



Disciplina:	LINGUAGENS DE MARCAÇÃO E SCRIPTS	Semestre:	2025.2
Professora:	Jeferson Carvalho		
Alunos:	Gabriel de Souza Mendes Gabriel Al-Samir Guimarães Sales Emanuel de Araújo Lemos Elpidio Viana Cabral Neto Felipe Oliveira Nogueira Caio Rian Reinaldo de Sousa	Matrícula:	536692 536039 535892 536369 535783 539098

Documento de Elicitação de Requisitos

1. Introdução

1.1 Propósito

Este documento visa detalhar a Especificação de Requisitos de Software para o projeto "Financinhas", uma plataforma online e gamificada de educação financeira para o ambiente escolar. O objetivo principal é promover uma relação saudável com o dinheiro entre crianças e adolescentes, oferecendo conteúdo especializado e acessível a partir de uma aplicação web, facilitando o uso em sala de aula.

1.2 Escopo

O "Financinhas" será uma aplicação online, acessada exclusivamente em aplicação web, utilizando elementos de game design para ensinar conceitos de educação financeira de forma lúdica e interativa. A plataforma inclui o quiz "Aventuras do Dinheirinho" como ferramenta de ensino e prática para ajudar os alunos a compreenderem temas financeiros básicos.

1.3 Visão Geral

O documento está organizado para descrever os requisitos funcionais, não funcionais e de interface do usuário. Ele também fornece uma visão geral do planejamento estratégico, do público-alvo e dos principais pilares educacionais e metodológicos da plataforma. O quiz "Aventuras do Dinheirinho" é um elemento-chave, ajudando as crianças a aprenderem conceitos financeiros de forma divertida e prática.

2. Requisitos

2.1 Requisitos Funcionais

2.1.1 Cadastro e Autenticação

- **RF001 – Realizar Cadastro de Grupos:** O sistema deve permitir o cadastro de grupos de alunos por sala.
- **RF002 – Realizar Cadastro de Professores:** O sistema deve permitir o cadastro de Professores com informações básicas.
- **RF003 – Realizar Login:** O sistema deve permitir que o usuário realize login com seu e-mail e senha para acesso seguro.
- **RF004 – Entrar em um grupo:** O sistema deve permitir que o aluno participe de um grupo a partir de um código de acesso gerado pelo professor.
- **RF005 – Recuperação de Senha:** O sistema deve permitir que o usuário solicite a recuperação de sua senha, caso precise.

2.1.2 Perfis Personalizados

- **RF006 – Perfil de Usuário:** O sistema deve permitir que o usuário visualize sua tela de perfil, com suas informações e diferenciação entre Aluno e Professor.
- **RF007 – Personalização de Conteúdos do Aluno:** O sistema deve diferenciar o conteúdo e os quizzes conforme a faixa etária e ano escolar do aluno.
- **RF008 – Registro de Resultados:** O sistema deve registrar o progresso e o resultado de cada Aluno nos jogos e quizzes.
- **RF009 – Visualizar Resultados:** O sistema deve permitir que um Professor visualize o progresso de seus alunos nos jogos e quizzes.

2.1.3 Módulo de Quiz "Aventuras do Dinheirinho"

- **RF010 – Quiz:** O sistema deve permitir que o Aluno responda o quiz "*Aventuras do Dinheirinho*" com perguntas adequadas para o seu perfil.
- **RF011 – Feedback de Resultado:** O sistema deve exibir feedback educativo para respostas corretas e dicas para respostas incorretas, incentivando o aprendizado com feedback imediato.
- **RF012 – Progressão de Dificuldade:** O sistema deve aumentar a dificuldade das perguntas no quiz conforme o Aluno fornece respostas corretas e sobe o nível de aprendizagem.
- **RF013 – Ranking da Turma:** O sistema deve fornecer um *Ranking* da turma a qual o Grupo faz parte, mostrando tempo, porcentagem de acerto e pontos adquiridos.

2.2 Requisitos Não Funcionais

2.2.1 Usabilidade

- **RNF01 – Usabilidade:** O sistema deve ser intuitivo para crianças e de fácil uso para professores, com navegação clara e eficiente.
- **RNF02 – Interface:** A interface deve ser adaptada para navegadores e otimizada para fácil visualização em telas de computador.

2.2.2 Segurança

- **RNF03 – Confidencialidade:** O sistema deve criptografar dados pessoais, especialmente informações de crianças.
- **RNF04 – Proteção de Dados Infantis:** O sistema deve estar conforme as leis de proteção de dados infantis e o art. 14 da LGPD.

2.2.3 Desempenho

- **RNF05 – Carregamentos dos Jogos:** O sistema deve garantir carregamento rápido das telas e transições suaves durante o uso dos jogos.
- **RNF06 – Escalabilidade:** O sistema deve suportar o uso simultâneo de várias turmas sem perda de desempenho.

2.2.4 Manutenibilidade

- **RNF07 – Atualizações:** O sistema deve ser modular, permitindo atualizações frequentes sem interromper o serviço.

3. Stakeholders.

- **Alunos (Crianças de 10 a 12 anos):** Usuários finais da plataforma, cujo aprendizado e engajamento com o conteúdo financeiro são o foco central do projeto.
- **Professores:** Responsáveis por acompanhar o progresso dos alunos e integrar o conteúdo do "Financinhas" nas atividades educacionais, atuando como facilitadores no uso da plataforma em sala de aula.
- **Gestores Educacionais (Coordenadores e Diretores):** Encarregados de implementar e supervisionar a utilização da plataforma nas escolas. Eles também podem dar feedback sobre a eficácia e adequação da plataforma ao currículo escolar.
- **Pais e responsáveis:** indiretamente impactados, pois podem acompanhar os benefícios da educação financeira de seus filhos e apoiar o aprendizado em casa.
- **Desenvolvedores e designers:** encarregados de desenvolverem o produto.