

06.04.2020

Instigando a programação com o *App. Inventor*

Resumo

Este projeto visa a aplicação, avaliação e criação de materiais de apoio para métodos de aprendizagem que se utilizam da ferramenta *App Inventor* para jovens do nível médio. Os artefatos gerados durante o decorrer do projeto serão compilados e descritos em detalhes de forma didática no portal do LIAG. Por fim, serão entregues junto com os artefatos, relatórios de *feedback* para o cliente, apontando forças e fraquezas dos métodos utilizados, além de uma avaliação pessoal de cada integrante do projeto.

Escopo

Aplicação, avaliação e criação de vídeos e/ou materiais de apoio de um método dos dois especificados pelo professor.

Ensinar programação para jovens do ensino médio com o *App. Inventor*.

Dar feedback do método selecionado.

Não escopo

Garantir que os alunos aprendam com um dos dois métodos.

Aulas presenciais.

Stakeholders

Cliente	Marcus Carvalho.
Patrocinador	Não há patrocinador, pelo que entendemos.
Gerente do projeto	Kauan da Silva.
membros do projeto	Lourenzo, Matheus Rosisca, Matheus Cumpian, Kauan da Silva e João Vitor Basso.

Cronograma macro

São 5 entregas, 1º chapter e cronograma, 2º monitoramento e controle dos primeiros resultados obtidos, 3º documentos de "evidência objetiva" de execução, monitoramento e controle e dos resultados obtidos até o momento, 4º Entrega de todos os documentos/printscreens/relatórios do projeto (incluindo encerramento) e prévia de apresentação do evento para professor e 5º entrega e apresenta final.

Custos previsto

A previsão é de nós não gastamos nada com a realização do projeto, pois pretendemos fazer online.

Análise de riscos inicial

Risco	Probabilidade	Resposta
Os alunos encontrados desistirem	ALTA	EVITAR
Site do <i>App Inventor</i> parar de funcionar	BAIXA	ACEITAR
O método escolhido não funcionar	MÉDIA	MITIGAR
A internet não funcionar para os alunos ou representante do projeto	BAIXA	ACEITAR