**Projeto Integrador 1º Semestre - DSM**

**Disciplinas:**

Design Digital

Desenvolvimento Web I

Engenharia de Software I

**Professores:**

Bruno

Leonardo

Orlando

**Grupo(n) / Nome da Empresa:**

Sistema:

|  |
| --- |
| **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:** Nome do grupo **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

O projeto que está sendo desenvolvido pelo nosso grupo tem como objetivo resolver problemas recorrentes na educação do nosso país como a infraestrutura, a falta de disponibilidade de momentos de estudos fora do ambiente escolar, o desinteresse dos alunos nos estudos diários e mostrar que nota não é sinônimo de aprender. 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

O escopo de um sistema refere-se ao conjunto de funcionalidades, características e requisitos que definem o que o sistema irá realizar e como ele irá operar para atender às necessidades dos usuários e stakeholders. Ele delimita os limites do projeto, determinando o que está dentro e o que está fora do âmbito do sistema.

## 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

## Requisitos não funcionais

**Cronograma**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tarefas** | **05/03** | **12/03 a**  **19/03** | **26/03 a**  **02/04** | **03/11 a 9/11** | **10/11 a 16/11** | **17/11 a 23/11** | **25/06** |
| Definição Grupos | X |  |  |  |  |  |  |
| Criação Empresa |  | X |  |  |  |  |  |
| Escopo Sistema |  |  | X |  |  |  |  |
| Requisitos |  |  | X | X | X |  |  |
| Diagramas |  |  | X | X | X |  |  |
| Protótipo |  |  |  |  | X | X |  |
| Documentação |  | X | X | X | X | X |  |
| Entrega |  |  |  |  |  | X |  |
| Apresentação |  |  |  |  |  |  | X |

# Documentação do Sistema

Neste capítulo, são apresentados os documentos técnicos que descrevem os aspectos fundamentais do sistema desenvolvido, fornecendo uma base sólida para compreensão e manutenção futura. A documentação é uma parte essencial do processo de desenvolvimento de software, pois oferece um registro detalhado das decisões tomadas e das características do sistema.

## 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 e outros.

## Interface do usuário

## Funcionalidades Implementadas

Sistema de Quiz

Sistema de Ranking

Sistema de Interação em grupo

# 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)