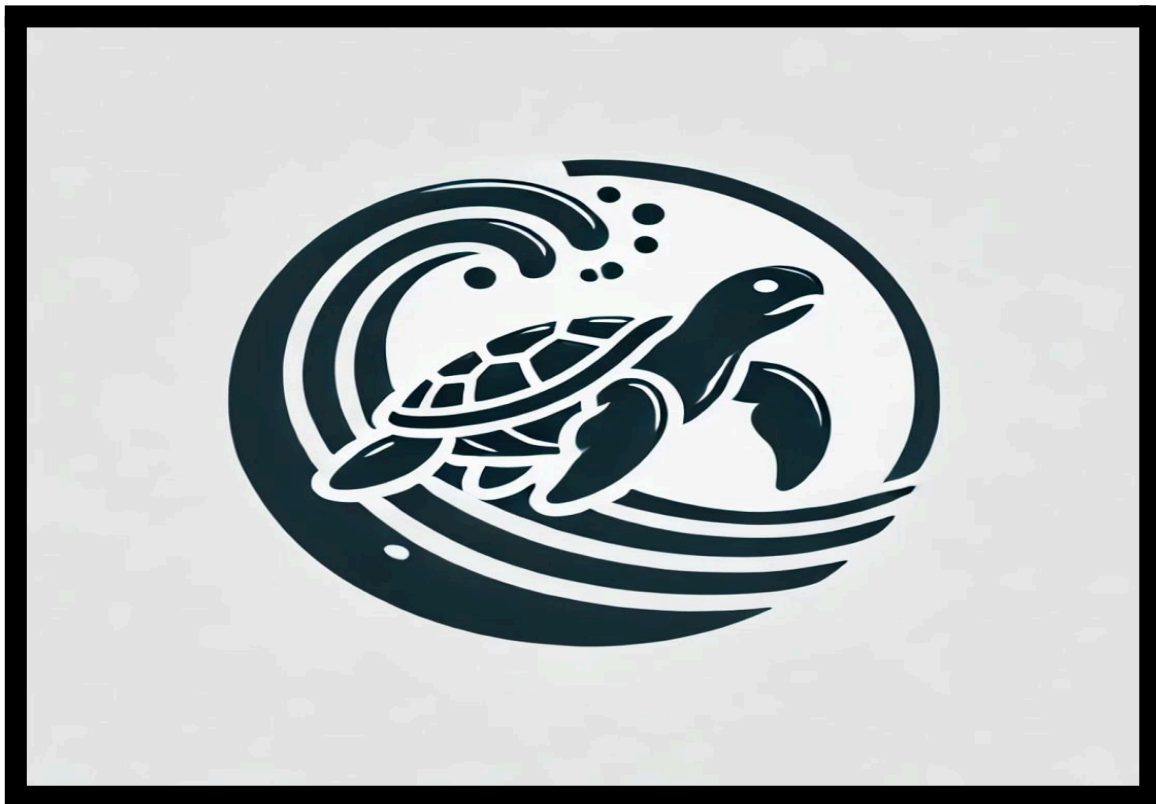




Universidade Cidade de São Paulo

Análise e Projetos de Sistemas II

OceanSaver: Quiz Interativo sobre a Conservação do Ecossistema Marinho



Criação do Documento

Elaborado por:	Data: 09/09/2024
----------------	------------------

Controle de Versão

Versão	Data	Páginas	Mudanças	Comentários
1	11/09/2024	6	Nome do Projeto, Capa, Identidade Visual, Composição da Equipe, Visão e Finalidade, Diagnóstico, Benefícios Esperados, Stakeholders, Termo de Abertura	

Composição da Equipe de desenvolvimento

Número de ordem	Função	Descrição das responsabilidades	Nome
1	Líder	Acompanhamento das tarefas, atualização da documentação no Teams, integração do software com demais equipes, Redação técnica	Jefferson Costa Araújo
2	Analistas	Análise e especificação de requisitos	Guilherme Kayon Gabriel Anselmo
3	Desenvolvedores	Desenho e Implementação	Yanneck Mkanga Ngimbi Fernando Jefferson Costa Araújo
4	Testadores	Testes e gestão da qualidade	Henrique Daisuke Yonezawa Kurihara Miguel Alisson
5	Projetista de BD	Documentação e projeto de Banco de dados	João Vitor de Assunção Caldeira Silva
6	Documentador	Desenvolvimento e integração de toda documentação constante neste arquivo	Rodrigo Lozano Munhoz dos Santos

Nome do Projeto: OceanSaver - Quiz Interativo sobre a Conservação do Ecossistema Marinho

1. Documento de Visão:

O "OceanSaver" é um aplicativo educacional interativo desenvolvido para promover o aprendizado sobre a vida marinha e a importância da conservação dos oceanos. Utilizando quizzes temáticos, o aplicativo visa engajar os usuários de forma divertida e informativa, oferecendo conteúdo variado sobre espécies, habitats, e os desafios ambientais que afetam o ecossistema marinho. O design intuitivo e acessível facilita o uso por pessoas de todas as idades, desde estudantes até entusiastas de biologia marinha, promovendo uma educação ambiental eficaz e acessível.

1.1 Resultado do projeto:

1.1.1 Finalidade:

Criação de um aplicativo de quiz com o propósito de informar e conscientizar as pessoas de uma maneira divertida, visando fazer com que mais pessoas se interessem pelo assunto buscando não poluir e até mesmo trabalhar na área.

1.1.2 Diagnóstico da Situação Atual

Seq	Descrição do problema
1	Conteúdo pouco acessível: A maioria das informações sobre os problemas ambientais dos oceanos está disponível em formatos que não são atrativos para a maior parte das pessoas, como artigos científicos ou documentários longos, que podem ser densos e difíceis de compreender para o público leigo.
2	Baixo engajamento: Mesmo quando as pessoas têm acesso a informações sobre a vida marinha, há uma falta de engajamento prático e contínuo. As abordagens educacionais tradicionais não conseguem reter o interesse dos usuários, especialmente em um ambiente digital onde a competição por atenção é alta.
3	Educação limitada nas escolas: O ensino sobre a vida marinha e a importância da conservação dos oceanos não é uma prioridade no currículo escolar em muitas regiões. Isso resulta em um conhecimento superficial entre os estudantes, que não têm acesso a materiais educativos atrativos e interativos que estimulem o aprendizado.
4	Poucas ferramentas interativas: Há uma falta de plataformas interativas que combinem educação e entretenimento para envolver o público em assuntos relacionados à vida marinha. Sem essas ferramentas, as pessoas não têm meios eficazes de aprender de forma lúdica e envolvente sobre a importância dos oceanos.

1.1.3 Benefícios Esperados

Seq	Descrição do benefício
1	Aumento da Conscientização Ambiental: O principal benefício esperado é a conscientização sobre a importância da preservação dos oceanos e da biodiversidade marinha. O "OceanSaver" educa os usuários sobre temas críticos, como poluição por plástico, mudanças climáticas, e a extinção de espécies, promovendo atitudes e comportamentos mais sustentáveis.
2	Facilitação do Aprendizado Acessível: Ao apresentar o conteúdo de forma interativa e divertida, o aplicativo torna o aprendizado sobre a vida marinha acessível a todos, independentemente da idade ou do nível de conhecimento. Isso pode contribuir para uma educação ambiental mais inclusiva e engajadora.
3	Engajamento do Público Jovem: O formato gamificado do "OceanSaver" é especialmente atrativo para o público jovem, que pode aprender enquanto se diverte. Esse engajamento precoce com temas ambientais pode formar uma geração mais consciente e envolvida com a sustentabilidade.
4	Ferramenta Educacional para Escolas: O "OceanSaver" pode ser utilizado como um recurso complementar no ensino de ciências e biologia em escolas, proporcionando uma maneira divertida de ensinar os alunos sobre ecossistemas marinhos e preservação ambiental. Isso amplia as ferramentas educacionais disponíveis para professores.
5	Promoção do Interesse por Carreiras na Área Ambiental: O contato inicial com o tema da conservação marinha por meio do "OceanSaver" pode despertar o interesse dos usuários, especialmente dos jovens, por carreiras relacionadas à biologia marinha, ecologia e sustentabilidade, contribuindo para a formação de futuros profissionais na área.

1.2 Stakeholders

1.2.1 Stakeholders Internos:

Equipe do Projeto:

- Gabriel Anselmo
- Guilherme Kayon Gonçalves da Mata
- Henrique Daisuke Yonezawa Kurihara
- Jefferson Costa Araújo
- João Vitor de Assunção Caldeira Silva
- Miguel Alisson Dos Santos Barba
- Rodrigo Lozano Munhoz dos Santos
- Yanneck Makanga Ngimbi Fernando

- **Responsabilidades:** Cada membro da equipe pode ter diferentes responsabilidades, como pesquisa, análise de dados, elaboração de relatórios, criação de materiais educativos e coordenação geral.
- **Interesses:** Garantir que o projeto seja concluído com sucesso, atender aos objetivos estabelecidos e contribuir para a conscientização sobre a ODS 14.

1.2.2 Stakeholders Externos:

ONGs e Organizações de Conservação Ambiental

- **Interesse:** Organizações que promovem a conservação marinha podem usar o "OceanSaver" como uma ferramenta para aumentar a conscientização pública sobre os oceanos e educar as pessoas sobre questões ambientais.
- **Impacto:** Elas podem colaborar com o projeto, fornecendo conteúdo relevante, apoio institucional e até mesmo promovendo o aplicativo para seus públicos.

Escolas e Instituições Educacionais

- **Interesse:** As escolas podem utilizar o aplicativo como um recurso educacional complementar, integrando-o ao currículo de ciências e biologia para ensinar os alunos sobre a vida marinha e a sustentabilidade.
- **Impacto:** O projeto pode oferecer uma ferramenta moderna e interativa que ajuda os professores a envolver os alunos com temas ambientais.

Governos e Agências de Meio Ambiente

- **Interesse:** Governos, tanto em nível local quanto nacional, têm interesse em promover a educação ambiental e o uso sustentável dos recursos marinhos.
- **Impacto:** Podem apoiar o projeto através de campanhas de conscientização, financiamento, ou parcerias para integrar o aplicativo a programas educacionais públicos.

Usuários Finais (Público Geral)

- **Interesse:** O público geral, incluindo entusiastas de biologia marinha, estudantes, pais, e jovens interessados em aprender sobre o meio ambiente, têm um interesse direto no aplicativo como uma ferramenta educativa e de entretenimento.
- **Impacto:** Seu uso e engajamento determinarão o sucesso e a relevância contínua do projeto, e suas experiências podem fornecer feedback essencial para melhorias futuras.

1.3 Termo de Abertura

Nome do Projeto	OceanSaver: Quiz Interativo sobre a Conservação do Ecossistema Marinho
Descrição do projeto	Criar um aplicativo educativo que utilize quizzes para informar e conscientizar sobre a vida marinha e a importância da conservação dos oceanos.

Justificativa	<p>A crise ambiental global tem impactos profundos nos oceanos e na biodiversidade marinha, que são vitais para a vida no planeta. Contudo, a conscientização sobre esses temas ainda é limitada, especialmente entre jovens e o público geral. O OceanSaver busca preencher essa lacuna ao oferecer uma plataforma de aprendizado envolvente, onde os usuários possam se informar de forma lúdica e prática sobre a vida nos oceanos e os desafios da conservação, promovendo atitudes mais responsáveis em relação ao meio ambiente.</p>
Escopo do Projeto	<p>O projeto inclui o desenvolvimento de um aplicativo móvel com as seguintes funcionalidades:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Quizzes interativos sobre temas relacionados à vida marinha, habitats oceânicos e problemas ambientais. 2.Sistema de feedback imediato e informativo após cada resposta. 3.Banco de dados com informações sobre espécies marinhas, seus habitats e status de conservação. 4.Desafios temáticos com foco em tópicos específicos, como poluição por plástico e conservação de recifes de corais. 5.Sistema de pontuação e recompensas, com badges virtuais e certificados para usuários que atingirem metas e completarem desafios. 6.Design visual atraente e intuitivo, com imagens de alta qualidade da vida marinha.
Benefícios Esperados	<ol style="list-style-type: none"> 1.Aumento da conscientização sobre a conservação dos oceanos e a vida marinha. 2.Facilidade no aprendizado sobre ecossistemas marinhos, de forma acessível e envolvente. 3.Engajamento de um público jovem e criação de uma comunidade preocupada com a sustentabilidade.

	<p>4.Incentivo a ações práticas de preservação ambiental, como a redução do uso de plásticos.</p> <p>5.Contribuição para a formação de uma geração mais consciente e responsável em relação ao meio ambiente.</p>
Prazo	17/10

1.4 - EAP

