

Allan Aleson Alves Nogueira

Kauê Vasconcelos Bucciotti

Larissa Sanches Paixão

Matheus Silva Ciriaco

Vinícius de Lima Souza

Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves

Desenvolvimento de uma plataforma onde professores possam vender seus cursos e ter um maior alcance. Possuindo a assistência de tutores e gerando uma maior abrangência da educação a todos.

Sistema Web: PROFFY

Diadema

2024

PROFFY

Desenvolvimento de um sistema web para que professores aloquem suas aulas e materiais de ensino e alcancem um número significativo de estudantes, com o auxílio de seus tutores que tirarão as dúvidas dos alunos em tempo real.

Allan Aleson Alves Nogueira

Kauê Vasconcelos Bucciotti

Larissa Sanches Paixão

Matheus Silva Ciriaco

Vinicius de Lima Souza

Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves

Diadema

2024

Lista de Ilustrações

Ilustração 1.....	21
Ilustração 2.....	23
Ilustração 3.....	27
Ilustração 4.....	31
Ilustração 5.....	38
Ilustração 6.....	47
Ilustração 7.....	48
Ilustração 8.....	49
Ilustração 9.....	50
Ilustração 10.....	51
Ilustração 11.....	52
Ilustração 12.....	53
Ilustração 13.....	54
Ilustração 14.....	55
Ilustração 15.....	56
Ilustração 16.....	57

Lista de Quadros

Quadro 1	18
Quadro 2	24
Quadro 3	28
Quadro 4	28
Quadro 5	29
Quadro 6	29
Quadro 7	32
Quadro 8	34
Quadro 9	35
Quadro 10	60
Quadro 11	61
Quadro 12	61
Quadro 13	62
Quadro 14	62
Quadro 15	64

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
07/agosto/2024	0.1	Palestra sobre o projeto integrador	Allan Aleson Alves Nogueira Kauê Vasconcelos Bucciotti Larissa Sanches Paixão Matheus Silva Ciriaco Vinicius de Lima Souza Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves
15/agosto/2024	0.2	Formação da equipe	Allan Aleson Alves Nogueira Kauê Vasconcelos Bucciotti Larissa Sanches Paixão Matheus Silva Ciriaco Vinicius de Lima Souza Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves
22/agosto/2024	0.3	Apresentação das ODS	Allan Aleson Alves Nogueira Kauê Vasconcelos Bucciotti Larissa Sanches Paixão Matheus Silva Ciriaco Vinicius de Lima Souza Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves
29/agosto/2024	0.4	Escolha do tema	Allan Aleson Alves Nogueira Kauê Vasconcelos Bucciotti Larissa Sanches Paixão Matheus Silva Ciriaco

			Rai Apio da Silva Santos Vinicius de Lima Souza Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves
02/setembro/2024	0.5	Conversa com o professor orientador e início da parte escrita	Allan Aleson Alves Nogueira Kauê Vasconcelos Bucciotti Larissa Sanches Paixão Matheus Silva Ciriaco Rai Apio da Silva Santos Vinicius de Lima Souza Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves
09/setembro/2024	0.6	Continuação da parte escrita (início do primeiro capítulo).	Allan Aleson Alves Nogueira Kauê Vasconcelos Bucciotti Larissa Sanches Paixão Matheus Silva Ciriaco Rai Apio da Silva Santos Vinicius de Lima Souza
10/setembro/2024	0.7	Continuação da parte escrita (primeiro capítulo).	Kauê Vasconcelos Bucciotti Larissa Sanches Paixão Matheus Silva Ciriaco Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves
13/setembro/2024	0.8	Início das discussões e orientações para criar a identidade visual do site.	Allan Aleson Alves Nogueira Larissa Sanches Paixão Matheus Silva Ciriaco Vinicius de Lima Souza

			Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves
13/setembro/2024	0.9	Correções indicadas pelo professor.	Larissa Sanches Paixão Allan Aleson Alves Nogueira
4/outubro/2024	0.10	Discussões e orientações para criar a identidade visual do site.	Allan Aleson Alves Nogueira Kauê Vasconcelos Bucciotti Larissa Sanches Paixão Matheus Silva Ciriaco Vinicius de Lima Souza Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves
11/outubro/2024	0.11	Discussões e orientações para criar a identidade visual do site.	Allan Aleson Alves Nogueira Kauê Vasconcelos Bucciotti Larissa Sanches Paixão Matheus Silva Ciriaco Vinicius de Lima Souza Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves
18/outubro/2024	0.12	Discussões e orientações para criar a identidade visual do site.	Allan Aleson Alves Nogueira Kauê Vasconcelos Bucciotti Larissa Sanches Paixão Matheus Silva Ciriaco Vinicius de Lima Souza Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves
14/outubro/2024	0.13	Elaboração do software	Allan Aleson Alves Nogueira Kauê Vasconcelos Bucciotti

			Larissa Sanches Paixão Matheus Silva Ciriaco
15/outubro/2024	0.14	Elaboração do software	Allan Aleson Alves Nogueira Kauê Vasconcelos Bucciotti Larissa Sanches Paixão
16/outubro/2024	0.15	Elaboração do software	Allan Aleson Alves Nogueira Kauê Vasconcelos Bucciotti Larissa Sanches Paixão
17/outubro/2024	0.16	Elaboração do software	Allan Aleson Alves Nogueira Kauê Vasconcelos Bucciotti Larissa Sanches Paixão
18/outubro/2024	0.17	Elaboração do software	Allan Aleson Alves Nogueira Kauê Vasconcelos Bucciotti Larissa Sanches Paixão
17/outubro/2024	0.18	Elaboração dos slides para apresentação	Matheus Silva Ciriaco Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves
18/outubro/2024	0.19	Elaboração dos slides para apresentação	Matheus Silva Ciriaco Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves
19/outubro/2024	0.20	Elaboração dos slides para apresentação	Matheus Silva Ciriaco Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves
19/outubro/2024	0.21	Ensaio de Apresentação	Allan Aleson Alves Nogueira Kauê Vasconcelos Bucciotti Larissa Sanches Paixão

			Matheus Silva Ciriaco Vinicius de Lima Souza Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves
20/outubro/2024	0.22	Ensaio de Apresentação	Allan Aleson Alves Nogueira Kauê Vasconcelos Bucciotti Larissa Sanches Paixão Matheus Silva Ciriaco Vinicius de Lima Souza Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves
04/novembro/2024	0.23	Elaboração da parte escrita	Allan Aleson Alves Nogueira Kauê Vasconcelos Bucciotti Larissa Sanches Paixão Matheus Silva Ciriaco Vinicius de Lima Souza Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves
05/novembro/2024	0.24	Elaboração da parte escrita	Allan Aleson Alves Nogueira Kauê Vasconcelos Bucciotti Larissa Sanches Paixão Matheus Silva Ciriaco Vinicius de Lima Souza Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves
06/novembro/2024	0.25	Elaboração da parte escrita	Allan Aleson Alves Nogueira Kauê Vasconcelos Bucciotti Larissa Sanches Paixão

			Matheus Silva Ciriaco Vinicius de Lima Souza Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves
07/novembro/2024	0.26	Elaboração da parte escrita	Allan Aleson Alves Nogueira Kauê Vasconcelos Bucciotti Larissa Sanches Paixão Matheus Silva Ciriaco Vinicius de Lima Souza Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves
08/novembro/2024	0.27	Elaboração da parte escrita	Allan Aleson Alves Nogueira Larissa Sanches Paixão Matheus Silva Ciriaco
09/novembro/2024	0.28	Elaboração da parte escrita	Larissa Sanches Paixão

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
1.1 Problema.....	12
1.2 Contexto.....	13
1.3 Objetivos	14
1.3.1 Objetivo Geral	14
1.3.2 Objetivos Específicos	14
1.4 Metodologia	15
1.5 Partes Interessadas (Stakeholders).....	17
1.6 Softwares Similares ou Concorrentes	17
2. LEVANTAMENTO DOS REQUISITOS	20
2.1 Escopo.....	20
2.2 Modelagem do Processo de Negócio	22
2.3 Normas, Processos e Formulários Utilizados no Processo de Negócio.....	24
2.4 Descrição dos Requisitos de Usuários.....	25
2.4.1 Lista de Requisitos do Usuário	25
2.4.2 Descrição dos Atores.....	25
2.5 Estrutura Analítica do Projeto	26
2.6 Estimativa de Custo do Projeto.....	27
2.7 Estudo de Viabilidade	29
2.8 Modelo de Projeto Canvas	30
3. ESPECIFICAÇÃO DOS REQUISITOS DO SISTEMA	32
3.1 Requisitos Funcionais do Sistema	32
3.2 Requisitos Não Funcionais do Sistema.....	34
3.3 Regras de Negócio	35
4. MODELOS DO SISTEMA	37
4.1 Diagrama de Casos de Uso	37
4.2 Especificação dos Casos de Uso	38
5. IMPLEMENTAÇÃO DAS PÁGINAS WEB	46
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58

1. INTRODUÇÃO

O presente projeto tem como intuito unificar e aplicar os conhecimentos adquiridos durante o semestre. O projeto busca mostrar a conexão entre as áreas, proporcionando uma visão prática dos conceitos aprendidos. Através da integração desses conceitos, pretende-se desenvolver uma solução inovadora para ajudar a alcançar os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU). Este projeto não só aprimora habilidades práticas, como também essenciais.

Seguindo esse pensamento, foi decidido criar um projeto que envolva a quarta ODS da ONU, que fala sobre educação de qualidade. Iniciando assim a ideia de criação de uma plataforma que ajude a disseminar uma educação de qualidade e acessível a todos.

Para iniciar a estruturação da documentação do projeto, dividiremos o primeiro capítulo em seis partes. Sendo o primeiro, onde será apresentada a questão problema que guia esse projeto. Seguido pelo tópico que irá contextualizar a atualidade em que estamos inseridos. Já o terceiro tópico vem mostrar os objetivos no qual o projeto estará inserido. O quarto tópico apresentará a metodologia de desenvolvimento. Em seguida será apresentado a quem esse projeto interessa. Terminando na apresentação dos softwares similares e concorrentes.

1.1 Problema

Neste subcapítulo, discutiremos o principal desafio que motiva a realização deste projeto.

Como desenvolver uma ferramenta inovadora e acessível que permita aos professores compartilharem seus conhecimentos de maneira remunerada e eficiente, oferecendo suporte personalizado aos alunos por meio de tutores, ampliando assim o alcance da educação digital?

1.2 Contexto

Aqui trataremos sobre a atual situação do sistema de ensino a distância.

O sistema de ensino a distância tem se mostrado uma solução cada vez mais relevante na educação moderna. Professores que criam cursos livres estão se beneficiando dessas plataformas para alcançar uma maior diversidade de alunos e oferecer aprendizado flexível. A pandemia de COVID-19 acelerou a adoção de tecnologias digitais, demonstrando a necessidade de soluções eficazes e acessíveis para a continuidade da educação. No entanto, ainda existem desafios, como a garantia da qualidade dos cursos e a necessidade de infraestrutura tecnológica adequada.

Segundo Barros (2003), "os primeiros indícios de utilização da Educação a Distância remontam ao século XVIII, quando um curso por correspondência foi oferecido por uma instituição de Boston (EUA)". Litwin (2001) também destaca que "a Open University mostrou ao mundo uma proposta com um desenho complexo, a qual conseguiu, utilizando meios impressos, televisão e cursos intensivos em períodos de recesso de outras universidades convencionais, produzir cursos acadêmicos de qualidade".

Além disso, o avanço no acesso à internet e ao uso de dispositivos móveis facilitou a adesão ao ensino online. Mendonça (2020) menciona que "a necessidade de horários flexíveis para conciliar trabalho e estudo fez com que mais pessoas optarem por cursos online". A crise sanitária global acelerou a transição para o ensino remoto, mostrando a necessidade de soluções eficazes e acessíveis para a continuidade da educação.

Em conclusão, embora o sistema de ensino a distância apresenta desafios, sua expansão tem sido impulsionada por avanços tecnológicos e uma demanda crescente por flexibilidade. A capacidade de adaptação de professores e alunos tem sido crucial para transformar essas adversidades em oportunidades de crescimento e inovação na educação. Com um olhar para o futuro, o ensino a distância continua a evoluir, prometendo uma educação mais acessível e inclusiva para todos.

1.3 Objetivos

A seguir, serão apresentados os objetivos que permeiam as ações e metas do software. Explorando como cada um desses objetivos contribuirá para o sucesso e a eficácia da plataforma.

1.3.1 Objetivo Geral

Iniciando pelo Objetivo Geral, que é: Desenvolver uma plataforma web intuitiva e acessível que permita aos professores criar e oferecer cursos personalizados, os quais serão acompanhados por tutores autorizados para garantir suporte contínuo e de qualidade aos alunos.

1.3.2 Objetivos Específicos

Seguindo para os objetivos específicos:

- Desenvolver funcionalidades que permitam aos professores carregar facilmente seus próprios materiais de ensino, incluindo textos, vídeos, apresentações e outros recursos pedagógicos, garantindo que o conteúdo seja acessível e bem organizado para os alunos.
- Implementar uma ferramenta que permita aos professores definir e ajustar os preços de seus cursos de acordo com a qualidade, duração e demanda, proporcionando flexibilidade e controle sobre o valor de seus cursos.
- Criar um sistema que permita identificar e promover alunos com excelente desempenho acadêmico e habilidades de comunicação para atuarem como tutores, auxiliando outros alunos e contribuindo para uma comunidade de aprendizado colaborativa e enriquecedora.

- Desenvolver um sistema de avaliações para que alunos possam fornecer feedback sobre as aulas, professores e tutores, ajudando a manter a qualidade e promover melhorias contínuas.
- Fornecer relatórios detalhados sobre o desempenho dos alunos, permitindo que professores acompanhem o progresso e identifiquem áreas que precisam de atenção.
- Integrar várias formas de pagamento, como cartões de crédito, débito, transferências bancárias e pagamentos via aplicativos, para facilitar a inscrição nos cursos.

Com a definição clara dos objetivos gerais e específicos, o software será uma plataforma robusta e inovadora, pronta para transformar a experiência educacional tanto para professores quanto para alunos. Ao estabelecer metas concretas e detalhadas, é garantido que cada aspecto do desenvolvimento e da implementação serão cuidadosamente planejados e executados, promovendo um ambiente de aprendizado dinâmico, acessível e de alta qualidade.

1.4 Metodologia

O presente texto contém como o grupo pretende organizar a elaboração do projeto. A criação de um software onde professores possam hospedar os seus cursos e aceitarem tutores que auxiliarão os alunos a aproveitarem melhor as matérias.

Esse projeto está ligado ao quarto objetivo das ODS da ONU, que fala sobre educação de qualidade.

Objetivo 4. Assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todas e todos.

O projeto também será embasado pelas ODS 4.4 Até 2030, aumentar substancialmente o número de jovens e adultos que tenham habilidades relevantes, inclusive competências técnicas e profissionais, para emprego, trabalho decente e empreendedorismo.

E a ODS 4.7 Até 2030, garantir que todos os alunos adquiram conhecimentos e habilidades necessárias para promover o desenvolvimento sustentável, inclusive, entre outros, por meio da educação para o desenvolvimento sustentável e estilos de vida sustentáveis, direitos humanos, igualdade de gênero, promoção de uma cultura de paz e não violência, cidadania global e valorização da diversidade cultural e da contribuição da cultura para o desenvolvimento sustentável.

Esse software será criado usando o modelo incremental, pois esse modelo se baseia em dividir o software em módulos menores e autônomos, onde cada módulo é desenvolvido e entregue em etapas sucessivas, incrementando assim a sua funcionalidade a cada revisão e feedback, repetindo o processo até que todas as funcionalidades desejadas sejam incrementadas no software.

Inicialmente serão definidos os requisitos básicos do sistema, como as estruturas das páginas, a navegação e os elementos visuais, focando numa interface intuitiva e interessante. Serão criados wireframes e protótipos das páginas, garantindo um layout claro e funcional.

Para então implementar as páginas com o HTML, o CSS e o JavaScript. As páginas serão criadas de forma estática, usando o HTML e o CSS e vão ganhando interatividade com o JavaScript.

Serão feitos testes de usabilidade para garantir a navegação intuitiva e um designer assertivo, após os testes serão feitas as adaptações necessárias.

Essa abordagem metodológica nos permitirá planejar para então aplicar os conceitos de forma prática, testar, receber um feedback e reaplicar o planejamento, resultando num site bem estruturado e agradável.

O projeto também contará com um Manual de Identidade Visual (MIV), que mostra a construção da marca, o que dará uniformidade ao software, juntando imagens, as ideias que o grupo quer passar.

1.5 Partes Interessadas (Stakeholders)

Nesta seção, abordaremos os principais interessados na criação de uma plataforma que conecta professores e alunos. Nessa plataforma, os professores criam cursos e os alunos podem escolher entre as opções disponíveis com base em preço, avaliações e feedback de alunos anteriores. Os principais interessados são:

Professores: Os professores terão a oportunidade de obter uma renda extra ao compartilhar seu conhecimento com outras pessoas. Geralmente, esses professores são profissionais que desejam transmitir suas habilidades e conhecimentos para trabalhadores que buscam aprimorar seus currículos e melhorar suas habilidades profissionais.

Alunos: Os alunos terão acesso a uma variedade de cursos, tanto pagos quanto gratuitos, para aprimorar seus conhecimentos. Além disso, eles poderão gerar uma renda extra ao se tornarem tutores, desde que completem um curso e sejam habilitados por um professor.

1.6 Softwares Similares ou Concorrentes

Aqui teremos o Quadro 1, que apresentará os softwares similares e de concorrentes que foram encontrados e quais são os seus diferenciais e formas de trabalho.

Quadro 1

	Hotmart	Kiwify	Curso em vídeo	Kultivi
Natureza da Plataforma	Vender serviços e produtos.	Criação de cursos para vendas.	Disponibilizar cursos de programação de forma online.	Plataforma gratuita de cursos on-line.
Diferencial	Nem sempre vende cursos, também vende mentorias.	Os próprios professores cuidam dos cursos e respondem as dúvidas.	Cursos são gratuitos, pagando apenas pelo diploma.	Oferece cursos gratuitos em diversas áreas.
Disponível	Por site e aplicativo.	Por site e aplicativo.	Disponível por site.	Disponível por site.
Formas de Visualização	PDF, Vídeos, Ebook, Palestra.	Cursos online, E-Book, Mentorias, Aulas Particulares, Modelos e Templates.	Vídeos, PDF, Modelos e Templates.	Vídeos, materiais complementares em PDF.

	Hotmart	Kiwify	Curso em vídeo	Kultivi
Natureza da Plataforma	Vender serviços e produtos.	Criação de cursos para vendas.	Disponibilizar cursos de programação de forma online.	Plataforma gratuita de cursos on-line.
Principal Objetivo	Distribuição e vendas de produtos digitais.	Simplificar o processo de vendas online.	Disponibilizar cursos básicos de programação sem custo.	Democratizar o acesso à educação online gratuita.

Fonte: Próprio autor, 2024

2. LEVANTAMENTO DOS REQUISITOS

Neste capítulo, trataremos sobre o desenvolvimento do software, abordando o levantamento de requisitos, uma fase crucial para garantir que todas as necessidades dos usuários e as funcionalidades desejadas sejam identificadas e documentadas de maneira eficaz.

Para tanto, o capítulo abordará o levantamento de requisitos, iniciando pela definição do escopo do projeto, que definirá todas as funcionalidades essenciais da plataforma. Seguindo para a modelagem do processo de negócio, utilizando ferramentas como diagramas de fluxo para mapear as atividades. Abordaremos também as normas, processos e formulários que garantirão a padronização e eficiência, além da descrição detalhada dos requisitos de usuários, tanto professores quanto alunos.

Além disso, o capítulo incluirá a estrutura analítica do projeto. Falando sobre a estimativa de custos, com uma análise detalhada dos recursos necessários, e o estudo de viabilidade, avaliando a viabilidade técnica, econômica e operacional do Proffy. Por fim, apresentaremos o modelo de projeto Canvas, uma ferramenta visual que organiza e facilita a compreensão de todos os aspectos do projeto.

2.1 Escopo

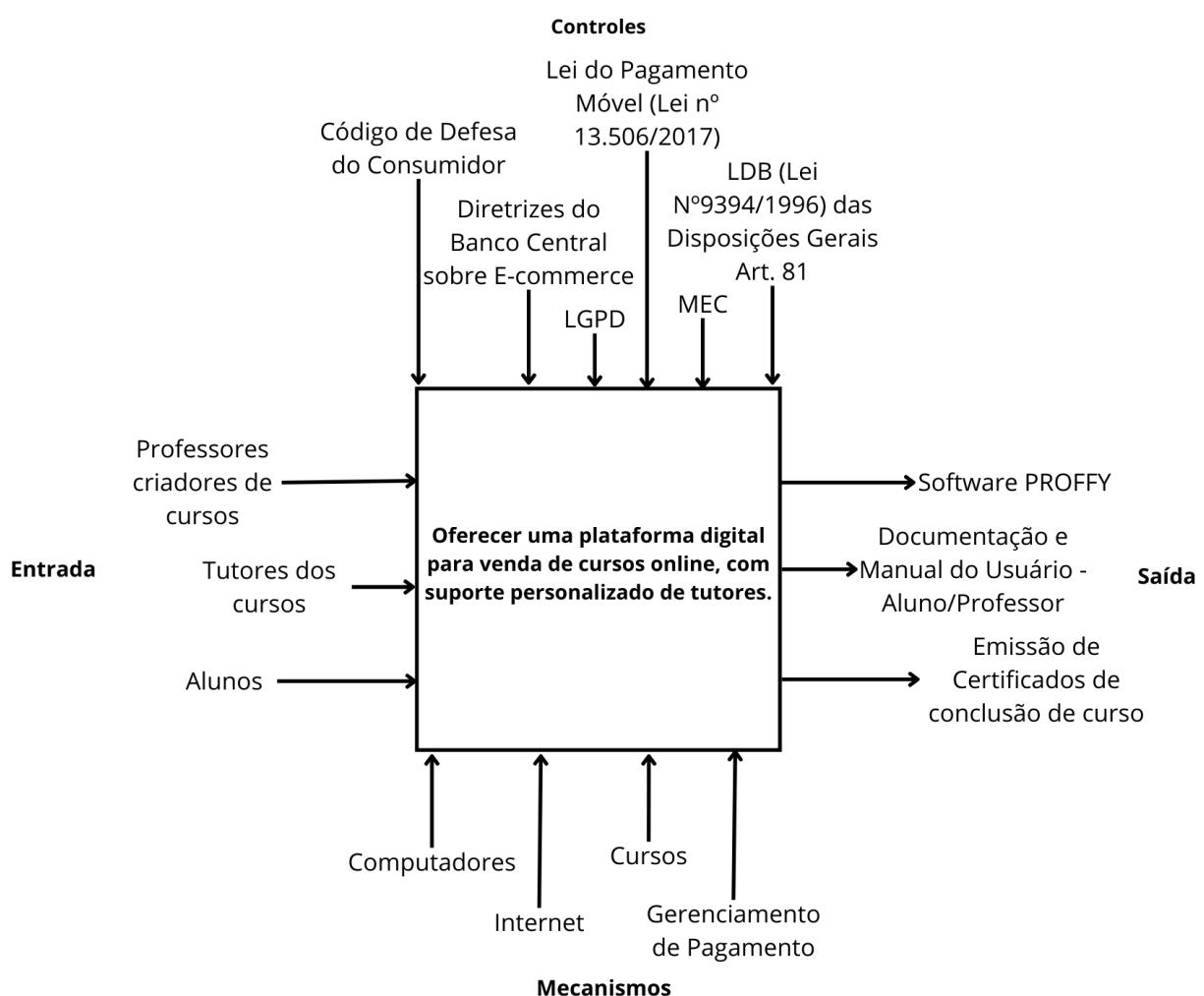
O escopo do Proffy tem como meta a criação de uma plataforma nacional que ligue professores dispostos a compartilhar conhecimento com alunos interessados em aprender, de qualquer lugar do Brasil. Para desenvolver um software eficaz que possa facilitar essa conexão, foi necessário compreender o contexto educacional e as necessidades específicas dos usuários.

Para o desenvolvimento, partimos do interesse de professores e alunos em se cadastrar. A plataforma exibirá uma página inicial contendo as informações principais para que os professores possam cadastrar seus cursos e os alunos possam se inscrever. Além disso, a página inicial também conterá informações sobre os benefícios oferecidos para todos os grupos.

A partir da confirmação de interesse, os usuários serão redirecionados a um formulário para cadastro. Após o cadastro, os professores poderão acessar a interface de gerenciamento de cursos, enquanto os alunos terão acesso à interface para visualizar e se inscrever nos cursos disponíveis. O sistema também permitirá a comunicação entre professores e alunos, facilitando a interação e o suporte ao longo do processo de aprendizagem.

Seguindo esse plano de escopo, foi criado o IDEF0, que exemplifica as ideias de entradas, controles, mecanismos e saídas dos software.

Ilustração 1



Fonte: Próprio autor, 2024

Entradas: Professores criadores de cursos, tutores dos cursos e alunos interessados em aprender em todo o Brasil.

Controles: Lei do Pagamento Móvel (Lei nº 13.506/2017), o Código de Defesa do Consumidor, as diretrizes do Banco Central sobre e-commerce, a LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados), a LDB (Lei nº 9394/1996) das Disposições Gerais Art. 81, e normas do MEC (Ministério da Educação).

Mecanismos: A infraestrutura necessária para a viabilidade do sistema, incluindo servidores, ferramentas de desenvolvimento, e recursos tecnológicos como acesso à internet e dispositivos eletrônicos e gerenciamento de pagamento.

Saídas: Uma plataforma educacional funcional e acessível, além de serem disponibilizadas as documentações e o manual do usuário, tanto para alunos quanto para professores, e a emissão de certificados de conclusão dos cursos.

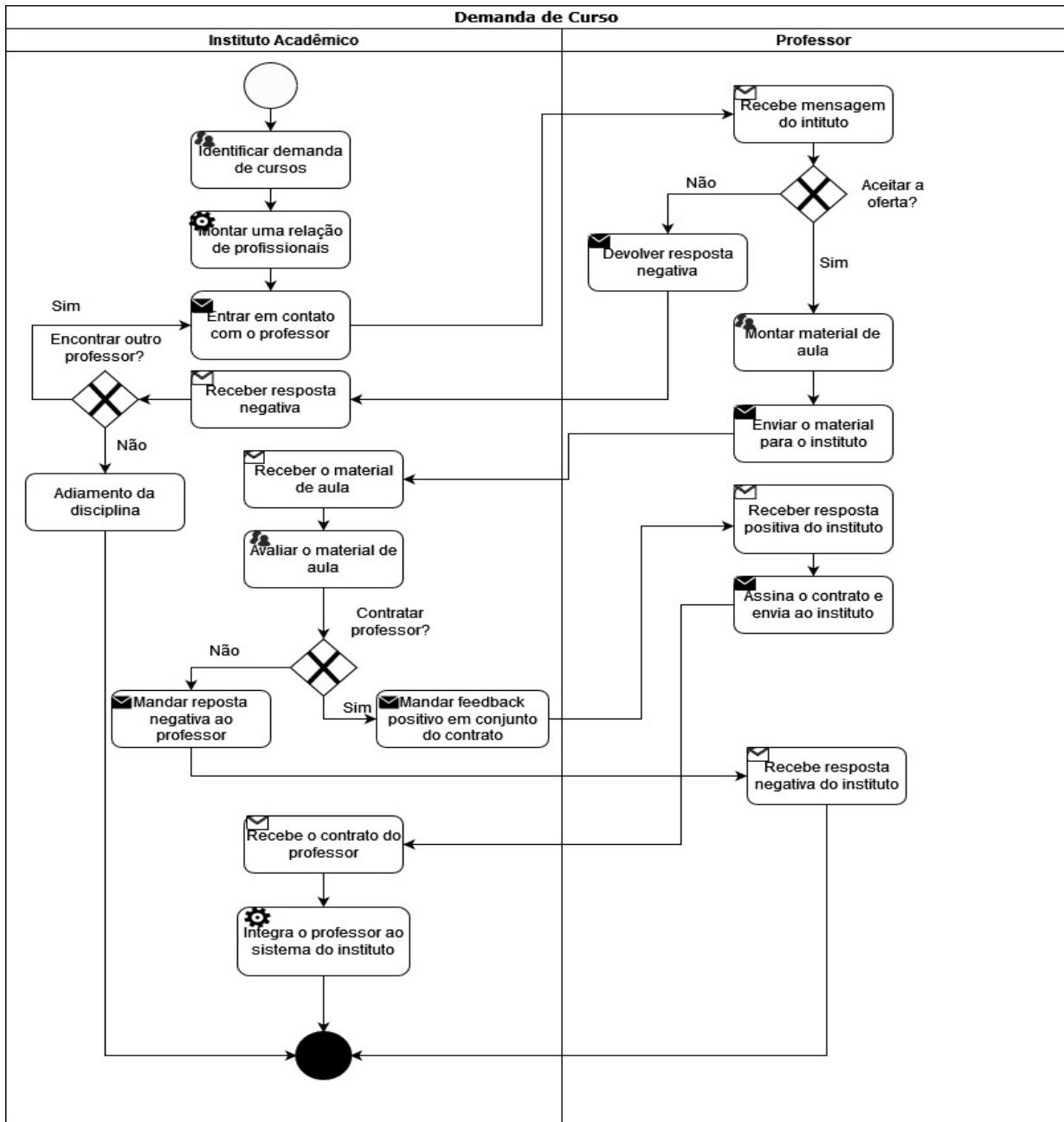
Este escopo assegura que o Proffy atenda às necessidades educacionais de diversos públicos, proporcionando uma plataforma educacional funcional, segura e abrangente.

2.2 Modelagem do Processo de Negócio

O software foi pensado para facilitar o trabalho do professor de distribuir seu trabalho a plataformas on-line. Como os donos dos cursos podem de maneira eficiente vender seus cursos para terem mais visibilidades para alunos, possibilitando aos professores uma forma mais prática de serem remunerados.

Nosso objetivo é de melhorar a maneira de como funciona atualmente a dinâmica de busca de cursos, então observamos e fizemos como é realizada a atuação da demanda de cursos sem que haja um software para facilitar o processo, que pode ser observado no BPMN a seguir:

Ilustração 2



Fonte: Próprio autor, 2024

2.3 Normas, Processos e Formulários Utilizados no Processo de Negócio

No desenvolvimento do Proffy, seguimos normas, processos e formulários específicos, como visto no Quadro 2, para garantir que a plataforma esteja em conformidade com todas as leis e regulamentos aplicáveis.

Quadro 2

Título do Documento	Tipo	Link
Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)	Página Informativa	https://brasil.un.org/pt-br/sdgs
CÓDIGO DE PROTEÇÃO E DEFESA DO CONSUMIDOR	Página Informativa	https://www.procon.df.gov.br/wp-content/uploads/2019/08/Codigo-do-consumidor-FINAL.pdf
LGPD - Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais	Lei	https://www.gov.br/esporte/pt-br/acesso-a-informacao/lgpu/legislacao
Lei do Pagamento Móvel - Lei N° 12.865	Lei	https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/lei/l12865.htm
Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) - Lei N° 9.394/96 art.81.	Lei	https://www.jusbrasil.com.br/busca?q=art.+81+da+lei+de+diretrizes+e+bases++lei+9394%2F96
MEC	Página Informativa	https://www.gov.br/mec/pt-br

Fonte: Próprio autor, 2024

2.4 Descrição dos Requisitos de Usuários

Esta lista aborda os pormenores do processo de criação do ponto de vista dos usuários, suas necessidades e as funcionalidades que atenderão à solução do sistema solicitado.

2.4.1 Lista de Requisitos do Usuário

RU001 - Os professores devem ser capazes de criar, editar e publicar cursos, incluindo informações como título, descrição, conteúdo e duração.

RU002 - Os alunos devem se registrar na plataforma para acessar os cursos disponíveis.

RU003 - Os alunos precisam de um painel onde possam visualizar todos os cursos em que estão matriculados e seu progresso.

RU004 - Após concluir um curso, os alunos devem ter a opção de solicitar a função de tutor, que será revisada pelo professor.

RU005 - Os tutores precisam ter acesso a um painel específico onde poderão ver as dúvidas dos alunos e responder a elas.

RU006 - Os professores devem ter um sistema de aprovação ou rejeição para as solicitações de tutor, garantindo que apenas alunos qualificados possam assumir essa função.

RU007 - Os alunos devem poder enviar perguntas e dúvidas sobre o conteúdo do curso, que poderão ser respondidas pelo tutor ou pelo professor.

2.4.2 Descrição dos Atores

Este projeto envolve os seguintes atores:

Ator 1: Professores

Os professores utilizam a plataforma para publicar seus cursos. Eles são responsáveis por revisar as solicitações de tutores e gerenciar o conteúdo dos cursos.

Ator 2: Alunos

Os alunos se registram na plataforma, acessam cursos, enviam perguntas e, ao concluir um curso, podem solicitar se tornar tutores para ajudar outros alunos.

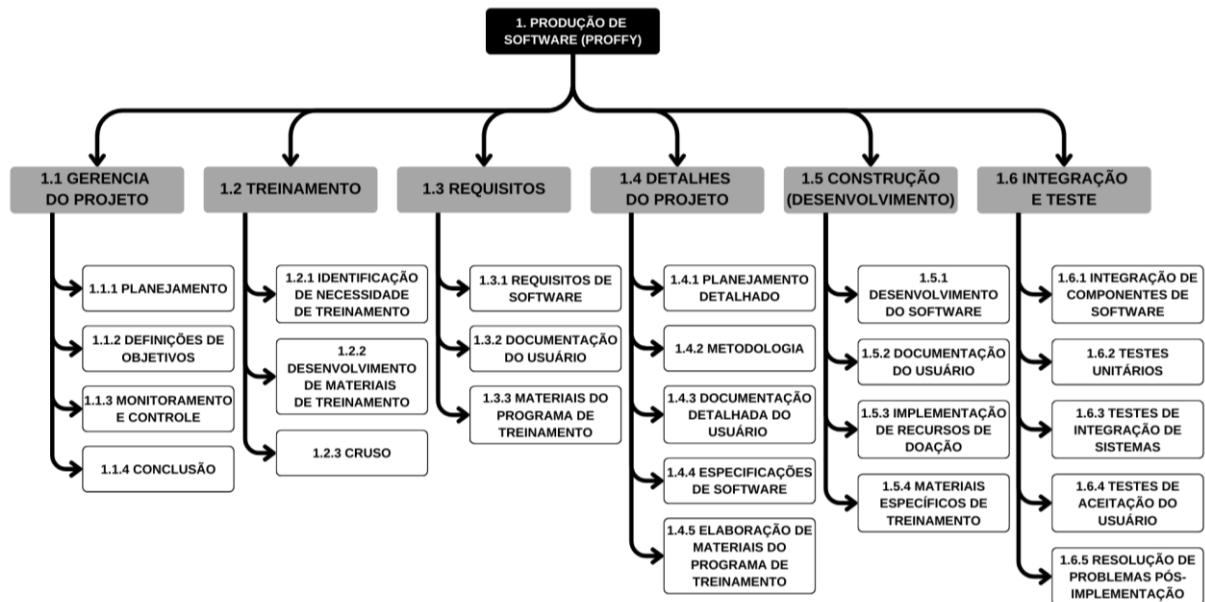
Ator 3: Tutores

Os tutores são alunos que foram aprovados pelos professores. Eles têm a responsabilidade de auxiliar outros alunos, responder a dúvidas e facilitar o aprendizado.

2.5 Estrutura Analítica do Projeto

Aqui estruturamos uma ferramenta fundamental para a gestão eficiente e bem-sucedida do Proffy. O fluxograma desmembra o escopo do projeto em componentes menores e mais gerenciáveis, permitindo uma visão mais detalhada de todas as tarefas e entregas necessárias, como visto na Ilustração 3:.

Ilustração 3



Fonte: Próprio autor, 2024

2.6 Estimativa de Custo do Projeto

A estimativa de custos do projeto foi separada em três tabelas, que foram calculadas com base na duração do projeto, que é de aproximadamente 18 semanas (4,5 meses). Estes cálculos incluem todas as etapas essenciais do desenvolvimento, como levantamento de requisitos, design, desenvolvimento, testes, implantação, contas e produtos.

No Quadro 3 é possível observar a hora trabalhada e os esforços feitos pelos programadores.

Quadro 3

Nome do Colaborador	Tarefa	Esforço em Horas	Custo por Hora (R\$)	Custo no Projeto (R\$)
Allan	1.1	432 horas	R\$ 34,70	R\$ 14.990,40
Vinícius	1.2	324 horas	R\$ 34,70	R\$ 11.242,80
Larissa	1.3	324 horas	R\$ 34,70	R\$ 11.242,80
Matheus	1.4	540 horas	R\$ 34,70	R\$ 18.738,00
Kauê	1.5	432 horas	R\$ 34,70	R\$ 14.990,40
Yasmin	1.6	540 horas	R\$ 34,70	R\$ 18.738,00
Custo Total (R\$)				R\$ 89.942,40

Fonte: Próprio autor, 2024

Já no Quadro 4 é observável os equipamentos necessários para que os programadores consigam executar seus trabalhos.

Quadro 4

Equipamentos	Tempo de Vida Útil na Empresa	Preço do Produto (R\$)	Depreciação (R\$)
Notebook	60 meses	R\$ 4.099,00	R\$ 307,44
Teclado e Mouse	60 meses	R\$ 151,50	R\$ 11,39
Fone de Ouvido	60 meses	R\$ 129,99	R\$ 9,77
Impressora	60 meses	R\$ 4.149,90	R\$ 311,27
Valor Total de Depreciação (R\$)			R\$ 639,87

Fonte: Próprio autor, 2024

Por fim, no Quadro 5 constam os gastos com locação e materiais de escritório que a empresa precisa.

Quadro 5

Despesas	Custo I (R\$)
Aluguel	R\$ 9.000,00
Água	R\$ 675,00
Energia Elétrica	R\$ 675,00
Materiais de Escritório	R\$ 450,00
Internet	R\$ 540,00
Custo Total (R\$)	R\$ 11.340,00

Fonte: Próprio autor, 2024

Mostrando assim que os custos para a elaboração do projeto estão estimados em R\$113.262,27.

2.7 Estudo de Viabilidade

Para realizar um estudo de viabilidade do Proffy, é fundamental considerar diversos fatores que influenciam a viabilidade do negócio. A tabela abaixo (Quadro 6) sintetiza esses elementos essenciais:

Quadro 6

Questão	Respostas	
	Sim	Não
O novo sistema contribui para os objetivos da organização?	X	

O novo sistema pode ser implementado com a tecnologia atual?	X	
O novo sistema pode ser implementado dentro do orçamento?	X	
O novo sistema pode ser implementado conforme o cronograma do projeto?	X	

Fonte: Próprio autor, 2024

Essa análise preliminar mostra que o sistema do Proffy é viável em termos de alinhamento com os objetivos organizacionais, utilização da tecnologia atual, cumprimento do orçamento e cronograma.

2.8 Modelo de Projeto Canvas

Neste subcapítulo consta uma ferramenta essencial para a visualização e organização dos componentes chave de um negócio. A Ilustração 4, que acompanha este subcapítulo, apresenta o Modelo de Projeto Canvas, este modelo permite uma compreensão clara das diversas partes que compõem um projeto, facilitando a análise e o planejamento estratégico. Destacando elementos como a proposta de valor, atividades-chave, parceiros, recursos, canais de distribuição e estrutura de custos. Essa ilustração serve como um guia visual que auxilia na compreensão de como esses elementos se interconectam para formar uma visão holística do projeto.

Ilustração 4

GP - PROFFY		PITCH		
PARCEIROS CHAVE	ATIVIDADE CHAVE	PROPOSTA DE VALOR	RELAÇÃO COM O CONSUMIDOR	SEGMENTAÇÃO DE CLIENTES
Professores: Criadores de conteúdos educativos.	Conectar professores e alunos Curadoria de conteúdo	Professores conseguem fazer uploads seguros de seus materiais. Aumentar o alcance do conteúdo do professor.	Canais de atendimento nas redes sociais (e-mail e chat). chat com tutor para tirar dúvidas da matéria.	Professores que desejam utilizar a plataforma para monetizar seus conteudos.
Plataformas de pagamento: Facilitam as transações financeiras entre alunos e professores.	Equipe e esforços de marketing. Provedor de hospedagem de site. Ferramentas de pagamento.	Fomentar a troca de experiência na comunidade do Proffy, sobre a temática dos cursos através de ex-alunos sendo tutores.	CANAIS Disponibilidade em ferramentas de busca, como: Google, Yahoo, Bing e afins. Presença em redes sociais como: Facebook, Instagram, TikTok e X.	Pessoas de todas as faixas etárias, que tenham interesse em aprender.
ESTRUTURA DE CUSTOS		FONTES DE RECEITA		
Domínio. Hospedagem Desenvolvimento e manutenção da plataforma. Mídia e marketing		Taxa de venda dos cursos Google ads		

Fonte: Próprio autor, 2024

3. ESPECIFICAÇÃO DOS REQUISITOS DO SISTEMA

Neste capítulo, abordaremos a especificação dos requisitos do sistema, um passo essencial no desenvolvimento de software que define as funcionalidades e as características desejadas para o sistema. A especificação dos requisitos será dividida em três partes principais: requisitos funcionais, requisitos não funcionais e regras de negócio. Ao explorar esses componentes em detalhes, entende-se como cada um contribui para a criação de um sistema robusto e eficaz.

3.1 Requisitos Funcionais do Sistema

O Quadro 7 refere-se aos requisitos funcionais, ou seja, as definições de serviço que o sistema deve prestar e de como ele deve reagir e se comportar com o usuário.

Quadro 7

Número	Descrição	Prioridad e	Revisado	
			Sim	Não
RF001	O sistema deve permitir o cadastro de alunos, professores e tutores, com informações básicas como nome, e-mail e senha.	Alta	X	
RF002	O sistema deve permitir que o usuário faça login por meio de e-mail e senha informados no cadastro.	Alta	X	
RF003	O sistema deve permitir que os professores cadastrem cursos, incluindo título, descrição, conteúdo (vídeos, PDFs), preço e requisitos.	Alta	X	
RF004	O sistema deve permitir que os alunos visualizem os cursos disponíveis e suas descrições antes de adquirir um curso.	Alta	X	

RF005	O sistema deve permitir que os alunos comprem cursos e acessem o conteúdo adquirido por meio de uma área reservada.	Alta	X	
RF006	O sistema deve permitir que professores atribuam tutores aos cursos para apoiar os alunos matriculados.	Alta	X	
RF007	O sistema deve permitir que os alunos enviem perguntas sobre o curso ao tutor, que pode respondê-las diretamente na plataforma.	Média	X	
RF008	O sistema deve fornecer uma área de feedback onde os alunos possam avaliar e comentar sobre os cursos após concluí-los.	Baixa	X	
RF009	O sistema deve notificar os professores sobre avaliações e feedbacks dos alunos nos cursos.	Média	X	
RF010	O sistema deve permitir que professores e tutores façam upload de materiais complementares ao curso a qualquer momento.	Alta	X	
RF011	O sistema deve disponibilizar um campo de comunicação (chat) entre os alunos e os tutores durante a duração do curso.	Baixa	X	
RF012	O sistema deve fornecer relatórios de desempenho e progresso do aluno aos professores e tutores, detalhando atividades concluídas.	Média	X	
RF013	O sistema deve capturar e armazenar as informações de avaliação fornecidas pelos alunos no histórico do curso.	Alta	X	
RF014	O sistema deve permitir o cancelamento de cursos pelos alunos, com opções de justificativa.	Média	X	

Fonte: Próprio autor, 2024

3.2 Requisitos Não Funcionais do Sistema

Para falar sobre os requisitos não funcionais do sistema foi elaborado o Quadro 8, que orienta todas as atividades voltadas às restrições, mecanismos, desempenho, segurança, interoperabilidade e até sobre a interação do usuário com o sistema.

Quadro 8

Número	Descrição	Prioridade	Revisado	
			Sim	Não
RF001	O cadastro só será realizado se o usuário aceitar os termos de uso e a política de privacidade.	Alta	X	
RF002	A interface deverá ser intuitiva e de fácil aprendizado, adequada para diferentes níveis de habilidade tecnológica dos usuários.	Alta	X	
RF003	A interface do usuário deve ser responsiva para diferentes tamanhos de tela (desktop, tablet e mobile).	Alta	X	
RF004	O sistema deve limitar a comunicação entre aluno e tutor ao período em que o aluno está matriculado no curso.	Alta	X	
RF005	O sistema deve garantir que os tutores só possam interagir com os alunos dos cursos aos quais foram autorizados.	Alta	X	
RF006	O tempo de resposta do sistema para o carregamento de páginas de cursos e aulas não deve exceder 5 segundos.	Média	X	
RF007	O sistema deve garantir a proteção dos dados pessoais dos usuários, criptografando informações sensíveis.	Alta	X	

RF008	O sistema deve ser capaz de suportar acessos simultâneos de inúmeros usuários.	Alta	X	
RF009	O sistema deve restringir o acesso a funcionalidades específicas com base no tipo de usuário (aluno, professor, tutor)..	Alta	X	
RF010	As páginas web devem ser feitas utilizando as linguagens HTML, CSS e JavaScript.	Alta	X	
RF011	O sistema deve disponibilizar um campo de comunicação (chat) entre os alunos e os tutores durante a duração do curso.	Baixa	X	
RF012	O sistema deve fornecer relatórios de desempenho e progresso do aluno aos professores e tutores, detalhando atividades concluídas.	Média	X	
RF013	O sistema deve capturar e armazenar as informações de avaliação fornecidas pelos alunos no histórico do curso.	Alta	X	
RF014	O sistema deve permitir o cancelamento de cursos pelos alunos, com opções de justificativa.	Alta	X	

Fonte: Próprio autor, 2024

3.3 Regras de Negócio

Este Quadro 9 estabelece as regras de negócios da plataforma Proffy, com o objetivo de alinhar políticas, normas éticas, diretrizes e objetivos na criação do software.

Quadro 9

Número	Descrição
RN001	O aluno só poderá acessar o conteúdo do curso após a confirmação do pagamento.
RN002	O professor é responsável por aprovar tutores para os cursos.

RN003	O tutor só poderá atuar em cursos em que recebeu autorização do professor responsável.
RN004	Alunos só poderão solicitar reembolso dentro do prazo de 7 dias após a compra, conforme regulamentações de e-commerce.
RN005	O professor deve garantir que o conteúdo do curso esteja atualizado e acessível aos alunos matriculados.
RN006	O tutor deve responder às dúvidas dos alunos dentro de 48 horas.
RN007	Caso o aluno cancele o curso, ele poderá justificar o cancelamento para fins de análise interna da plataforma.
RN008	A plataforma deve garantir que alunos e tutores estejam cientes dos termos de uso e privacidade no momento do cadastro.

Fonte: Próprio autor, 2024

4. MODELOS DO SISTEMA

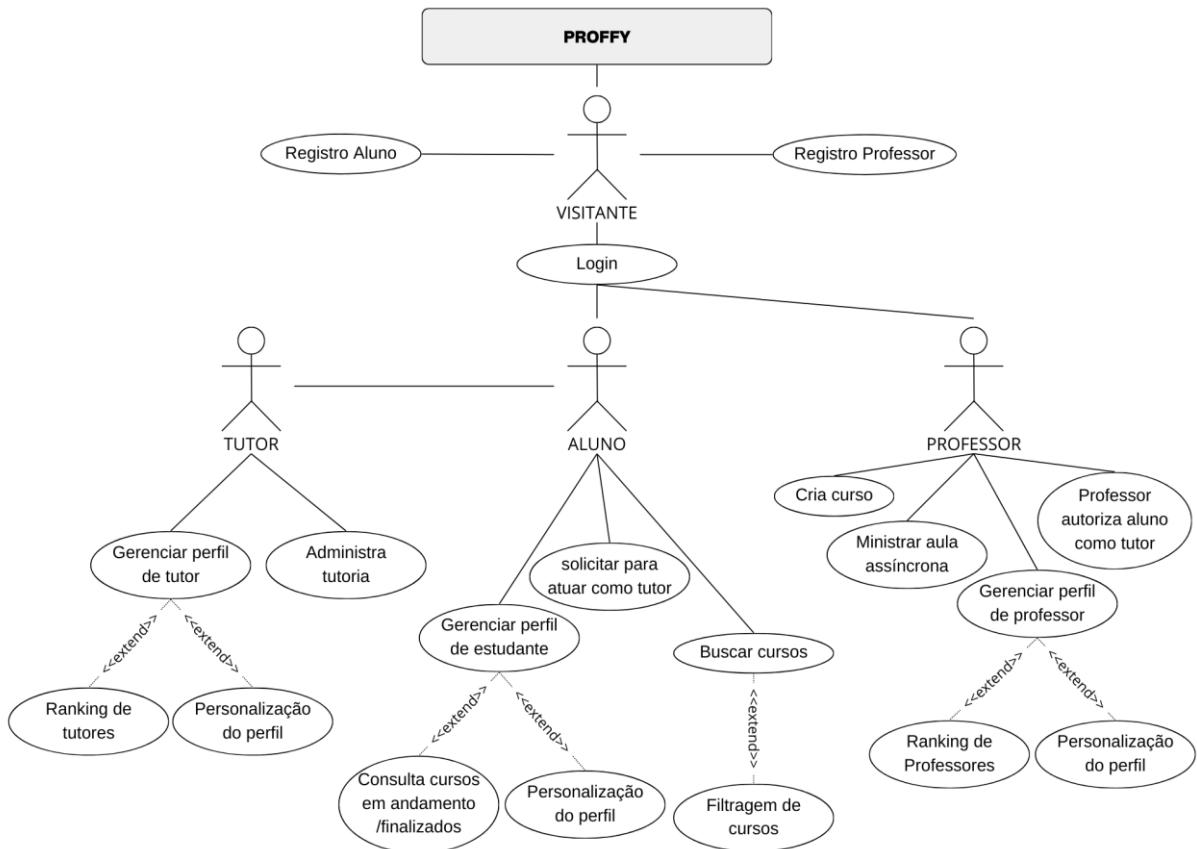
Neste capítulo, vamos explorar os modelos do sistema, com foco inicial nos diagramas de casos de uso, seguindo para as especificações dos casos de uso. A modelagem de sistemas é fundamental no desenvolvimento de software, pois fornece representações claras das funcionalidades que serão implementadas. Os diagramas de casos de uso são representações gráficas das interações entre os usuários (ou atores) e o sistema, descrevendo as funcionalidades que o sistema deve oferecer. Esses diagramas ajudam a identificar e organizar os requisitos de forma visual e intuitiva, facilitando a comunicação entre desenvolvedores e stakeholders. Além disso, descreveremos cada caso de uso para assegurar uma compreensão completa e precisa do sistema em desenvolvimento.

As especificações dos casos de uso detalham o comportamento do sistema em resposta aos diferentes cenários de uso, proporcionando uma visão clara das interações entre os componentes do sistema e seus usuários. Essas especificações fornecem uma descrição precisa das ações do sistema, garantindo que todos os requisitos funcionais sejam compreendidos e implementados corretamente.

4.1 Diagrama de Casos de Uso

O Diagrama de Casos de Uso é uma ferramenta de modelagem que ilustra como o sistema interage com os atores externos. Atores representam entidades externas que se conectam ao sistema. Cada caso de uso define uma interação específica em que um ator pode atuar no sistema. As interações principais incluem associação, inclusão, extensão e generalização.

Ilustração 5



Fonte: Próprio autor, 2024

4.2 Especificação dos Casos de Uso

Registro Aluno (CSU01)

Sumário: Registro de um novo aluno no sistema.

Autor Primário: Visitante.

Pré-condições: O visitante acessa a plataforma e deseja se cadastrar como aluno.

Fluxo Principal:

1. O visitante solicita o registro como aluno.
2. O sistema apresenta um formulário de registro com campos obrigatórios (nome, email, senha, etc.).
3. O visitante preenche os campos e confirma o cadastro.
4. O sistema verifica a validade dos dados e cria o perfil de aluno.

Pós-condições: O visitante é registrado como aluno no sistema e pode realizar login.

Registro Professor (CSU02)

Sumário: Registro de um novo professor no sistema.

Ator Primário: Visitante.

Pré-condições: O visitante acessa a plataforma e deseja se cadastrar como professor.

Fluxo Principal:

1. O visitante solicita o registro como professor.
2. O sistema apresenta um formulário de registro com campos obrigatórios (nome, email, senha, especialidade, etc.).
3. O visitante preenche os campos e confirma o cadastro.
4. O sistema verifica a validade dos dados e cria o perfil de professor.

Pós-condições: O visitante é registrado como professor no sistema e pode realizar login.

Login (CSU03)

Sumário: Autenticação de usuário para acesso ao sistema.

Ator Primário: Visitante, Aluno, Tutor, Professor.

Pré-condições: O usuário deve estar cadastrado no sistema.

Fluxo Principal:

1. O usuário solicita acesso ao sistema através do login.
2. O sistema apresenta um formulário para inserção de email e senha.
3. O usuário preenche os campos e envia as informações.
4. O sistema verifica os dados inseridos com os dados no banco.
5. Se os dados forem válidos, o usuário é autenticado.

Fluxo Alternativo (5): Dados inválidos

- a. O sistema informa que os dados de login são inválidos e pede uma nova tentativa.

Pós-condições: O usuário acessa a plataforma com seu perfil.

Gerenciar Perfil de Estudante (CSU04)

Sumário: Permitir que o aluno edite e visualize seu perfil.

Ator Primário: Aluno.

Pré-condições: O aluno deve estar autenticado no sistema.

Fluxo Principal:

1. O aluno solicita acesso ao gerenciamento de seu perfil.
2. O sistema exibe as informações atuais do perfil do aluno.
3. O aluno edita os campos desejados e confirma as alterações.
4. O sistema salva as atualizações no perfil do aluno.

Pós-condições: As informações do perfil do aluno são atualizadas.

Gerenciar Perfil de Professor (CSU05)

Sumário: Permitir que o professor edite e visualize seu perfil.

Ator Primário: Professor.

Pré-condições: O professor deve estar autenticado no sistema.

Fluxo Principal:

1. O professor solicita acesso ao gerenciamento de seu perfil.
2. O sistema exibe as informações atuais do perfil do professor.
3. O professor edita os campos desejados e confirma as alterações.
4. O sistema salva as atualizações no perfil do professor.

Pós-condições: As informações do perfil do professor são atualizadas.

Criar Curso (CSU06)

Sumário: Criação de um curso pelo professor.

Ator Primário: Professor.

Pré-condições: O professor deve estar autenticado no sistema.

Fluxo Principal:

1. O professor solicita a criação de um novo curso.
2. O sistema apresenta um formulário para cadastro do curso (nome, descrição, módulos, preço, etc.).
3. O professor preenche os campos e confirma o cadastro do curso.
4. O sistema valida as informações e registra o curso.

Pós-condições: O curso é criado e disponibilizado para os alunos visualizarem.

Ministrar Aula Assíncrona (CSU07)

Sumário: Professor ministra aulas de forma assíncrona (previamente gravadas ou materiais).

Ator Primário: Professor.

Pré-condições: O professor deve ter cursos criados e aprovados.

Fluxo Principal:

1. O professor acessa o curso e solicita o upload de conteúdo de aula.
2. O sistema apresenta opções de upload para vídeos, documentos, etc.
3. O professor faz o upload dos materiais.
4. O sistema salva e organiza os materiais como parte do curso.

Pós-condições: O conteúdo da aula fica disponível para os alunos matriculados no curso.

Buscar Cursos (CSU08)

Sumário: Aluno pesquisa cursos na plataforma.

Autor Primário: Aluno.

Pré-condições: O aluno deve estar autenticado.

Fluxo Principal:

1. O aluno solicita a busca de cursos.
2. O sistema apresenta opções de busca e filtros (categoria, preço, duração, etc.).
3. O aluno aplica filtros e consulta a lista de cursos disponíveis.
4. O sistema exibe os cursos conforme os filtros.

Pós-condições: O aluno visualiza uma lista de cursos que atende aos critérios de busca.

Filtragem de Cursos (CSU09)

Sumário: Filtragem avançada de cursos por características específicas.

Autor Primário: Aluno.

Pré-condições: O aluno deve estar autenticado.

Fluxo Principal:

1. O aluno acessa a área de filtros na busca de cursos.
2. O sistema apresenta opções detalhadas de filtro (avaliação, número de alunos, etc.).
3. O aluno seleciona os filtros desejados.
4. O sistema aplica os filtros e exibe cursos que correspondem.

Pós-condições: O aluno visualiza uma lista refinada de cursos.

Solicitar para Atuar como Tutor (CSU10)

Sumário: Aluno solicita permissão para atuar como tutor.

Autor Primário: Aluno.

Pré-condições: O aluno deve estar autenticado e atender aos requisitos para ser

tutor.

Fluxo Principal:

1. O aluno solicita a opção de atuar como tutor.
2. O sistema exibe critérios para atuação como tutor.
3. O aluno confirma que atende aos critérios e submete a solicitação.
4. O sistema registra a solicitação e aguarda aprovação do professor ou administrador.

Pós-condições: A solicitação do aluno para atuar como tutor é registrada no sistema.

Administrar Tutoria (CSU11)

Sumário: Tutor administra e acompanha sessões de tutoria.

Ator Primário: Tutor.

Pré-condições: O tutor deve estar autenticado e ter alunos para atender.

Fluxo Principal:

1. O tutor acessa a área de tutoria.
2. O sistema exibe as sessões e materiais relacionados à tutoria.
3. O tutor pode atualizar informações, interagir com alunos e gerenciar as sessões.

Pós-condições: O tutor gerencia o conteúdo e o atendimento da tutoria.

Professor Autoriza Aluno como Tutor (CSU12)

Sumário: Professor autoriza ou nega a solicitação de um aluno para atuar como tutor.

Ator Primário: Professor.

Pré-condições: O aluno solicitou permissão para atuar como tutor.

Fluxo Principal:

1. O professor recebe notificação de solicitação para tutor.
2. O sistema exibe informações do aluno e os requisitos necessários.
3. O professor autoriza ou nega a solicitação.
4. O sistema registra a decisão e notifica o aluno.

Pós-condições: A autorização ou negação do pedido de tutor é registrada no sistema.

Ranking de Professores e Tutores (CSU13 e CSU14)

Sumário: Visualização do ranking de professores e tutores com base em avaliações.

Ator Primário: Aluno.

Pré-condições: Aluno deve estar autenticado.

Fluxo Principal:

1. O aluno acessa o ranking de professores ou tutores.
2. O sistema exibe a lista ranqueada com base em avaliações e popularidade.

Pós-condições: O aluno visualiza o ranking para auxílio na escolha de tutores ou professores.

Consulta Cursos em Andamento/Finalizados (CSU15)

Sumário: Aluno visualiza cursos que está cursando ou já completou.

Ator Primário: Aluno.

Pré-condições: O aluno deve estar autenticado e ter cursos iniciados ou finalizados.

Fluxo Principal:

1. O aluno acessa o histórico de cursos.
2. O sistema exibe os cursos em andamento e finalizados.

Pós-condições: O aluno visualiza o histórico de cursos cursados.

Personalização de Perfil (CSU16)

Sumário: Permitir a personalização do perfil de aluno, tutor e professor.

Ator Primário: Aluno, Tutor, Professor.

Pré-condições: O usuário deve estar autenticado.

Fluxo Principal:

1. O usuário acessa a opção de personalizar perfil.
2. O sistema apresenta as opções de personalização.
3. O usuário faz as alterações e salva.

Pós-condições: O perfil do usuário é atualizado com as personalizações desejadas.

5. IMPLEMENTAÇÃO DAS PÁGINAS WEB

Neste capítulo é apresentado a estrutura geral do site, que inclui a página inicial (Ilustração 6 e 14), a página "sobre nós" (Ilustração 7 e 15) e a página de cursos (Ilustração 8 e 16), com variações de antes e depois do login. Também são mostradas as telas de login de aluno (Ilustração 9), login de professor (Ilustração 11), registro de aluno (Ilustração 10), registro de professor (Ilustração 12) e recuperação de senha (Ilustração 13). Essas páginas foram cuidadosamente planejadas e desenvolvidas para proporcionar uma experiência de usuário intuitiva e funcional.

A criação dessas páginas envolveu a utilização das tecnologias HTML, CSS e JavaScript. O HTML foi responsável por estruturar o conteúdo, definindo a organização e a disposição dos elementos na página. O CSS foi utilizado para estilizar o site, garantindo um design visualmente atraente e coerente com a identidade visual proposta. Já o JavaScript foi fundamental para adicionar interatividade e dinamismo às páginas, permitindo a implementação de funcionalidades que enriquecem a experiência do usuário.

Ilustração 6

The screenshot shows the PROFFY website homepage. At the top, there's a dark header with the PROFFY logo, a search bar labeled 'pesquisar cursos', a 'LOGIN' button, and a menu icon. On the left, there's a vertical column of social media icons (YouTube, Facebook, Instagram, LinkedIn). The main content area has a light blue header 'Já conhece a PROFFY?'. Below it is a section titled 'Alguns dos nossos cursos são:' with three cards: 'Design Gráfico' (with a paintbrush icon), 'Introdução à Programação' (with a code icon), and 'Marketing Digital' (with a megaphone icon). Each card has a 'Conheça os professores!' button. The bottom section is titled 'Seja PROFFY' and features three profiles: 'Professor' (woman in a classroom), 'Aluno' (student at a desk), and 'Tutor' (two people in a library). Each profile has a descriptive paragraph. At the very bottom, there's a footer with 'Links' and 'Contato' sections.

Já conhece a PROFFY?

Somos uma plataforma que viabiliza a educação facilitando o acesso professor-aluno através da nossa forma de divulgação. Aqui você pode encontrar diversos cursos feitos por professores já formados, cada um com sua metodologia de ensino. E quem sai ganhando é você aluno, você decide o curso que quer, pelo valor que deseja e o tempo que vai demorar pra concluir.

Alguns dos nossos cursos são:

Design Gráfico

Conheça os professores!

Introdução à Programação

Conheça os professores!

Marketing Digital

Conheça os professores!

Seja PROFFY

Professor

Ensinar na Proffy é transformar vidas ao compartilhar conhecimento. Cada professor hospeda o curso que criou, oferecendo uma plataforma personalizada para alcançar e inspirar os alunos. Faça a diferença!

Aluno

Estude na Proffy para desbloquear seu potencial, com cursos dinâmicos e interativos, criados por professores apaixonados. Aqui, você aprende no seu ritmo e se conecta com uma comunidade inspiradora. Transforme sua jornada educacional com a Proffy!

Tutor

Vire tutor na Proffy para fortalecer seu aprendizado, ganhar experiência e ajudar outros alunos a crescer. Transforme seu conhecimento em impacto positivo!

Links

- Sobre Nós
- Serviços
- Contato
- Privacidade

Contato

- Email: contato@exemplo.com
- Telefone: (11) 1234-5678
- Endereço: Rua Exemplo, 123 - Cidade, Estado

Fonte: Próprio autor, 2024

Ilustração 7

PROFFY

pesquisar cursos

LOGIN

≡

SOBRE NÓS



Um portal onde professores dedicados podem hospedar suas aulas e compartilhar conhecimento com uma comunidade de alunos ávidos por aprendizado. Oferecemos uma plataforma acessível, onde estudantes podem explorar uma variedade de cursos livres e aprender no seu próprio ritmo, sempre com diversão e entusiasmo.

Além de aprender, nossos alunos têm a chance de se tornar tutores após concluir um curso. Ao se inscrever e ser aprovado pelo professor que criou o curso, eles podem ajudar outros alunos, reforçando o aprendizado e contribuindo para o crescimento de todos. É uma forma colaborativa de manter o ciclo de conhecimento sempre ativo.



Nossa missão é promover um ambiente dinâmico e colaborativo de aprendizado. Acreditamos que ensinar e aprender são processos complementares e, no PROFFY, estamos criando uma comunidade onde todos têm algo a ensinar e a aprender. Venha fazer parte dessa jornada e descubra como o conhecimento pode transformar vidas!

Vamos fazer algo incrível juntos, PROFFY!

NOSSOS DIRETORES



Vinícius

Diretor de Projeto, com 19 anos. Foi incentivado pela irmã e por alguns professores, para entrar no mundo da tecnologia. Vinícius traz um toque descontraído para nossa equipe, lembrando-nos que tudo tem seu valor.



Yasmin

Diretora de Imagem, com apenas 19 anos. Uma verdadeira artista, Yasmin traz uma perspectiva única e criativa ao Proffy. Inspirada por um familiar, ela decidiu seguir carreira na área da tecnologia, e agora, combinando suas habilidades artísticas com a paixão por codificação, cria interfaces deslumbrantes e funcionais. Seu trabalho transforma ideias em realidade visual, dando vida ao Proffy.



Allan

Visionário CEO, com 25 anos. Desde jovem, Allan sempre teve uma ânsia insaciável por aprender. Começou sua jornada criando jogos de RPG Maker e foi aprimorando suas habilidades, saciando sua curiosidade desde bem antes de iniciar a faculdade. Hoje, essa paixão e dedicação à tecnologia o levam a liderar o Proffy com inovação e entusiasmo.

Links	Contato
Sobre Nós	Email: contato@exemplo.com
Serviços	Telefone: (11) 1234-5678
Contato	Endereço: Rua Exemplo, 123 - Cidade, Estado
Privacidade	

Fonte: Próprio autor, 2024

Ilustração 8

The screenshot displays a website interface for a learning platform. At the top, there is a header with the logo 'Proffy', a search bar labeled 'pesquisar cursos', and a 'LOGIN' button. Below the header, a navigation bar features social media icons for Facebook, LinkedIn, and YouTube.

The main content area is organized into several sections, each containing a grid of course cards:

- Cursos Disponíveis**: A general heading for available courses.
- Cursos de Design**: Three cards:
 - Design Gráfico**: Learn to create professional visual identities, logos, and graphic materials.
 - UX/UI Design**: Master the creation of intuitive and user-friendly interfaces.
 - Web Design**: Develop modern and responsive websites using best practices.
- Cursos de Informática**: Three cards:
 - Introdução à Programação**: Get started with Python, JavaScript, and more.
 - Redes de Computadores**: Learn about network administration and security.
 - Segurança da Informação**: Master data and system security with advanced techniques.
- Cursos de Marketing**: Three cards:
 - Marketing Digital**: Learn digital marketing strategies for online businesses.
 - Gestão de Mídias Sociais**: Dominate content creation and advertising for social media.
 - E-commerce**: Understand how to build a successful online store.
- Cursos de Fotografia**: Three cards:
 - Fotografia Digital**: Learn to use digital cameras and photographic composition.
 - Edição de Imagens**: Edit photos using advanced techniques.
 - Videografia**: Learn to shoot and edit professional video for various platforms.
- Cursos de Negócios**: Three cards:
 - Empreendedorismo**: Learn to start and manage your own business successfully.
 - Gestão de Projetos**: Master project management tools and techniques.
 - Finanças Pessoais**: Learn to manage personal finances and plan for the future.
- Cursos de Idiomas**: Three cards:
 - Inglês**: Improve English at all levels, from basic to advanced.
 - Espanhol**: Learn Spanish effectively.
 - Mandarin**: Master the most spoken language in the world with practical courses.
- Cursos de Desenvolvimento Pessoal**: Three cards:
 - Inteligência Emocional**: Learn to manage emotions and achieve emotional and professional balance.
 - Produtividade**: Improve efficiency and learn techniques to increase productivity.
 - Autoconfiança**: Develop skills to boost confidence in various areas of life.

At the bottom of the page, there are two columns of links:

Links	Contato
Sobre Nós Serviços Contato Privacidade	Email: contato@example.com Telefone: (11) 1234-5678 Endereço: Rua Exemplo, 123 - Cidade, Estado

Fonte: Próprio autor, 2024

Ilustração 9

The screenshot displays the Proffy platform's user interface. At the top, there is a navigation bar with the Proffy logo, social media icons (YouTube, Facebook, Instagram), and a search bar. Below the navigation bar, there is a large central window titled "Login de Aluno" (Student Login) containing fields for "Email" and "Senha" (Password), a green "Login" button, a blue "Esqueceu a Senha?" (Forgot Password?) button, and a toggle switch for "Alternar para Professor" (Switch to Teacher). Below these buttons is a link "Não tem uma conta? Registre-se" (Don't have an account? Register). To the right of the login form, there is a dark overlay with text about courses and a "LOGIN" button. Below the main window, there are three circular profile pictures with labels: "Professor" (teacher), "Aluno" (student), and "Tutor" (tutor). Each label has a corresponding descriptive paragraph.

Professor

Ensinar na Proffy é transformar vidas ao compartilhar conhecimento. Cada professor hospeda o curso que criou, oferecendo uma plataforma personalizada para alcançar e inspirar os alunos. Faça a diferença!

Aluno

Estude na Proffy para desbloquear seu potencial, com cursos dinâmicos e interativos, criados por professores apaixonados. Aqui, você aprende no seu ritmo e se conecta com uma comunidade inspiradora. Transforme sua jornada educacional com a Proffy!

Tutor

Vire tutor na Proffy para fortalecer seu aprendizado, ganhar experiência e ajudar outros alunos a crescer. Transforme seu conhecimento em impacto positivo!

Links	Contato
Sobre Nós	Email: contato@exemplo.com
Serviços	Telefone: (11) 1234-5678
Contato	Endereço: Rua Exemplo, 123 - Cidade, Estado
Privacidade	

Fonte: Próprio autor, 2024

Ilustração 10

The screenshot displays the Proffy website interface. At the top left is the Proffy logo. To its right are social media icons for YouTube, Facebook, Google+, LinkedIn, and Instagram. Below these is a dark banner with the text "Design Digital" and "Conheça o". In the center is a white rectangular form titled "Registro de Aluno" (Student Registration) with fields for "Email" and "Senha" (Password), a green "Registrar" button, and a toggle switch labeled "Alternar para Professor" (Switch to Professor). Below the form is a link "Já tem uma conta? Login". To the right of the form is a dark sidebar with the text "CURSOS", "LOGIN", and a menu icon. The main content area features a large image of a person working on a laptop, with text about finding courses and methodology. Below this are three circular images: a teacher labeled "Professor", a student labeled "Aluno", and two people working together labeled "Tutor". Below each image is a brief description.

Role	Description
Professor	Ensinar na Proffy é transformar vidas ao compartilhar conhecimento. Cada professor hospeda o curso que criou, oferecendo uma plataforma personalizada para alcançar e inspirar os alunos. Faça a diferença!
Aluno	Estude na Proffy para desbloquear seu potencial, com cursos dinâmicos e interativos, criados por professores apaixonados. Aqui, você aprende no seu ritmo e se conecta com uma comunidade inspiradora. Transforme sua jornada educacional com a Proffy!
Tutor	Vire tutor na Proffy para fortalecer seu aprendizado, ganhar experiência e ajudar outros alunos a crescer. Transforme seu conhecimento em impacto positivo!

Links

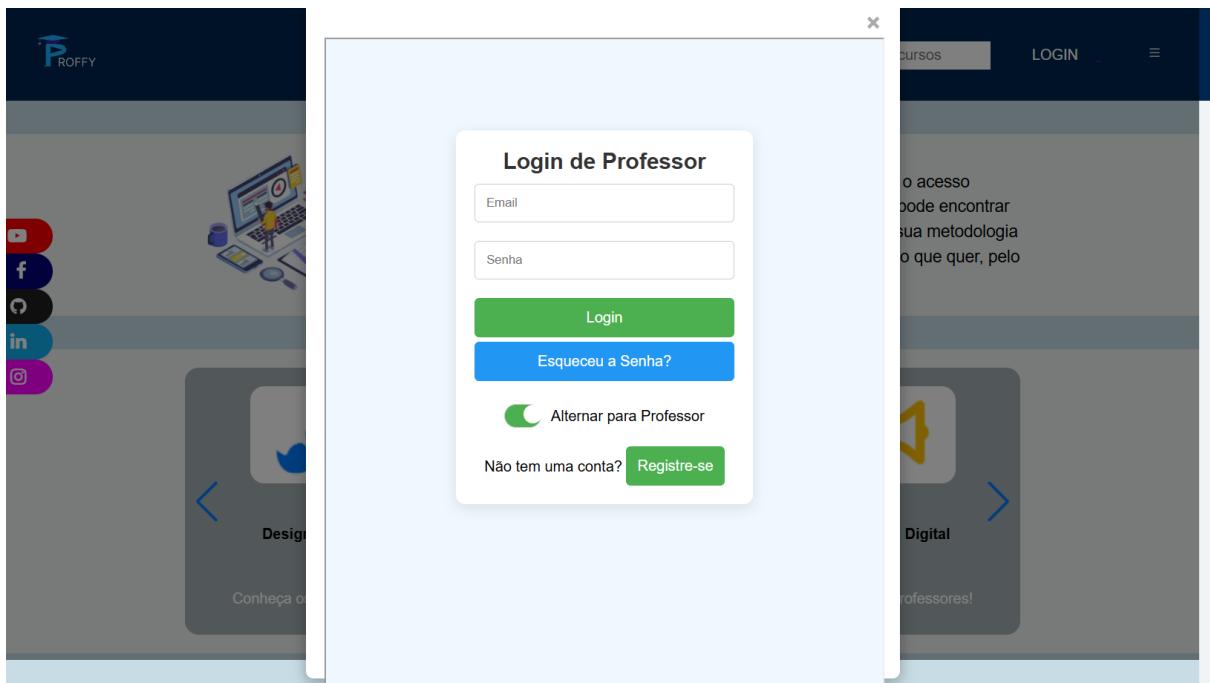
- Sobre Nós
- Serviços
- Contato
- Privacidade

Contato

- Email: contato@exemplo.com
- Telefone: (11) 1234-5678
- Endereço: Rua Exemplo, 123 - Cidade, Estado

Fonte: Próprio autor, 2024

Ilustração 11



Professor

Ensinar na Proffy é transformar vidas ao compartilhar conhecimento. Cada professor hospeda o curso que criou, oferecendo uma plataforma personalizada para alcançar e inspirar os alunos. Faça a diferença!



Aluno

Estude na Proffy para desbloquear seu potencial, com cursos dinâmicos e interativos, criados por professores apaixonados. Aqui, você aprende no seu ritmo e se conecta com uma comunidade inspiradora. Transforme sua jornada educacional com a Proffy!



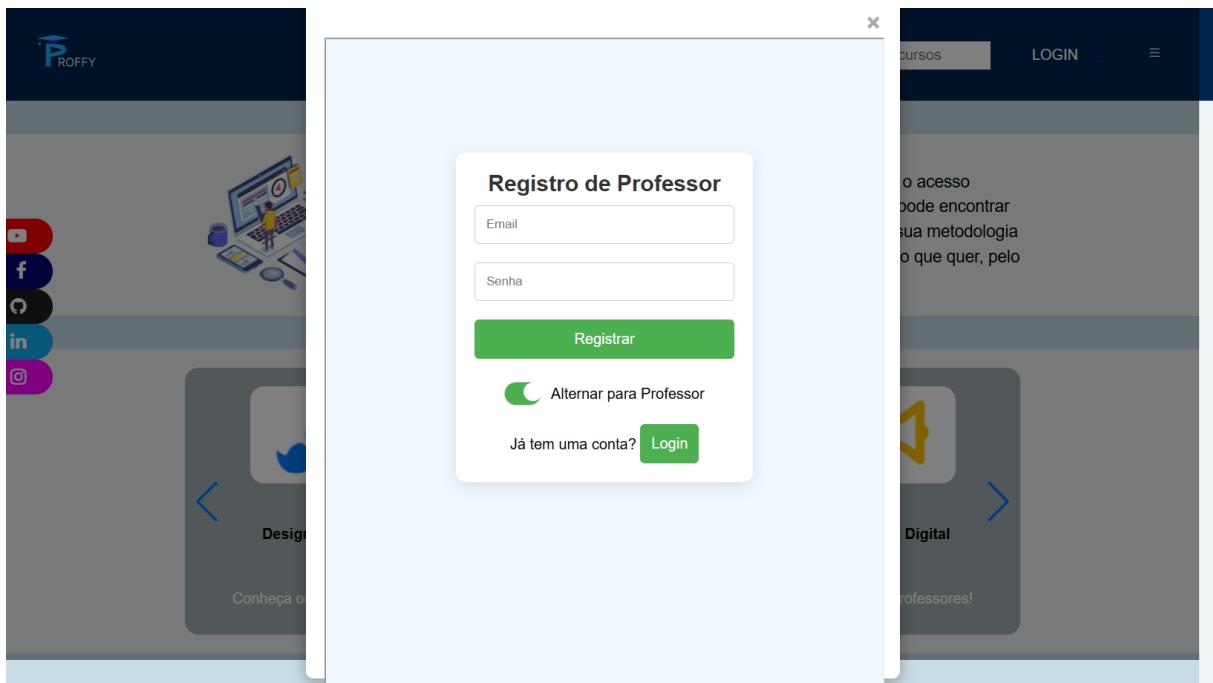
Tutor

Vire tutor na Proffy para fortalecer seu aprendizado, ganhar experiência e ajudar outros alunos a crescer. Transforme seu conhecimento em impacto positivo!

Links	Contato
Sobre Nós	Email: contato@exemplo.com
Serviços	Telefone: (11) 1234-5678
Contato	Endereço: Rua Exemplo, 123 - Cidade, Estado
Privacidade	

Fonte: Próprio autor, 2024

Ilustração 12



Professor

Ensinar na Proffy é transformar vidas ao compartilhar conhecimento. Cada professor hospeda o curso que criou, oferecendo uma plataforma personalizada para alcançar e inspirar os alunos. Faça a diferença!



Aluno

Estude na Proffy para desbloquear seu potencial, com cursos dinâmicos e interativos, criados por professores apaixonados. Aqui, você aprende no seu ritmo e se conecta com uma comunidade inspiradora. Transforme sua jornada educacional com a Proffy!



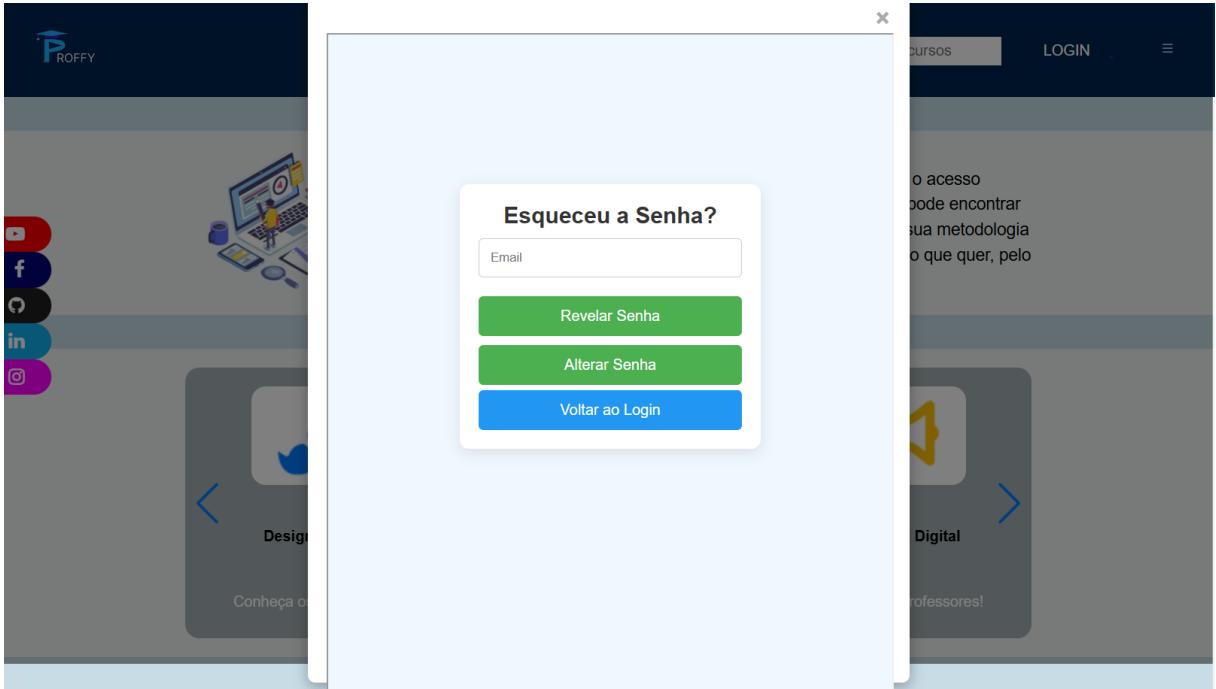
Tutor

Vire tutor na Proffy para fortalecer seu aprendizado, ganhar experiência e ajudar outros alunos a crescer. Transforme seu conhecimento em impacto positivo!

Links	Contato
Sobre Nós	Email: contato@exemplo.com
Serviços	Telefone: (11) 1234-5678
Contato	Endereço: Rua Exemplo, 123 - Cidade, Estado
Privacidade	

Fonte: Próprio autor, 2024

Ilustração 13



The screenshot shows the Proffy mobile application interface. At the top, there is a navigation bar with social media icons (YouTube, Facebook, Instagram) and a search bar. Below the navigation bar, there is a large image of a person working on a laptop, with the word "Design" written below it. To the right of this image is a "Conheça o" button. In the center, there is a modal window titled "Esqueceu a Senha?" (Forgot Password?). It contains a text input field labeled "Email", two green buttons ("Revelar Senha" and "Alterar Senha"), and a blue button "Voltar ao Login". On the right side of the screen, there is a dark sidebar with the word "CURSOS" at the top, followed by a list of course names: "o acesso", "pode encontrar", "sua metodologia", "o que quer, pelo", "Digital", and "professores!". Below this sidebar, there are three circular profile pictures with labels: "Professor", "Aluno", and "Tutor". Under each label, there is a short description and a paragraph of text.

Role	Description	Text Content
Professor	Ensinar na Proffy é transformar vidas ao compartilhar conhecimento. Cada professor hospeda o curso que criou, oferecendo uma plataforma personalizada para alcançar e inspirar os alunos. Faça a diferença!	Estude na Proffy para desbloquear seu potencial, com cursos dinâmicos e interativos, criados por professores apaixonados. Aqui, você aprende no seu ritmo e se conecta com uma comunidade inspiradora. Transforme sua jornada educacional com a Proffy!
Aluno		Vire tutor na Proffy para fortalecer seu aprendizado, ganhar experiência e ajudar outros alunos a crescer. Transforme seu conhecimento em impacto positivo!
Tutor		
Links	Sobre Nós Serviços Contato Privacidade	Contato Email: contato@exemplo.com Telefone: (11) 1234-5678 Endereço: Rua Exemplo, 123 - Cidade, Estado

Fonte: Próprio autor, 2024

Ilustração 14

The screenshot shows the PROFFY website homepage. At the top, there's a dark header with the PROFFY logo, a search bar labeled 'pesquisar cursos', and a 'Bem-vindo!' button. Below the header, a banner asks 'Já conhece a PROFFY?'. To the left, there's a vertical column of social media icons (YouTube, Facebook, Instagram, LinkedIn, and Twitter). In the center, there's an illustration of people interacting with laptops and tablets. A main text block explains that PROFFY is a platform that facilitates education by providing access to courses created by professors who have already graduated. It emphasizes that users can choose their own course, decide the duration, and pay the value they want.

Já conhece a PROFFY?

Somos uma plataforma que viabiliza a educação facilitando o acesso professor-aluno através da nossa forma de divulgação. Aqui você pode encontrar diversos cursos feitos por professores já formados, cada um com sua metodologia de ensino. E quem sai ganhando é você aluno, você decide o curso que quer, pelo valor que deseja e o tempo que vai demorar pra concluir.

Alguns dos nossos cursos são:

Design Gráfico  Conheça os professores!

Introdução à Programação  Conheça os professores!

Marketing Digital  Conheça os professores!

Seja PROFFY

Professor 

Ensinar na Proffy é transformar vidas ao compartilhar conhecimento. Cada professor hospeda o curso que criou, oferecendo uma plataforma personalizada para alcançar e inspirar os alunos. Faça a diferença!

Aluno 

Estude na Proffy para desbloquear seu potencial, com cursos dinâmicos e interativos, criados por professores apaixonados. Aqui, você aprende no seu ritmo e se conecta com uma comunidade inspiradora. Transforme sua jornada educacional com a Proffy!

Tutor 

Vire tutor na Proffy para fortalecer seu aprendizado, ganhar experiência e ajudar outros alunos a crescer. Transforme seu conhecimento em impacto positivo!

Links

- [Sobre Nós](#)
- [Serviços](#)
- [Contato](#)
- [Privacidade](#)

Contato

- Email: contato@exemplo.com
- Telefone: (11) 1234-5678
- Endereço: Rua Exemplo, 123 - Cidade, Estado

Fonte: Próprio autor, 2024

Ilustração 15

BEM-VINDO!

SOBRE NÓS



Um portal onde professores dedicados podem hospedar suas aulas e compartilhar conhecimento com uma comunidade de alunos ávidos por aprendizado. Oferecemos uma plataforma acessível, onde estudantes podem explorar uma variedade de cursos livres e aprender no seu próprio ritmo, sempre com diversão e entusiasmo.

Além de aprender, nossos alunos têm a chance de se tornar tutores após concluir um curso. Ao se inscrever e ser aprovado pelo professor que criou o curso, eles podem ajudar outros alunos, reforçando o aprendizado e contribuindo para o crescimento de todos. É uma forma colaborativa de manter o ciclo de conhecimento sempre ativo.



Nossa missão é promover um ambiente dinâmico e colaborativo de aprendizado. Acreditamos que ensinar e aprender são processos complementares e, no PROFFY, estamos criando uma comunidade onde todos têm algo a ensinar e a aprender. Venha fazer parte dessa jornada e descubra como o conhecimento pode transformar vidas!

Vamos fazer algo incrível juntos, PROFFY!

NOSSOS DIRETORES



Allan

Visionário CEO, com 25 anos. Desde jovem, Allan sempre teve uma ânsia insaciável por aprender. Começou sua jornada criando jogos de RPG Maker e foi aprimorando suas habilidades, saciando sua curiosidade desde bem antes de iniciar a faculdade. Hoje, essa paixão e dedicação à tecnologia o levam a liderar o Proffy com inovação e entusiasmo.



Kauê

Diretor de Desenvolvimento de Produção, com 19 anos. Desde cedo, Kauê sempre teve uma paixão por tecnologia, o que o levou a se aprofundar no mundo do desenvolvimento de software. Sua dedicação e entusiasmo são motores que impulsionam a inovação aqui no Proffy.



Larissa

Diretora de Recursos Humanos, com 31 anos. Apaixonada por comunicação, educação e tecnologia, Larissa sempre teve uma sede por aprendizado. Sua dedicação transforma desafios em oportunidades, tornando o ambiente do Proffy um lugar de crescimento contínuo e inovação.

Links

- [Sobre Nós](#)
- [Serviços](#)
- [Contato](#)
- [Privacidade](#)

Contato

Email: contato@exemplo.com
Telefone: (11) 1234-5678
Endereço: Rua Exemplo, 123 - Cidade, Estado

Fonte: Próprio autor, 2024

Ilustração 16

The screenshot displays a website for learning platforms, featuring a dark header with the logo 'PROFFEY' and social media icons (Facebook, LinkedIn, Instagram). A search bar and a 'Bem-vindo!' button are also present. Below the header, a banner reads 'Cursos Disponíveis' (Available Courses) and 'Explore os melhores cursos em diversas áreas de conhecimento.' (Explore the best courses in various fields of knowledge).

The main content area is organized into several sections:

- Cursos de Design:** Includes 'Design Gráfico' (Graphic Design), 'UX/UI Design', and 'Web Design'.
- Cursos de Informática:** Includes 'Introdução à Programação' (Introduction to Programming), 'Redes de Computadores' (Computer Networks), and 'Segurança da Informação' (Information Security).
- Cursos de Marketing:** Includes 'Marketing Digital', 'Gestão de Mídias Sociais' (Social Media Management), and 'E-commerce'.
- Cursos de Fotografia:** Includes 'Fotografia Digital', 'Edição de Imagens', and 'Videografia'.
- Cursos de Negócios:** Includes 'Empreendedorismo', 'Gestão de Projetos', and 'Finanças Pessoais'.
- Cursos de Idiomas:** Includes 'Inglês', 'Espanhol', and 'Mandarim'.
- Cursos de Desenvolvimento Pessoal:** Includes 'Inteligência Emocional', 'Produtividade', and 'Autoconfiança'.

Each course card includes a small icon, a title, a brief description, and a 'Conheça os professores!' (Meet the professors) button.

Fonte: Próprio autor, 2024

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARROS, J. Os primeiros indícios de utilização da Educação a Distância remontam ao século XVIII, quando um curso por correspondência foi oferecido por uma instituição de Boston (EUA). *Revista Brasileira de Educação a Distância*, v. 6, n. 1, p. 15-25, 2003.

COSTA, A. B.; MENDES, R. T. Práticas pedagógicas no ensino superior com Internet das Coisas. *Revista de Ensino Superior*, v. 8, n. 1, p. 78-92, 2023.

FERREIRA, C. A.; LIMA, D. S. As tecnologias digitais como recursos pedagógicos no ensino remoto. *Revista de Educação a Distância*, v. 12, n. 4, p. 101-115, 2022.

LITWIN, M. A. A Open University mostrou ao mundo uma proposta com um desenho complexo, a qual conseguiu, utilizando meios impressos, televisão e cursos intensivos em períodos de recesso de outras universidades convencionais, produzir cursos acadêmicos de qualidade. *Educação a Distância*, v. 11, n. 2, p. 45-60, 2001.

MARTINS, G. H.; RIBEIRO, T. L. A organização do ambiente virtual de aprendizagem na EaD: o ponto de vista dos estudantes. *Revista de Educação e Tecnologia*, v. 11, n. 1, p. 33-47, 2023.

MENDONÇA, R. A necessidade de horários flexíveis para conciliar trabalho e estudo fez com que mais pessoas optassem por cursos online. *Revista de Educação Online*, v. 14, n. 3, p. 78-89, 2020.

OLIVEIRA, L. F.; SANTOS, P. R. As novas tecnologias na educação: contribuições. *Revista Brasileira de Educação*, v. 15, n. 3, p. 123-138, 2021.

OS OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL NO BRASIL. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acesso em: 22 ago. 2024.

OBJETIVO 4 - EDUCAÇÃO DE QUALIDADE. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/4>. Acesso em: 29 ago. 2024.

PAULA, Giovani; COSTA, Gabriel; LIMA, Henrique; NASCIMENTO, Lucas; LOURENÇO, Paulo. Software: CleanFlow, 2024.

SciELO BRASIL. Aprendizagem na educação online: análise de conceito. *Revista Brasileira de Enfermagem*, v. 66, n. 3, p. 1-16, 2013.

SILVA, J. A.; PEREIRA, M. R. Uma revisão bibliográfica sobre a importância das tecnologias da informação e comunicação (TICs) na educação. *Revista de Educação e Tecnologia*, v. 10, n. 2, p. 45-60, 2022.

SOMMERVILLE, Ian. *Engenharia de Software*. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2011.

SOUZA, E. M.; ALMEIDA, F. J. Ensino remoto em tempos de pandemia: reflexões sobre seus impactos. *Revista de Estudos Educacionais*, v. 9, n. 2, p. 67-82, 2021.

APÊNDICE PROFFY

Identificação e Organização do Projeto

Membros da Equipe e seu RA

Quadro 10

RA	Nome completo
RA: 2171392421037	Allan Aleson Alves Nogueira
RA: 2171392421007	Kauê Vasconcelos Bucciotti
RA: 2171392421032	Larissa Sanches Paixão
RA: 2171392421025	Matheus Silva Ciriaco
RA: 2171392421016	Vinicius de Lima Souza
RA: 2171392421002	Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves

Fonte: Próprio autor, 2024

Turma **1 DSM-2024/2**

Disciplinas

- Engenharia de Software I – Prof. Lucio Nunes de Lira
- Desenvolvimento Web I – Prof. Bruno Zolotareff
- Design Digital – Prof(a). Patricia Gallo

Endereço dos Entregaveis

Quadro 11

Descrição	Endereço
Repositório da Documentação e do Código-Fonte	https://github.com/AllanAleson/Proffy
Hospedado no GitHub Pages	https://allanaleson.github.io/Proffy/
Pitch	https://www.canva.com/design/DAGT1fP81ak/8ZO0ipk2VA0BgLwyWwCT9g/edit?utm_content=DAGT1fP81ak&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
Portfólio Allan	https://github.com/AllanAleson
Portfólio Kauê	https://github.com/KaueBucciotti
Portfólio Larissa	https://github.com/Lariisspaixao
Portfólio Matheus	https://github.com/MSCiriaco81
Portfólio Vinicius	https://github.com/ViniciusLimaSouza
Portfólio Yasmin	https://github.com/yagoncalvez

Fonte: Próprio autor, 2024

Quadro 12

Ferramenta	Endereço
Canvas	https://www.canva.com/pt_br/
Draw.io	https://app.diagrams.net/
Figma	https://www.figma.com/login

Miro <https://miro.com/pt/>

Fonte: Próprio autor, 2024

Ferramentas Adotadas

Quadro 13

Artefato	Ferramenta
IDEF0	https://www.canva.com/pt_br/
BPMN	https://app.diagrams.net/
Diagrama de Casos de Uso	https://www.canva.com/pt_br/
Diagrama de Navegação	https://miro.com/pt/
Canvas	https://www.canva.com/pt_br/

Fonte: Próprio autor, 2024

Cronograma

Quadro 14

Definição da Proposta de Software a Desenvolver													
Elaboração da Introdução													
Elaboração da Definição dos Requisitos do Usuário													
Elaboração do Especificação dos Requisitos do Sistema													
Elaboração dos Modelos do Sistema													
Elaboração da Implementação das Páginas Web													
Apresentação do Projeto (Parcial e Final)													
Entrega da Documentação Final em PDF no repositório													

Fonte: Próprio autor, 2024

Datas de Entrega:

Apresentação Parcial do Projeto: 16/09/2024

Apresentação Final do Projeto: 21/10/2024

Funções dos Membros do Projeto

Para a divisão do trabalho foram criadas as funções abaixo com as seguintes siglas:

C - Coordenador

S - Secretario

APD - Analista de projeto e desenvolvimento

AT - Analista de testes

P - Programador

Quadro 15

Nome do Responsável	Período	Função (preencher na mesma linha uma ou mais funções) com o artefato de sua responsabilidade
Allan Aleson Alve Nogueira	05/08/2024 a 9/11/2024	C / S / P
Kauê Vasconcelos Bucciotti	05/08/2024 a 9/11/2024	AT / P
Larissa Sanches Paixão	05/08/2024 a 9/11/2024	C / S / AT / P
Matheus Silva Ciriaco	05/08/2024 a 9/11/2024	S / APD / P
Vinícius de Lima Souza	05/08/2024 a 9/11/2024	APD

Yasmin Aparecida Fernandes Gonçalves	05/08/2024 a 9/11/2024	S / APD / P
-----------------------------------------	---------------------------	-------------

Fonte: Próprio autor, 2024

Parte III - Rubrica de Avaliação

Entregas Parciais

Para cada item (linha) da tabela, será atribuído ao estudante os conceitos e pontuação (entre parênteses) definidos na linha de título.

Quadro 1 Rubrica para avaliação individual da entrega parcial

Entrega Parcial para Cada Estudante			
Item Avaliado	Excelente (2,0)	Regular (1,0)	Ruim (0)
Pontualidade e Completude da Tarefa	A equipe entregou a tarefa no prazo e completa.	A equipe entregou a tarefa incompleta	A equipe não entregou a tarefa no prazo
Propor um projeto que atenda a problemas reais.	A solução proposta atende plenamente este item.	A solução proposta atende parcialmente este item.	Não houve solução proposta.

Fonte: a autora

Quadro 17 Rubrica para avaliação em grupo da entrega parcial

Avaliação em Grupo				
Competência Avaliada	Excelente (6,0)	Bom (4,0)	Regular (2,0)	Ruim (0)
Documentar o processo de levantamento e especificação de requisitos de software aplicando conhecimento apropriado de teorias, modelos e técnicas, observando as necessidades dos projetos.	A equipe aplicou adequadamente as teorias, os modelos e as técnicas, para o problema proposto. E A equipe entregou a documentação solicitada completamente preenchida e correta.	A equipe entregou a documentação, porém houve algumas falhas nas teorias, nos modelos ou nas técnicas, aplicados ao problema proposto. OU A equipe deixou de preencher poucos itens da documentação proposta	A equipe entregou a documentação, porém houve várias falhas nas teorias, modelos ou técnicas, aplicados ao problema proposto. OU A equipe deixou de preencher vários itens da documentação proposta	A equipe não realizou a entrega final da documentação.

Entrega Final

Avaliação em Grupo

Para cada item (linha) da tabela, será atribuído ao grupo os conceitos e pontuação definidos na linha de título.

Quadro 2 Rubrica da avaliação em grupo da solução proposta

Avaliação em Grupo				
Competência Avaliada	Excelente (1,0)	Bom (0,6)	Regular (0,3)	Ruim (0)
Propor um projeto para um problema real	A solução proposta atende plenamente este item.	A solução proposta atende parcialmente este item.	A solução proposta atende muito pouco este item.	Não houve solução proposta.
Resolver o problema e propor solução criativa e inovadora.	A equipe resolveu o problema e propôs uma ótima solução.	A equipe resolveu parcialmente o problema. E A solução foi parcialmente adequada.	A equipe resolveu parcialmente o problema e a solução foi ruim.	A equipe não resolveu o problema.

Fonte: a autora

Quadro 3 Rubrica de avaliação em grupo da documentação entregue

Avaliação em Grupo				
Competência Avaliada	Excelente (4,0)	Bom (2,5)	Regular (1,0)	Ruim (0)
Documentar o processo de levantamento e especificação de requisitos de software aplicando conhecimento apropriado de teorias, modelos e técnicas, observando as necessidades dos projetos.	A equipe aplicou adequadamente as teorias, os modelos e as técnicas, para o problema proposto. E A equipe entregou a documentação solicitada completamente preenchida e correta.	A equipe entregou a documentação porém houveram algumas falhas nas teorias, nos modelos ou nas técnicas, aplicados ao problema proposto. OU A equipe deixou de preencher poucos itens da documentação proposta	A equipe entregou a documentação porém houveram várias falhas nas teorias, modelos ou técnicas, aplicados ao problema proposto. OU A equipe deixou de preencher vários itens da documentação proposta	A equipe não realizou a entrega final da documentação.

Fonte: a autora

Quadro 4 Rubrica da avaliação em grupo para a apresentação do projeto

Avaliação em Grupo			
Competência Avaliada	Excelente (0,5)	Bom (0,25)	Ruim (0)
Apresentação do Projeto	O projeto foi apresentado por mais de 8 minutos e não ultrapassou 10 minutos.	O projeto foi apresentado por mais de 5 minutos e não ultrapassou 8 minutos.	Não houve apresentação OU sua duração não ultrapassou 5 minutos.
	O conteúdo apresentado abrange todo o processo previsto na documentação solicitada.	O conteúdo apresentado abordou mais da metade do processo previsto na documentação solicitada.	O conteúdo apresentado abordou metade ou menos da metade do processo previsto na documentação solicitada OU Não houve apresentação.

Fonte: a autora

Avaliação Individual

Quadro 5 Rubrica da avaliação individual para portfólio, pitch e apresentação do projeto

Avaliação Individual			
Item Avaliado	Excelente (0,5)	Regular (0,25)	Ruim (0)
Portfólio	O estudante entregou o portfólio no prazo, completo e os documentos não possuem erros.	O estudante entregou o portfólio no prazo, completo e os documentos possuem erros.	O estudante não entregou o portfólio no prazo ou está incompleto ou está totalmente incorreto.
Pitch	O estudante atendeu a todos os requisitos desta tarefa.	O estudante atendeu parcialmente os requisitos desta tarefa.	O estudante não atendeu os requisitos desta tarefa.
Apresentação do Projeto	Demonstrou segurança, apresentou de forma clara e sintética, não leu anotações ou slides, e utilizou adequadamente a Língua Portuguesa sem gírias.	Na maior parte do tempo de sua apresentação demonstrou segurança, apresentou de forma clara e sintética, não leu anotações ou slides, e utilizou adequadamente a Língua Portuguesa sem gírias.	Na maior parte do tempo de sua apresentação não demonstrou segurança, não apresentou de forma clara e sintética, leu anotações ou slides e não utilizou adequadamente a

Fonte: a autora

Avaliação 360º

Pinte o quadrado com a opção em que você melhor descreve as competências do seu colega de grupo. Preencha uma tabela para cada colega de equipe. Será mantido o sigilo sobre quem atribuiu cada nota a determinado membro do grupo. A este item não cabe solicitação de revisão de nota. **O aluno que entregar esta avaliação sobre todos os colegas de equipe recebe nota 0,75, caso não entregue ou falte a avaliação de algum colega de equipe, a nota será 0,0 (zero).**

Quadro 6 Rubrica da avaliação 360º.

Avaliação 360º – Estudante Avaliado: _____			
Competência Avaliada	Excelente (0,25)	Regular (0,1)	Ruim (0)
Propor soluções criativas e inovadoras.	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.
Demonstrar capacidade de resolver problemas .	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.
Administrar conflitos quando necessário, estabelecer relações e propor um ambiente colaborativo, incentivando o trabalho em equipe.	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.
Atuar de forma autônoma na execução da tarefa que lhe foi destinada no projeto.	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.
Organizar a realização das suas tarefas evitando que cause atraso nas entregas parciais ou final.	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.

Avaliação 360º – Estudante Avaliado:			
Competência Avaliada	Excelente (0,25)	Regular (0,1)	Ruim (0)
Demonstrar comprometimento na realização do projeto.	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.

Fonte: a autora

Avaliação Autoavaliação

Pinte o quadrado com a opção (Preciso melhorar, Estou em desenvolvimento, Dentro das expectativas ou Exemplar) em que você melhor se encaixa. Esta avaliação é opcional, preencha pelo menos para refletir sobre os aspectos abordados.

Quadro 7 Rubrica de autoavaliação

Autoavaliação/Organização (entrega opcional)			
Preciso melhorar Ainda não consigo me organizar para os estudos.	Estou em desenvolvimento Tenho conseguido melhorar minha organização.	Dentro das expectativas Tenho conseguido organizar bem meus estudos.	Exemplar Sou muito organizado(a). Recebo elogios por isso e sou exemplo para os(as) meus(minhas) colegas.
Exemplos de comportamentos: 1.1 - Poucas vezes estou preparado(a) para as minhas aulas. 1.2 - Meu espaço de estudo está frequentemente desorganizado e os materiais de estudo necessários não estão devidamente separados. 1.3 - Não consigo ou tenho muita dificuldade para organizar meu tempo, para cumprir o horário das aulas on-line, separar tempo para estudo individual e fazer intervalos. 1.4 - Poucas vezes sei como priorizar as atividades passadas pelos(as) professores(as) e	Exemplos de comportamentos: 2.1 - Consigo me preparar para algumas aulas. 2.2 - Meu espaço de estudo está mais organizado e poucas vezes preciso pegar meus materiais de aula após seu início. 2.3 - Com certa frequência, tenho conseguido organizar meu tempo para cumprir o horário das aulas online, separar tempo para estudo individual e fazer intervalos. 2.4 - Tenho melhorado a priorização das atividades passadas pelos(as) professores(as) mas, algumas vezes, ainda atraso os	Exemplos de comportamentos: 3.1 - Estou preparado(a) para as minhas aulas na maioria das vezes. 3.2 - Meu espaço de estudo está quase sempre organizado e os materiais necessários devidamente separados. 3.3 - Organizo sozinho(a) meu tempo, de modo que consigo cumprir o horário das aulas online, ter tempo para estudo individual e fazer intervalos. 3.4 - Consigo priorizar as atividades passadas pelos(as) professores(as) e raramente atraso ou deixo de fazer uma entrega.	Exemplos de comportamentos: 4.1 - Eu me preparam para praticamente todas as minhas aulas do dia. 4.2 - Meu espaço de estudo é organizado diariamente e os materiais necessários são separados antecipadamente. 4.3 - Organizo com autonomia meu tempo para cumprir o horário das aulas online, ter tempo para estudo individual e fazer intervalos, mantendo uma rotina saudável. 4.5 - Sei priorizar as atividades passadas pelos(as) professores(as) e nunca atraso ou deixo de fazer uma entrega. 4.6 - Apoio e dou dicas para os(as) meus(minhas) colegas em relação à

Autoavaliação/Organização (entrega opcional)			
muitas vezes atraso os prazos de entrega ou deixo de fazê-las.	prazos de entrega ou deixo de fazê-las.		organização. Muitas vezes, lembro e os(as) ajudo nas entregas.

Fonte: CONTIN (2020) apud CESU(2021)

Quadro 8 Rubrica de autoavaliação - Comprometimento

Autoavaliação/Comprometimento (entrega opcional)			
Preciso melhorar Tenho me esforçado ou me dedicado pouco aos estudos.	Estou em desenvolvimento Tenho me esforçado e me dedicado com mais frequência aos estudos.	Dentro das expectativas Eu me esforço e me dedico aos estudos.	Exemplar Sou exemplo de esforço e dedicação aos estudos.
Exemplos de comportamentos: 1.1 - Raramente me esforço para encarar minhas dificuldades no aprendizado. 1.2 - Tenho dificuldades de dizer que não compreendi um conteúdo e raramente tento buscar ajuda. 1.3 - Diversas vezes não presto atenção durante as aulas online. 1.4 - Em casa, dou preferência a outras atividades em relação aos meus estudos. 1.5 - Muitas vezes desisto de resolver um problema ou busco uma resposta pronta quando encontro dificuldade.	Exemplos de comportamentos: 2.1 - Tenho me esforçado mais nos estudos, tentando encarar minhas dificuldades no aprendizado. 2.2 - Tenho tentado comunicar e buscar ajuda quando não comprehendo um conteúdo. 2.3 - Tenho buscado prestar mais atenção durante as aulas online. 2.4 - Em casa, às vezes dou preferência a outras atividades, mas muitas vezes consigo retomar meus estudos e completar a maioria das minhas tarefas da escola. 2.5 - Diante de uma tarefa difícil, tento resolver por um tempo, mas frequentemente ainda desisto e passo para a próxima atividade.	Exemplos de comportamentos: 3.1 - Geralmente me esforço para encarar minhas dificuldades no aprendizado. 3.2 - Quando não comprehendo algo, uso estratégias como a troca com outras pessoas e pesquisas individuais. 3.3 - Permaneço frequentemente focado(a) durante as aulas online e busco participar da aula. 3.4 - Em casa, geralmente completo primeiro minhas tarefas antes de realizar outras atividades, conseguindo quase sempre entregar tudo. 3.5 - Quando tenho uma tarefa que considero difícil, procuro diferentes maneiras de resolvê-la.	Exemplos de comportamentos: 4.1 - Eu me esforço bastante para encarar minhas dificuldades no aprendizado. 4.2 - Converso com colegas, professores(as) ou outras pessoas para me ajudar sempre que necessário, e também procuro pesquisar sozinho(a) para superar desafios semanalmente. 4.3 - Estou sempre muito focado(a) e participo ativamente das aulas online. 4.4 - Em casa, finalizo primeiro minhas tarefas antes de realizar outras atividades, conseguindo sempre entregar tudo e manter uma rotina de estudos saudável. 4.5 - Diante de tarefas difíceis, me sinto motivado a buscar soluções, independente do tempo dedicado. Gosto de sentir que fui desafiado.

Fonte: CONTIN (2020) apud CESU(2021)