

PROTOTIPAÇÃO DO PROJETO

Identificação do Projeto

Projeto Game Learning
Unidade Demandante {Unidade que solicitou o projeto}
Gestor do Projeto Silvio da Col, Gustavo Fuzinelli, Paulo Belucci
Patrocinador IFSP – Campus Campinas

Histórico de Registro

Versão	Data	Autor	Descrição
1.0	<i>Data do histórico:</i> 30/09/2018	Silvio, Gustavo e Paulo	Elaboração do documento

1. Objetivo do Documento

Este documento tem como o objetivo oferecer ao cliente a versão inicial das telas mais significativas do sistema para identificar os pontos fortes e fracos do projeto.

Tela 1

<RF001><Requisito funcional 1>

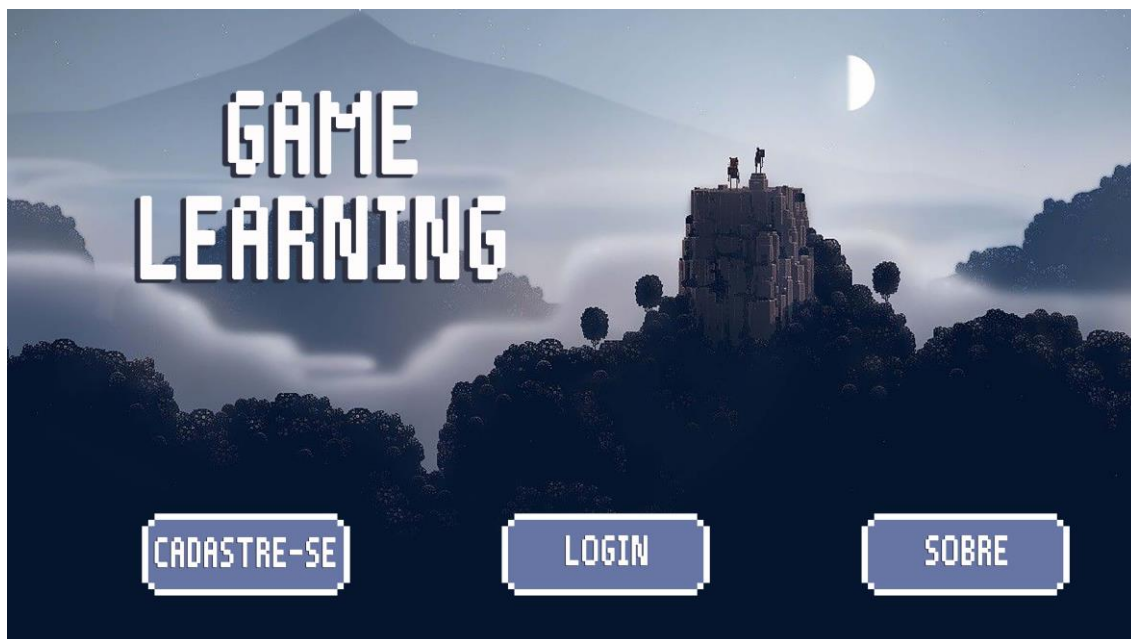
O usuário aluno ou professor poderá cadastrar-se na plataforma.

<RF002><Requisito funcional 2>

O usuário aluno ou professor poderá realizar o login na plataforma caso seu cadastro já tenha sido anteriormente efetuado.

<RF003><Requisito funcional 3>

O usuário aluno ou professor poderá consultar um breve texto que explica sobre o objetivo e a metodologia para a qual a plataforma é voltada.



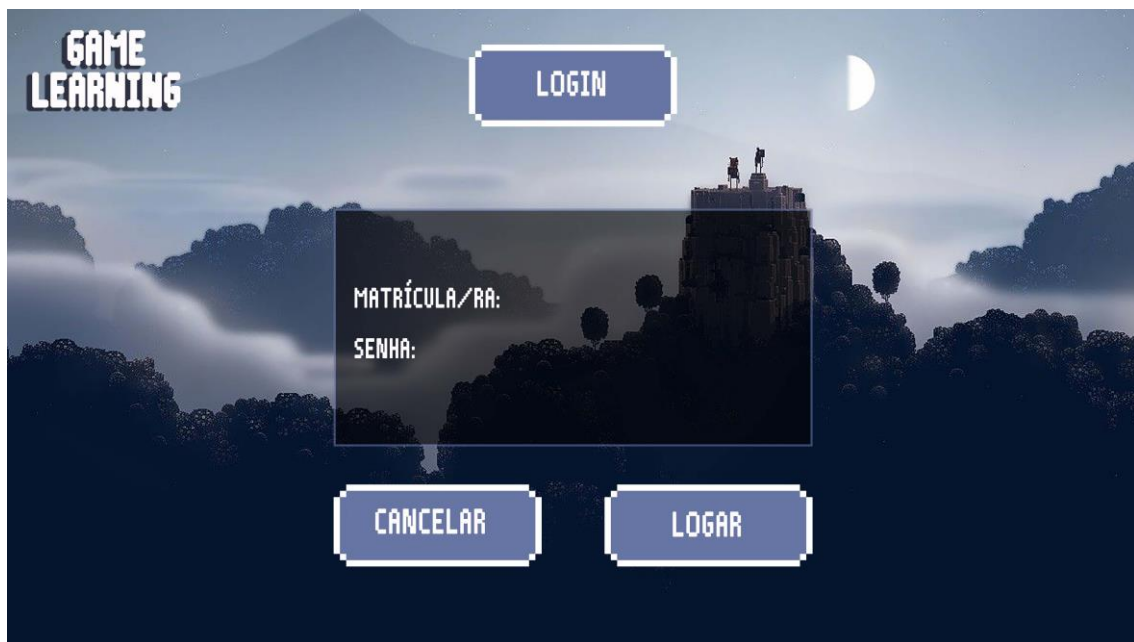
Tela 2

<RF001><Requisito funcional 1>

O usuário aluno ou professor poderá realizar o login na plataforma.

<RF002><Requisito funcional 2>

O usuário aluno ou professor poderá sair do sistema de login através do botão "cancelar".



Tela 3

<RF001><Requisito funcional 1>

O usuário aluno ou professor poderá realizar o cadastro na plataforma.

<RF002><Requisito funcional 2>

O usuário aluno ou professor poderá sair do sistema de cadastro através do botão "cancelar".



Tela 4

<RF001><Requisito funcional 1>

O usuário aluno ou professor poderá consultar um breve texto que explica sobre o objetivo e a metodologia para a qual a plataforma é voltada.

<RF002><Requisito funcional 2>

O usuário aluno ou professor poderá voltar a tela anterior.



Tela 5

<RF001><Requisito funcional 1>

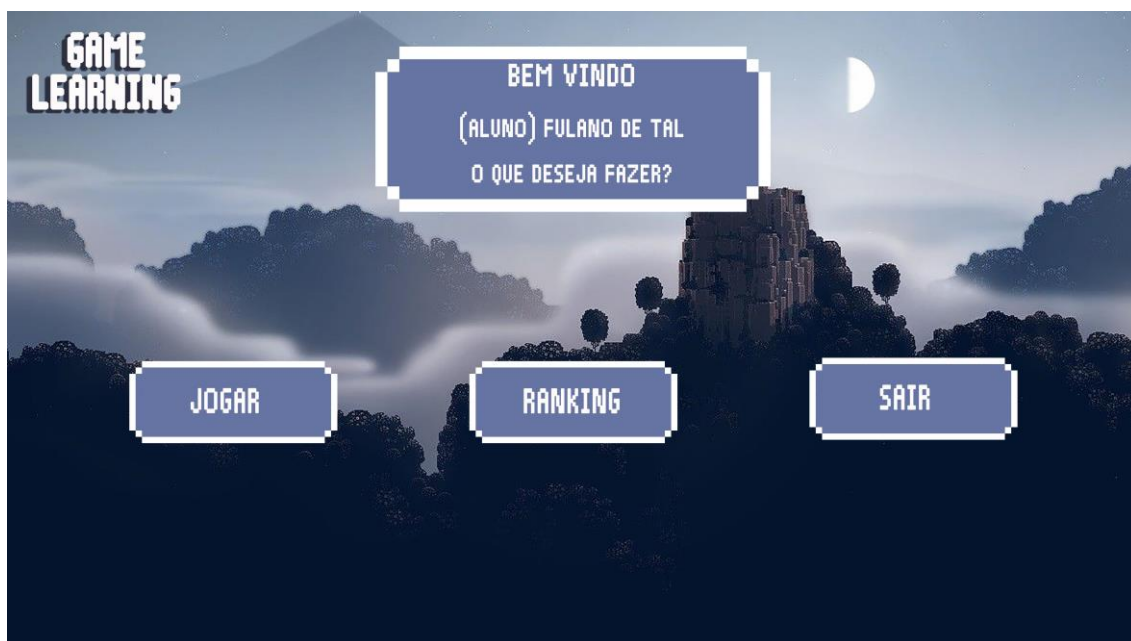
O usuário ALUNO poderá jogar os jogos disponíveis na plataforma.

<RF002><Requisito funcional 2>

O usuário ALUNO poderá consultar o Ranking dos jogos concluídos.

<RF003><Requisito funcional 3>

O usuário ALUNO poderá sair do sistema.



Tela 6

<RF001><Requisito funcional 1>

O usuário PROFESSOR poderá jogar os jogos disponíveis na plataforma.

<RF002><Requisito funcional 2>

O usuário PROFESSOR poderá consultar o Ranking dos jogos concluídos pelos ALUNOS e poderá também consultar os seus jogos realizados.

<RF003><Requisito funcional 3>

O usuário PROFESSOR poderá criar um exercício dentro dos jogos disponíveis na plataforma.

<RF004><Requisito funcional 4>

O usuário PROFESSOR poderá alterar ou editar um exercício dentro dos jogos disponíveis na plataforma.

<RF005><Requisito funcional 5>

O usuário PROFESSOR poderá excluir um exercício dentro dos jogos disponíveis na plataforma.

<RF006><Requisito funcional 6>

O usuário PROFESSOR poderá sair do sistema.



2. Gerente do Projeto

Nome		Cargo
SILVIO DA COL		DIRETOR
Telefone	Endereço Eletrônico	Lotação
19-999999999	silviodacol@email.com	IFSP

3. Aprovação

Unidade Demandante	Data	Assinatura
DIRETORIA DE ENSINO	01/10/2018	
Unidades Envolvidas	Data	Assinatura
DIRETORIA DE INOVAÇÃO	01/10/2018	
Secretário-Geral/Diretor-Geral	Data	Assinatura

4. Recebimento

CLIENTE	Data	Assinatura