**Projeto Integrador 1º Semestre - DSM**

**Disciplinas:**

Design Digital

Desenvolvimento Web I

Engenharia de Software I

**Professores:**

Bruno

Leonardo

Orlando

**Grupo(7) / EducaQuest:**

Sistema: Quiz Interativo Multidisciplinar

|  |
| --- |
| **Integrantes** |
| Caio Beteghelli de Almeida |
| Gabriel Victorino |
| Izabely do Nascimento Rodrigues de Campos |
| Julio Eduardo de Sales |
| Melissa Beatriz Vieira |
| Miran Romeiro Ferreira da SilvaParte superior do formulárioParte inferior do formulário |

Fatec Araras

2024

**FICHA DE CONTROLE - PROJETO INTERDISCIPLINAR**

**DISCIPLINA CHAVE: Engenharia de Software I - PI I**

**PROFESSOR: Orlando Saraiva do Nascimento Júnior**

**GRUPO:** Grupo 07 - EducaQuest **SEMESTRE: 1SEM/2024**

**TÍTULO DO PROJETO:**

**DATA DA APRESENTAÇÃO: 19/06/2024**

**NOTA:**

**INTEGRANTES DO GRUPO:** Nome grupo

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Nota Individual** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Araras, 19 de junho de 2024**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Professor Orlando Saraiva do Nascimento Júnior**

Sumário

Sumário

Índice

[Apresentação do contexto 4](#__RefHeading___Toc1476_4053971637)

[Escopo do sistema 5](#__RefHeading___Toc1482_4053971637)

[Técnica de levantamento de requisitos 5](#__RefHeading___Toc1484_4053971637)

[Requisitos não funcionais 5](#__RefHeading___Toc1486_4053971637)

[Documentação do Sistema 6](#__RefHeading___Toc1488_4053971637)

[Diagramas UML 6](#__RefHeading___Toc1490_4053971637)

[Diagrama de caso de uso 6](#__RefHeading___Toc1492_4053971637)

[Diagrama de sequência 6](#__RefHeading___Toc1494_4053971637)

[Interface do usuário 6](#__RefHeading___Toc1496_4053971637)

[Funcionalidades Implementadas 6](#__RefHeading___Toc1498_4053971637)

[Considerações Finais 7](#__RefHeading___Toc1500_4053971637)

# Apresentação do contexto

A educação é um tema central que engloba toda a sociedade brasileira e estrangeira, já que ela permitiu alcançar tudo o que foi desenvolvido até hoje, foi com estudos que descobertas e revoluções foram realizados. A ideia de educação sempre foi presa à escola e livros, onde o conhecimento se concentrou por boa parte da história, não sendo acessível a todos. No entanto, a revolução tecnológica do século XXI permitiu a digitalização de muitas, senão todas as áreas de conhecimentos e o acesso às tecnologias, como celulares, é cada vez mais recorrente, como aponta o FGVcia (Centro de Tecnologia de Informação Aplicada da Faculdade Getúlio Vargas).

Portanto, a educação tem possibilidades para se expandir a muito mais pessoas que no passado, sendo que além de mais, ela pode ser melhor, como apontado como objetivo pela ONU, na agenda 2030, contando com 17 temas e 169 objetivos. Embora todos têm sua importância, o escolhido para apresentação do projeto engloba o Tema 4 – “Educação de Qualidade”, disposto a seguir uma seção parcial dos objetivos:

Objetivo 4. Assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todas e todos.

4.1 Até 2030, garantir que todas as meninas e meninos completem o ensino primário e secundário livre, equitativo e de qualidade, que conduza a resultados de aprendizagem relevantes e eficazes.

4.2 Até 2030, garantir que todos as meninas e meninos tenham acesso a um desenvolvimento de qualidade na primeira infância, cuidados e educação pré-escolar, de modo que eles estejam prontos para o ensino primário.

4.3 Até 2030, assegurar a igualdade de acesso para todos os homens e mulheres à educação técnica, profissional e superior de qualidade, a preços acessíveis, incluindo universidade.

Na contribuição deste objetivo, o projeto busca resolver problemas recorrentes na educação do Brasil, como a infraestrutura, a falta de disponibilidade de momentos de estudos fora do ambiente escolar, o desinteresse dos alunos pelos estudos diários e que não desenvolvem a resolução de problemas e o trabalho em equipe. A ideia desse projeto é que os alunos e professores consigam ter maior desempenho e interatividade nas atividades escolares.

Tendo todos esses problemas em vista, elaboramos um sistema no qual permite que o aluno e o professor tenham melhor interação e aproveitamento dos materiais de estudos. Para que esse sistema seja introduzido para nosso público-alvo, pensamos em um aplicativo de games de perguntas e respostas, onde os professores fazem uma espécie de quiz e os alunos conseguem ter acessos para responderem.

Repositório: <https://github.com/GabrielVictorino8266/pi_1semestre>

# Escopo do sistema

Criar um game com um ranking competitivo onde os alunos irão responder perguntas relacionadas as matérias (aplicadas de forma prática), de forma individual ou em equipe, com uma interação entre os alunos por meio de reações (emojis) nas respostas. Além de fornecer um game competitivo, também terá o material, onde serão vídeos curtos para os alunos, semelhante às plataformas TikTok, shorts do Youtube, Kwai.

## Objetivos do projeto

O projeto visa alcançar os jovens desinteressados a ter entusiasmo no ambiente escolar com ferramentas que são muitas vezes utilizadas por eles durante o dia a dia, os jogos, serão voltados para cada matéria e de maneira didática.

Outra parte essencial nesse projeto são os professores, que poderão ter a atenção dos seus alunos através de um instrumento consideravelmente simples e de fácil manuseio, o ensino será dinâmico e poderá ser trabalhado em equipe com o sistema de competição que o aplicativo oferece.

## Técnica de levantamento de requisitos

A técnica utilizada foram levantamento de dados na internet através de pesquisas em sites, e a utilização de formulários Google para breve pesquisas e levantamento de opiniões externas.

## Requisitos funcionais

* Área de login
* Desafios competitivos de perguntas e respostas (Quiz)
* Área educacional com conteúdo de material de aula no formato de vídeos curtos
* Funcionalidade de interação entre os alunos em tempo real

## Requisitos não funcionais

* Acesso à internet
* Validação de segurança no login

**Cronograma**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tarefas** | **24/04** | **01/05 a**  **15/05** | **08/05 a**  **15/05** | **15/05 a 22/05** | **22/05 a 29/05** | **29/05 a 12/06** | **19/06** |
| Definição Grupos | X |  |  |  |  |  |  |
| Criação Empresa |  | X |  |  |  |  |  |
| Escopo Sistema |  |  | X |  |  |  |  |
| Requisitos |  |  | X | X | X |  |  |
| Diagramas |  |  | X | X | X |  |  |
| Protótipo |  |  | X | X | X | X |  |
| Documentação |  | X | X | X | X | X |  |
| Entrega |  |  |  |  |  | X |  |
| Apresentação |  |  |  |  |  |  | X |

# Documentação do Sistema

A documentação é a ideia principal quando a Engenharia de Software é incorporada no projeto, documentar o projeto envolve especificar o que deve ser feito e não deve ser feito, quais funcionalidades e restrições o projeto cumpre. Abaixo seguem as etapas para a elaboração da documentação referente aos diagramas e o processo de software usado para a criação do produto software, EducaQuest.

## Metodologia de Desenvolvimento

A metodologia utilizada no projeto é a incremental, onde cada aula é apresentada uma nova etapa no desenvolvimento, com a entrega ocorrendo na aula em questão. Os integrantes, reunidos no momento, desenvolvem individualmente sua visão de projeto de acordo com o que foi discutido anteriormente em equipe.

Após a elaboração individual, ocorre a junção de ideias e implementação no projeto a nível macro, englobando outras atividades.

## Diagramas UML

Os diagramas UML (Unified Modeling Language) representam o projeto de forma visual simplificada para o usuário cliente todo o funcionamento do projeto em vários níveis, envolvendo suas características e atributos em um ambiente macro e micro de uso.

## Diagrama de atividades

A desenvolver por Júlio

## Diagrama de caso de uso

A desenvolver por Melissa.

## Diagrama de sequência

A desenvolver por Miram, izabelly e Caio.

## Interface do usuário

## Funcionalidades Implementadas

Sistema de Cadastro

Sistema de Quiz

Sistema de Ranking

Sistema de Quiz com Interação em grupo

Sistema de Quiz Individual

# Considerações Finais

Conclusão: Concluir o trabalho e destacar aprendizados

**Contribuições Individuais**

Todo o projeto foi realizado pela equipe que representa o EducaQuest, onde cada participante contribuiu em todas as etapas de projeto, disposto abaixo:

**Caio Beteghelli de Almeida**: atuou na criação do diagrama de casos de uso, no protótipo de telas e no escopo e requisitos funcionais e não funcionais do sistema.

**Gabriel Victorino**: atuou na validação de diagramas, elaboração do protótipo de telas com a ferramenta Figma, elaboração do diagrama de sequência, atividades e casos de uso, além de contribuir com a construção do protótipo de estágio em desenvolvimento, a codificação e criação do Moodboard.

**Izabely do Nascimento Rodrigues de Campos**: atuou no apoio na criação do diagrama de casos de uso e contexto do projeto.

**Julio Eduardo de Sales**: atuou na criação do diagrama de atividade, casos de uso e prototipação de telas.

**Melissa Beatriz Vieira**: atuou nos objetivos de projeto, protótipo de telas.

**Miran Romeiro Ferreira da Silva**: atuou na criação do diagrama de casos de uso, no protótipo de telas e no escopo e requisitos funcionais e não funcionais do sistema.

# Referências

Livro Engenharia de software uma visão prática – pág. 12 (UML)

Livro Engenharia de software uma visão prática – pág. 94 (Pág. 94 – Especificao de Requisitos)