



Trabalho Interdisciplinar: Aplicações para sustentabilidade

Integrantes:

Nataniel Geraldo Mendes Peixoto

Izabella de Castro Lucas

Pedro Campos Miranda

Helen Camila de Oliveira Andrade

Problema



- ▶ **• Constante evolução tecnológica tem influenciado o tradicional ensino de inglês;**
- Dificuldade no acompanhamento de atividades extraclasses;**
- Falta de autonomia na indicação e criação de atividades específicas.**

Parceiro



- ▶ **• Professora Joyce Adriana Lopes da Silva Lacerda;**
- Graduada em Pedagogia, com especialização em Metodologia do Ensino da Língua Inglesa;**
- Aulas particulares de inglês, com foco maior no público infantil;**

Objetivos específicos



Desenvolver um ambiente de criação e edição de atividades para o professor

“Gameficar” os resultados recebidos pelos alunos, tendo em vista as atividades realizadas.

Disponibilizar relatórios sobre o progresso e resultado dos alunos nas atividades para o professor.



Extensão Universitária

- **Exercício da função social da universidade;**
- **Interação da academia com a sociedade;**
- **Benefícios para a comunidade e discentes.**

Metodologia



Qualificação da pesquisa

**Levantamento de
requisitos**

Scrum

Tecnologias



BackEnd

Azure

API Rest / ASP.NET Core 2.2



Entity Framework

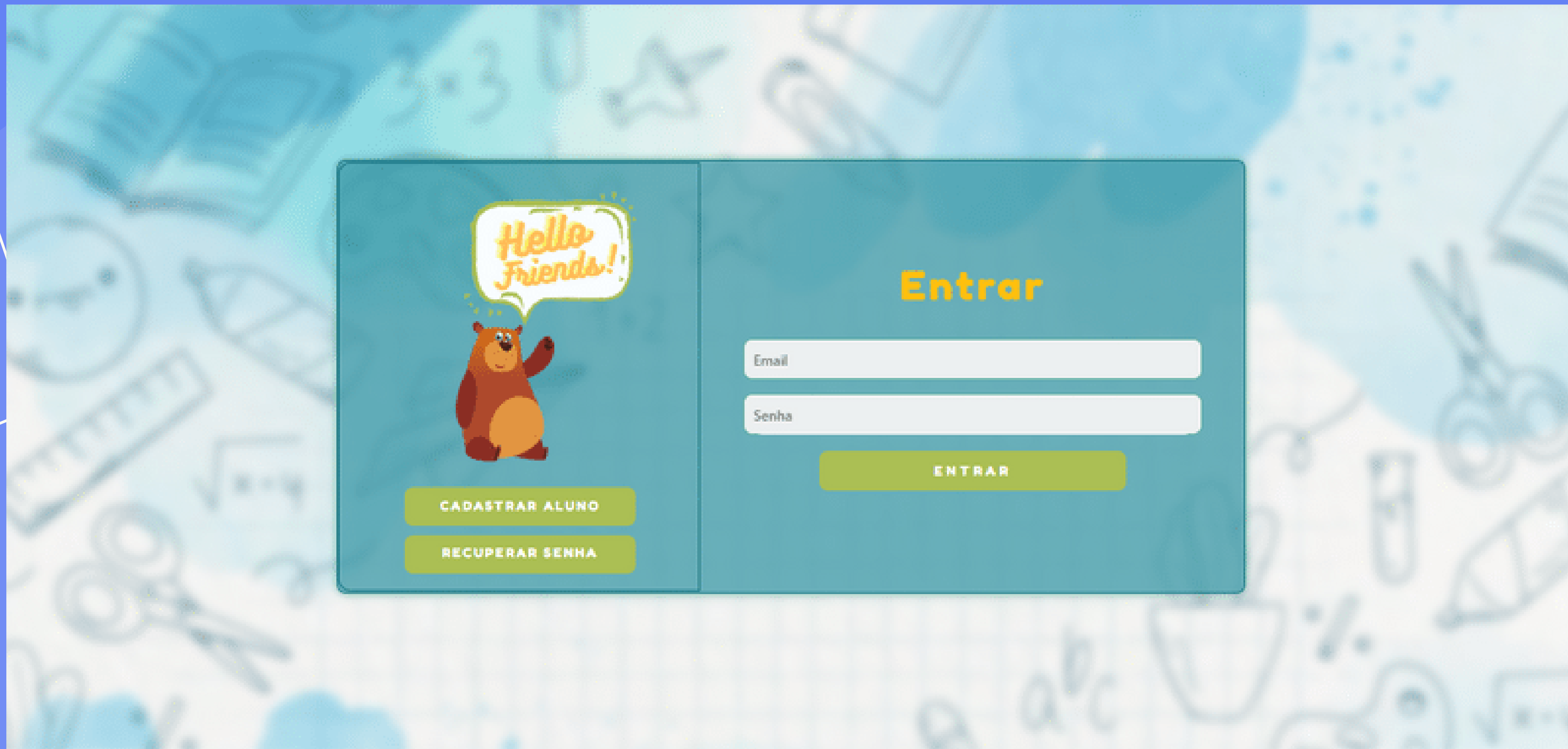
Identity Framework

FrontEnd

Netlify

HTML, CSS. Java Script

Tela de login



The login screen features a teal background with a pattern of faint, light blue educational icons such as a ruler, pencil, star, and mathematical symbols. A central teal panel contains the login interface. On the left side of this panel, a cartoon bear is shown with a speech bubble that says "Hello Friends!". Below the bear are two buttons: "CADASTRAR ALUNO" and "RECUPERAR SENHA". On the right side, the word "Entrar" is displayed in large orange letters. Below it are two input fields labeled "Email" and "Senha", followed by a green button labeled "ENTRAR".

Hello Friends!

CADASTRAR ALUNO

RECUPERAR SENHA

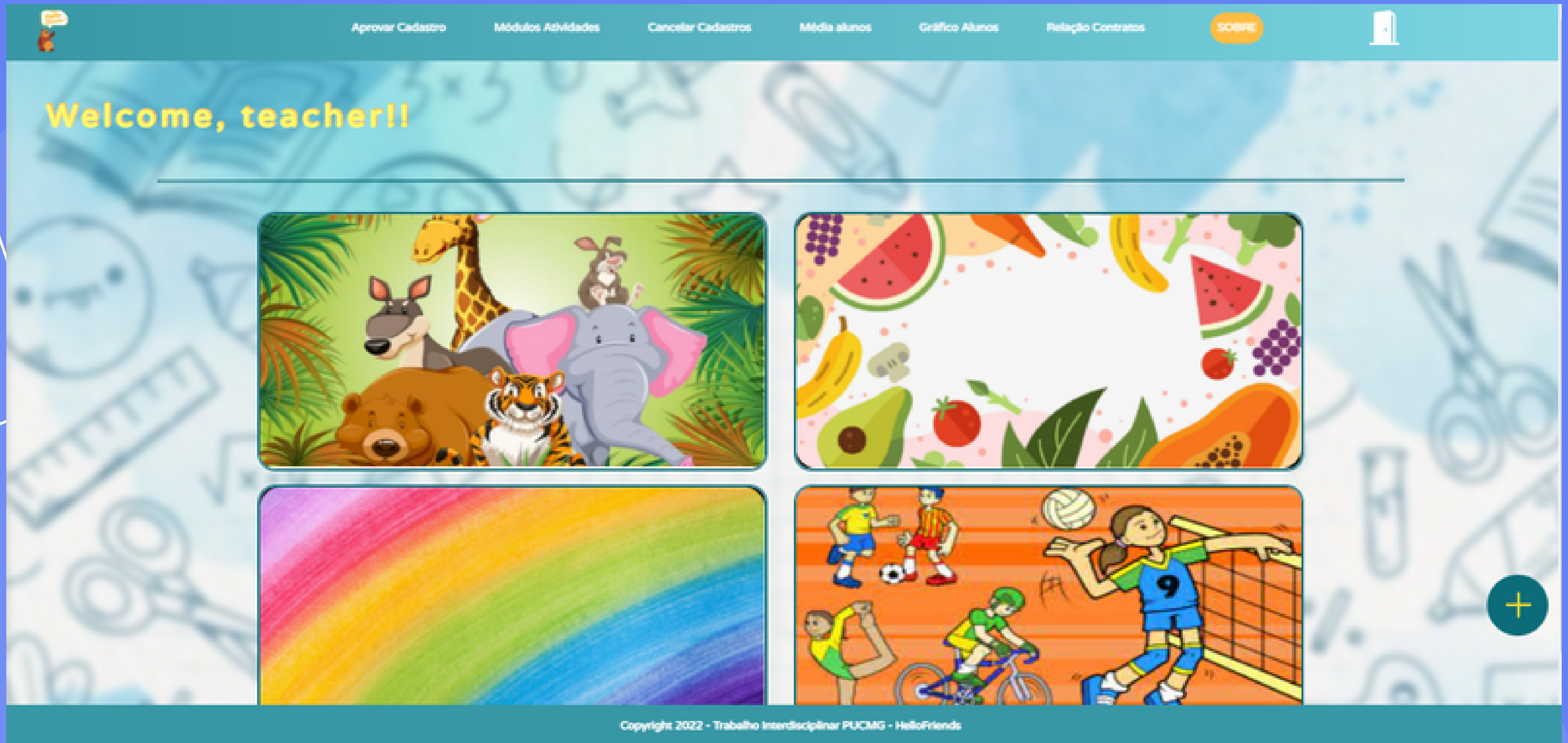
Entrar

Email



Senha

ENTRAR

Tela de módulos








Tela de tipos de atividades

Aprovar CadastroMódulos AtividadesCancelar CadastrosMédia alunosGráfico AlunosRelação ContratosSCORE



Listagem de atividades

Completar FraseCompletar TextoOpção CertaVerdadeiro ou Falso

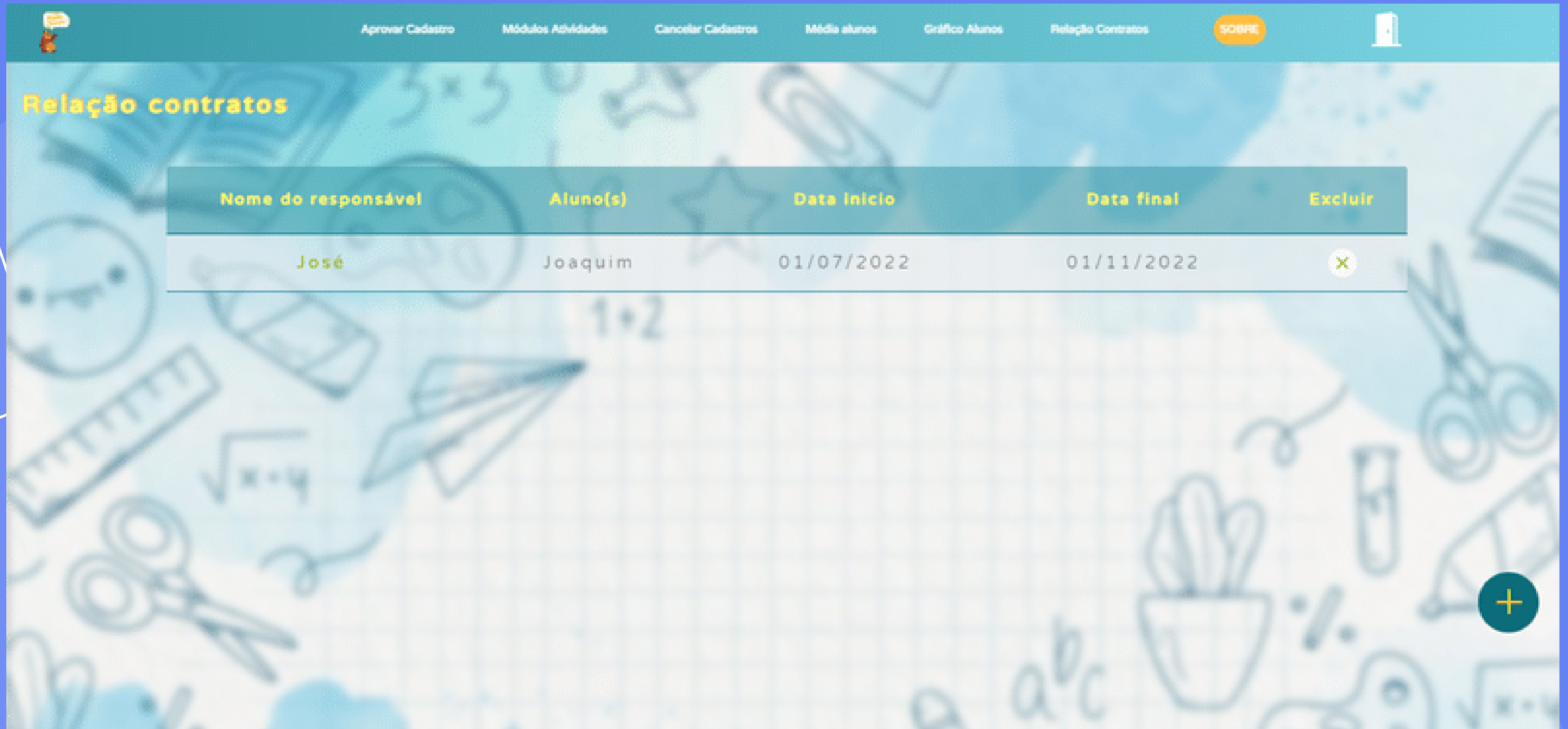
Titulo da atividade	Completar Frase		Nota
Question 1	1+2	 	Pendente
Question 2		 	Pendente







Tela de média pontuação alunos

	Aprovar Cadastro	Módulos Atividades	Cancelar Cadastros	Média alunos	Gráfico Alunos	Relação Contratos	SOLTE	
Média geral dos alunos								
Nome do aluno		Média das atividades realizadas		Atividades realizadas				
Nataniel Geraldo Mendes		55.00%		10				
Joao		Não iniciou		0				
Teste		Não iniciou		0				
Helen Andrade		Não iniciou		0				
Nataniel		100.00%		6				
Izabella Castro		36.11%		6				
Joana		Não iniciou		0				

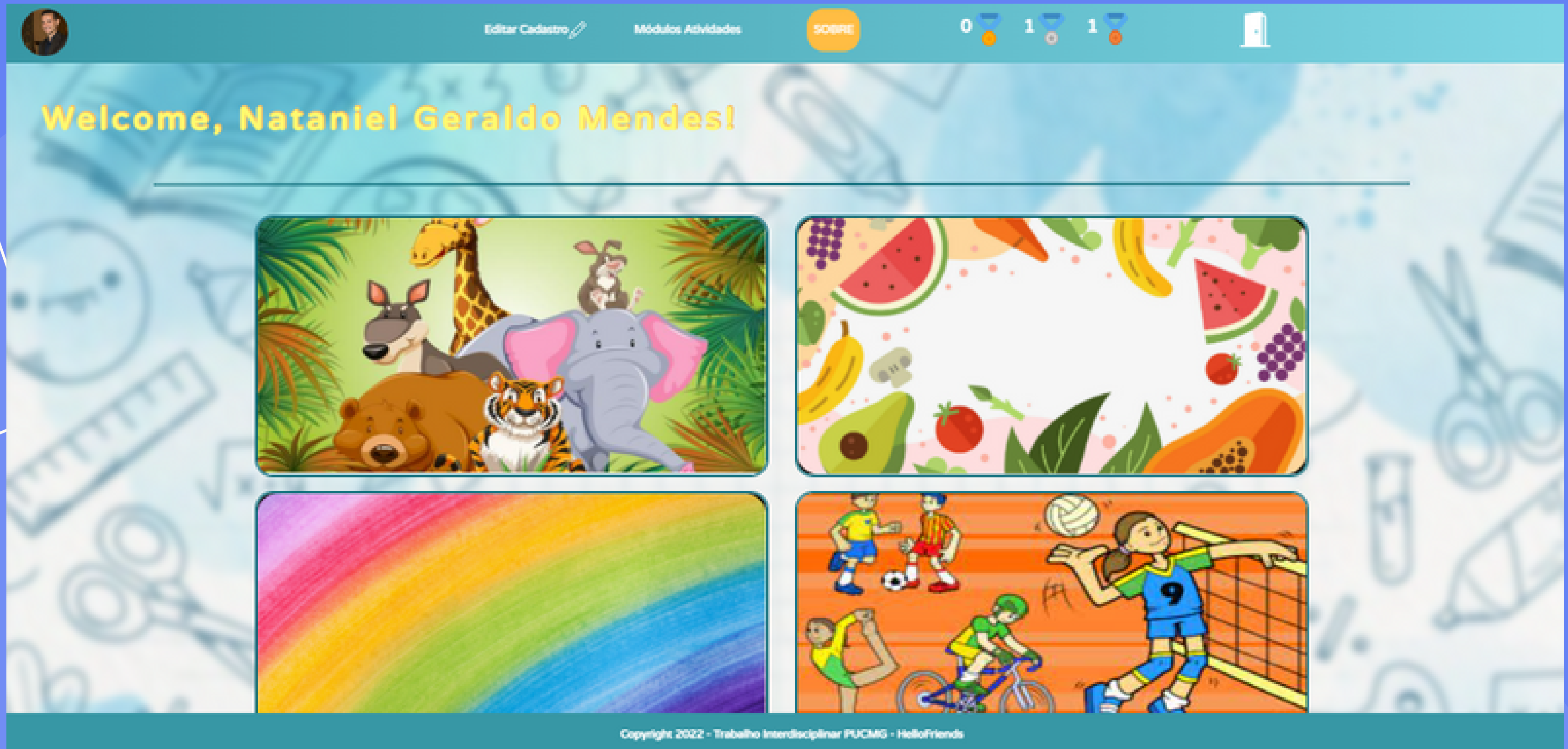
Tela de contratos



	Aprovar Cadastro	Módulos Atividades	Cancelar Cadastros	Média alunos	Gráfico Alunos	Relação Contratos	SOBRE	
Relação contratos								
Nome do responsável	Aluno(s)	Data inicio	Data final	Excluir				
José	Joaquim	01/07/2022	01/11/2022					



Tela visão alunos - Medalhas



Conclusões

Foi criado um software funcional, que de fato irá ajudar a professora no acompanhamento da evolução dos alunos.

Interação positiva com um cliente externo, possibilitando a visão sistêmica no desenvolvimento de software pelos alunos.

Obrigado!