

ENGENHARIA DE SOFTWARE 2022 - TRABALHO PRÁTICO
SISTEMA GAMEFICADO PARA APOIO AO ENSINO DA DISCIPLINA FUNDAMENTOS DO
DESENVOLVIMENTO WEB

Grupo 6

Cronograma

1. Confecção do Documento de Requisitos
Início: 11 de maio - **Fim:** 18 de maio
Recursos humanos: Todos os membros do grupo
Recurso de software: [Draw.io](https://draw.io)
2. Confecção do Diagrama de Classes
Início: 11 de maio - **Fim:** 18 de maio
Recursos humanos: Todos os membros do grupo
Recurso de software: [Draw.io](https://draw.io)
3. Confecção do Diagrama de Casos de Uso
Início: 11 de maio - **Fim:** 18 de maio
Recursos humanos: Todos os membros do grupo
Recurso de software: [Draw.io](https://draw.io)
4. Desenvolver o 1º Protótipo - Atividades previstas: Desenvolvimento do banco de dados e autenticação de usuário, criação dos módulos de ensino, construção das telas de login e página inicial do sistema
Início: 18 de maio - **Fim:** 1 de junho
5. Confecção Etapa 1 do Artigo
Início: a definir - **Fim:** 8 de junho
Recursos humanos: Todos os membros do grupo
Recurso de software: [Overleaf](https://overleaf.com)
6. Desenvolver 2º Protótipo - Atividades previstas: Implementação da lógica de ganho de pontos e desbloqueio de módulos, tela de perfil do usuário e tela dos módulos individuais com seus conteúdos
Início: 8 de junho - **Fim:** 29 de junho
7. Confecção Etapa 2 do Artigo
Início: a definir - **Fim:** 4 de julho
Recursos humanos: Todos os membros do grupo
Recurso de software: [Overleaf](https://overleaf.com)
8. Desenvolver Protótipo Final - Atividades previstas: ajustes finais, construção de identidade visual e aprimoramentos de design
Início: 4 de julho - **Fim:** 28 de julho

9. Confeção Etapa 3 do Artigo

Início: a definir - **Fim:** 1 de agosto

Recursos humanos: Todos os membros do grupo

Recurso de software: [Overleaf](#)

Metodologia de gerenciamento de projeto escolhida: Scrum