

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	Jovens.
Patrocinador	Marcos Borges.
Gerente do projeto	Kauan da Silva.
membros do projeto	Lourenzo Boas, Matheus Rosisca, Matheus Cumpian 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 dinheiro com a realização do projeto, somente tempo, com uma previsão de gastamos 42 horas com todos os relatórios, aulas, feedbacks e entregáveis para finalizar o projeto.

Análise de riscos inicial

Risco
Os alunos encontrados desistirem
Site do <i>App Inventor</i> parar de funcionar
O método escolhido não funcionar
A internet não funcionar para os alunos ou representante do projeto