
PCS – Laura Góes, Bianca Orsi e Flávio Silva

Descobrimento do Brasil
Documento de Visão

Versão 2.0

Descobrimento do Brasil	Versão:2.0
Documento de Visão	Data:28/06/2015

Histórico

Data	Versão	Descrição	Responsável
25/03/2015	1.0	Versão baseada no primeiro escopo esboçado	Laura Góes e Bianca Orsi
28/06/2015	2.0	Versão baseada no escopo final	Laura Góes, Bianca Orsi e Flávio Silva

Descobrimento do Brasil	Versão:2.0
Documento de Visão	Data:28/06/2015

Sumário

1. Introdução.....	4
2. Posicionamento.....	4
3. Descrição dos Envolvidos no Produto	7
4. Visão Geral do Produto	10
5. Características Funcionais do Produto	11
6. Características Suplementares.....	12
7. Características não Contempladas pelo Produto	13

Descobrimento do Brasil	Versão:2.0
Documento de Visão	Data:28/06/2015

Visão

1. Introdução

Este documento apresenta uma análise detalhada do que a aplicação “Descobrimento do Brasil” oferece a seus usuários, além do cenário que levou a equipe de desenvolvimento a criar tal produto.

2. Posicionamento

2.1 Definição do problema

Impactos	Atualmente, crianças do ensino Fundamental são muito apegadas à tecnologia. Diante disso existe uma necessidade de adequação do método de ensino de diversas disciplinas. A geografia especificamente pode ser tratada com muita dinâmica quando utilizamos tecnologia. Sendo assim, aproveitamos a dificuldade das crianças memorizarem os Estados do Brasil e respectivas localizações, capitais e siglas, para desenvolver um solução prática, interativa e dinâmica para esse aprendizado.
Causas	O método tradicional de ensino está antiquado para a geração atual e crianças não se sentem tão estimuladas nas aulas, na realização das tarefas escolares e nos momentos de estudo fora da escola.
Afeta	Crianças do ensino fundamental, professores e responsáveis.

Descobrimento do Brasil	Versão:2.0
Documento de Visão	Data:28/06/2015

Benefícios de uma solução bem sucedida	<p>Estimular a educação de geografia brasileira;</p> <p>Auxiliar a fixação do conteúdo de forma dinâmica e interativa;</p> <p>Informar professores e responsáveis da situação de cada aluno diante do conteúdo abordado pelo programa;</p> <p>Tornar o ensino divertido e prático.</p>
--	--

Descobrimento do Brasil	Versão:2.0
Documento de Visão	Data:28/06/2015

2.2 Posicionamento do produto

Para	Alunos do ensino Fundamental e seus professores ou responsáveis
Que	Estão aprendendo/ensinando de forma tradicional e obsoleta um conteúdo que exige memorização
O Descobrimento do Brasil	É um software
Que	Possibilita uma dinamização na forma de aprendizado e fixação de conteúdo, além de gerar feedback para os responsáveis interessados
Ao contrário	Do método atual de ensino onde alunos não se sentem estimulados a aprender apenas pela leitura dos livros e questionamento de professores, e o acompanhamento do aprendizado pelo responsável nem sempre é eficiente.
Nosso produto	Apresenta o conteúdo de forma interativa, desafiando o aluno a buscar cada vez mais conhecimento, já que será algo divertido e, ao mesmo tempo, os responsáveis interessados poderão consultar o desempenho do aluno no determinado conteúdo.

Descobrimento do Brasil	Versão:2.0
Documento de Visão	Data:28/06/2015

3. Descrição dos Envolvidos no Produto

Essa seção apresenta um perfil dos usuários que utilizarão o produto e os não usuários envolvidos no projeto, tais como as soluções para as falhas identificadas no método atual de ensino. Esta seção não descreve requisições ou requisitos específicos, mas sim, uma justificativa que servirá de base para a definição das características da solução.

3.1 Usuários

Tipo	Descrição	Representantes	Observações
Aluno	Interage com o sistema afim de atingir os objetivos propostos pelo programa.	Alunos do Ensino Fundamental	O programa não fica restrito somente a alunos do Ensino Fundamental, porém a solução foi desenvolvida voltada para esse publico.
Responsável	Consulta o desempenho alcançado pelo aluno no programa.	Professores e responsáveis pelo aluno	

Descobrimento do Brasil	Versão:2.0
Documento de Visão	Data:28/06/2015

3.2 Não usuários

Tipo	Descrição	Representantes	Observações
Equipe de Desenvolvimento do Software	Pessoas que realizam o projeto, implementação e testes do sistema proposto. Responsáveis no projeto por fornecer estimativas para o desenvolvimento das soluções apresentadas, analisar a viabilidade de implementação de possíveis soluções e construir o produto.	Laura Góes Bianca Orsi	
Suporte ao Usuário	Pessoas que fornecem suporte aos diversos usuários na instalação e utilização do sistema. Responsável no projeto por garantir que as questões relativas à instalação e ao atendimento ao usuário sejam contempladas pelo sistema.	Laura Góes Bianca Orsi	

3.3 Ambiente dos Usuários

Alunos

A maioria dos alunos utilizará o programa principalmente nas escolas podendo também utilizar em suas residências. Sendo assim terão acesso a computadores de sistema operacional Windows que é o mais utilizado em residências e em escolas devido à facilidade de uso.

Responsáveis

Tanto o aluno quanto os responsáveis utilizarão o mesmo ambiente, uma vez que o programa tem duas visões – uma para o Aluno e outra para o Responsável - onde o responsável conseguirá consultar o desempenho de um determinado aluno acessando sua visão na mesma máquina que o aluno utilizou o programa.

Descobrimento do Brasil	Versão:2.0
Documento de Visão	Data:28/06/2015

3.4 Resumo das Principais Necessidades dos Usuários

Necessidade	Prioridade	SituaçãoAtual	Impacto	Situação Desejada
Memorizar conteúdo de forma dinâmica	Alta	O ensino de geografia brasileira é bastante didático, mas o método de ensino é pouco atraente, uma vez que os alunos precisam memorizar uma grande quantidade de conteúdo apenas com leituras exaustivas.	Desmotivação dos alunos para o aprendizado. Muitas vezes os alunos memorizam o conteúdo apenas para as provas e depois esquecem.	Alunos interessados no aprendizado de geografia e motivados a praticar o conteúdo sem a obrigação escolar.
Acompanhamento do desempenho de cada aluno	Alta	O acompanhamento é feito por tarefas de casa, participação em aula e avaliações, porém, nem sempre o resultado da avaliação é positivo e não existe um método eficiente que permite o responsável desenvolver o aluno antes de uma avaliação.	Os alunos podem copiar tarefas de casa e não necessariamente memorizar o conteúdo. Sendo assim o desempenho na avaliação nem sempre será o esperado e os responsáveis não têm como prever, já que não possuem um feedback “real” sobre o desempenho dos alunos.	Sistema capaz de gerar um feedback a cada resultado obtido por um aluno. Assim, seu responsável conseguirá acompanhar seu desenvolvimento.

3.5 Alternativasde Solução

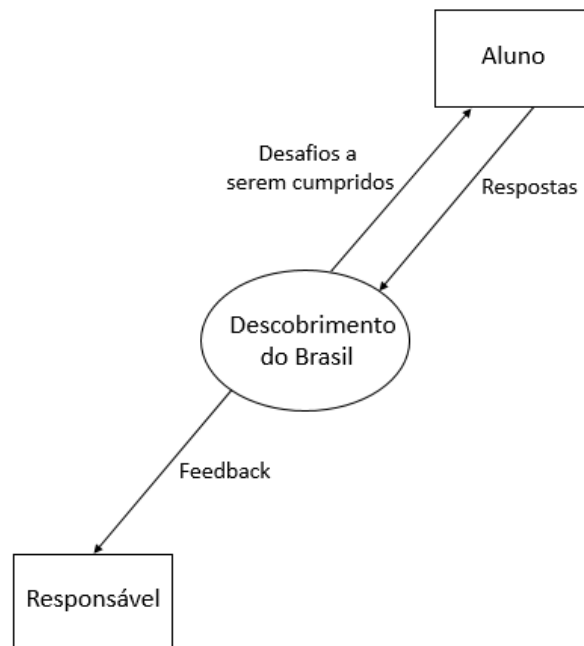
Existem algumas propostas similares à aplicação Descobrimento do Brasil que dispõem o conteúdo em formato de *quiz* e questionários. Entretanto, levando em consideração a faixa etária dos alunos do ensino Fundamental, essas soluções não apresentam conteúdo visual suficiente para tornar o ensino da geografia atrativo.

Descobrimento do Brasil	Versão:2.0
Documento de Visão	Data:28/06/2015

4. Visão Geral do Produto

Esta seção fornece uma visão de alto nível das propostas do produto, mostrando as ações dos usuários e respostas do sistema.

4.1 Perspectivado produto



O sistema Descobrimento do Brasil oferece uma alternativa para o entendimento do mapa do Brasil, abrangendo Estados e suas respectivas capitais, além da sua geolocalização e siglas correspondentes. O sistema dispõe de diversos desafios interativos e visuais para que o aluno fixe as informações de maneira divertida. Ao final de uma rodada ficará disponível o relatório de seu desempenho caso algum responsável precise avaliar.

Descobrimento do Brasil	Versão:2.0
Documento de Visão	Data:28/06/2015

4.2 Premissas

4.2.1 O sistema Descobrimento do Brasil será produzido de forma a apoiar o entendimento do mapa do Brasil por alunos do Ensino Fundamental, gerando relatório para responsáveis interessados.

4.3 Restrições

4.3.1 O sistema deve ser desenvolvido em Java, utilizando a plataforma NetBeans.

4.3.2 O sistema deverá rodar nas máquinas dos laboratórios das escolas e residências dos alunos, utilizando sistema operacional Windows.

4.3.6 A data limite para que o sistema entre em produção é 01 de julho de 2015.

5. Características Funcionais do Produto

5.1 Acesso de Aluno ao sistema

Esta seção aborda todos os tópicos relativos ao acesso do aluno ao sistema.

5.1.1 Identificação do aluno

O sistema deve permitir que o aluno se identifique através do campo texto.

5.2 Escolha de Respostas pelo aluno

Esta seção detalha os recursos que o sistema oferece para que o aluno escolha as respostas do desafio.

5.2.1 Apresentação de legenda com um nome aleatório

O sistema deve apresentar na tela um nome aleatório referente a uma região/estado/capital para o aluno identificar no mapa.

5.2.2 Apresentação de mapa com botões em cada região

O sistema deve permitir que o aluno clique em um botão no mapa referente ao nome da região sortida que aparece na tela.

5.2.3 Atualização do mapa incluindo regiões e estados

Ao final da fase o sistema irá apresentar um mapa atualizado, dividido em estados com as regiões identificadas em diferentes cores.

5.2.4 Apresentação de mapa com botões em cada estado

O sistema deve permitir que o aluno clique em um botão em um estado do mapa, referente ao nome do estado sorteado e apresentado na tela.

5.2.5 Atualização do mapa incluindo nome dos estados

Ao final da fase o sistema irá apresentar um mapa atualizado, com as regiões identificadas em diferentes cores, e os respectivos estados e seus nomes e siglas.

Descobrimento do Brasil	Versão:2.0
Documento de Visão	Data:28/06/2015

5.2.6 Apresentação do mapa com botões em cada estado

O sistema deve permitir que o aluno clique em um botão no estado desejado, referente à capital sorteada que aparecerá na tela.

5.2.6 Apresentação do mapa final

Ao final da fase o sistema irá apresentar um mapa atualizado, incluindo as capitais. Esse será o mapa final do desafio.

5.3 Pontuação das respostas do aluno

Esta seção abrange todos os tópicos relativos à pontuação do aluno de acordo com suas respostas no desafio.

5.3.1 Contagem de pontos de respostas corretas

O sistema deverá contar 2 pontos se o aluno acertar uma resposta na primeira tentativa.

Obs 1. O sistema deverá apresentará uma mensagem quando o aluno acertar uma resposta.

5.3.2 Contagem de pontos de respostas erradas

O sistema deverá contar 1 ponto se o aluno acertar uma resposta da segunda tentativa em diante.

Obs 1. O sistema deverá apresentará uma mensagem quando o aluno errar uma resposta.

5.4 Acesso de responsável ao sistema

Essa sessão mostra os tópicos relativos ao modo ‘responsável’ no sistema.

5.4.1 Identificação do Responsável

O sistema deve permitir que o responsável se identifique com uma senha, através da aba “responsável”, que disponibiliza o relatório do desempenho do aluno.

5.4.2. Geração de relatório de respostas do aluno

O sistema deve gerar um relatório em cima dos acertos e erros do aluno, para que o responsável possa checar seu desempenho.

6. Características Suplementares

6.1 Requisitos não funcionais

6.1.1 A interface do usuário com o sistema deve fornecer suporte apenas à língua Portuguesa já que é uma didática voltada para alunos do Brasil.

6.1.2 O sistema deve ser de fácil aprendizado. Haverão instruções em cada etapa do desafio, suficientes para que os alunos entendam a dinâmica sem precisar da ajuda de terceiros.

6.1.3 O sistema utiliza apenas combinações de pares de botões, que podem ser certas ou erradas, a fim de facilitar a interação do aluno com o sistema.

Descobrimento do Brasil	Versão:2.0
Documento de Visão	Data:28/06/2015

7. Características não Contempladas pelo Produto

7.1 Funcionais

7.1.1 O sistema não armazena um histórico do desempenho do aluno, apenas o desempenho da partida mais recente. O responsável interessado deve salvá-la para comparar com as futuras tentativas.