

Documento para Apresentação Inicial do Software

Grupo: André, Ângelo, Filipe, Higor, Kauany, Raíssa e Vinícius.

Projeto: Plataforma de Educação Ambiental e Sustentabilidade

Descrição: Aplicação para conscientização e ensino sobre práticas sustentáveis.m v

Tecnologias: PHP, MySQL, HTML, CSS, JavaScript.

Funcionalidades:

- o Cadastro de artigos e materiais educativos.
- o Quiz interativo sobre sustentabilidade.
- o Ranking de usuários mais engajados.

1. Nome do Software

- **Definir um nome provisório para o projeto.**

R= Eco Saberes

- **Explicar brevemente o significado e conceito do nome.**

R= **Eco Saberes** é a junção de conhecimentos tradicionais e científicos para promover práticas ecológicas e sustentáveis. Relaciona-se à **ecologia**, respeitando os ciclos naturais e a biodiversidade, e à **sustentabilidade**, incentivando o uso responsável e consciente dos recursos e a educação

ambiental. Seu objetivo é equilibrar as necessidades humanas com a preservação do meio ambiente, fazendo com que seja uma relação harmônica.

2. Apresentação da Ideia para o Cliente

2.1 Definição do Problema

- **Descrever o problema que o software visa resolver.**
R: Esse software pode facilitar a propagação de conteúdo educativo, fornece ferramentas interativas para monitoramento ambiental e oferecer recursos que orientem o público sobre práticas mais sustentáveis no dia a dia, em suas empresas ou comunidades. Ao resolver esse problema, a plataforma pode transformar a maneira como as pessoas interagem com as questões ambientais e como elas podem contribuir para um futuro mais sustentável.
- **Contextualizar a necessidade do cliente.**
- **R:** A necessidade do cliente surge com a crescente demanda por práticas mais sustentáveis e conscientes em diversos setores da sociedade. Empresas, escolas, organizações e até pessoas físicas estão cada vez mais conscientes da importância de adotar soluções que preservem o meio ambiente e promovam a sustentabilidade. No entanto, esses clientes frequentemente enfrentam dificuldades, como a falta de conhecimento sobre práticas ambientais adequadas, obstáculos na implementação de ações eficazes e a carência de ferramentas que estimulem um engajamento efetivo.

Por exemplo, uma escola pode ter dificuldades para incluir temas ambientais de maneira prática e atrativa no currículo. Uma empresa pode querer reduzir seu impacto ambiental, mas não sabe por onde começar ou como acompanhar seu progresso de forma contínua. Da mesma forma, uma ONG pode precisar de uma plataforma para ensinar suas comunidades sobre consumo responsável e conservação de recursos naturais.

Nesse cenário, o cliente precisa de uma solução que ofereça não apenas conteúdo educativo, mas também ferramentas para colocar em prática e monitorar ações ambientais. O software, então, preenche essa necessidade, proporcionando uma plataforma que auxilia esses clientes a superar

dificuldades de acesso à informação e implementação de ações, facilitando a adoção de práticas sustentáveis em seu cotidiano e operações.

2.2 Objetivos do Software

- **Definir os objetivos principais do sistema.**

R: O site de quiz tem como objetivos **educar** e **conscientizar** sobre ecologia e sustentabilidade de forma interativa, incentivando hábitos sustentáveis, testando conhecimentos e promovendo mudanças de comportamento para a preservação ambiental.

- **Explicar como ele ajudará os usuários.**

R: O site de quiz ajudará os usuários a aprender sobre sustentabilidade de forma interativa, testar conhecimentos, refletir sobre o impacto ambiental, adotar hábitos sustentáveis e se divertir enquanto aprendem.

- **Listar os benefícios esperados.**

R: Os benefícios esperados do site de quiz sobre ecologia e sustentabilidade ambiental incluem:

1. **Aumento da Consciência Ambiental** - Usuários aprenderão sobre a importância da preservação do meio ambiente.
2. **Engajamento com a Sustentabilidade** - Incentivará práticas ecológicas no dia a dia.
3. **Aprendizado Dinâmico** – Facilitará a absorção de conhecimento de forma divertida e interativa.
4. **Maior Acessibilidade ao Tema** – Disponibilizará informações sobre ecologia para um público amplo.
5. **Mudança de Comportamento** – Estimulará ações mais sustentáveis e responsáveis.
6. **Compartilhamento de Conhecimento** – Possibilitará que os usuários espalhem informações úteis para amigos e familiares.

2.3 Público-Alvo

- **Identificar os principais usuários do software.**

- **R:**

1. **Instituições de Ensino (Escolas e Universidades):** Educadores e coordenadores que buscam incorporar temas ambientais de forma prática no currículo escolar. O software serve como uma ferramenta de apoio para envolver os alunos em questões de sustentabilidade.
2. **Empresas e Organizações:** Profissionais que atuam na área de sustentabilidade ou gestão ambiental, responsáveis por implementar e monitorar ações que visam reduzir o impacto ambiental da organização. O software ajuda na gestão e no acompanhamento de práticas sustentáveis dentro da empresa.
3. **ONGs e Organizações Comunitárias:** Líderes comunitários e educadores que buscam capacitar suas comunidades sobre práticas sustentáveis. O software pode ser usado como uma plataforma educativa para disseminar conhecimento e promover mudanças sociais e ambientais.
4. **Indivíduos:** Pessoas que desejam adotar um estilo de vida mais sustentável. O software oferece informações e ferramentas para implementar ações sustentáveis no cotidiano, como consumo responsável e manejo de resíduos.
5. **Órgãos Públicos e Agências Reguladoras:** Profissionais de governos que trabalham com políticas ambientais e precisam disseminar informações sobre regulamentos e práticas sustentáveis, ajudando a educar empresas e cidadãos.

- **Diferenciar possíveis perfis de usuários.**

- **R:**

1. **Educadores e Instituições de Ensino (Escolas e Universidades):**
 - **Objetivo:** Incorporar práticas ambientais no currículo escolar e universitário, envolvendo os alunos de forma prática e dinâmica.

- **Necessidades:** Precisam de conteúdos didáticos sobre sustentabilidade, atividades interativas, ferramentas para avaliação e acompanhamento do aprendizado, além de recursos para engajamento dos alunos.
- **Perfil:** São usuários que buscam métodos e abordagens pedagógicas inovadoras para ensinar sobre o meio ambiente de forma acessível e compreensível.

2. Profissionais de Sustentabilidade e Responsabilidade Social (Empresas e Organizações):

- **Objetivo:** Implementar e monitorar ações de sustentabilidade no ambiente corporativo, visando reduzir o impacto ambiental das operações e melhorar a imagem da empresa.
- **Necessidades:** Buscam relatórios sobre o impacto ambiental, indicadores para acompanhar progresso, orientações para práticas de gestão sustentável e ferramentas para engajamento de funcionários.
- **Perfil:** Usuários com foco em eficiência, relatórios e métricas, que necessitam de uma plataforma para melhorar as práticas ambientais dentro da organização de forma mensurável.

3. Líderes Comunitários e ONGs:

- **Objetivo:** Promover a conscientização ambiental e educar as comunidades sobre práticas sustentáveis.
- **Necessidades:** Necessitam de materiais educativos, recursos para campanhas de sensibilização e ferramentas para monitorar o impacto das ações comunitárias.
- **Perfil:** São usuários com foco no engajamento social e educacional, que buscam alcançar muitas pessoas e gerar mudanças locais, frequentemente com recursos limitados.

4. Indivíduos (Público Geral):

- **Objetivo:** Adotar um estilo de vida mais sustentável no dia a dia, como consumo responsável, redução de resíduos, uso consciente de recursos naturais, entre outros.
- **Necessidades:** Precisam de orientações práticas, dicas sobre hábitos sustentáveis, ferramentas de acompanhamento de sua pegada ecológica e incentivo a ações individuais.
- **Perfil:** Usuários com interesse pessoal e desejo de melhorar suas práticas cotidianas, mas com menos conhecimento técnico sobre sustentabilidade.

5. Indivíduos (Público Geral):

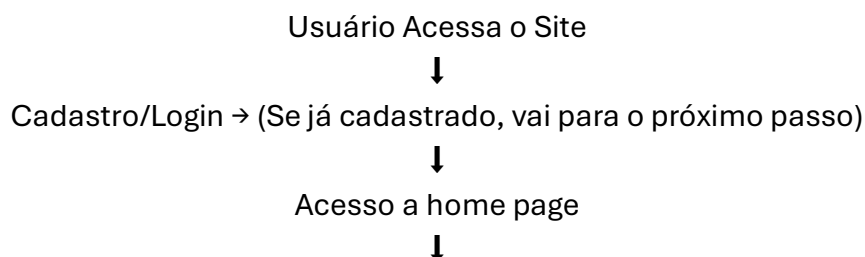
- **Objetivo:** Adotar um estilo de vida mais sustentável no dia a dia, como consumo responsável, redução de resíduos, uso consciente de recursos naturais, entre outros.
- **Necessidades:** Precisam de orientações práticas, dicas sobre hábitos sustentáveis, ferramentas de acompanhamento de sua pegada ecológica e incentivo a ações individuais.
- **Perfil:** Usuários com interesse pessoal e desejo de melhorar suas práticas cotidianas, mas com menos conhecimento técnico sobre sustentabilidade.

3. Esboço Primário da Solução

3.1 Fluxo de Navegação

- **Criar um diagrama simplificado do fluxo de interação.**

R:



Quiz



Acesso aos artigos sobre sustentabilidade e meio ambiente



Feedback e Compartilhamento

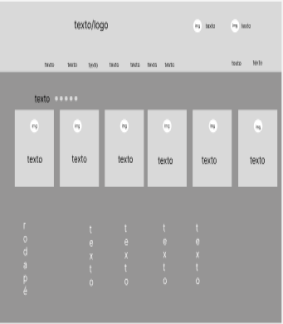
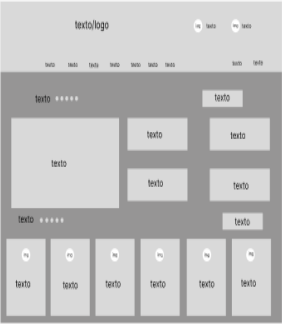
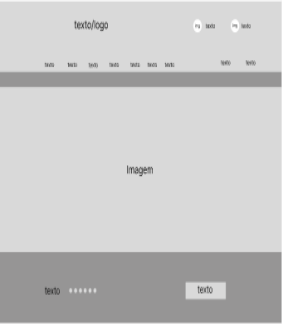
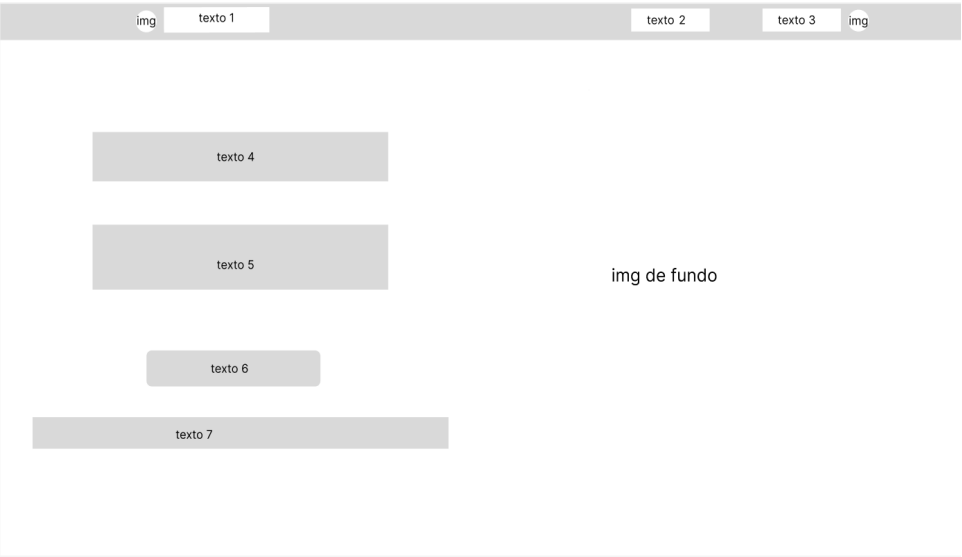
- **Mostrar como os usuários acessarão as funcionalidades.**

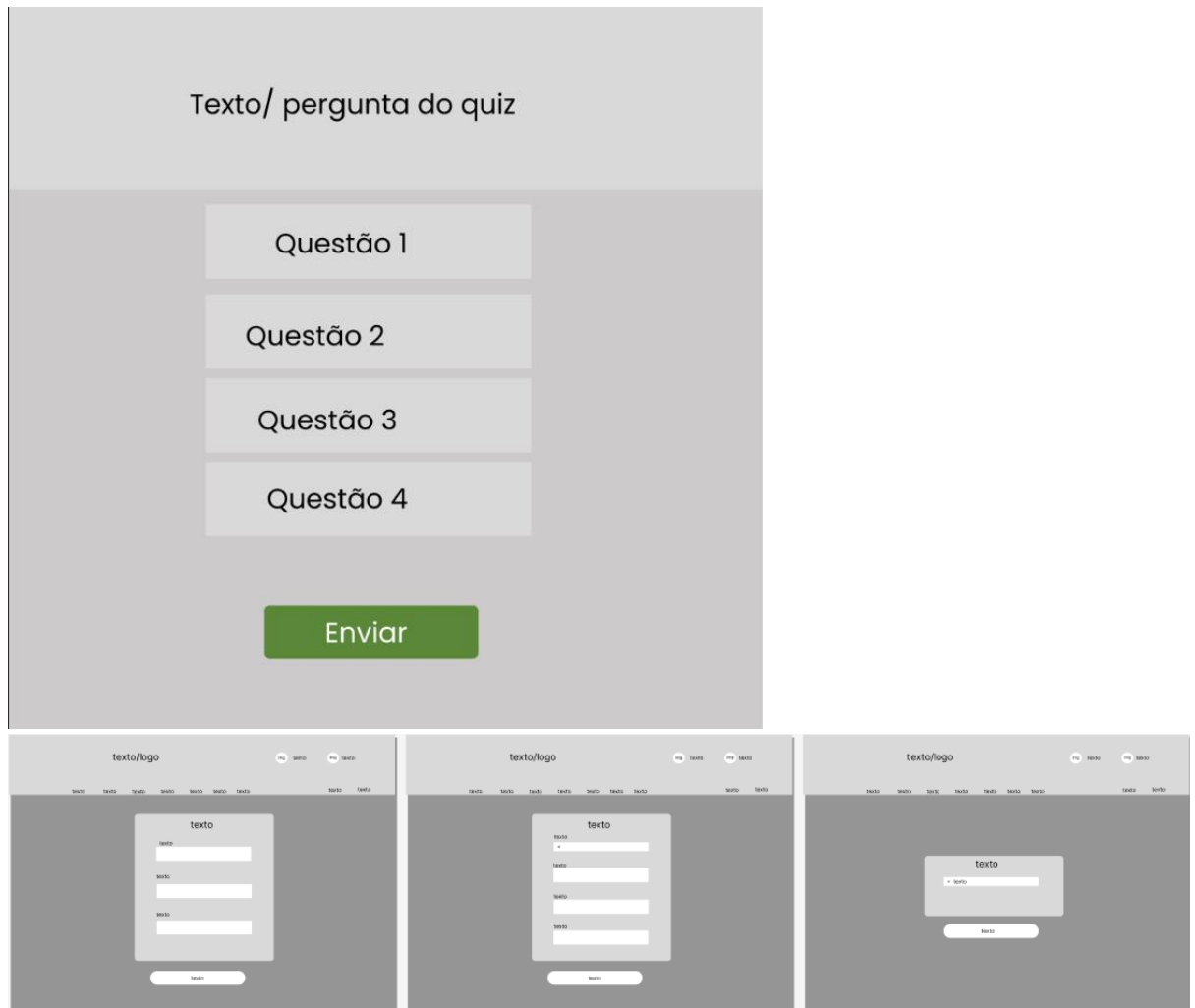
R: A entrada do usuário ocorre pela **seção direita**, onde interage com os campos ou botões (blocos de texto interativos).

3.2 Wireframe das Telas

- **Apresentar esboços visuais básicos das telas principais.**

R:





- Indicar elementos essenciais e disposição na interface.

R: 1. Página de Login

- **Corpo da pagina** : formulario de user e senha.

2. Página de Cadastro

- **Corpo da pagina** : formulario de user e senha

3. Página Inicial (Home)

- **Topo da Página** :
 - Logo e menu de navegação: QUIZ, PERFIL, LOG OUT).
- **Corpo da pagina** : artigos

4. Página do QUIZ

- **Filtros de Pesquisa:** F
- **Lista de Cursos :** Exibição em grid co
- **Detalhes do Curso :** Ex

5. Página de Perfil do Usuário

- **Informações do Usuário :** Foto, nome, e-mail.
- **Cursos em Andamento :** Lista com barra de progresso.
- **Certificados :** Exibição dos certificados adquiridos.

Diagrama Entidade-Relacionamento (ER)

- **Quiz** $\leftarrow 1:N \rightarrow$ **Questão**
- **Questão** $\leftarrow 1:N \rightarrow$ **Opção de Resposta**
- **Quiz** $\leftarrow N:M \rightarrow$ **Participante**
- **Questão** $\leftarrow N:1 \rightarrow$ **Resposta**
- **Participante** $\leftarrow 1:N \rightarrow$ **Resposta**
- **Participante** $\leftarrow N:M \rightarrow$ **Pontuação**

3.3 Estrutura Inicial do Banco de Dados

- **Identificar as principais entidades e seus relacionamentos.**

R:

→ **Quiz**

- Atributos:** nome, descrição, data de criação, duração etc.
- Relacionamentos:**
 - Um quiz pode ter **múltiplas questões** (relacionamento 1:N).
 - Um quiz pode ser associado a **múltiplos participantes** (relacionamento N:M).

→ **Questão**

- Atributos:** texto da questão, tipo de resposta (múltipla escolha, verdadeiro/falso, dissertativa, etc.), respostas possíveis, resposta correta, etc.
- Relacionamentos:**
 - Uma questão pertence a **um único quiz** (relacionamento N:1).

- ii. Uma questão pode ter **múltiplas opções de resposta** (relacionamento 1:N).

→ **Resposta**

- a. **Atributos:** resposta dada, data da resposta, pontuação (se aplicável), etc.
- b. **Relacionamentos:**
 - i. Uma resposta pertence a **um único participante** (relacionamento N:1).
 - ii. Uma resposta é dada a **uma única questão** (relacionamento N:1).

→ **Participante**

- a. **Atributos:** nome, email, pontuação total, tempo gasto, etc.
- b. **Relacionamentos:**
 - i. Um participante pode responder a **múltiplos quizzes** (relacionamento N:M).
 - ii. Um participante pode dar **múltiplas respostas** (relacionamento 1:N).

→ **Opção de Resposta**

- a. **Atributos:** texto da opção, se é correta ou incorreta, etc.
- b. **Relacionamentos:**
 - i. Uma opção pertence a **uma única questão** (relacionamento N:1).

→ **Pontuação**

- a. **Atributos:** valor total de pontos, nível de dificuldade, etc.
- b. **Relacionamentos:**
 - i. A pontuação pode estar associada a **um participante** e a **um quiz** (relacionamento N:M).

- **Criar um diagrama preliminar para validação com o cliente.**

R:

1. Usuários

id_usuario, nome, email, senha.

2. Cadastro

id_cadastro, nome, email, criar_senha.

3. Quizzes

id_quiz, id_aula (FK), titulo, descricao.

4. Questões do Quiz

id_questao, id_quiz (FK), pergunta, opcoes, resposta_correta.

5. Feedbacks

id_feedback, id_usuario (FK), id_curso (FK), comentario, avaliacao, data.