**<Nome do Projeto>**

Versão <1.0>

Controle de Versão

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Versão** | **Controle** | **Data** | **Razões para alteração** | **Responsável** |
| 1.0 |  | 19/08/2015 | Criação do documento de visão | Ana Paula de Souza  Bruno Oliveira da Silva |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

# Introdução

## Objetivo do Documento

A finalidade deste documento é coletar e definir as necessidades do Cliente e as características do Projeto de Software desejado, descritas em alto nível, focando o negócio sob a perspectiva do Cliente. Neste documento está descrito “o quê” o Cliente necessita e, a descrição do problema a ser resolvido. Em nenhum momento este documento descreverá “como” estas necessidades serão atendidas.

# Partes Envolvidas e Usuários

Os usuários dos sistemas serão crianças com idade entre 10 e 15 anos, também será afetado pelo sistema os pais de crianças com a respectiva idade, escola de ensino fundamental, professores e universidades com cursos voltados para área da educação infantil.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nome** | **Descrição** | **Responsabilidades** |
| Criança | Usuário | Responsabilidades em relação ao projeto  Será o usuário final do sistema, responsável pelo feedback em relação ao alcance do produto |
| Pais |  | Responsáveis pela compra do sistema. |
| Escolas |  | Responsável pela divulgação do sistema ou possivelmente pela compra do mesmo para utilização de seus professores. |
| Universidades |  | Responsável pela divulgação do sistema e pode ser um possível investidor no sistema. |

# Posicionamento

## Sentença do Problema

|  |  |
| --- | --- |
| O problema | Alunos e adolescentes no geral,encontram uma grande dificuldade com o aprendizado em ensino superiores, a maior dificuldade encontrada está relacionada a matérias de calculo e lógica. Essa dificuldade faz com que tenham aversão ao aprendizado e tenham as matérias relacionadas a cálculo como algo “Impossível” de se fazer. |
| **Pessoas/Áreas afetadas** | Estudantes e professores. |
| **O impacto disso é** | Dificuldade no aprendizado de matérias que são base para a continuidade do processo de aprendizagem. |
| **Uma solução de sucesso permitiria** | Aprendizagem da lógica desde a infância |

## Visão da Situação Atual

No sistema de ensino atual pouca atenção é dada ao ensino da lógica nas primeiras fases escolares o quefaz com que alunos tenham uma grande dificuldade com aprendizagem relacionada não só a matérias lógicas e matemáticas mas também com decisões do dia a dia. Quando terminam o ensino médio e vão para cursos profissionalizantes e superiores essa dificuldade só aumenta, professores se deparam com a dificuldade de ensino e desenvolvimento de conteúdos necessários, é preciso que cada vez mais as escolas e faculdades estejam preparadas para receber estes alunos que só a partir de então começam a tentar o desenvolvimento do raciocínio lógico. Com a tecnologia as crianças e adolescentes se deparam cada vez mais como usuários de sistemas, no entanto, esses sistemas são cada vez mais intuitivos e tira a necessidade do pensar, jogos cobram cada vez mais agilidade e menos poder de decisão o que faz com que estejam preparados para ser funcionais e não para decidirem melhores opções. Outro problema é que com a metodologia utilizada para o ensino atualmente há uma aversão ao aprendizado de matérias relacionadas a lógica e matemática.

## Necessidades dos Envolvidos

Crianças: Desenvolver o raciocínio lógico para ter maior facilidade na aprendizagem.

Pais: Incentivar seus filhos no aprendizado e no seu crescimento intelectual.

Escola: Precisam de metodologias maispara o ensino de matérias relacionadas a raciocínio lógico e matemática. Tendo alunos com raciocínio lógico mais desenvolvido será possível desenvolver melhor os conteúdos propostos, poderão utilizar o sistema como ferramenta de ensino diminuindo a aversão das crianças ao ensino de matérias relacionadas a lógica.

Professores: Necessitam que os alunos que cheguem a cursos profissionalizantes e superiores possuam uma base em lógica mais desenvolvida e com menos aversão ao aprendizado assim poderão desenvolver melhor o conteúdo necessário e terão um índice menor de reprovação.

Universidades: Precisam de novas metodologias para auxiliar e indicar para os alunos de cursos relacionados ao público infantil.

# Características funcionais

**Descrição** Esta seção oferece subsídios para composição dos itens de arquitetura de sistemas que serão implementados quando da solução final. De acordo com as afirmações aqui descritas, itens de segurança, funcionalidade, continuidade e acessibilidade poderão ser dimensionadas antecipadamente evitando os efeitos prejudiciais do sub-dimensionamento da plataforma. Poderão ser assinaladas mais de uma resposta para a mesma questão.

4.01 - Quem serão os usuários?

|  |
| --- |
| Público infantil com idade entre 10 e 15 anos |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

4.02 - Qual a disponibilidade esperada?

**( )** Horário comercial. ( 8:00 as 19:00, Seg a Sex )

**( )** Processamento Noturno (Batchs) . ( 18:00 às 7:00, Seg a Sex )

**( x )** Tempo integral. ( 24hs, 7 dias por semana )

**( )** Somente Final de Semana (Sábado e Domingo)

**( )** È esperada uma utilização avulsa e sob demanda.

4.03 - Quantos usuários são previstos ?

**( )** zero - 50.

**( )** 51 a 100.

**( )** 101 a 500.

**( )** 501 a 1000.

**( )** 1001 a 5000.

**( x )** acima de 5000.

4.04 - Como você qualifica a sua necessidade em relação aos sistemas existentes?

**( )** Uma melhoria do sistema existente.

**( )** A substituição do sistema atual.

**( x )** A criação de um sistema.

**( )** A aquisição de um programa de mercado.

**( )** A mecanização de um processo que hoje é feito manualmente.

**( )** A mecanização de um processo novo.

4.05- De que maneira os usuários farão uso desta solução

**( )** Telefone.

**( )** Computadores locais.

**( )** Internet.

**( x )** Dispositivos móveis. (notebook, Palm ou Celulares) com conexão Online

**( )** Dispositivos móveis. (notebook, Palm ou Celulares) com sincronismo periódico de informações.

4.11 – Qual o sistema operacional o usuário deverá ter ?

*.* **( )** Suporte padrão. (Help Desk)

**( )** Atendimento e suporte por empresa terceira

**( )** Aplicação de responsabilidade dos usuários.

**( )** Não haverá necessidade de suporte.

4.11 - Que tratamento é esperado após a implementação?

*.* **( )** Suporte padrão. (Help Desk)

**( )** Atendimento e suporte por empresa terceira

**( )** Aplicação de responsabilidade dos usuários.

**( )** Não haverá necessidade de suporte.

# Premissas e Restrições

Esta seção descreve, na forma de tópicos, as restrições e premissas do projeto, envolvendo orçamento, prazo, hardware etc. Exemplos:

* **Recursos e Prazos**

Identifique se existem limitações rígidas de recursos financeiros, orçamentários e/ou datas críticas que podem afetar os requisitos do software.

Exemplo:

O sistema deve ser liberado até 01/04/2014, para que a empresa inicie a comercialização do novo seguro de seqüestro de pessoas.

* **Legal**

Identifique se existem padrões, normas, legislação que devem ser respeitadas e que podem afetar os requisitos do software.

Exemplo:

O produto deve respeitar a norma da Susep que dispõe sobre a Resolução 86.

* **Requisitos de projeto (segurança, performance, confiabilidade, usabilidade ou contingência, etc).**

Especifique o nível **desejado** para itens como, por exemplo, precisão dos cálculos e saídas do sistema, os volumes que o produto deve ser capaz de trabalhar, o quão fácil de utilizar o sistema deve ser para determinados usuários etc.

Exemplos:

* O sistema deve ser instalado em um dispositivo móvel para uso dos inspetores em suas visitas aos clientes.
* O sistema deve suportar 300 usuários simultâneos entre o período de 9:00 às 11:00. O número máximo nos outros períodos será de aproximadamente 150 usuários.
* Todos os valores monetários devem ter precisão de cinco casas decimais.