

## Criação do Aplicativo VISUAL CLASS

**Nome do Projeto:** Visual Class

**Justificativa do Projeto:** A necessidade de ter um programa de computador abrindo em smartphone igual o VISUALG que atualmente só roda em computadores vem crescendo cada vez mais. Esse programa é utilizado em diversas instituições de ensino espalhado por todo o Brasil e mundo para ensinar os alunos a lógica de programação. Percebemos que nem todos os alunos têm um computador ou notebook em suas casas, logo, a necessidade de criarmos um aplicativo o qual será chamado de VISUAL CLASS com a mesma ideia do VISUALG, irar facilitar e ajudar os alunos que não têm como comprar um computador para a prática e o aprendizado quando estiver fora das instituições. Com a hipótese de que todas as casas tenham pelo menos um celular smartphone o qual seja dos pais ou irmãos, com a criação desse aplicativo, esse aluno poderá emprestar o celular de alguém da família, instalá-lo no celular para praticar o aprendizado em casa.

**Objetivo do Projeto:** Esse projeto tem como objetivo a criação de um aplicativo que será instalado em smartphone seja ele de sistema android ou IOS. Esse aplicativo terá as mesmas ideias, a mesma lógica de programação e a mesma interface do VISUALG.

**Gerente de Projetos:** O Gerente de Projetos designado é o Orivaldo Edson Costa Carneiro Filho.

**Restrições:** Este projeto deverá ser auto-sustentável, obtendo recursos apenas dos alunos que compõem a equipe e se necessário, poderá solicitar recurso de instituição financeira ou sócios para a continuação do projeto.

O plano de projeto deverá ser aprovado até 16/05/2022.

Este projeto deverá ser concluído até 16/05/2025.

O projeto escolhido para o piloto deverá possuir patrocínio assegurado, seja por recursos próprios ou patrocínios externos.

**Pré-Requisitos:** Esse aplicativo deverá roda em sistema Android, sistema IOS, deverá funcionar no modo offline(não precisando está conectado a internet para o seu funcionamento), deverá ter uma tela principal como todas as funcionalidade igual ado VISUALG e a linguagem de programação utilizada será a portugol.

**Premissas:** A Metodologia estará disponível até 16/05/2025.

Os participantes do projeto Metodologia exercerão o papel de “mentorind” da equipe de projeto piloto, sem remuneração. O gerente de projeto e demais membros da equipe deste projeto também não será remunerados. O patrocínio para o projeto será obtido até 16/05/2025.

**Aprovação:** Aprovado por Orivaldo Edson Costa Carneiro Filho