

São Paulo Tech School

**Análise e Desenvolvimento de
Sistemas**

**SAMUEL VINICIOS BARRETO DE
ARAUJO**

RA- 0122045

Projeto individual

SÃO PAULO-SP

2022

1. Contexto:

O clube de desbravadores é o departamento mais importante da IASD, para crianças e adolescentes de 10 a 15 anos. Segundo o site **(encontre um clube)** No mundo, são cerca de 1,5 milhão de jovens em 61 mil clubes, espalhados por 160 países. No Brasil, há 7.400 unidades, reunindo mais de 258 mil membros.

O clube, além de retardar a rotina monótona, trazendo diversas atividades diferenciadas para o dia, dia, tem como por objetivo, grande impacto no desenvolvimento dos que o frequentam.

A cada dia e ciclos anuais que se passam, ele sempre se reinventa. com a ajuda de profissionais capacitados, novas oportunidades de estudo são criadas: especialidades diferenciadas, plataformas de conteúdo e acompanhamento do desenvolvimento do desbravador e etc.

2. Objetivo

Alimentar o leque de conteúdos positivos na internet; diminuir a banda percentual dos conteúdos negativos; dar maior possibilidade de o usuário ter uma navegação instrutiva e produtiva; oferecer conteúdo relevante para os desbravadores; expandir ainda mais o universo desbravador, para o mundo.

3. Justificativa

Num mundo cheio de conteúdo, para diversas áreas, se perder em meio as redes com assuntos negativos e pejorativos esta cada vez mais fácil.

Segundo o **(TIC Kids Online Brasil)** Cerca de 24,3 milhões de crianças e adolescentes, com idade entre 9 e 17 anos, são usuários de internet no Brasil, o que corresponde a cerca de 86% do total de pessoas dessa faixa etária no país.

Sabendo disso, especialmente pra crianças e adolescentes, que estão em fase de descobrimento e formação pessoal como um todo. Precisamos cada vez mais, de materiais instrutivos e auxiliares do desenvolvimento espalhados no globo.

4. Escopo

Será feito um site de conteúdo para os desbravadores, com: curiosidades, informações do clube, e uma breve trilha de como funciona a aprendizagem do jovem participante. Dando a possibilidade ao usuário de ter um acesso exclusivo através do cadastramento na plataforma, e caso seja membro de algum clube, interagir conosco com as informações do seu estado atual na conclusão da classe.

1. Organização do projeto

- 1.1. organizar tarefas (ferramenta de gestão)

- 1.2. documentação do projeto

- 1.3. criar repositório no GITHUB

- 1.4. preparar modelo da apresentação

2. Criar site

- 2.1. tela índice

- 2.1.1. protótipo tela índice

- 2.1.2. codificar

2.1.3. validações

2.2. tela cadastro

2.2.1. protótipo tela cadastro

2.2.2. codificar

3.2.3. validações

2.3. tela login

2.3.1. protótipo tela login

2.3.2. codificar

2.3.3. validações

2.4. tela principal (interna)

2.4.1. protótipo tela principal

2.4.2. codificar

2.4.3. validações

3. Estruturar banco de dados

3.1. criar regra de negócio

3.2. criar modelo logico

3.3. codificar script

4. Fazer ligação site-banco (API-Node.js)

5. Diagrama da solução

6. Marcos do projeto

7. Premissas e restrições