

Guia 1



Escola Estadual de Ensino Profissional
Professor Sebastião Vasconcelos Sobrinho
AV.11 de Março nº2011, Bairro Aeroporto Tianguá-CE 62320000

Astro Lume

- Emanuel Messias
- Henzo Magalhães
- Hudson Moraes
- Pedro Henrique

Tianguá-CE 23 de junho de 2025

INSTITUIÇÃO DE ENSINO

Escola Estadual de Ensino Profissional Professor Sebastião Vasconcelos Sobrinho

PROPOSTA INICIAL

Disciplina: Programação Web

Professor: Bruno Reis do Nascimento

Turma: DS2

Equipe: Emanuel Messias, Henzo Magalhães, Hudson Moraes, Pedro Henrique

Título: Astro Lume

1 GERAÇÃO E SELEÇÃO DA IDEIA

1.1 Brainstorming de Ideias (Tempestade de Ideias)

Foram consideradas as seguintes ideias iniciais:

Ideia 1: MapBus

Objetivo: Facilitar o acesso a informações sobre rotas de ônibus para usuários do transporte público, melhorando a experiência e facilitando o deslocamento.

Ideia 2: Astro Lume (Escolhida)

Objetivo: Tornar o aprendizado mais divertido por meio de jogos e histórias interativas que ajudam estudantes a entenderem melhor os conteúdos escolares.

Ideia 3: Ecosort IA

Objetivo: Desenvolver um sistema inteligente que auxilia na separação correta do lixo reciclável, utilizando câmeras e inteligência artificial para identificar materiais.

Ideia 4: Fit Organize

Objetivo: Criar um aplicativo que auxilia personal trainers a organizarem treinos, agendas e comunicação com alunos de forma mais eficiente.

Ideia 5: MindCalm

Objetivo: Desenvolver um aplicativo para jovens que sofrem com estresse e ansiedade, oferecendo técnicas de meditação e exercícios de respiração.

1.2 Seleção da Ideia Principal

A ideia escolhida foi a Astro Lume, devido ao interesse da equipe em tecnologia e educação. Acredita-se no potencial de inovar no ensino com uma solução que une diversão e aprendizado. Além disso, a equipe possui habilidades complementares em design, programação e criatividade, o que fortalece a viabilidade do projeto.

2 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA E DA SOLUÇÃO

2.1 O Problema

Muitos estudantes, especialmente crianças e jovens, têm dificuldade para manter o interesse nos estudos e frequentemente procrastinam. Os métodos tradicionais de ensino são pouco interativos e distantes da realidade e interesses dos alunos, o que compromete o desempenho acadêmico e afeta o aspecto emocional desses estudantes.

2.2 A Solução Proposta

A proposta consiste em uma plataforma digital que utiliza histórias e jogos interativos para tornar o aprendizado mais atraente e eficaz. Por meio de narrativas envolventes e desafios lúdicos, os alunos poderão aprender conteúdos escolares de forma divertida e personalizada.

Principais funcionalidades:

- Histórias interativas focadas no conteúdo escolar;
- Jogos que estimulam o raciocínio lógico e o pensamento crítico;
- Missões de aprendizado.

2.3 Proposta de Valor Única (PVU)

Para estudantes com dificuldade de interesse nos estudos, a Astro Lume é uma plataforma educativa que torna o aprendizado divertido por meio de jogos e histórias interativas. Diferente dos métodos tradicionais, oferece uma experiência envolvente que motiva o aluno a aprender de forma eficaz.

3 DEFINIÇÃO DA PERSONA (CLIENTE IDEAL)

3.1 Persona Principal

Nome: Lucas Moraes

Idade: 11 anos

Ocupação: Estudante do 6º ano do Ensino Fundamental

Localização: São Paulo, SP, Brasil

Lucas é um garoto curioso que adora tecnologia e jogos, mas encontra dificuldades com os métodos tradicionais de ensino, que considera monótonos. Seus pais buscam alternativas para ajudar seu desempenho sem pressioná-lo.

Objetivos:

Melhorar o rendimento escolar mantendo o interesse nos estudos.

Desafios:

Manter o foco em aulas pouco interativas.

Como a solução ajuda:

Transformando o estudo em uma experiência divertida, que prende sua atenção.

Canais de comunicação:

YouTube, Instagram, plataformas de jogos.

Motivações:

Querer aprender de forma leve e envolvente.

Possíveis dúvidas:

Usabilidade e eficácia da plataforma.

4 ANÁLISE PRELIMINAR DE MERCADO E CONCORRÊNCIA

4.1 Mercado-Alvo

O foco são estudantes do ensino fundamental e médio que buscam métodos mais atrativos para o aprendizado. Estima-se que milhões de alunos no Brasil estejam nesse perfil, com demanda crescente por soluções educacionais inovadoras.

4.2 Concorrentes

Kahoot!: Plataforma de quizzes educativos.

Pontos fortes: Ampla utilização, interatividade.

Pontos fracos: Pouca diversidade em formatos de ensino.

Duolingo: Aplicativo gamificado para aprendizado de idiomas.

Pontos fortes: Plataforma intuitiva, gamificação eficaz.

Pontos fracos: Foco restrito ao ensino de línguas.

YouTube Educacional: Conteúdo gratuito em vídeo.

Pontos fortes: Fácil acesso.

Pontos fracos: Conteúdo passivo, pouca interação.

4.3 Diferenciais Competitivos

A Astro Lume se destaca por integrar histórias imersivas a jogos educacionais personalizados, abrangendo várias disciplinas escolares e promovendo engajamento real e aprendizado eficaz.

5 OBJETIVOS INICIAIS E PRÓXIMOS PASSOS

5.1 Objetivos para os Próximos 3-6 Meses

- Validar a ideia por meio de entrevistas com estudantes e educadores;
- Desenvolver protótipo inicial da plataforma;
- Captar os primeiros usuários para testes e feedback.

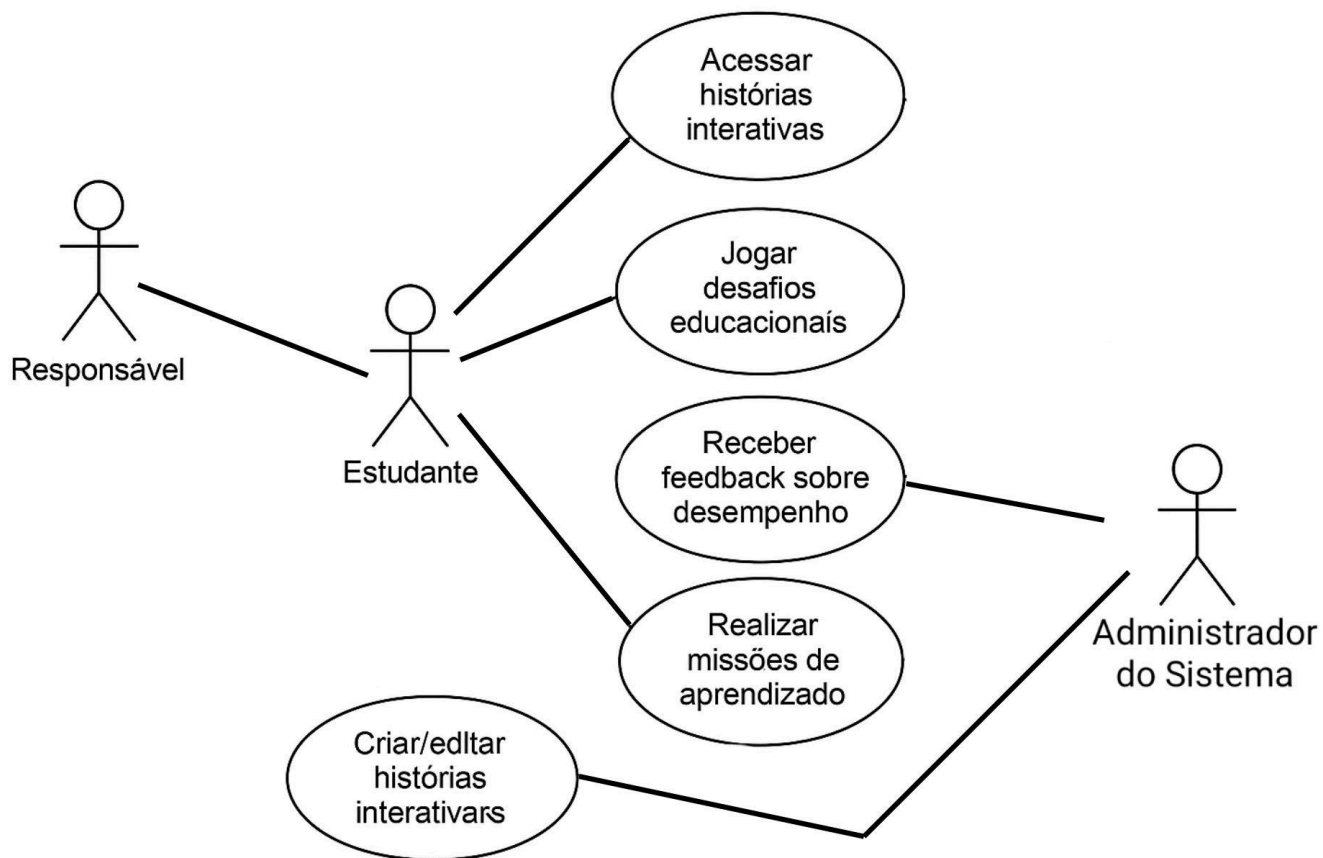
5.2 Principais Desafios e Riscos

- Garantir a atratividade e qualidade do conteúdo;
- Desenvolver tecnologia funcional dentro dos recursos disponíveis;
- Obter engajamento inicial dos usuários.

5.3 Recursos Necessários

- Conhecimento técnico em desenvolvimento de jogos e aplicativos;
 - Parceria com educadores para criação do conteúdo;
 - Ferramentas de desenvolvimento e testes.
-

DIAGRAMA DE CASO DE USO



CONCLUSÃO

Este trabalho nos mostrou como tecnologia e criatividade podem transformar o aprendizado, tornando-o mais atraente para os jovens. Estamos motivados a continuar desenvolvendo a Astro Lume para ajudar estudantes a aprender de forma divertida e eficaz. A educação pode ser divertida quando você joga e consegue conquistas e conhecimento.