SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL

TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

CARLA CAROTA MOZENA

LETICIA APARECIDA HOFMAN DE SOUZA

**LEKA**

**APRENDA JOGANDO**

JAGUARIUNA-SP

2024

CARLA CAROTA MOZENA

LETICIA APARECIDA HOFMAN DE SOUZA

LEKA

APRENDA JOGANDO

Trabalho parcial de conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da escola SENAI Jaguariúna.

Orientadores: Wellington Fábio

JAGUARIUNA-SP

2024

CARLA CAROTA MOZENA

LETICIA APARECIDA HOFMAN DE SOUZA

**LEKA – APRENDA JOGANDO**

Trabalho parcial de conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da escola SENAI Jaguariúna, como requisito parcial para obtenção do grau de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

Aprovado em 04 de Dezembro de 2024.

**BANCA EXAMINADORA**



A programação é como uma língua universal que

conecta pessoas de diferentes culturas e origens.

Ada Lovelace.

RESUMO

O aplicativo Leka visa promover o aprendizado de habilidades de programação de forma gamificada e personalizada. Ele utiliza questionários iniciais para entender os objetivos do usuário, como razões para o aprendizado (profissional, diversão etc.) e nível de experiência. Com base nas respostas, o aplicativo sugere trajetórias de aprendizado adaptadas, estabelecendo metas diárias e progresso visual por meio de gráficos. Além disso, Leka incentiva a competição saudável, permitindo que os usuários convidem amigos para participar. O aplicativo também oferece funcionalidades para criar resumos personalizados das aulas e acompanhar o progresso, certificados e recordes, tudo dentro de um ambiente interativo e envolvente.

**Palavras-Chaves:** Controle; Saída; Entrada; Desenvolvimento; Sistema.

ABSTRACT

The LEKA app is a gamified learning platform designed to teach programming skills in an interactive and personalized way. It begins with questionnaires to understand each user’s goals, such as reasons for learning (professional, recreational etc.) and experience level. Based on these responses, LEKA suggests tailored learning paths, sets daily goals, and displays progress visually through graphs, fostering consistent engagement. Beyond learning, the app encourages healthy competition by allowing users to invite friends and track each other’s progress. Features like personalized lesson summaries, tracking of progress, certificates, and achievements create an immersive and motivating environment, supporting users' autonomy and enthusiasm in their learning journey.

**LISTA DE abreviaturas e SIGLAS**

Ágil. Metodologia Ágil (Metodologia de desenvolvimento de sistemas).

API. Application Programming Interface (Interface de programação de aplicação).

BackEnd. Prática de programação para Servidor de Aplicação e ou Banco de Dados.

Backlog. Requisitos funcionais do projeto a serem desenvolvidos.

CPM. (Critical Path Method) é uma técnica utilizada para identificar o caminho crítico de um projeto, ou seja, a sequência de atividades que determina a duração total do projeto.

CRUD. Create, Read, Update, Delete.

CSS. Linguagem de marcação e estilização de páginas.

DCU. Diagrama de Casos de Uso.

DER. Diagrama de Entidade e Relacionamento.

EAP. Estrutura Analítica do Projeto

Figma. Ferramenta de design de interface do usuário baseada em navegador, que oferece a possibilidade de colaboração em tempo real.

Framework. Estrutura, conjunto de códigos genéricos capaz de unir trechos de um projeto.

FrontEnd. Prática de programação para cliente de programas para internet.

FullStack. Prática de programação em todas as camadas Cliente e Servidor.

Gantt. Gráfico para gestão do tempo e recursos do projeto.

GitHub. Repositório para códigos fonte e rede social de programadores.

HTML. Hyper Text Management Language, linguagem de marcação.

JavaScript. Linguagem de programação para a internet.

JSON. Objeto JavaScript, padrão de dados de uma API.

MER. Modelo Entidade e Relacionamento.

Mobile. Prática de programação para dispositivos móveis também clientes de programas para a internet.

MVC. Modelo Visão e Controle.

Node.js. Framework que utiliza a linguagem JavaScript no backend.

PERT. (Program Evaluation and Review Technique) é uma técnica utilizada para estimar o tempo necessário para a conclusão de um projeto.

Protótipo. Demonstra ao cliente como será o produto.

SCRUM. Subcategoria da Metodologia Ágil.

Sprint. Tempo de desenvolvimento de duas a quatro semanas.

SWOT. Serve para analisar a viabilidade de um projeto.

TAP. Termo de Abertura do Projeto.

UML. Unified Modeling Langue (Linguagem de Modelagem Unificada).