Plano de Projeto - Aplicativo Sinalize

1. Introdução

O projeto Sinalize tem como objetivo desenvolver um aplicativo que ensine a Língua Brasileira de Sinais (Libras) de forma simplificada e acessível. Utilizando uma abordagem prática e intuitiva, o aplicativo busca democratizar o aprendizado de Libras, tanto para ouvintes quanto para pessoas surdas, com um foco em usuários que buscam conhecimento básico e intermediário. O gerenciamento do projeto será realizado utilizando a metodologia Kanban.

2. Objetivos do Projeto

Objetivo Geral:

Desenvolver e lançar o aplicativo Sinalize, que permitirá aos usuários aprender Libras de maneira interativa e descomplicada.

Objetivos Específicos:

- Criar um aplicativo móvel acessível para iOS e Android.

- Oferecer uma interface intuitiva com lições interativas e progressivas.

- Incluir recursos como vídeos demonstrativos, quizzes e dicionário de sinais.

- Adotar um método de ensino gamificado para engajar os usuários.

- Garantir que o aplicativo seja acessível para diferentes públicos, incluindo pessoas com deficiência auditiva.

3. Escopo do Projeto

Escopo Funcional:

- Cadastro e Login: Usuários podem se registrar e acessar suas contas para salvar o progresso.

- Lições Interativas: Lições curtas com vídeos que demonstram sinais em Libras.

- Dicionário de Sinais: Acesso rápido a um dicionário visual de sinais.

- Quizzes e Avaliações: Exercícios para testar o conhecimento e reforçar o aprendizado.

- Gamificação: Pontuações, conquistas e progressão para aumentar o engajamento.

- Notificações: Lembretes diários para incentivar a prática contínua.

Escopo Não Funcional:

- Interface amigável e responsiva para diferentes dispositivos móveis.

- Acessibilidade garantida para usuários com deficiência auditiva.

- Aplicativo otimizado para uso offline (algumas funcionalidades).

- Atualizações regulares com novos conteúdos de aprendizado.

Limitações:

- Não inclui suporte para outros idiomas de sinais além de Libras.

- Funcionalidades avançadas (comunicação em tempo real com surdos) estão fora do escopo inicial.

4. Cronograma do Projeto

A metodologia Kanban será utilizada para o gerenciamento das tarefas do projeto, com um quadro visual para acompanhamento do progresso. O Kanban será dividido em colunas: Backlog, A Fazer, Em Progresso e Concluído.

Estimativa de Prazos:

1. Planejamento e Pesquisa (2 semanas):

- Pesquisa de mercado.

- Definição de funcionalidades.

2. Design de Interface (UI/UX) (4 semanas):

- Criação do protótipo.

- Validação com usuários.

3. Desenvolvimento Backend e Infraestrutura (6 semanas):

- Criação da base de dados.

- Desenvolvimento das APIs.

4. Desenvolvimento Frontend (8 semanas):

- Codificação da interface e funcionalidades.

5. Testes de Qualidade (3 semanas):

- Testes funcionais e de usabilidade.

6. Lançamento Beta (2 semanas):

- Distribuição para um grupo de teste.

7. Ajustes e Correções (4 semanas):

- Revisões com base no feedback do Beta.

8. Lançamento Oficial.

5. Recursos Necessários

Equipe:

- Desenvolvedor Backend: Responsável pela criação de APIs e infraestrutura do servidor.

- Desenvolvedor Frontend: Desenvolve a interface do usuário e a experiência.

- Designer UI/UX: Criação de layouts e otimização da experiência do usuário.

- Tester QA: Realiza testes de qualidade e usabilidade.

Ferramentas:

- Figma (UI/UX Design).

- GitHub (Controle de versão).

- Trello/Asana (Gestão de tarefas - Kanban).

- Frameworks: React Native, Node.js (ou similares).

- Banco de Dados: Firebase ou MongoDB.

Recursos Financeiros:

- Infraestrutura de servidores e manutenção (AWS ou similar).

- Licenciamento de ferramentas (caso necessário).

6. Riscos e Mitigações

- Atrasos no cronograma: Revisões semanais do Kanban e ajustes nas prioridades.

- Dificuldade de integração com APIs externas: Planejamento antecipado para testar APIs e ajustá-las conforme necessário.

- Problemas de usabilidade: Testes contínuos e early feedback de usuários.

- Baixa adesão ao produto: Estratégia de marketing e feedback direto de um público alvo.

7. Métricas de Sucesso

- Número de downloads e usuários ativos no aplicativo.

- Taxa de retenção: Quantidade de usuários que continuam usando o aplicativo após o primeiro mês.

- Avaliações positivas na App Store/Google Play.

- Engajamento nas lições: Percentual de lições completadas pelos usuários.

- Feedback positivo de pessoas surdas e profissionais de Libras.