

Descrição da Aplicação

“Jogo educacional de perguntas e respostas com foco nos estudantes do ensino fundamental.”

1. Cliente

- Identificação: Unicef
- Responsável: Zélia Teles

2. Prestador do Serviço

- Identificação: IFPB Soluções em Software Ltda.
- Equipe: Adjamilton Junior – Analista de TI
Karoline Lima – Analista de TI

3. Descrição da Solução Proposta

a. Objetivo: Possibilitar que estudantes do ensino fundamental possam incrementar o aprendizado adquirido na sala de aula por meio da utilização de um jogo educacional de perguntas e respostas para dispositivos móveis.

b. Descrição: O sistema consiste de duas partes: uma plataforma web, para cadastro de usuários, questões, disciplinas e demais informações inerentes ao jogo e um aplicativo para dispositivo móvel. Os usuário receberam pontos, de acordo com o nível da questão, para cada pergunta corretamente respondida. Cada questão será composta por cinco alternativas, sendo apenas uma verdadeira. Cada questão terá um tema que está diretamente ligada a uma disciplina. Os usuários podem vincular uma escola ao seu perfil. Os usuários poderão ver sua colocação no ranking geral de pontos dos usuários, bem como sua colocação no ranking por estado, cidade e escola.

c. Requisitos Funcionais:

- Cadastrar usuários
- Cadastrar questões (incluindo nível e alternativas)
- Cadastrar escolas
- Cadastrar disciplinas
- Cadastrar temas

- Gerar relatório de rankings baseado na pontuação dos usuários (geral, por estado e por escola)

d. Requisitos de Dados:

- Usuário
- Questão
- Resposta
- Escola
- Cidade
- Disciplina
- Tema
- Alternativa