



Jornada



nclusão











Integrantes

Gabriel Dourado Dos Santos Luciana Guedes De Araújo Manuela Tenório Da Silva Marcos Vinicius De Oliveira Pedro Henrique Santos Bernardo Renato W. De Lima Jacob





Especificações Especificações







Problemática

- Cerca de 48 mil escolas não possuem acessibilidade (INEP)
- Dificuldades de aprendizagem
- Lacunas de conhecimento
- Efeito cascata







Objetivos

- Identificar e atender necessidades específicas.
- Melhorar o desempenho individual das crianças.
- Utilização de avaliações interativas e personalizadas.
- Alinhar-se as (ODS 4) e (ODS 10)









Requisitos Funcionais



- RF001 o cadastro de perfil do usuário deve permitir que pais e professores criem contas e façam login;
- RF002 o cadastro de perfil administrativo deve permitir a criação e o gerenciamento de perfis para cada criança, incluindo informações sobre suas dificuldades de aprendizagem;
- RF003 o perfil deve permitir a personalização da idade, nível de dificuldade e preferências de aprendizado;



Requisitos Funcionais



- RF004 o teste de diagnóstico deve identificar as áreas em que a criança tem mais dificuldade;
- RF005 o sistema deve gerar relátorios detalhados sobre o progresso e as áreas de dificuldade da criança se baseando nos resultados obtidos dos jogos e atividades;
- RF006 O sistema deve armazenar um histórico dos relatórios gerados.



Requisitos Não Funcionais

- RNF001 O software deve ter um tempo de resposta de no máximo 500ms;
- RNF002 O software deve ter capacidade para suportar cerca de 1000 usuários;
- RNF003 O software deve assegurar as informações dos cadastrados e estar de acordo com a LGPD;



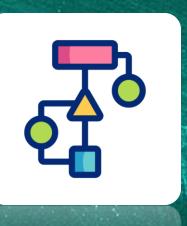
Requisitos Não Funcionais

- RNF004 O sistema deve autenticar as informações para assegurar o acesso do usuário;
- RNF005 O layout do software deve ser responsivo e intuitivo, proporcionando o percurso e o uso tanto de crianças como adultos.





Diagramas





SMART

METAS **SMART**

RESPONSÁVEL: Jornada da Inclusão



Desenvolver e implementar um sistema de aprendizado adaptativo que ofereça suporte personalizado a crianças até 8 anos com dificuldades de inclusão e aprendizado nas escolas.



O sucesso será medido pelo aumento significativo na participação ativa dessas crianças nas atividades escolares, com uma melhoria notável nos seus resultados de avaliação de desempenho, refletindo um progresso contínuo e consistente.

A TINGÍVEIS

O sistema será desenvolvido com o objetivo de ser interativo e dinâmico. Para alcançar essa meta, serão implementados módulos interativos, materiais visuais e jogos educacionais adaptados às necessidades individuais de cada criança.

R ELEVANTES

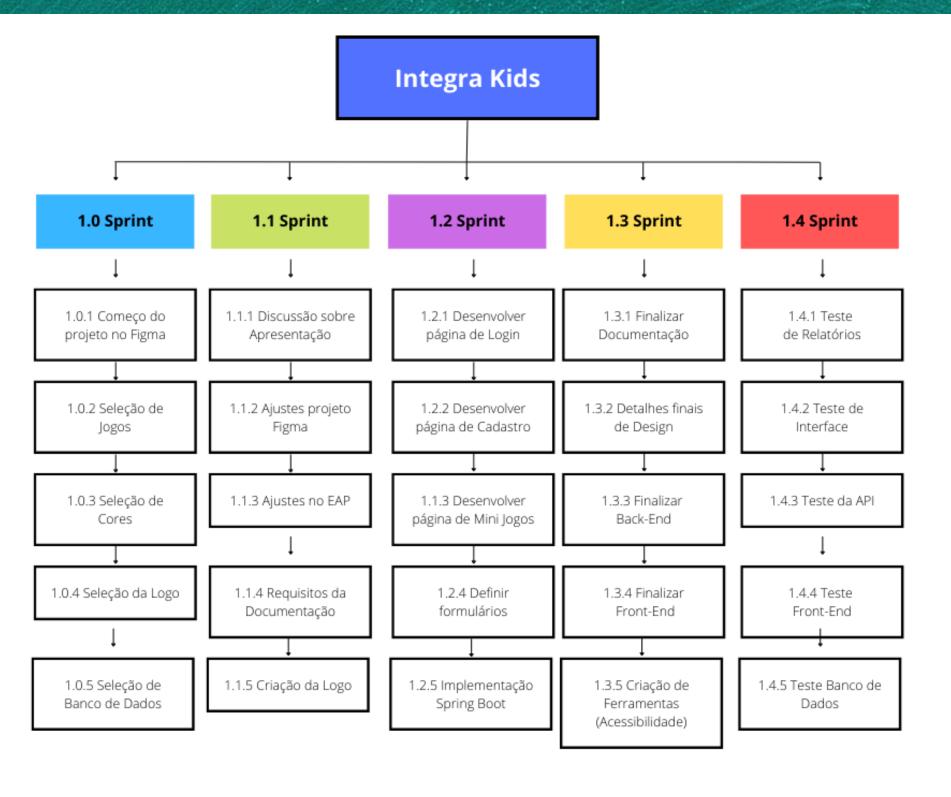
Este sistema é relevante para promover a igualdade de oportunidades na educação e reduzir a desigualdade de aprendizado, alinhando-se às metas de inclusão educacional da escola e aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS 4 e 10).

T EMPORAIS

O sistema será
desenvolvido e
implementado
dentro de 3 meses,
com fases de teste
e avaliação
contínua a cada
semana para
ajustes e
melhorias.



EAP





Canvas

Jornada da Inclusão

Problema	Solução	Atividades-Chaves	Canais	Estrutura de Custo	Parceiros - Chave
Dificuldade de inclusão enfrentada por crianças em ambientes escolares Falta de recursos adaptados para atender às necessidades de ensino Desigualdade educacional	Ensinos adaptados Criação de atividades lúcidas e educativas O sistema será acessível para todas as crianças Educadores e pais podem monitorar o progresso da criança	Desenvolvimento e manutenção de software de aprendizado Criação de conteúdo educacional e interativo Monitoramento e avaliação contínua Melhoria no desempenho escolar	Parcerias com escolas e instituições educacionais Disponibilização através de plataformas digitais variadas	Desenvolvimento e atualização contínua do software Custo de hospedagem e infraestrutura tecnológica Criação e curadoria de conteúdo educacional	Escolas e instituições de ensino ONGs e fundações Universidades e centros de pesquisas

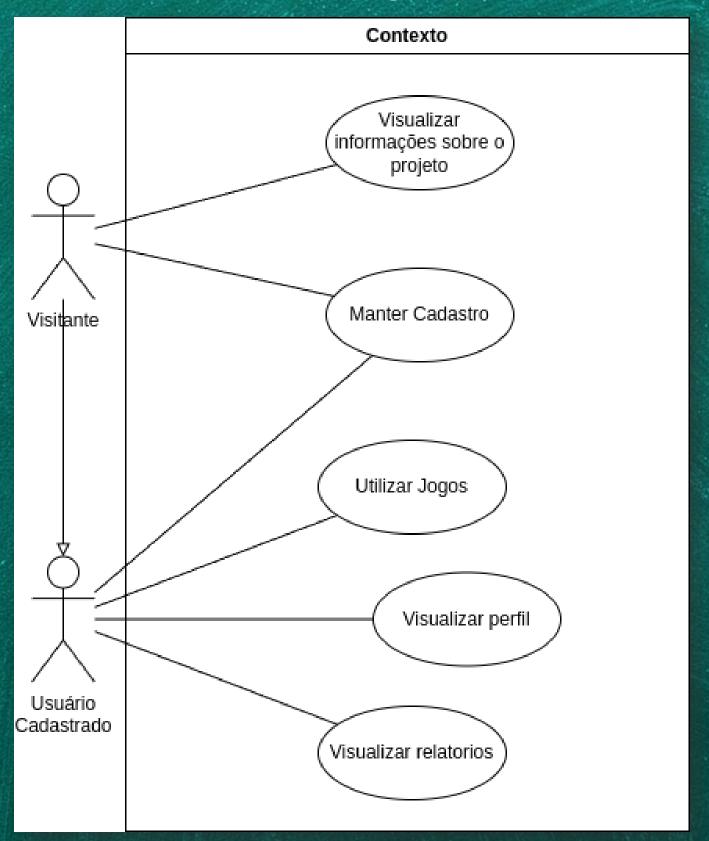
Educadores e pais podem

Melhoria no desempenho

de pesquisas Universidades e centros

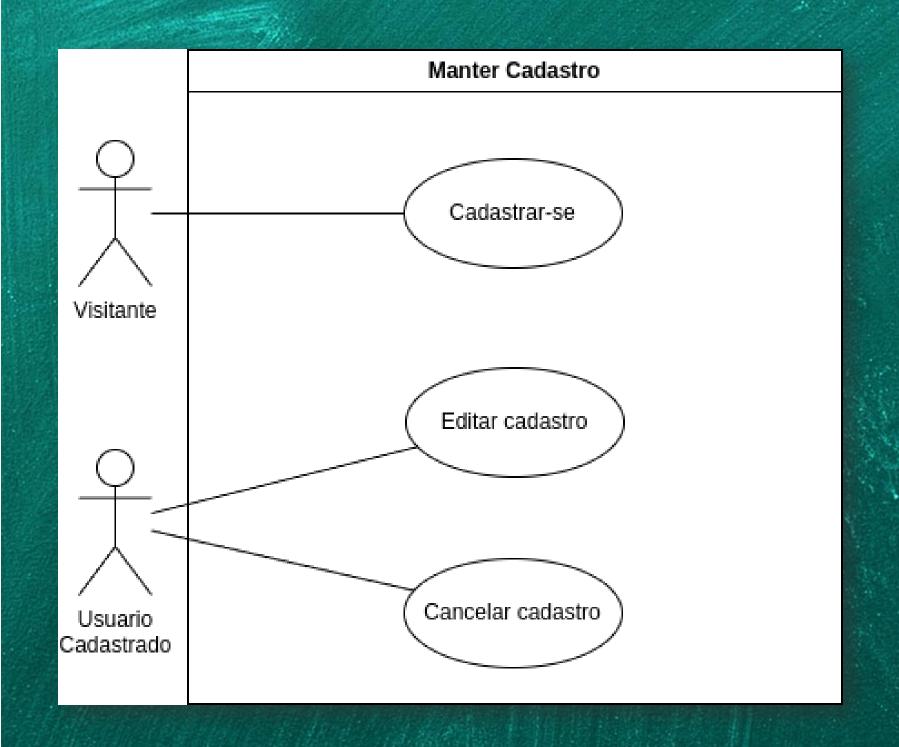


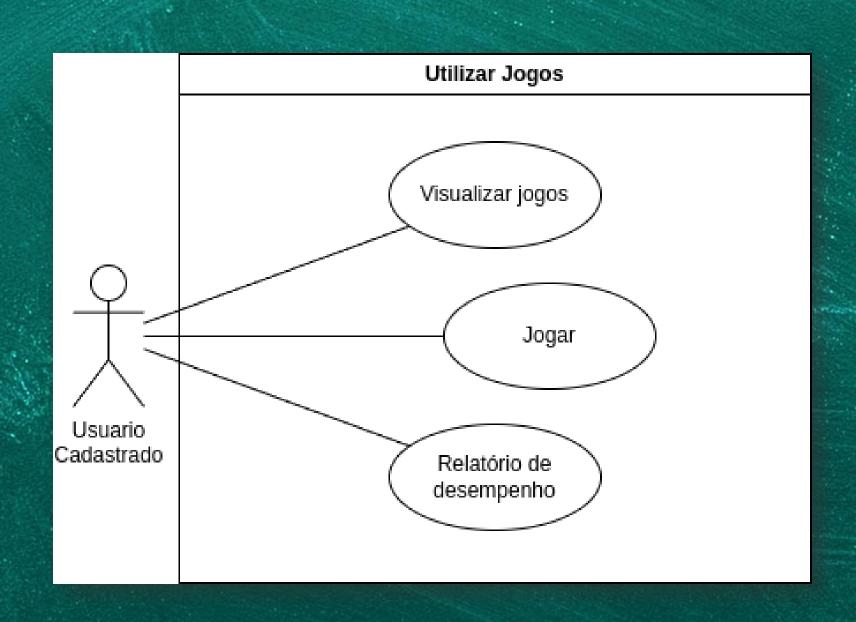
Caso de Uso





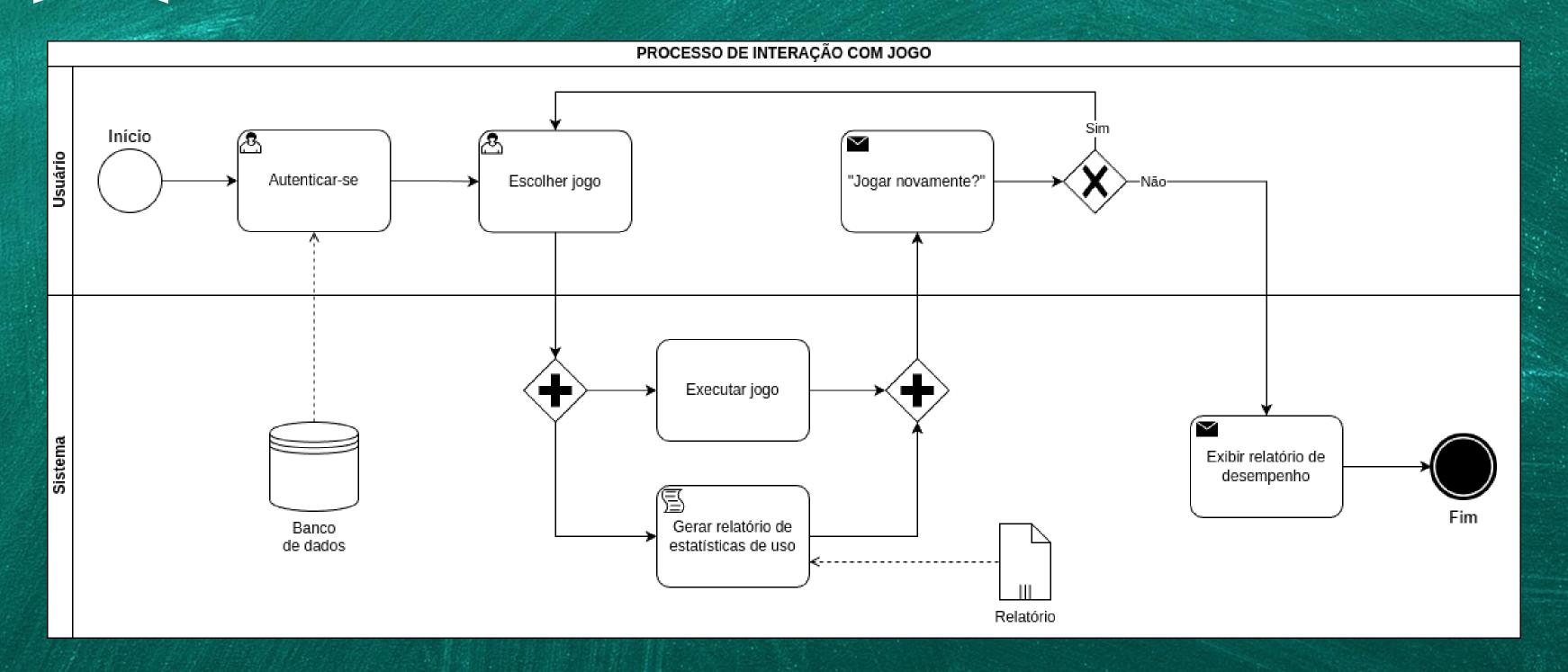
Caso de uso







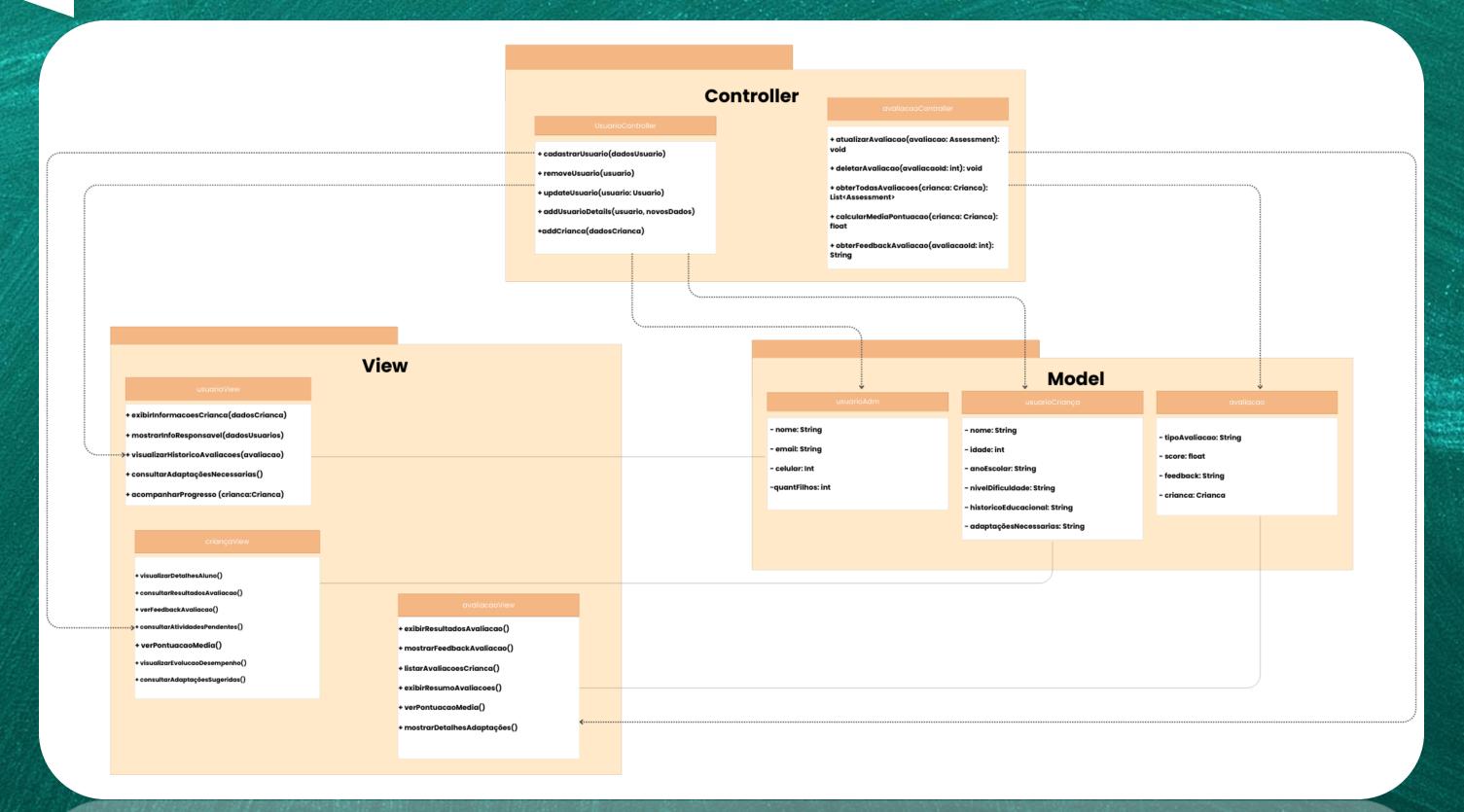
BPMN







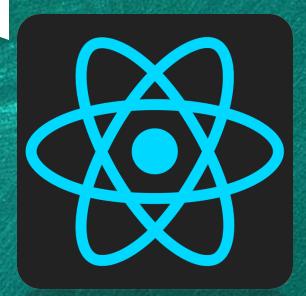




Tecnologias Utilizadas

























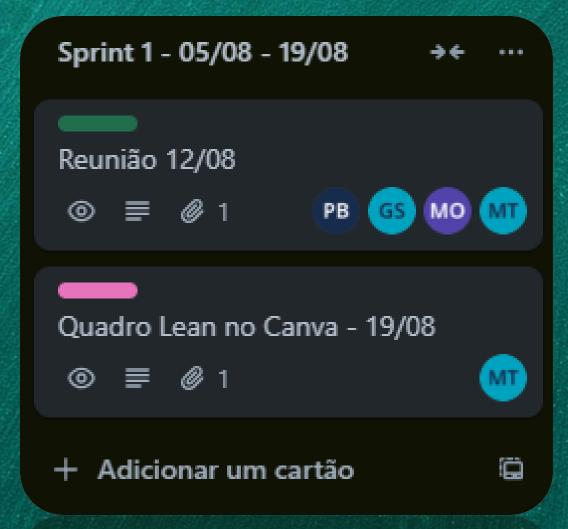
Metodologia Ágil





SCRUM

sprints



+ Adicionar um cartão

Backlogs

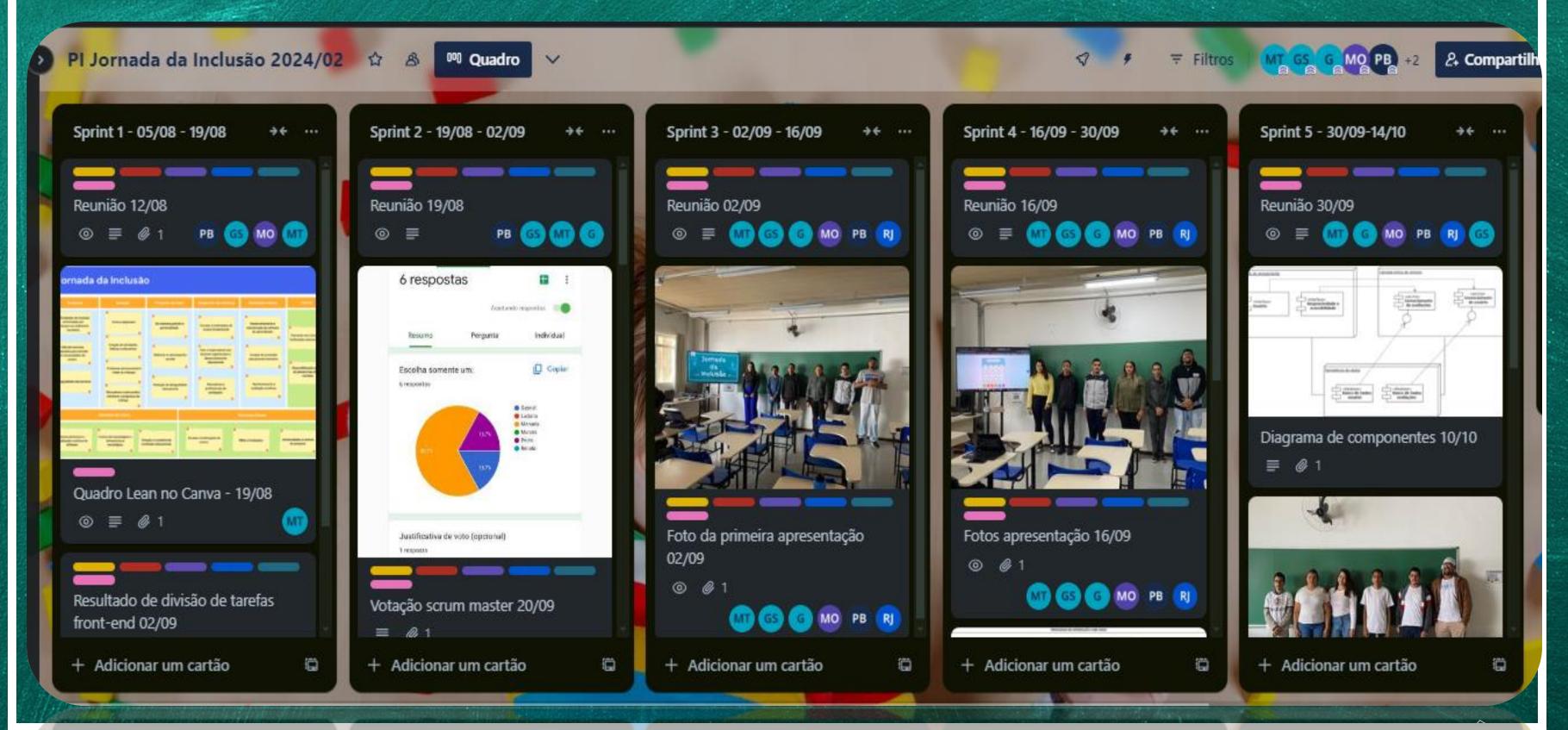
Reunião com o professor, para definir os detalhes da documentação e do projeto.

- Acertar detalhes da apresentação (Manuela)
- · terminar telas no figma (Renato)
- Alterações do diagramaEAP (Pedro)
- Requisitos da documentação (Luciana)
- Logo (Marcos)
- · definir quem será o Scrum Master (todos)
- Problema documentação (Gabriel)
- · definir nome do software (todos)
- definir name do software (todos)
- Company of Management Company





Trello





+ Adicionar um cartão



Design







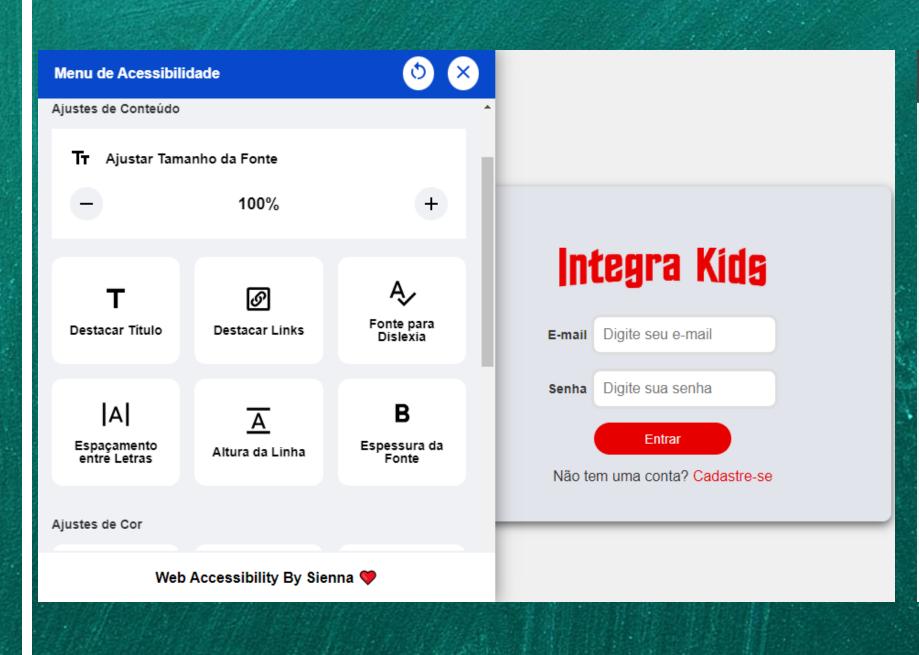
Fonte e Paleta de cores

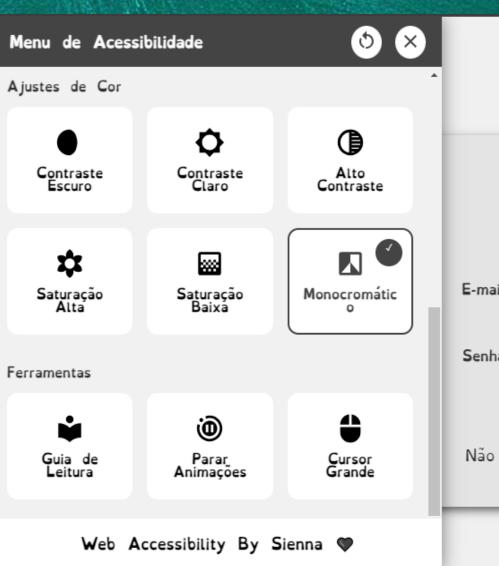


ABCDEFGHIJKLMNOPQRGTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrøtuvwxyz 0123456789





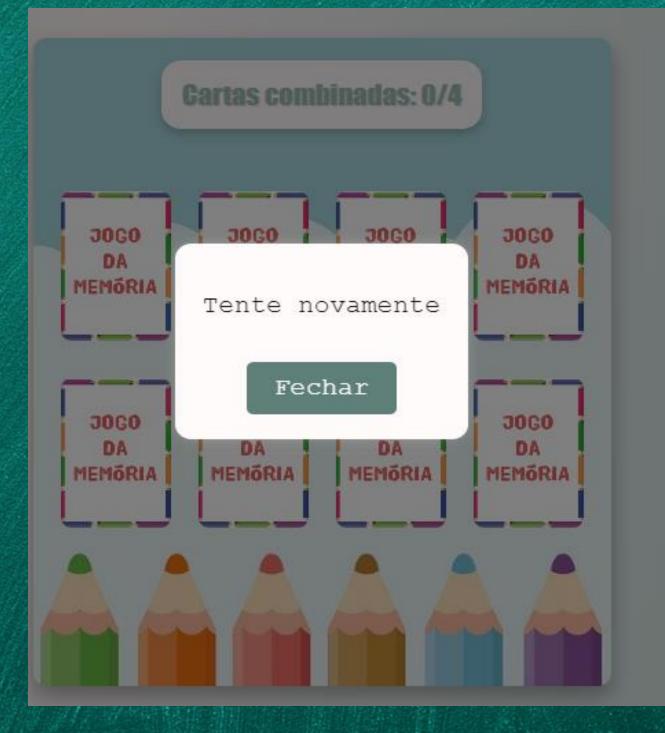








Acessibilidade Libras

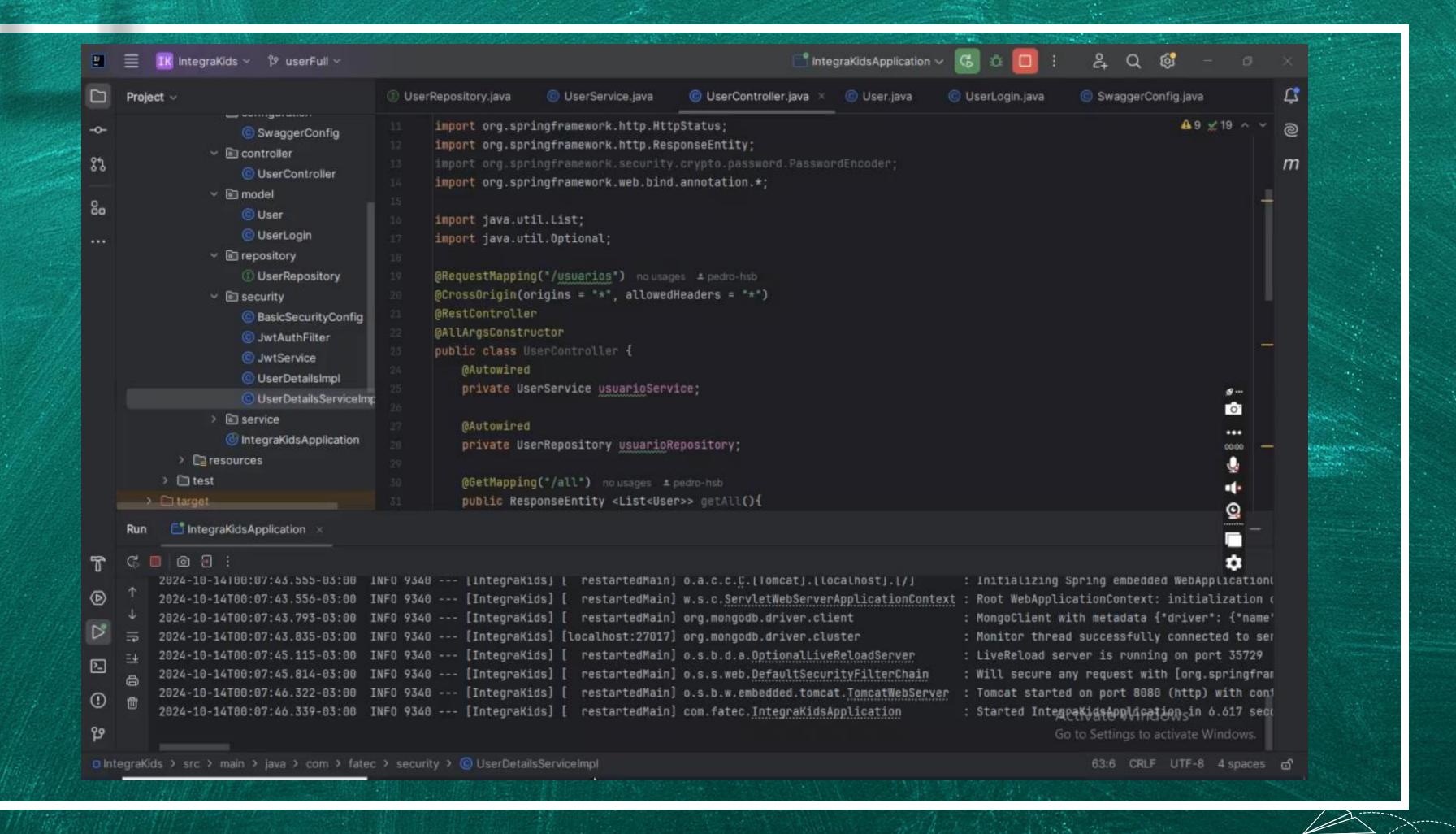






CÓCIGOS





```
src > 🤁 App.jsx > ...
      import { AuthProvider } from './contexts/AuthContext.tsx';
  15
  16
  17 \sim \text{const App} = () \Rightarrow (
        <AuthProvider>
  18 ~
  19 ~
          <Router>
  20 ~
             <Routes>
               <Route path="/" element={<Home />} />
  21
  22
               <Route path="/home" element={<Home />} />
               <Route path="/cadastro" element={<Cadastro />} />
  23
               <Route path="/login" element={<Login />} />
  24
               <Route path="/jogo-memoria" element={<JogoMemoria />} />
  25
               <Route path="/jogo-numeros" element={<JogoNumeros />} />
  26
  27
               <Route path="/jogo-vogais" element={<FaceJogoVogais />} />
               <Route path="/jogo-cores" element={<JogoCores />} />
  28
  29
               <Route path="/resultados" element={<Resultados />} />
               <Route path="/perfil" element={<Perfil />} />
  30
  31
             </Routes>
           </Router>
  32
        </AuthProvider>
  33
  34
  35
      const root = ReactDOM.createRoot(document.getElementById('root'));
      root.render(<App />);
  37
  38
      export default App;
```



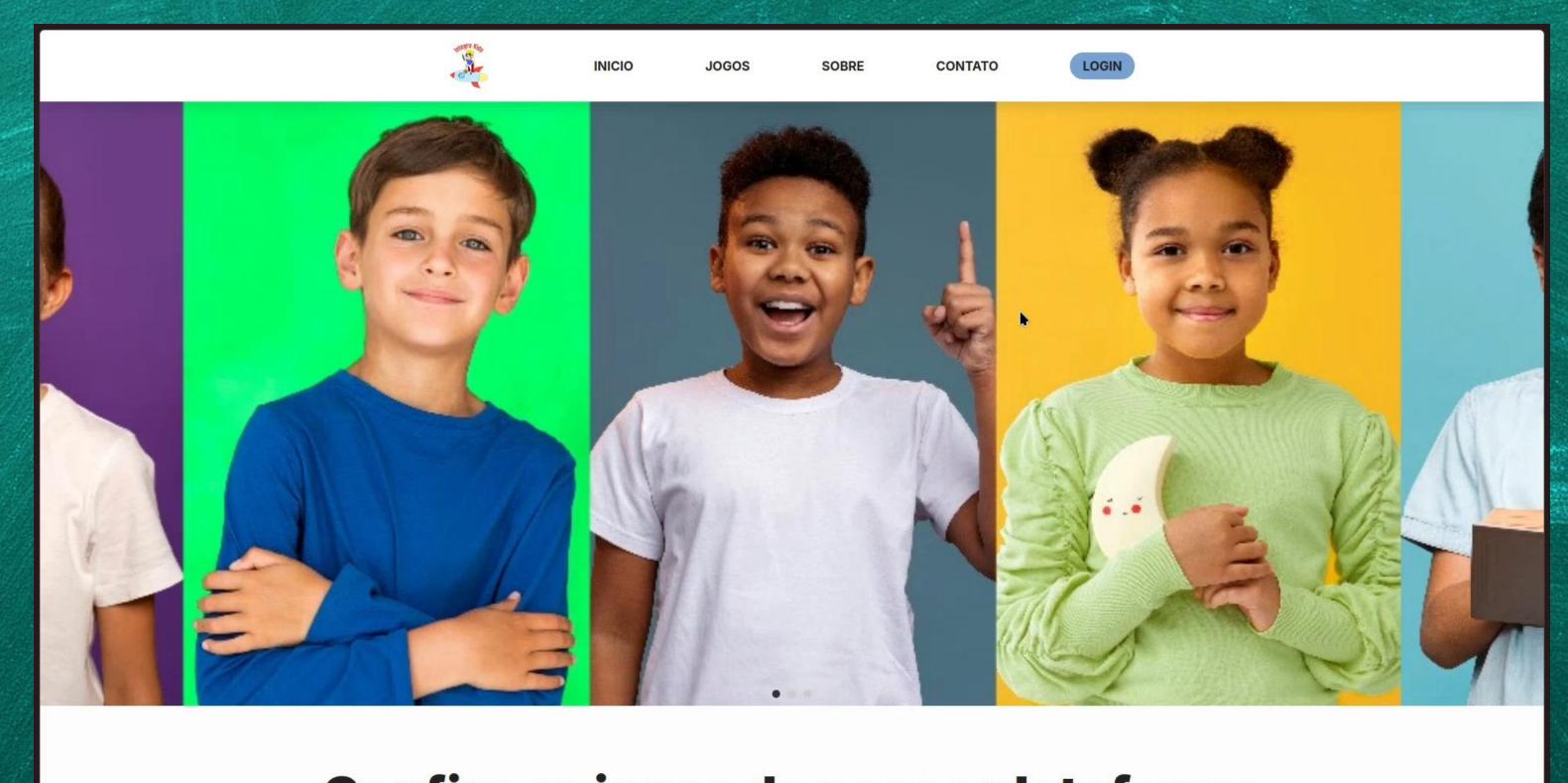


```
class Builder {
      constructor() {
      name;
      elementList;
      isRandom = false;
      isDraggable = false;
10
      timer = 0;
11
12
      setName(name) {
13
       this.name = name;
14
15
16
      setDesc(desc) {
17
18
19
20
      setRandom(bool) {
21
       if (bool === true) {
22
          this.isRandom = true
23
24
25
26
      setDraggable(bool) {
27
       if (bool === true) {
28
          this.isDraggable = true;
29
31
```



Sistema











Acesse o projeto no Github



https://github.com/ManuelaTenorio/Jornada-da-inclusao



Obrigado atensaol