**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**

1. **Sumário**

[Apresentação do contexto 4](#_Toc167968025)

[Escopo do sistema 6](#_Toc167968026)

[Objetivos do projeto 6](#_Toc167968027)

[Técnica de levantamento de requisitos 6](#_Toc167968028)

[Requisitos funcionais 6](#_Toc167968029)

[Requisitos não funcionais 7](#_Toc167968030)

[Documentação do Sistema 7](#_Toc167968031)

[Metodologia de Desenvolvimento 8](#_Toc167968032)

[Diagramas UML 8](#_Toc167968033)

[Diagrama de atividades 8](#_Toc167968034)

[Diagrama de caso de uso 9](#_Toc167968035)

[Diagrama de sequência 9](#_Toc167968036)

[Interface do usuário 9](#_Toc167968037)

[Rascunhos de tela 9](#_Toc167968038)

[Simulação da Navegação entre Telas 13](#_Toc167968039)

[Considerações Finais 14](#_Toc167968040)

[Referências 16](#_Toc167968041)

# 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 tenham 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 do projeto é que os alunos e professores consigam ter maior desempenho e interatividade nas atividades escolares.

Compreendendo a problemática, o produto software desenvolvido permite que o aluno e o professor tenham melhor interação e aproveitamento dos materiais de estudos. Para que esse sistema seja introduzido para seu público-alvo, alunos de escola pública do ensino médio, foi desenvolvido 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

O levantamento de requisitos é associado ao que o cliente precisa em seu produto software, é nessa etapa que ocorre a compreensão e identificação de necessidades que são esperadas da solução a ser apresentada. Para o projeto EducaQuest, foi utilizado a pesquisa e análise de dados obtidos através da internet e as experiências pessoais dos próprios idealizadores do projeto e de pessoas próximas.

Portanto, após a etapa inicial, correspondente a compreensão do ambiente que o projeto engloba e suas necessidades, está apresentado abaixo os requisitos funcionais e não funcionais do sistema.

[Englobar o Formulario]

## Requisitos funcionais

Os requisitos funcionais correspondem as funcionalidades que o sistema deve ter para cumprir seu papel discutido com o cliente.

* Área de login
* Desafios competitivos de perguntas e respostas (Quiz)
* [Área educacional com conteúdo de material de aula no formato de vídeos curtos] **Compreende um update no software e não a versão simples como discutido com o professor de design.**
* Funcionalidade de interação entre os alunos em tempo real

## Requisitos não funcionais

* Acesso à internet com o mínimo de 10Mbps
* Sobre a criptografia ssh entre chat.
* Validação de segurança no login (Contempla mais relacionado aos funcionais)

**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

**Atividade - Fazer login**

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Neste diagrama de atividade está representado as ações na tela de login, o passo a passo onde o usuário informa seu e-mail e senha, caso tenha um cadastro feito, o login será realizado com sucesso. Caso o e-mail digitado não for encontrado, o usuário será redirecionado para a tela de cadastro.

**Atividade Fazer Cadastro**

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

Neste diagrama de atividade está representado as ações na tela de cadastro, onde consiste que o usuário defina o tipo de sua conta, preencha dados pessoais e após preenchidos o usuário define um e-mail e uma senha, que será validado pelo sistema. Logo após a validação, o cadastro do usuário é salvo no banco de dados do software.

**Atividade Jogar**

**Diagrama

Descrição gerada automaticamente**

Neste diagrama de atividade está representado as ações na tela jogar, onde após o login ser efetuado o usuário seleciona sua preferência (solo/ multiplayer ), posteriormente o usuário é conduzido para a tela de configuração do modo de sua preferência, depois de configurado, é liberado o campo para a escolha da matéria e do tema para início do jogo.

## Diagrama de caso de uso

Diagrama

Descrição gerada automaticamente

O diagrama apresentado relaciona o usuário Aluno, Professor e Gerenciador no uso da plataforma quando estiver em execução.

Informa quais são as permissões de cada usuário e até onde ele poderá alterar ou interagir com o sistema, o exemplo que terá maior gestão será o gerenciador, onde o mesmo poderá excluir ou recusar uma proposta de pergunta feita pelo segundo dominante (Professor).

## Diagrama de sequência

**Sequência Jogar**

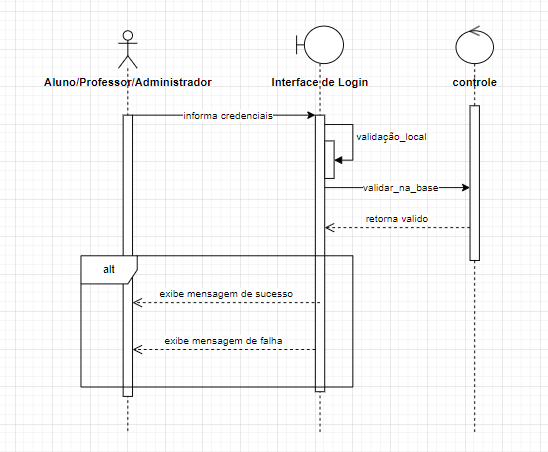
**Diagrama

Descrição gerada automaticamente com confiança média**

O diagrama de sequência representa a tela JOGAR. Representado pelo ator: Aluno/Professor/Administrador. Dentro da sequência temos a Interface Home, onde o usuário se depara com a tela inicial do app, após efetuar o login. Logo após, entra a Interface de Configuração, onde o usuário seleciona o modo de jogo, “multiplayer” ou “singleplayer”. Em seguida, após o usuário passar por essas etapas, ele entra em uma validação, para ver se ele está conectado a uma internet para poder jogar junto com outros usuários do app. Caso esteja conectado à internet, o sistema inicia uma busca por jogadores online. Encontrando os jogadores, a tela atualiza e o jogo multiplayer inicia.

Porém, caso o usuário não esteja conectado à internet, o sistema retorna o status da conexão, a tela do usuário atualiza, e uma mensagem é exibida em sua tela “sem internet no momento”.

**Sequência Login**

****

O diagrama de sequência acima foi construído como objetivo representar o LOGIN do aplicativo. A interface de login manda as credenciais para o base controle para que seja validado na base, depois disso isso retorna para interface de login.

O aluno/professor/administrador deve informar as credenciais, a interface de login recebe essas informações para que seja possível o correr a validação local para própria interface de login.

Caso o login seja efetuado, irá aparecer uma mensagem de sucesso, caso contrário, será informado que ocorreu uma falha...

## Interface do usuário

A interface do usuário é essencial, pois é ela, juntamento com outros aspectos e soluções do produto software, que irá prender o usuário e criar uma experiência adequada para o uso do sistema desenvolvido. A interface não se refere tão somente ao que está na tela, mas é interligada com estudo do público-alvo, criação de personas, cores, hierarquia de informações na tela e por fim, tudo isso é referente a jornada do usuário dentro do ambiente desenvolvido.

## Rascunhos de tela

Antes de codificar as páginas, é necessário entender seu design, sua formação e estratégia para não investir tempo e esforço em algo, que ao fim do projeto, fique péssimo quando se fala em experiência do usuário. Abaixo, o grupo detentor do projeto EducaQuest apresenta as seguintes telas de rascunhos correspondentes a versão inicial do software:

Texto

Descrição gerada automaticamente

*Rascunho de telas iniciais 1 e 2*

Texto

Descrição gerada automaticamente

*Rascunho de telas iniciais 3 e 4*

Texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente

*Rascunho de telas iniciais 5 e 5.1*

Uma imagem contendo Diagrama

Descrição gerada automaticamente

*Rascunho de telas iniciais 6 e 7*

## Simulação da Navegação entre Telas

Visualmente para o usuário mais leigo, apenas o rascunho não compreende uma boa visualização da navegação, por isso, o time anexa o link abaixo para que seja possível vivenciar a navegação entre os rascunhos apresentados anteriormente.

[Link para simular a navegação entre telas](https://marvelapp.com/prototype/8h19402)

# 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

BENEVIDES, Thiago. A Importância Da Interface Do Usuário (UI) Na Conversão De Clientes. **Empresa Junior**, 2023. Disponível em: https://empresajunior.com.br/blog/a-importancia-da-interface-do-usuario/. Acesso em: 30 maio 2024.

GUDWIN, Ricardo R. **Engenharia de Software:** Uma visão Prática. 2a. ed. [S.l.]: [S.n.], 2015.

INSTITUTO AYRTON SENNA. EDUCAÇÃO BRASILEIRA: TUDO O QUE VOCÊ PRECISA SABER. **Instituo Ayrton Senna**, 2023. Disponível em: https://institutoayrtonsenna.org.br/educacao-brasileira-tudo-o-que-voce-precisa-saber/. Acesso em: 23 maio 2024.

MARQUES, Rogério. Como realizar o Levantamento de Requisitos no desenvolvimento de software. **Cedrotech**, 2023. Disponível em: https://www.cedrotech.com/blog/levantamento-de-requisitos-e-desenvolvimento-de-softwares/#:~:text=De%20forma%20simples%2C%20o%20levantamento,que%20o%20software%20vai%20desempenhar. Acesso em: 24 maio 2024.