
PROJETO INTERDISCIPLINAR

Projeto Interdisciplinar

Sistema de reforço escolar

Floguinho

Brenda Garcia Marques da
Silva

Douglas Ribeiro Nardi

Eliete Fernandes do S. S
Barros

Elisangela Aparecida da Silva

Jefferson Messias da Silva

Paulo Victor Reis Santos

Sabrina Lima de Andrade

Samanta Barros do Couto

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
28/03/2022	1.0	Inserção da Questão Problema	Sabrina Lima de Andrade
28/03/2022	1.0	Inserção da Metodologia	Douglas Ribeiro Nardi
29/05/2022	1.0	Inserção das Regras de Negócio	Brenda Garcia Marques da Silva
29/05/2022	1.0	Inserção da Entrevista com Stakeholder	Douglas Ribeiro Nardi
07/06/2022	1.0	Inserção dos Requisitos e IDEF0	Samanta Barros do Couto
08/06/2022	1.0	Inserção do Estudo de Viabilidade	Elisangela Aparecida da Silva
08/06/2022	1.0	Inserção do Diagrama de casos de uso	Jefferson Messias da Silva
08/06/2022	1.0	Inserção da Descrição dos Atores	Paulo Victor Reis Santos
08/06/2022	1.0	Pesquisa de Remuneração de Cargos e Normas e Regulamentos utilizados pelos usuários do sistema	Eliete Fernandes do Santos de Sousa Barros
08/06/2022	1.0	Revisão dos Requisitos funcionais e não funcionais	Sabrina Lima de Andrade
08/06/2022	1.0	Revisão Ortográfica	Brenda Garcia Marques da Silva

Índice Analítico

1. Identificação e Organização do Projeto	3
1.1 Membros da Equipe e seu RA	3
1.2 Turma 1 DSM-2022_1	3
1.3 Disciplinas	3
1.4 Endereço dos Entregáveis	3
1.5 Ferramentas Adotadas	3
1.6 Distribuição das Funções do Projeto	4
1.7 Esforço e Custo do Projeto	4
2. Introdução	5
2.1 Problema	5
2.2 Contexto	5
2.3 Objetivo Geral	5
2.4 Metodologia	5
2.5 Partes Interessadas (Stakeholders)	6
2.6 Softwares Similares ou Concorrentes	6
3. Definição dos Requisitos de Usuário.	7
3.1 Escopo	7
3.2 Modelagem do Processo de Negócio	8
3.3 Normas, Processos e Formulários Utilizados no Processo de Negócio	8
3.4 Descrição dos requisitos de usuário.	9
3.4.1 Breve Descrição	9
3.4.2 Descrição dos Atores	9
3.4.3 Requisitos do produto	9
3.5 Estudo de Viabilidade	10
4. Especificação dos Requisitos do Sistema	11
4.1 Requisitos Funcionais do Sistema	11
4.2 Requisitos Não Funcionais do Sistema	11
4.3 Regras de Negócio	12
5. Modelos do Sistema	12
5.1 Diagrama de Casos de Uso	13
5.2 Especificação dos Casos de Uso	13
5.2.1 Especificação do Caso de Uso-1	13
5.2.2 Especificação do Caso de Uso-2	14
5.2.3 Especificação do Caso de Uso-3	14
5.2.4 Especificação do Caso de Uso-4	14
5.2.5 Especificação do Caso de Uso-5	15
5.2.6 Especificação do Caso de Uso-6	15
6. Implementação das Páginas Web	15
6.1 Páginas Web	16
6.2 Diagrama de Navegação	18
6.3 Decisões do Projeto	18
7. Conclusão	18
8. Referência bibliográfica	19

Floguinho

1. Identificação e Organização do Projeto

1.1 Membros da Equipe e seu RA

RA	Nome Completo
217139 2211027	Brenda Garcia Marques da Silva
217139 2211008	Douglas Ribeiro Nardi
217139 2211034	Eliete Fernandes do Santos de Sousa Barros
217139 2211026	Elisangela Aparecida da Silva
217139 2211024	Jefferson Messias da Silva
217139 2211011	Paulo Victor Reis Santos
217139 2211037	Sabrina Lima de Andrade
217139 2211038	Samanta Barros do Couto

1.2 Turma 1 DSM-2022_1

1.3 Disciplinas

- Engenharia de Software I – Prof(a). Me. Andréa Zotovici
- Desenvolvimento Web I – Prof(a). Leide Aparecida Vieira
- Design Digital – Prof(a). _____

1.4 Endereço dos Entregáveis

Descrição	Endereço
Repositório da Documentação e do Código-Fonte	https://drive.google.com/drive/folders/11wa4CmAD00A2f7OuSwu2C7_bZGrqXRHP?usp=sharing
Pitch	https://youtu.be/9Vf3Ujyka6g
Portfólio	

1.5 Ferramentas Adotadas

Artefato	Ferramenta
IDEF0	Drawio
BPMN	Drawio
Diagrama de Casos de Uso	Drawio
Protótipo do Site	Canvas

1.6 Distribuição das Funções do Projeto

Nome do Responsável	Função (preencher na mesma linha uma ou mais funções)
Brenda Garcia Marques da Silva	Secretária, Analista de Projeto e Desenvolvimento, Analista de Teste e Programador
Douglas Ribeiro Nardi	Analista de Projeto e Desenvolvimento, Analista de Teste e Programador
Eliete Fernandes do Santos de Sousa Barros	Analista de Projeto e Desenvolvimento, Analista de Teste e Programador
Elisangela Aparecida da Silva	Coordenadora, Analista de Projeto e Desenvolvimento, Analista de Teste e Programador
Jefferson Messias da Silva	Tutor, Analista de Projeto e Desenvolvimento, Analista de Teste e Programador
Paulo Victor Reis Santos	Analista de Projeto e Desenvolvimento, Analista de Teste e Programador
Sabrina Lima de Andrade	Analista de Projeto e Desenvolvimento, Analista de Teste e Programador
Samanta Barros do Couto	Analista de Projeto e Desenvolvimento, Analista de Teste e Programador

1.7 Esforço e Custo do Projeto

Nome do Colaborador	Tarefa	Esforço em Horas	Remuneração por Hora (R\$)	Remuneração Total para a Tarefa (R\$)
Brenda Garcia Marques da Silva	Analista de projeto Secretaria	20hrs 4hrs	R\$ 25,00 R\$ 18,18	R\$ 572,72
Douglas Ribeiro Nardi	Analista de projeto	20hrs	R\$25,00	R\$ 500,00
Eliete Fernandes do Santos de Sousa Barros	Analista de Projeto	20hrs	R\$ 25,00	R\$ 500,00
Elisangela Aparecida da Silva	Coordenadora Analista de projeto	2hrs 20hrs	R\$23,33 R\$ 25,00	R\$546 66
Jefferson Messias da Silva	Tutor de Projeto Analista de projeto	2hrs 20hrs	R\$15,62 R\$ 25,00	R\$ 531,24
Paulo Victor Reis Santos	Analista de projeto	20hrs	R\$ 25,00	R\$ 500,00

Sabrina Lima de Andrade	Analista de projeto	20hrs	R\$ 25,00	R\$ 500,00
Samanta Barros do Couto	Analista de Projeto	20hrs	R\$ 25,00	R\$ 500,00
Custo Total (R\$)				4.150,62

A média salarial de a analista de projetos é de R\$ 3.524 por mês para Brasil.

A média salarial de a secretário executivo é de R\$ 2.483 por mês para Brasil.

A média salarial de a coordenador de projetos é de R\$ 5.133 por mês para Brasil.

A média salarial de a tutor é de R\$ 2.185 por mês para Brasil.

Com base do site do indeed carreiras <https://br.indeed.com/career/>

2. Introdução

2.1 Problema

Como apoiar o processo de alfabetização de alunos da pré-escola e as tarefas do professor para identificar os níveis e ritmos de aprendizagem de seus alunos com a implementação da tecnologia?

2.2 Contexto

Utilizando os avanços tecnológicos a favor da alfabetização infantil, analisamos a viabilidade de desenvolver uma plataforma de reforço no aprendizado de acordo com as dificuldades da criança, contendo conteúdos dinâmicos e descontraídos, estimulando a leitura e escrita. Desta forma, a criança aprende brincando, com o apoio e supervisão dos pais e professores. Tendo em vista que de imediato nosso público-alvo são os professores e alunos.

2.3 Objetivo Geral

Nesse projeto desenvolveremos um software que deverá auxiliar alunos e professores em atividades escolares, utilizando a tecnologia de forma criativa e dinâmica. Auxiliar alunos e professores em atividades de aprendizagem extraclasse, utilizando nosso software como apoio.

2.4 Metodologia

Ao definirmos o tema do projeto, elaboramos o processo de modelagem do negócio, documentando em formato BPMN. A seguir, definiremos o escopo do sistema para que possamos apresentá-lo utilizando o formato IDEF0. Realizaremos o levantamento dos Requisitos de Usuários, definiremos os Requisitos do Sistema, que terá seus requisitos documentados no modelo de diagrama de caso de uso e a descrição do caso de uso. Desenvolveremos interfaces do usuário utilizando HTML, CSS e JAVA Script. Sequentemente, faremos a implementação das páginas Web com diagrama. Finalizaremos com a descrição das decisões sobre o projeto, composto por nossos conceitos e técnicas de Design Digital e Visual aplicados às páginas Web que serão desenvolvidas.

2.5 Partes Interessadas (Stakeholders)

Nossa proposta está voltada a oportunizar e ampliar as demandas de leitura e escrita de forma lúdica. Sendo assim, nossos Stakeholders serão as crianças, adultos envolvidos com o processo de ensino/aprendizagem, as famílias, e a comunidade.

- As crianças, serão afetadas diretamente através deste projeto. Elas terão contato com a tecnologia de forma responsável e interativa. Compreendendo que a criança será o sujeito de interação construindo e reconstruindo os saberes.
- Os professores envolvidos com o processo de ensino/aprendizagem da criança, e as famílias, serão afetados indiretamente, pois serão estimulados a participarem da fase de aprendizagem de suas crianças de forma leve e interativa.

2.6 Softwares Similares ou Concorrentes

Há vários App similares no mercado, que servem de apoio a pais e professores para ajudar na inicialização da alfabetização infantil, são eles:

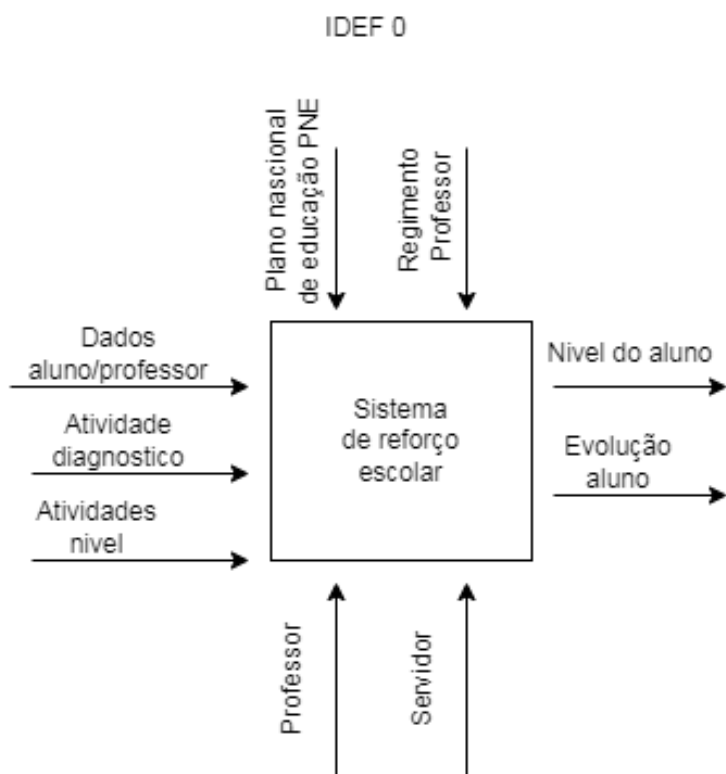
- O EduEdu é um aplicativo desenvolvido pelo Instituto ABCD para ensinar língua portuguesa a crianças de 5 a 9 anos de idade. A experiência no app é personalizada e funciona a partir de um teste preparatório para descobrir o nível de conhecimento do aluno. A partir desse momento, os exercícios e materiais de apoio são adaptados para cada situação.
- O Bini ABC, indicado para crianças de 3 a 6 anos, reúne uma série de jogos com o objetivo de ensinar o alfabeto. A experiência lúdica aborda uma letra de cada vez, com atividades e brincadeiras segmentadas para reforçar o aprendizado.
- O ABC Dino é mais um aplicativo que utiliza jogos e brincadeiras para reforçar o processo de aprendizado. Com o selo de recomendação de professores na Google Play Store, é indicado para crianças entre 3 e 7 anos de idade e envolve exercícios para leitura e escrita.
- O GraphoGame faz parte do programa Tempo de Aprender, pertencente ao Plano Nacional de Alfabetização pelo Ministério da Educação do Brasil. Adaptado de um modelo finlandês, foi feito em colaboração por cientistas e professores, trazendo ferramentas que auxiliam com o ensino remoto e no desenvolvimento das habilidades de leitura e ortografia para crianças de até 12 anos de idade.
- O Palma Escola é um app educacional para apoiar a alfabetização inicial de crianças, jovens e adultos, executado em tablets e/ou smartphones.

Softwares Similares ou Concorrentes				
Softwares	Preço	Compatibilidade	Acompanhamento de evolução do aluno	Avaliação de nível
EduEdu	• 100 % Gratuito	Android	SIM	SIM
Bini ABC	• gratuito com anúncios (R\$ 6,99 para removê-los) **	Android e iOS	NÃO	NÃO
ABC Dino	• instalação gratuita com opções pagas (R\$ 12,99 para liberar todos os recursos) **	Android e iOS	NÃO	NÃO
GraphoGame	• 100 % Gratuito	Android e iOS	SIM	SIM
O Palma Escola	• 100 % Gratuito	Android e iOS	SIM	SIM

**Preços consultados em março de 2022 na plataforma Play Store.

3. Definição dos Requisitos de Usuário.

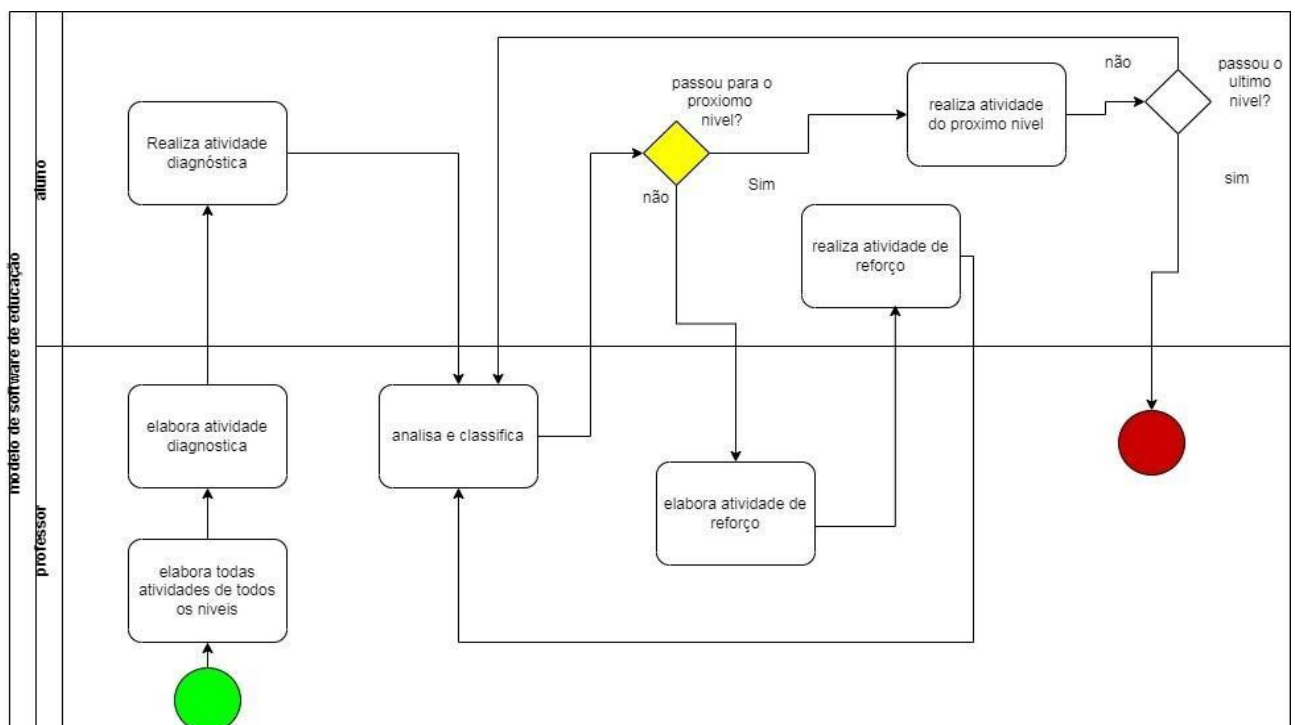
3.1 Escopo



3.2 Modelagem do Processo de Negócio

O professor de reforço elabora o material didático de apoio para ministrar as aulas de reforço de acordo com a série cursada pelo aluno.

No primeiro contato conversa e aplica uma atividade de diagnóstico para avaliar o real nível de aprendizagem que o aluno se encontra. O professor com base nos acertos e erros do aluno o classifica e disponibiliza o material de reforço adequado que ajudará o aluno a se desenvolver de acordo com suas dificuldades. Após cada atividade o aluno realiza uma atividade avaliativa para medir o conhecimento adquirido. Caso o aluno apresente um bom desempenho ele realiza atividades do próximo nível, se o aluno não atingir o desempenho desejado é apresentado novamente as atividades de reforços.



3.3 Normas, Processos e Formulários Utilizados no Processo de Negócio

Título do Documento	Tipo	Link
O Plano Nacional de Educação	Lei nº 13.005/2014	https://pne.mec.gov.br
Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil	(MEC/CNE 2009)	http://portal.mec.gov.br/docman/julho-2013-pdf/13677-diretrizes-educacao-basica-2013-pdf/file
Plano de aula	A Lei de Diretrizes e Bases (LDB 4024/61).	https://presrepublica.jusbrasil.com.br/legislacao/108164/lei-de-diretrizes-e-bases-de-1961-lei-4024-61
BNCC	Base curricular	Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base (mec.gov.br)

3.4 Descrição dos requisitos de usuário.

3.4.1 Breve Descrição

O professor precisa elaborar atividades diagnósticas.

O professor precisa aplicar a atividade.

O aluno precisa realizar a atividade.

O professor precisa corrigir atividade.

O professor precisa analisar o resultado das atividades.

O professor precisa classificar o aluno.

O professor precisa elaborar uma atividade de reforço caso o aluno não passe para o próximo nível.

O aluno precisa fazer a atividade de reforço.

O aluno precisa fazer a atividade do próximo nível caso tenha passado o nível anterior.

3.4.2 Descrição dos Atores

3.4.2.1 Ator 1

Professor

Da aula em uma instituição e passa atividade para alunos que necessitam de atividades de reforço.

3.4.2.2 Ator 2

Aluno

Estar precisando de aula de reforço e realizar atividades solicitadas pelo professor.

3.4.3 Requisitos do produto

Com base na entrevista realizada com Stakeholder, a Sra. Marcia Nardi, professora de educação infantil, o principal requisito do produto é ser uma ferramenta facilitadora na aprendizagem infantil de forma lúdica e eficaz.

3.4.3.1 Requisitos Funcionais

RF01: O sistema deve receber o arquivo da atividade diagnóstico encaminhado pelo professor;

RF02: O sistema deve receber os dados da atividade de diagnóstico realizada pelo aluno.

RF03: O sistema deve realizar a correção da atividade do aluno e o classificá-lo de acordo com a quantidade de acertos

RF04: O sistema deve disponibilizar o arquivo das atividades de reforço ao aluno de acordo com seu nível;

RF05: O sistema deve mostrar a evolução do aluno para o professor.

RF06: O sistema deve receber os arquivos das atividades dos próximos níveis;
 RF07: O sistema deve registrar o professor.
 RF08: O sistema registra o aluno.

3.4.3.2 Requisitos Não Funcionais

RNF001 - Requisitos de usabilidade. Exemplo: usuários deverão operar o sistema intuitivamente, sem necessidade de treinamento.

RNF002 - Requisitos éticos. Exemplo: o sistema não apresentará aos usuários quaisquer dados de cunho privativo.

RNF003 - Requisitos legais. Exemplo: o sistema deverá atender às normas legais, tais como padrões, leis etc.

RNF004 - Requisitos de portabilidade. Exemplo: o sistema deverá executar em qualquer dispositivo.

3.5 Estudo de Viabilidade

Questão	Resposta	
	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	
O novo sistema pode ser integrado com outros sistemas em operação?	x	
O sistema antigo atende às normas atuais da empresa/instituição?		x
O sistema antigo atende à legislação (municipal / estadual / anual) atual?	x	
O sistema antigo atende aos processos de negócio da empresa/instituição?		x
O sistema antigo possui falhas ou erros?	x	

Parecer do Coordenador do Projeto:

O desenvolvimento do software apresentado é de grande viabilidade, atendendo perfeitamente os requisitos apresentados por nossa stakeholder, já que ela nunca obteve algum tipo de auxílio tecnológico em seu processo de ensino pedagógico. – Elisângela Aparecida da Silva (Coordenadora do Projeto)

4. Especificação dos Requisitos do Sistema

4.1 Requisitos Funcionais do Sistema

Número	Descrição	Prioridade	Revisado	
			Sim	Não
RF001	O sistema deve receber o arquivo da atividade diagnóstico encaminhado pelo professor	Média	Sim	
RF002	O sistema deve receber os dados da atividade diagnóstico realizada pelo aluno	Média	Sim	
RF003	O sistema deve realizar a correção da atividade do aluno e o classificá-lo de acordo com a quantidade de acertos	Alta	Sim	
RF004	O sistema deve disponibilizar o arquivo das atividades de reforço ao aluno de acordo com seu nível	Alta	Sim	
RF005	O sistema deve mostrar a evolução do aluno para o professor	Baixa	Sim	
RF006	O sistema deve receber os arquivos das atividades dos próximos níveis	Média	Sim	
RF007	O sistema deve registrar o professor	Alta	Sim	
RF008	O sistema registrar o aluno	Alta	Sim	

4.2 Requisitos Não Funcionais do Sistema

Número	Descrição	Prioridade	Revisado	
			Sim	Não
RNF001	Requisitos de usabilidade. Ex.: Os usuários deverão operar o sistema intuitivamente, sem necessidade de treinamento	Alta	Sim	

Número	Descrição	Prioridade	Revisado	
			Sim	Não
RNF002	Requisitos éticos. Ex.: o sistema não apresentará aos usuários quaisquer dados de cunho privativo.	Alta	Sim	
RNF003	Requisitos legais. Ex.: o sistema deverá atender às normas legais.	Alta	Sim	
RNF004	Requisitos de portabilidade. Ex.: o sistema deverá executar em qualquer plataforma.	Baixa	Sim	

4.3 Regras de Negócio

Número	Descrição
RN001	Ao cadastrar-se no site, o professor deverá anexar seu diploma de Pedagogia/ Magistério para que o sistema valide seu acesso.
RN002	Apenas o professor poderá realizar o cadastro do aluno no sistema.
RN003	Ao ingressar no site pela primeira vez, o aluno realizará uma atividade diagnóstica para que seja identificado o seu nível de aprendizado.
RN004	Após a disponibilização das atividades, o aluno tem um prazo de sete (7) dias para realizá-las. Caso contrário, os dados da atividade não serão mantidos no sistema.
RN005	O sistema irá bloquear a atividade após três (3) tentativas mal sucedidas.
RN006	O sistema libera a atividade do próximo nível quando o aluno atinge nota mínima (70%) de acertos.

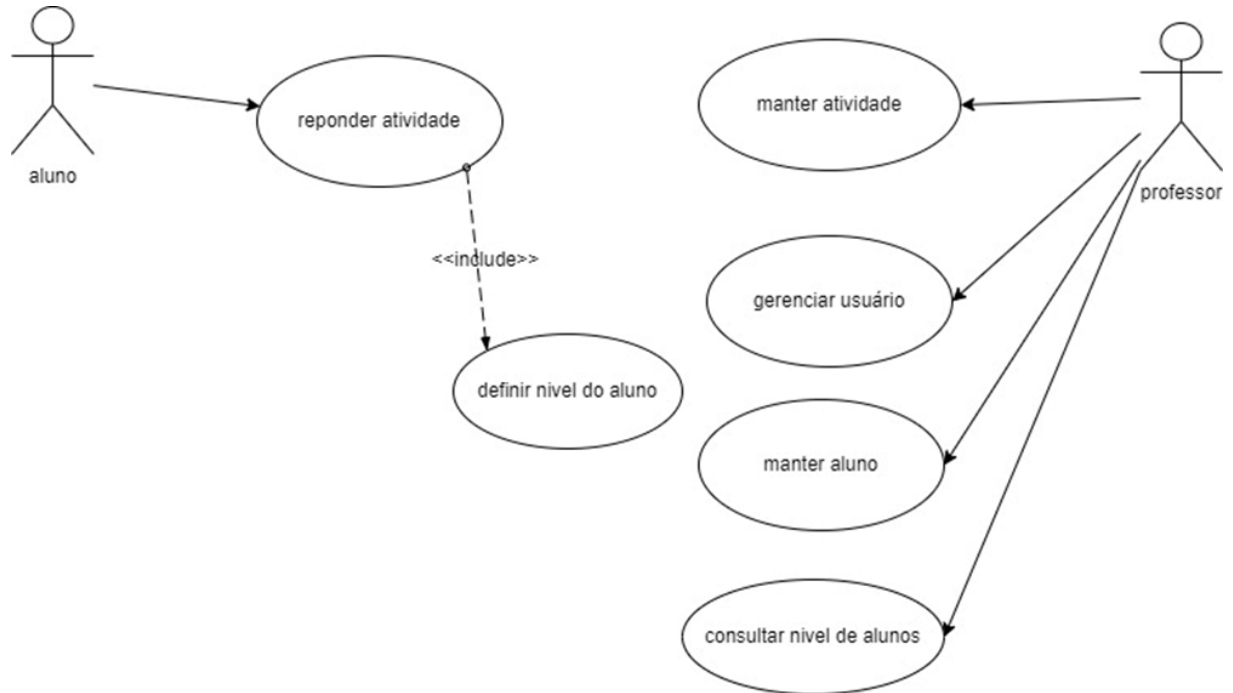
5. Modelos do Sistema

Será desenvolvido um sistema no qual o professor poderá fazer o cadastramento de seus alunos e acompanhar o desenvolvimento de cada um individualmente.

O sistema também irá corrigir e avaliar as atividades feitas pelos alunos e disponibilizá-las para o professor.

O sistema libera as atividades do próximo nível assim que o nível anterior for concluído.

5.1 Diagrama de Casos de Uso



5.2 Especificação dos Casos de Uso

O caso de uso inicia-se quando o aluno deseja realizar a atividade. O sistema libera primeiramente a atividade diagnóstica para avaliar o nível do aluno após a entrega do sistema corrige e calcula a porcentagem de acertos retornando o nível que o aluno está e o professor acompanha o desenvolvimento do aluno.

5.2.1 Especificação do Caso de Uso-1

Número do caso de uso: UC01

Nome do caso de uso: Realizar atividade.

Requisitos: RF02 e RF04

Regras de negócio: RN003, RN004 e RN005

Descrição: O caso de uso inicia - se quando o aluno acessa o site e realiza a atividade e finaliza a atividade.

Ator: Aluno.

Pré condição: O aluno deve estar autenticado no Sistema.

Pós condição: O aluno receberá uma notificação que a tarefa foi concluída.

Fluxo principal:

1. O aluno deseja realizar a atividade.
2. O sistema solicita que o aluno informe qual atividade será realizada.
3. O aluno deseja realizar a atividade diagnóstica.
4. O sistema libera a atividade diagnóstica.
5. O aluno realiza a atividade.
6. O aluno finaliza a atividade.
7. O sistema informa que a atividade foi concluída.

Fluxo de exceção: Caso o aluno não tenha respondido todas as questões o sistema informa que todas questões deverão ser respondidas.

Fluxo alternativo:

1. O aluno deseja realizar a atividade.
2. O sistema solicita que o aluno informe qual atividade será realizada.
3. O aluno deseja realizar a atividade do nível Retornar ao passo 5.

5.2.2 Especificação do Caso de Uso-2

Número do caso de uso: UC02

Nome do caso de uso: Definir nível do aluno.

Requisitos: RF03 e RF05

Regra de Negócio: RN006

Descrição: O caso de uso inicia-se quando o aluno envia a atividade diagnóstica e o sistema corrige as questões.

Ator: Aluno

Pré requisitos: Ter atividade diagnóstica realizada e o sistema deve ter um gabarito de respostas.

Pós condição: retorna atividade corrigida e com seu nível

Fluxo principal:

1. O sistema irá verificar a atividade entregue pelo aluno.
2. O sistema irá retornar a atividade junto com seu nível para o aluno e o professor.
3. O aluno receberá uma notificação que sua atividade diagnóstica será corrigida.

5.2.3 Especificação do Caso de Uso-3

Número do caso de uso: UC03

Nome do caso de uso: Gerenciar Usuário.

Requisitos: RF07

Regra de negócio: RN001

Descrição: O caso de uso inicia-se quando o professor deseja se registrar no sistema.

Ator: Professor

Pré condição:

Pós condição: Liberado o acesso ao Sistema.

Fluxo principal:

1. O professor deseja registrar os alunos no sistema.
2. O sistema solicita os dados do professor.
3. O professor envia os dados.
4. O sistema armazena os dados.

Fluxo exceção: Caso falte um dado do professor o sistema informa qual campo está faltando.

5.2.4 Especificação do Caso de Uso-4

Número do caso de uso: UC04

Nome do caso de uso: Manter aluno.

Requisitos: RF08

Regra de negócio: RN002

Descrição: O caso de uso inicia-se quando o professor registra o aluno no sistema.

Autor: Professor

Pré-condição: O professor deve estar registrado no sistema.

Pós-condição: liberado o acesso no Sistema.

Fluxo principal:

1. O professor deseja adicionar o aluno no sistema.
2. O sistema solicita dados do aluno.
3. O professor envia os dados.
4. O sistema armazena os dados.

Fluxo exceção: Caso falte um dado do aluno o sistema informa qual campo está faltando.

5.2.5 Especificação do Caso de Uso-5

Número do caso de uso: UC05

Nome do caso de uso: consultar nível do aluno

Requisitos: RF01

Descrição: O caso de uso inicia-se quando o professor for consultar o desempenho do aluno.

Ator: Professor

Pré-condição: Professor precisa autenticado no sistema

Pós-condição:

Fluxo principal:

1. O professor vai na área de consulta de desempenho dos alunos
2. O professor analisa as porcentagens de acerto
3. O professor vê o nível que cada aluno se encontra

5.2.6 Especificação do Caso de Uso-6

Número do caso de uso: UC06

Nome do caso de uso: Manter atividade

Requisitos: RF01

Descrição: O caso de uso inicia-se quando o professor envia a atividade para o sistema.

Ator: Professor.

Pré-condição: o professor deve estar autenticado no sistema.

Pós-condição:

Fluxo principal:

1. O professor deseja enviar a atividade.
2. O sistema solicita o tipo de arquivo.
3. O professor seleciona o tipo de arquivo e encaminha para o sistema.

Fluxo exceção: Caso o professor deixe de anexar a atividade, o sistema deve informar que não é possível enviar sem um anexo.

6. Implementação das Páginas Web

Nesta etapa do projeto, foram desenhadas o protótipo das páginas iniciais de cadastro do aluno feito pelo professor no sistema. Página com login e senha do professor, após seus login abre a página menu com as opções de consulta ao plano de ensino, cadastrar aluno, alunos, atividades, notas, calendário e atividades adicionais. Na aba cadastrar aluno, abre os formulários de cadastros que deverá ser preenchido com os dados do novo aluno. Na aba alunos, abre a lista de alunos já cadastrados e o ícone editar e salvar.

6.1 Páginas Web

The image displays two web page designs for 'FLOGUINHO', featuring a green frog mascot and a nature-themed background with a sun, clouds, and bushes.

Top Page (Login):

- Header:** 'FLOGUINHO' in large, bold, white letters with a green outline.
- Mascot:** A green frog with an orange belly, sitting on a rock. Above it is a curved banner reading 'SEU AMIGUINHO DO REFORCINHO'.
- Login Prompt:** 'FAÇA O LOGIN AQUI' with a hand cursor icon pointing to the input fields.
- Input Fields:** Two green rounded rectangular boxes labeled 'USUARIO' and 'SENHA'.

Bottom Page (Menu):

- Header:** 'FLOGUINHO' in large, bold, white letters with a green outline.
- Mascot:** A green frog with an orange belly, sitting on a rock. Above it is a curved banner reading 'SEU AMIGUINHO DO REFORCINHO'.
- Menu:** A vertical list of options on the left side, separated from the main content area by a dashed line. The options are: 'PLANO DE ENSINO', 'CADASTRAR ALUNO', 'ALUNOS', 'ATIVIDADES', 'NOTAS', 'CALENDÁRIO', and 'ATIVIDADES ADICIONAIS'.

FLOGUINHO
 SEU AMIGUINHO DO REFORÇO
 

ALUNOS

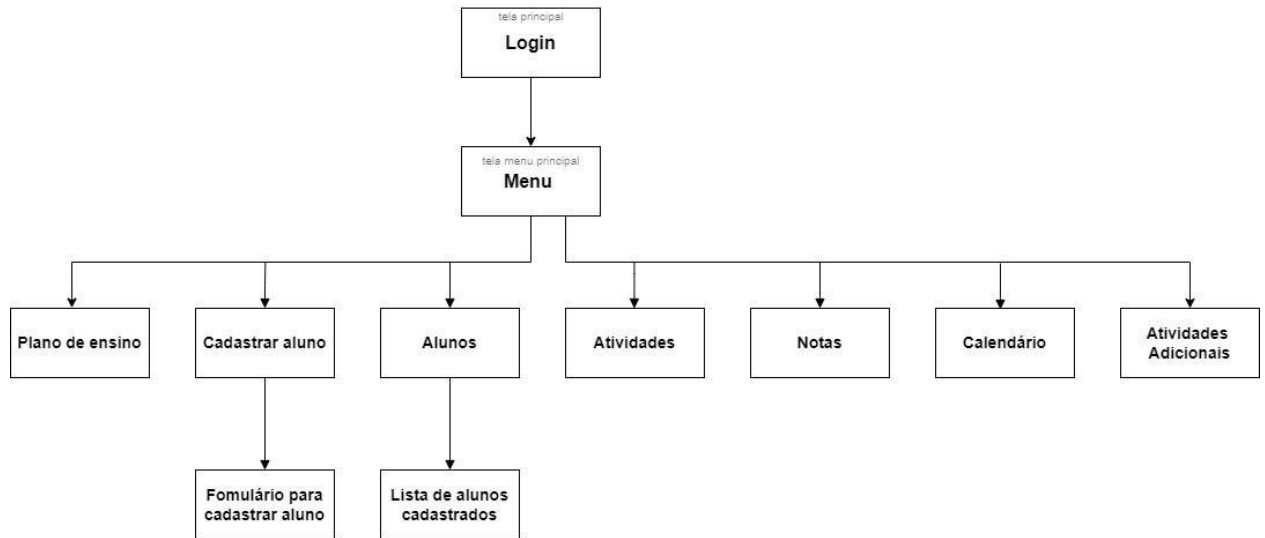
PLANO DE ENSINO	• ALUNOS
CADASTRAR ALUNO	<div>ARTUR DE SOUZA</div> <div>SALVAR  EDITAR </div>
• ALUNOS	<div>AMANDA DA SILVA</div> <div>SALVAR  EDITAR </div>
ATIVIDADES	<div>BIANCA CARNEIRO</div> <div>SALVAR  EDITAR </div>
NOTAS	<div>BRUNO ALVEZ</div> <div>SALVAR  EDITAR </div>
CALENDÁRIO	<div>CARLOS ALBERTO</div> <div>SALVAR  EDITAR </div>
ATIVIDADES ADICIONAIS	<div>ELIANA APARECIDA</div> <div>SALVAR  EDITAR </div>
	<div>ELIAS DOS SANTOS</div> <div>SALVAR  EDITAR </div>
	<div>FABRICIO SOARES</div> <div>SALVAR  EDITAR </div>
	<div>FABIANA VIEIRA</div> <div>SALVAR  EDITAR </div>

FLOGUINHO
 SEU AMIGUINHO DO REFORÇO
 

CADASTRAR ALUNO

PLANO DE ENSINO	• CADASTRAR ALUNO
• CADASTRAR ALUNO	<div>NOME DO RESPOSAVEL</div> <div>CPF RESPOSAVEL</div>
ALUNOS	<div>NOME DO ALUNO</div> <div>CPF ALUNO</div>
ATIVIDADES	<div>TELEFONE PRINCIPAL</div> <div>TELEFONE SECUNDARIO</div>
NOTAS	<div>ENDEREÇO ALUNO</div> <div>PRINCIPAIS DIFICULDADES EM APRENDIZADO DO ALUNO</div>
CALENDÁRIO	
ATIVIDADES ADICIONAIS	<div>FOTO 3X4 ALUNO</div> <div>  </div>

6.2 Diagrama de Navegação



6.3 Decisões do Projeto

Pensando no nosso público-alvo, o público infantil, decidimos utilizar cores vibrantes, animações, desenhos e fontes com formatos circulares. A nossa principal intenção é desenvolver páginas com o conceito "divertido", que atice a curiosidade das crianças a cada passo dado no app.

7 Conclusão

Partindo da primícia do que foi programado junto com a nossa Stakeholder, que a mesma gostaria de ter um sistema que pudesse facilitar a alfabetização para seus alunos.

E o desenvolvimento software apresentado é de grande viabilidade, atendendo perfeitamente os requisitos apresentados por nossa cliente. Alguns testes e revisões serão realizados dentro do nosso cronograma para que possamos entregar o projeto Floguinho 100% rodando.

Referência Bibliográfica

Caso de uso -

<https://www.devmedia.com.br/especificacao-de-casos-de-uso-na-pratica/18427>

Salário de projeto e desenvolvimento -

<https://www.vagas.com.br/cargo/analista-de-projetos-de-ti#:~:text=No%20cargo%20de%20Analista%20de,de%20R%24%204.365%2C00.>

Descrição Analista de projeto e desenvolvimento -

<https://www.professionaisti.com.br/cargos-de-ti-analista-de-projetos-junior-pleno-senior/#:~:text=RESPONSABILIDADES%20PRINCIPAIS,%2C%20qualidade%2C%20custos%20e%20prazos.>

Descrição Analista de teste e Programador -

<https://blog.unyleya.edu.br/bitbyte/analista-de-testes/#:~:text=fazer%20um%20levantamento%20de%20todas,scripts%20e%20roteiros%20de%20teste.>

Salário - <https://www.vagas.com.br/cargo/analista-de-testes>

Apêndice

Entrevista com o Stakeholder:

1. O que deverá ser este software?

R: Uma ferramenta complementar para favorecer um aprendizado melhor.

2. Quais as expectativas sobre o software?

R: Que possamos ter uma maior facilidade de absorção do conteúdo, promover uma aprendizagem de forma lúdica e eficaz.

3. Conhece algum software semelhante? Qual o motivo de não utilizá-lo?

R: Não conheço software semelhante.

4. Para quem é esse software?

R: Para professores que possam ter essa ferramenta à sua disposição para auxiliar seus alunos no processo de aprendizagem.

5. Quais funcionalidades o sistema deve oferecer?

R: O sistema deverá oferecer um mecânico onde o aluno possa interagir com o sistema estimulando seu lado intelecto, sua coordenação motora e raciocínio lógico.