

# Contexto

Durante a história da humanidade, houveram pessoas que trouxeram grandes conhecimentos e mudaram como nós enxergamos o mundo. Se hoje estamos onde estamos e vivemos como vivemos, foi graças a indivíduos únicos que transformaram o mundo e ainda transformam.

Um exemplo de pensador seria Arquimedes, um matemático, físico e filósofo que nasceu em 287 a.C na Grécia. Arquimedes criou o “Parafuso de Arquimedes”, que foi originado com a função subir água de um nível para outro, apenas utilizando a força mecânica. Até hoje, seu parafuso é usado, por exemplo, nos países baixos para a drenagem de água que adentra no país. Outro exemplo de grande pensador para história foi Leonardo da Vinci, nascido dia 15/04/1452 e se destacou como cientista, matemático, engenheiro, inventor, anatomista, pintor, escultor, arquiteto, botânico, poeta e músico. Leonardo da Vinci criou o primeiro protótipo de helicóptero da humanidade, o que para sua época fora um desenvolvimento fora da curva. Outra criação de grande relevância e de amplo conhecimento foi o “Homem Vitruviano”, desenvolvido em pró do estudo anatômico do corpo humano.

A ideia de quizzes se popularizou no século XX. A palavra quiz significa “teste” ou “questionário”, sendo que sua primeira aparição foi registrada no final do século XVIII. A consolidação deste tipo de ferramenta ocorreu por volta dos anos de 1920 e 1930, porém com o avanço da internet, os quizzes se tornaram algo mais popular, sendo utilizado para entreter e engajar usuários.

Quizzes trazem diversos benefícios, desde aprimoramento do aprendizado como maneira de medir desempenho de maneira imediata. O ato de revisar conteúdos na memória para responder um quis faz com que o nosso cérebro imprima um

maior esforço para solidificação do conteúdo. Em contextos educacionais, quizzes podem ser uma ótima ferramenta para estimular quem os faz. O estímulo que o quiz proporciona também tem grande relevância, pois o usuário interage de maneira ativa com a plataforma, fomentando-o a participar mais e passar mais tempo dentro da plataforma. Quizzes num contexto educacional também pode ser relevante pois traz um feedback imediato para o usuário, assim podendo saber o quão bem o mesmo foi, saber seus acertos e erros e fazer com que possa aprender de maneira rápida. Em conjunto com esses fatores, quizzes podem trazer dados relevantes para que os aplica. Saber o que as pessoas mais erram e mais acertam possibilita que seja possível traçar seu perfil e suas escolhas.

Um dia quando pequeno, na casa de um tio, assisti no canal do History, onde estava passando um episódio de “CONSTRUÇÕES QUE MUDARAM O MUNDO”. Neste episódio em específico passou sobre a primeira porta do mundo, que era basicamente feita com vapor d’água, conforme o vapor fosse condensando dentro de um caldeirão, o peso fazia com que roldanas girassem e fizesse com que a porta abrisse. A partir desse dia, comecei a consumir em demasia esse tipo de conteúdo. Com o hábito de assistir tais programas, comecei a desenvolver um grande senso de curiosidade que faz parte da minha personalidade até hoje. Esse projeto vem diretamente de encontro com coisas que acredito e sobre coisas que compõe minha personalidade. Sendo um homem curioso, que busca conhecimento em diversos âmbitos da ciência, acredito que um quiz sobre diversas áreas pode representar muito bem quem eu sou.

O projeto tem grande foco em fornecer conhecimento, possibilitando que pessoas que não tiveram acesso a certos conhecimento, agora, possam desfrutar de um jogo que irá educa-los. O 4º objetivo da ONU seria “Educação de qualidade”,

logo, esse projeto pode proporcionar educação para quem o acessa, assim fazendo com que indivíduos possam aprender mais. Um dos objetivos da ONU também seria a redução das desigualdades, no caso, o 10º objetivo. Sabe-se que a educação e o estudo abrem portas para pessoas de qualquer faixa etária, portanto com os conhecimentos que esse projeto proporciona, reduz a desigualdade dentro da população.

## **Objetivo**

Entregar uma plataforma web onde usuários irão responder perguntas para aprender mais sobre áreas variadas e adicionar perguntas também.

## **Justificativa**

Desenvolver o conhecimento dos brasileiros em relação as tecnologias que utilizam e sobre curiosidades da humanidade.

## **Premissas**

- O usuário deve ter acesso a internet para acessar a aplicação web;
- O usuário possuirá um laptop e/ou desktop para navegar no sistema;
- O usuário deve ter um nome com mais de 3 caracteres.
- O usuário deve possuir um e-mail.
- O usuário deve saber ler.

# Restrições

- Será disponibilizado apenas a versão Desktop;
- As informações serão exibidas apenas na Aplicação Web (site);
- O usuário terá acesso apenas a aplicação web, não possuindo acesso ao código fonte do sistema;
- Todos os dados deverão ser armazenados unicamente no Banco de Dados KnowNow
- O sistema irá ter apenas as identidades cadastradas previamente.