



# Documento de Engenharia de Requisitos — Plataforma Hogwarts Academy

---

## 1. Introdução

### 1.1 Objetivo do Documento

Apresentar os requisitos da plataforma educacional Hogwarts Academy, descrevendo suas funcionalidades, restrições e especificações.

### 1.2 Escopo do Projeto

Desenvolver uma plataforma educacional gratuita, com tema inspirado no universo de Harry Potter, focada em alunos da rede pública que estão se preparando para o ENEM e vestibulares.

### 1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações

Termo	Definição
ENEM	Exame Nacional do Ensino Médio
Front-end	Interface do usuário
Back-end	Lógica de negócios e banco de dados
Hogwarts Academy	Nome da plataforma educacional

### 1.4 Referências

ABNT NBR ISO/IEC 9126

Documentação interna do projeto

Sites de benchmarking: Me Salva!, Descomplica, Stoodi

## 2. Descrição Geral

### 2.1 Perspectiva do Produto

- Plataforma web
- Gratuita e acessível
- Interface gamificada e temática
- Tecnologias atuais: HTML, CSS, JavaScript
- Tecnologias futuras: Java (Spring Boot), MySQL

### 2.2 Funcionalidades Principais

- Salão de Aulas (cursos)
- Sala de Leitura (materiais)
- Desafios do ENEM (exercícios)
- Futuras: Fórum, Área dos Professores

### 2.3 Usuários do Sistema

- Alunos da rede pública
- Professores
- Administradores da plataforma

### 2.4 Restrições

- Orçamento limitado
- Deve ser acessível em dispositivos móveis
- Compliance com a LGPD

## 3. Requisitos

### 3.1 Requisitos Funcionais

- RF01 – O sistema deve permitir que alunos acessem cursos gratuitos.
- RF02 – O sistema deve disponibilizar materiais para download.
- RF03 – O sistema deve oferecer exercícios interativos com correção automática.
- RF04 – O sistema deve possuir uma página de contato.
- RF05 – O sistema deve apresentar políticas de privacidade e termos de uso.

### 3.2 Requisitos Não Funcionais

- RNF01 – O sistema deve ser responsivo.
- RNF02 – O tempo de carregamento das páginas deve ser inferior a 3 segundos.

RNF03 – O sistema deve garantir segurança de dados conforme a LGPD.

RNF04 – O sistema deve ser acessível para pessoas com deficiência (WCAG).

## 4. Modelagem

- Diagrama de Casos de Uso: Aluno acessa cursos, faz exercícios, baixa materiais, envia contato. Administrador cadastra cursos, gerencia usuários e materiais.
- Diagrama de Classes: (Para versão backend futura)
- Fluxogramas dos Processos: Acesso ao curso, realização de exercícios, download de materiais.

## 5. Gestão do Projeto

### 5.1 Stakeholders

Nome	Papel	Interesse
Alunos	Usuário final	Acesso gratuito e fácil
Professores	Conteudistas	Publicar materiais
Equipe Dev	Desenvolvedores	Entregar plataforma

### 5.2 Cronograma

Fase	Data de Início	Data de Término
Levantamento de Requisitos	15/04/2025	30/04/2025
Prototipagem	01/05/2025	10/05/2025
Desenvolvimento Front-end	11/05/2025	31/05/2025
Desenvolvimento Back-end	01/06/2025	20/06/2025
Testes e Correções	21/06/2025	30/06/2025
Implantação	01/07/2025	05/07/2025

### 5.3 Análise de Riscos

Risco	Probabilidade	Impacto	Mitigação
Atraso no desenvolvimento	Alta	Alto	Divisão de tarefas e reuniões semanais
Problemas técnicos com backend	Média	Médio	Planejar capacitação na tecnologia Java
Pouca adesão dos alunos	Baixa	Alto	Divulgação nas redes sociais e escolas

### 5.4 Orçamento Estimado

Item	Custo Estimado (R\$)
Desenvolvimento	5.000
Hospedagem anual	600
Marketing inicial	400
Total	6.000

## 6. Análise de Viabilidade

- Técnica: Ferramentas e tecnologias acessíveis.
- Econômica: Orçamento viável para o escopo.
- Operacional: Atende às necessidades dos usuários da rede pública.
- Cronograma: Realista, considerando prazos médios.

## 7. Aspectos Visuais

- Wireframes das principais páginas (Home, Cursos, Sala de Leitura, Exercícios)
- Diagramas (Casos de Uso, Fluxogramas)
- Layout baseado na temática Harry Potter

## 8. Inovação e Criatividade

- Plataforma tematizada como Hogwarts
- Gamificação no processo de aprendizagem
- Foco exclusivo no público da rede pública
- Diferencial visual e de engajamento

## 9. Glossário

Termo	Definição
ENEM	Exame Nacional do Ensino Médio
Gamificação	Uso de mecânicas de jogos para engajamento
WCAG	Diretrizes de acessibilidade na web