


A decorative network diagram in the top-left corner, featuring a complex web of interconnected nodes and lines. Some nodes are highlighted with blue circles, and others with blue dots. The lines are thin and grey, creating a mesh-like structure.

# Projeto Intellegere

**Integrantes:** Carlos Gabriel, Guilherme Pimentel, Herik Santos, Ivan Kabuto, Miguel Mattias, Sergio Morato, Vinicius Felipe

A decorative network diagram in the bottom-right corner, similar to the one in the top-left, featuring a complex web of interconnected nodes and lines. Some nodes are highlighted with blue circles, and others with blue dots. The lines are thin and grey, creating a mesh-like structure.

A decorative network diagram in the top-left corner, featuring a complex web of interconnected nodes and lines. The nodes are represented by small circles, some solid and some hollow, connected by thin lines. The overall structure is organic and branching, resembling a molecular or biological network.

1.

# Problema

Objetivo de Desenvolvimento  
Sustentável 4

# Educação de qualidade

Existem 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, de acordo com levantamento da ONU.

Acordado entre 193 países, são objetivos a serem concluídos até 2030 em diversas áreas necessitadas.



# Educação de qualidade

**4.2** Até 2030, garantir que todos os meninos e meninas 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.



A decorative graphic in the top-left corner consisting of a network of interconnected nodes and lines, resembling a molecular or digital structure. The nodes are represented by small circles, some solid and some hollow, connected by thin lines.

# 2.

# Solução

Tecnologia na educação

# Aplicativo educativo

Aplicativo que visa facilitar o desenvolvimento e aprendizado das crianças entre as idades de 2 e 6 anos. Utilizando jogos lúdicos para deixar a experiência do usuário mais divertida e interativa.



# Aplicativo educativo

O distanciamento social acelerou o crescimento de desenvolvedoras de games infantis, expansão gerada devido escolas e marcas que buscam resolver problemas com soluções imersivas.

## Empresas de games infantis crescem ao combinar diversão e educação

Na pandemia, aumenta a busca por apoio de pedagogos na criação de jogos



A decorative network diagram in the top-left corner, featuring a complex web of interconnected nodes and lines. The nodes are represented by small circles, some of which are larger and have concentric circles, suggesting a hierarchical or central structure. The lines are thin and gray, connecting the nodes in a non-linear fashion.

3.

# Projeto

Aplicativo Intellegere



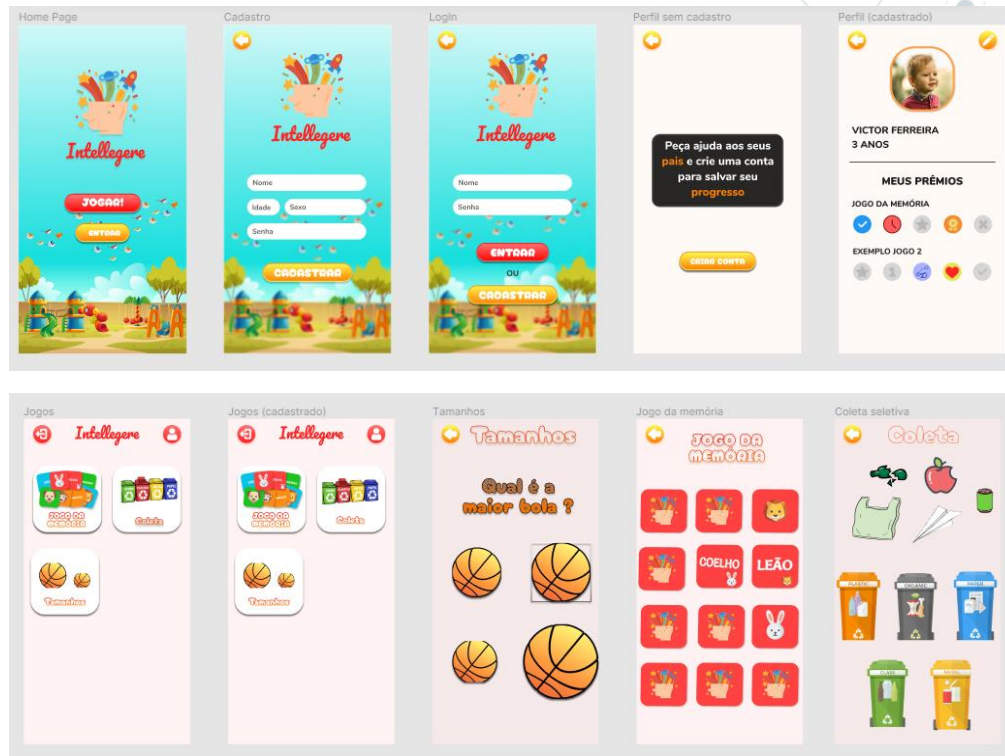
# Prototipos

O primeiro protótipo foi elaborado na plataforma WireFrame, sendo de baixa fidelidade (lo-fi).



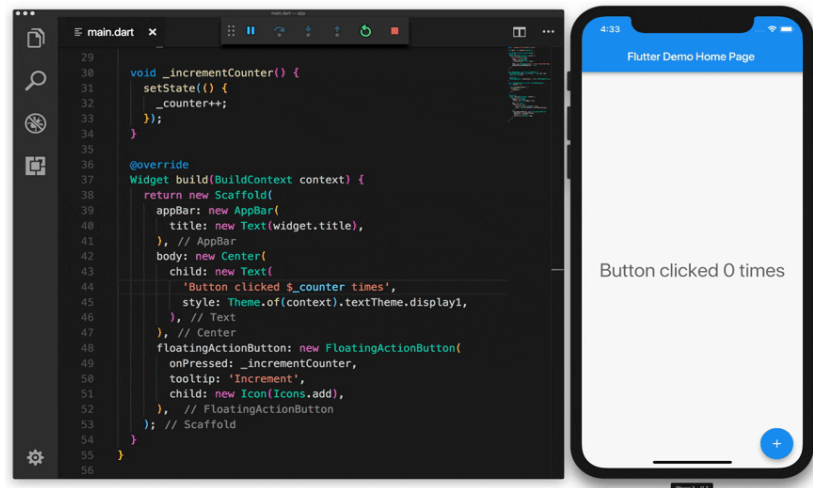
# Prototipos

O segundo protótipo foi elaborado na plataforma Figma, sendo de alta fidelidade (Hi-fi).



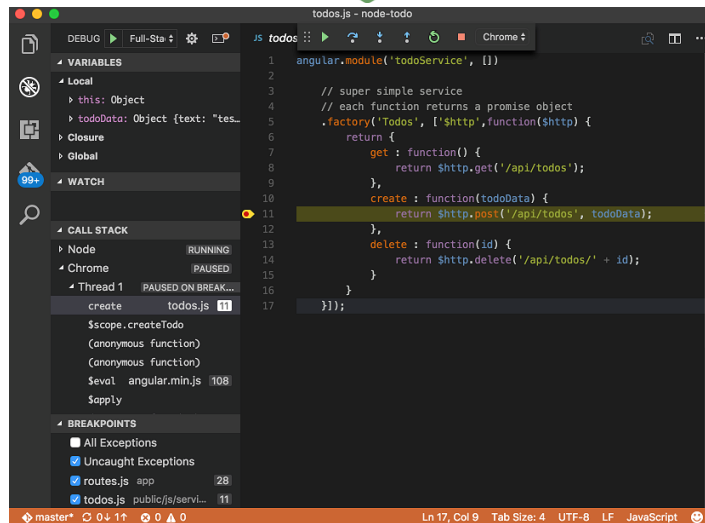
# Tecnologias Escolhidas

Flutter foi a tecnologia escolhida para o desenvolvimento front-end, sendo um framework criado em 2011 pela Google, utiliza a linguagem Dart.



# Tecnologias Escolhidas

Node Js foi a tecnologia escolhida para o desenvolvimento back-end, sendo um interpretador de código Javascript, criado em 2009 pela OpenJS Foundation.

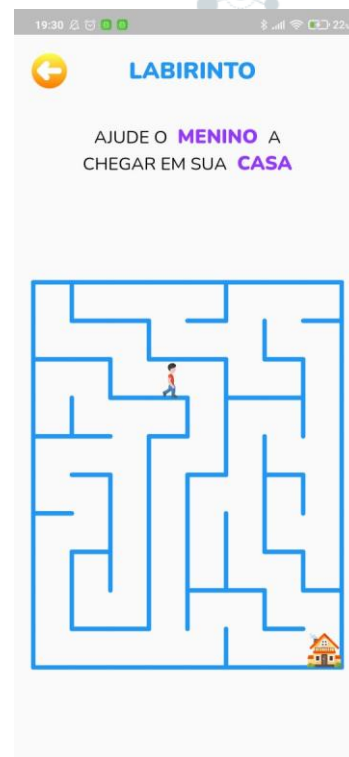
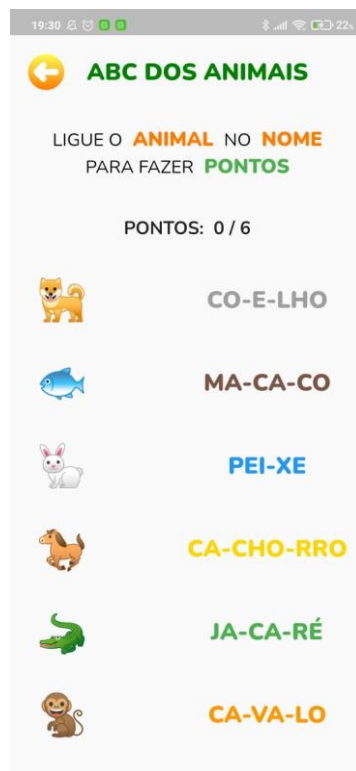
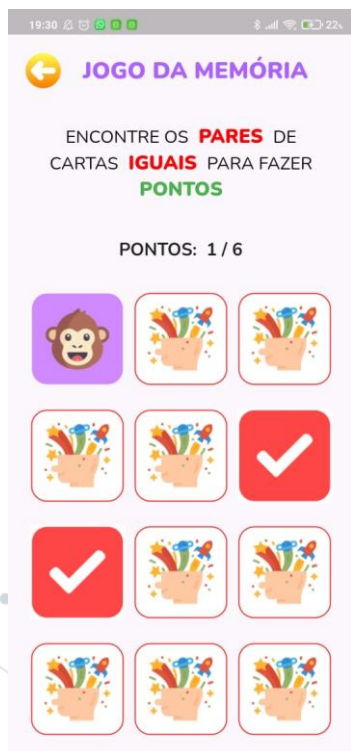


# Ultima versão

Até o momento, o aplicativo foi desenvolvido no front-end com Flutter e já possui tela de login e cadastro, além de 4 jogos funcionando.



# Jogos



# Conclusão

Atraves da interpretação do problema e da necessidade do que deveria ser criado, o grupo de modo geral aprimorou suas habilidades na criação de um projeto do zero, podendo-se familiarizar com ferramentas como o VSCode, AndroidStudio, GitHub, Figma, Miro, Postman, Insomnia, bem como as demais ferramentas necessárias para a realização do projeto.

Por fim, o grupo conseguiu alcançar êxito no seu proposito, que era a criação de um aplicativo focado no desenvolvimento infantil nas mesmas diretrizes apontadas nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU.

# Referências bibliográficas

<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-53531707>

<https://www.futura.org.br/5-desafios-da-alfabetizacao-no-brasil/>

<https://core.ac.uk/download/pdf/297197469.pdf>

[https://www.researchgate.net/publication/320994065\\_Alfabetize\\_um\\_aplicativo\\_movel\\_de\\_apoio\\_a\\_alfabetizacao](https://www.researchgate.net/publication/320994065_Alfabetize_um_aplicativo_movel_de_apoio_a_alfabetizacao)

<https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/37455>

<https://www1.folha.uol.com.br/mpme/2021/05/empresas-de-games-infantis-crescem-ao-combinar-diversao-e-educacao.shtml>