Politécnico do Porto

Escola Superior de Media Artes e Design

Luís Miguel Bastos Pires

Miguel Salema Amaral

Tiago de Oliveira Magalhães Areias

Projeto 1: Kid’s City

Cidades

Orientação:

Prof. Mário Pinto

Prof. Ricardo Queirós

Licenciatura em Tecnologias e Sistemas de Aplicação para a Web

Projeto I

Vila do Conde, março de 2019

**SUMÁRIO**

[INTRODUÇÃO 2](#_Toc4419993)

[PLANEAMENTO DE ATIVIDADES 4](#_Toc4419994)

[METODOLOGIA DO TRABALHO 5](#_Toc4419995)

[TECNOLOGIAS UTILIZADAS 6](#_Toc4419996)

[LINGUAGENS E FRAMEWORKS 6](#_Toc4419997)

[FERRAMENTAS E ELEMENTOS DE APOIO 6](#_Toc4419998)

[DESCRIÇÃO E OBJECTIVO 7](#_Toc4419999)

[DESENVOLVIMENTO 8](#_Toc4420000)

[CONCLUSÃO 9](#_Toc4420001)

[REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 10](#_Toc4420002)

[ANEXOS 11](#_Toc4420003)

# 

# INTRODUÇÃO

No âmbito desta unidade curricular, foi-nos proposta a elaboração de um projeto que consiste em desenvolver um website e uma aplicação didática para crianças, sendo o tema do nosso grupo: Cidades.

Este relatório aborda o planeamento, metodologia usada e dificuldades encontradas ao longo do projeto.

O objetivo deste projeto é fornecer ao nosso público-alvo (crianças) uma forma engraçada e interativa de aprender geografia. Pretendemos atingir esse objetivo através de Quizzes interativos suportados com um catálogo de informação.

Pretendemos também aprender como organizar e desenvolver um software em equipa.

# 

# PLANEAMENTO DE ATIVIDADES

No início da atribuição deste projeto, ficamos encarregues de organizar a nossa timeline do projeto e usamos o Microsoft Project para o fazer.

Fizemos também uma pesquisa online relativamente a Quizzes para crianças (Porto Editora, etc.).

# 

# TECNOLOGIAS UTILIZADAS

Microsoft Project, Photoshop.Visual Studio Code

# LINGUAGENS E FRAMEWORKS

HTML, CSS e JavaScript

# FERRAMENTAS E ELEMENTOS DE APOIO

GitHub, bootstrap.

# 

# DESCRIÇÃO E OBJECTIVO

# 

# DESENVOLVIMENTO

Começamos com um brainstorm e alguma pesquisa sobre o tema escolhido (entidades, alvo publico, exemplos literários e visuais).

Seguidamente escolhemos um nome e um “tema” para a aplicação web, tendo em mente o publico alvo(crianças entre o 3º e o 4º ano) e distribuímos tarefas entre os 3 membros.

# 

# CONCLUSÃO

No final da 1ª fase do projeto a nossa equipa planeou e distribuiu as tarefas do projeto, tendo decidido o nome, tema e o logotipo da aplicação web.

# 

# REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

# 

# ANEXOS