

Plataforma de Aprendizagem Baseada em Jogos para Crianças.

Park Education

Uma app que permita não só a diversão, mas também como a aprendizagem de uma criança...A aplicação deve-se fazer o cadastro e o login para o seu devido, após o login feito deve dirigir a tela inicial que deve conter botão de “começar”, deve aparecer um model a perguntar sobre o grau de dificuldade, após escolher a dificuldade deve ir para outra tela e perguntar se pretende sobre cultura geral, alfabetização, matemática básica, memória e concentração, criatividade.

Após a escolha da dificuldade e da área em que pretende jogar, ele deve ser direcionado para a tela de jogo...Cada pontuação ele deve ganhar uma pontuação, terá direito a um número determinado de vidas por jogo e ganhará uma avaliação de estrelas conforme ele finalizar o jogo...Após ele ganhar ou perder, terá de apresentar um model, sobre a vitória ou a derrota, avaliação do jogo e a pontuação...Ele poderia escolher entre avançar para outro nível, ou voltar para a tela inicial em que apresentará opções de dificuldade por jogo, a sua pontuação, as estrelas ganhas por jogo, o seu perfil de jogador. E um bot teu a caminhar, algo para deixar o mais intuitivo, chamativo e criativo.

Conclusão...

Tela de login e cadastro, tela principal, tela de perfil de usuário, tela de escolha do tipo de jogo, a tela dos níveis e as telas das definições.

- Alfabetização (letras, sílabas, palavras);
- Matemática básica (números, operações, formas);
- Criatividade (cores, desenhos, músicas);
- Memória e concentração.

Actividade	duração	Dias consumidos
Desenvolver os diagramas do caso de uso	4 dias(1 a 4)	61 dias
Desenvolver a tela de login e cadastro	5 dias(5 a 9)	
Criação da tela inicial	4 dias(10 a 13)	
Desenvolvimento do primeiro jogo consoante ao nível de dificuldade fácil	6 dias(14 a 19)	
Desenvolvimento do segundo jogo consoante ao nível de dificuldade fácil	6 dias(20 a 25)	
Desenvolvimento do terceiro jogo consoante ao nível de dificuldade fácil	6 dias(26 a 31)	
Desenvolvimento do primeiro jogo consoante ao nível de dificuldade média	5 dias(32 a 36)	
Criação do segundo jogo do nível de dificuldade média	5 dias(37 a 41)	
Criação do terceiro jogo do nível de dificuldade média	5 dias(42 a 46)	
Elaboração do primeiro jogo de nível de dificuldade máxima	4 dias(47 a 50)	
Elaboração do segundo jogo de nível de dificuldade máxima	4 dias(51 a 54)	
Elaboração do terceiro jogo de nível de dificuldade máxima	4 dias(55 a 58)	
Criação dos elementos de animação e tela definições perfil	2 dias	
Acabamentos do projeto	1 dias	

Normalização

- ☐ Aumentar produtividade
- ☐ Evitar erros
- ☐ Entregar resultados mais rápidos e consistentes
- ☐ Melhorar a comunicação da equipa