do formulário esteja correto, clica no botão "Fazer inscrição" para finalizar a inscrição.

6. Considerações Finais

Observando-se o front-end do projeto, existe a possibilidade de ajustes e escalabilidade do projeto através de regras de confirmação específicas e padrões de dados no formulário, assim como requisições de envio de dados através de codificação com javascript ou frameworks.