

Projeto Integrador I

Digimais

Ana Paula Neves de Sousa
Bruno Henrique Gusmão
Gonçalves
Edivaldo Marcolino da Silva
Henrique Moroni de Souza
Andrade
Márcio Felisberto Lucas Junior

Lista de Ilustrações

Figura 1 Estrutura analítica do projeto	10
Figura 2 Modelo de Projeto Canvas.....	12

Lista de Quadros

Quadro 8 Documentos utilizados pelos usuários	8
Quadro 9 Estimativa de custo com recursos humanos	11
Quadro 10 Estimativa de depreciação de equipamentos	11
Quadro 11 Estimativa de despesas.....	11
Quadro 12 Análise de viabilidade.....	12
Quadro 13 Requisitos funcionais	13
Quadro 14 Requisitos não funcionais.....	14
Quadro 15 Regras de negócio	15
Quadro 1 Lista de membros.....	24
Quadro 2 Lista de repositórios com os documentos e artefatos do projeto.....	24
Quadro 3 Ferramentas para elaboração de portfólio	25
Quadro 4 Lista com as ferramentas utilizadas para a elaboração dos artefatos	25
Quadro 5 Cronograma do projeto para o semestre atual.....	26
Quadro 7 Atribuição das responsabilidades para os membros da equipe	27
Quadro 16 Rubrica para avaliação individual da entrega parcial	29
Quadro 17 Rubrica da avaliação em grupo da solução proposta.....	30
Quadro 18 Rubrica de avaliação em grupo da documentação entregue	30
Quadro 19 Rubrica da avaliação em grupo para a apresentação do projeto	31
Quadro 20 Rubrica da avaliação individual para portfólio, pitch e apresentação do projeto	31
Quadro 21 Rubrica da avaliação 360o.....	32
Quadro 22 Rubrica de autoavaliação	33
Quadro 23 Rubrica de autoavaliação - Comprometimento	34

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
29/08/2023	1.0	Problema (Contexto,Objetivos, Stakeholders, Softwares Similares ou Concorrentes)	Ana Paula
29/08/2023	1.0	Stakeholders	Ana Paula
29/08/2023	1.0	Custos	Edivaldo/Márcio
04/09/2023	1.0	Escopo	Bruno
11/09/2023	1.0	IDEFO	Edivaldo
11/09/2023	1.0	BPMN	Henrique
31/10/2023	2.0	Stakeholders e Softwares Similares ou Concorrentes	Edivaldo
06/11/2023	1.0	Requisitos Usuários	Ana Paula
06/11/2023	1.0	Requisitos Funcionais	Edivaldo
13/11/2023	1.0	Requisitos Não Funcionais	Bruno
13/11/2023	1.0	Metodologia	Márcio
14/11/2023	1.0	Modelos do Sistema, Diagrama de Casos de Uso, Especificação dos Casos de Uso	Edivaldo
20/11/2023	1.0	Implementação Paginas Web, Paginas Web, Diagrama de Navegação, Decisões do Design Digital	Bruno
20/11/2023	1.0	Especificação do Caso de Uso 1 e 2	Márcio
21/11/2023	2.0	Formatação Documentação	Ana Paula
21/11/2023	1.0	Estrutura Analítica	Henrique
21/11/2023	1.0	Canvas	Henrique
21/11/2023	1.0	Regras de Negócio	Henrique

Índice Analítico

1. Introdução	4
1.1 Problema	4
1.2 Contexto	4
1.3 Objetivos	4
1.4 Metodologia	5
1.5 Partes Interessadas (Stakeholders)	6
1.6 Softwares Similares ou Concorrentes	7
2. Levantamento dos Requisitos	7
2.1 Escopo	7
2.2 Modelagem do Processo de Negócio	8
2.3 Normas, Processos e Formulários Utilizados no Processo de Negócio	8
2.4 Descrição dos requisitos de usuário	9
2.4.1 Lista de Requisitos do Usuário	9
2.4.2 Descrição dos Atores	10
2.5 Estrutura Analítica do Projeto	10
2.6 Estimativa de Custo do Projeto	11
2.7 Estudo de Viabilidade	12
2.8 Modelo de Projeto Canvas	12
3. Especificação dos Requisitos do Sistema	13
3.1 Requisitos Funcionais do Sistema	13
3.2 Requisitos Não Funcionais do Sistema	14
3.3 Regras de Negócio	15
4. Modelos do Sistema	16
4.1 Diagrama de Casos de Uso	16
4.2 Especificação dos Casos de Uso	17
4.2.1 Especificação do Caso de Uso-1	18
4.2.2 Especificação do Caso de Uso-2	19
5. Implementação das Páginas Web	20
5.1 Páginas Web	21
5.2 Diagrama de Navegação	23
5.3 Decisões do Design Digital	23
Identificação e Organização do Projeto	24
Membros da Equipe e seu RA	24
Turma 1 DSM- <u><ano> / <semestre></u>	24
Disciplinas	24
Endereço dos Entregáveis	24
Ferramentas Adotadas	25
Cronograma	26
5.4 Funções dos Membros do Projeto	27
Referência Bibliográfica	36

1. Introdução

1.1 Problema

A Educação de Qualidade é um direito fundamental e de grande importância para a capacitação de todos os indivíduos que desejam aprender e aprimorar seus conhecimentos em áreas específicas. No entanto, nem todos têm fácil acesso à educação, devido a desafios como a falta de profissionais qualificados, altos custos dos cursos oferecidos, falta de infraestrutura nos locais de ensino, entre outros.

Diante da crescente globalização e do acesso à informação impulsionado pela tecnologia, torna-se fundamental buscar uma qualificação profissional e expandir habilidades em busca de oportunidades de trabalho e melhores remunerações. Nesse contexto, a criação de uma plataforma de conteúdos de ensino acessíveis a todos desempenha um papel crucial. Esta plataforma visa fornecer um apoio valioso para a qualificação profissional, permitindo que indivíduos de diferentes origens e realidades econômicas tenham acesso a recursos educacionais de qualidade. Assim, a plataforma não pretende resolver todos os problemas da educação, mas sim auxiliar na busca por qualificação profissional e oportunidades de crescimento pessoal e profissional.

1.2 Contexto

No mercado atual são poucas as empresas que oferecem capacitação gratuita, online, de fácil acesso e com qualidade e as poucas que oferecem na maioria das vezes acabam cobrando pelos cursos oferecidos e infelizmente não são todas as pessoas que podem pagar pela capacitação.

A UNESCO publicou um documento (RIVAS, 2021) falando sobre a plataformização na educação e suas preocupações a respeito disso, onde afirma que o uso de plataformas na educação é um fato e deve se consolidar ainda mais e as plataformas podem abrir um novo campo de possibilidades para as políticas públicas, visando a expansão do direito à educação.

Com tudo, a Plataforma Digimais, pretende de maneira simples auxiliar indivíduos que estão buscando ampliar os seus conhecimentos e também Instituições Públicas a auxiliar a educação, por meio de materiais educacionais disponíveis no site.

1.3 Objetivos

Com o objetivo de auxiliar a educação, a Plataforma Digimais, tem como principal intuito ajudar a levar conhecimento, qualificação e profissionalização a todas as

peessoas que buscam e desejam ampliar as suas habilidades nas mais diversas áreas, como: saúde, finanças, tecnologia, etc. Os conteúdos são dispostos por meio de materiais como vídeos, artigos, pdf's e links onde os usuários têm fácil acesso e maneira totalmente gratuita.

1.4 Metodologia

O tema escolhido para este software é a criação de um sistema de educação gratuita para o público em geral. O objetivo deste software é fornecer conteúdo educacional de alta qualidade ministrado por professores qualificados. Ele tem como missão preencher uma lacuna na disponibilidade de recursos educacionais gratuitos na internet e facilitar o crescimento pessoal e intelectual de todos os usuários, garantindo que a educação seja acessível e de qualidade.

Na revisão de literatura na exploramos a situação atual da educação online gratuita. Analisamos plataformas existentes, melhores práticas e tecnologias relevantes. Identificamos desafios comuns e aprendemos com avanços na área. A revisão destaca oportunidades para nosso sistema se destacar. Este entendimento aprofundado guiará as escolhas durante o desenvolvimento.

Desenvolveremos uma plataforma de educação gratuita com um processo que inicia no levantamento de requisitos, passando por um cadastro seguro de professores e uma interface intuitiva para a publicação de conteúdo. A aprovação de conteúdo assegura qualidade, enquanto uma interface amigável é projetada para professores e alunos. Ferramentas administrativas eficientes facilitam a gestão de conteúdo. A segurança dos dados é prioritária, com testes abrangentes para verificar funcionalidades e um sistema de feedback contínuo para melhorias baseadas na comunidade educacional. Este processo busca eficácia inicial e flexibilidade para adaptações futuras com base no feedback.

Na fase de Engenharia de Requisitos, identificamos os principais stakeholders, como professores, alunos e administradores. Levantamos requisitos funcionais, incluindo o cadastro de professores e a publicação de conteúdo didático, e requisitos não funcionais, como segurança, desempenho e usabilidade. Analisamos casos de uso, estabelecemos requisitos de segurança para proteger dados sensíveis como criptografia, e definimos critérios de usabilidade e desempenho. Consideramos requisitos de manutenção e evolução, visando a adaptabilidade contínua do sistema. Validaremos os requisitos por meio de revisões e priorizaremos sua implementação para garantir uma base sólida para o desenvolvimento do sistema.

Na etapa de projeto, será delineada a arquitetura do sistema de educação online, traduzindo os requisitos em uma estrutura organizada. O design abrangerá desde a disposição geral até os detalhes específicos, utilizando diagramas de fluxo, classes e sequência. A interface do usuário será desenvolvida com ênfase na usabilidade, visando proporcionar uma experiência intuitiva para professores e alunos. A fase de projeto é crucial para estabelecer as bases necessárias para a implementação, alinhando-se aos objetivos do sistema e às expectativas dos usuários finais.

Na fase de implementação, o projeto está sendo concretizado utilizando HTML, CSS e JavaScript. A ênfase recai na transformação do design em código funcional, seguindo as diretrizes estabelecidas. A abordagem ágil é empregada, integrando linguagens de programação apropriadas, como HTML para a estrutura, CSS para o estilo e JavaScript para a interatividade. Um sistema de login está sendo implementado para garantir segurança e personalização da experiência do usuário. A colaboração contínua entre os desenvolvedores visa assegurar a coesão entre o design proposto e a aplicação prática. Essa etapa prepara o terreno para os estágios subsequentes de teste e avaliação.

Na etapa de testes, o sistema será minuciosamente avaliado para garantir funcionalidade, segurança e desempenho. Testes de unidade, integração e aceitação serão conduzidos, utilizando casos de teste baseados nos requisitos. O foco será na estabilidade, eficácia do sistema de login e adequação das funcionalidades. Resultados orientarão ajustes antes da implantação, assegurando uma experiência consistente para os usuários.

Na etapa de implantação, o sistema é lançado no ambiente de produção após instalação e configuração. A eficácia é avaliada pós-implantação, e medidas são tomadas para resolver problemas. Este estágio representa a disponibilidade pública do sistema, cumprindo a visão de oferecer uma plataforma educacional online gratuita e acessível.

Link do código fonte do site: <http://github.com/brunowwww/PROJETO-INTEGRADOR-FATEC>

1.5 Partes Interessadas (Stakeholders)

Entre os stakeholders que são a parte interessada da plataforma de ensino temos:

Desenvolvedores: que poderão ter ganhos financeiros e reconhecimento pessoal e patrocínios.

Alunos: que ganham com as informações para o fortalecimento na parte educacional.

Professores: que podem postar materiais de ensino colocando links, vídeos, imagens, pdfs para o apoio nos estudos, pesquisas e informações dos usuários na plataforma.

Patrocinadores: que podem expor sua marca e produtos ganhando na parte de marketing.

Órgãos Reguladores de Conteúdo de Ensino: que fiscalizam o que é postado na web e nas plataformas.

Plataformas Similares ou Concorrentes: interessadas na melhoria ou desenvolvimento para aprimoramento e inovações da plataforma.

1.6 Softwares Similares ou Concorrentes

Google Teams
Google Acadêmico

2. Levantamento dos Requisitos

2.1 Escopo

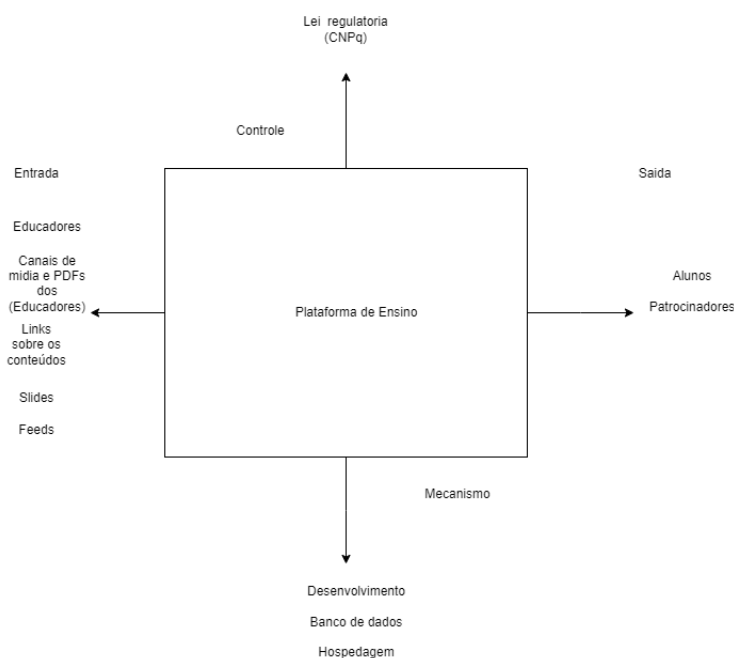
Objetivo do Projeto:

Desenvolver uma plataforma online de Educação de Qualidade que permita a interação entre educadores e alunos, oferecendo acesso a conteúdos educacionais de alta qualidade.

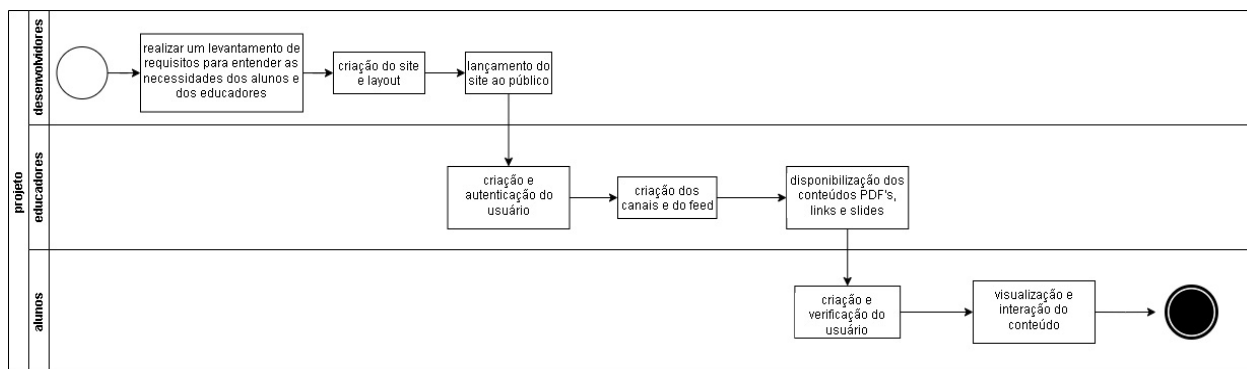
Usuários:

Alunos: Usuários que desejam acessar conteúdos educacionais.

Educadores: Usuários que criam e compartilham conteúdos educacionais.



2.2 Modelagem do Processo de Negócio



2.3 Normas, Processos e Formulários Utilizados no Processo de Negócio

Quadro 1 Documentos utilizados pelos usuários

Título do Documento	Tipo	Link
Princípios de Análise e Projeto de Sistemas com UML - Eduardo Bezerra	PDF	file:///C:/Users/Assembl%C3%A9ia%20de%20Deus/Documents/Downloads/(bezerra,%202007)%20Princípios%20de%20Análise%20e%20Projeto%20de%20Sistemas%20com%20UML%20-%20Eduardo%20Bezerra%20(1).pdf
Engenharia Software - Sommerville	PDF	file:///C:/Users/Assembl%C3%A9ia%20de%20Deus/Documents/Downloads/engenhariaSoftwareSommerville.pdf

Fonte: a autora

2.4 Descrição dos requisitos de usuário.

Funcionalidades Principais:

Autenticação e Perfil de Usuário:

Alunos e educadores podem se registrar, fazer login e gerenciar seus perfis.

Navegação e Pesquisa:

Os alunos podem pesquisar e navegar por canais de educadores, bem como filtrar conteúdo por temas.

Criação de Canais (Educadores):

Educadores podem criar canais personalizados onde podem publicar conteúdos, como vídeos, documentos, slides e links.

Visualização de Conteúdo:

Alunos podem acessar os conteúdos publicados pelos educadores em seus canais.

Interação (Comentários e Avaliações):

Alunos podem interagir com os conteúdos por meio de comentários e avaliações.

Feed de Conteúdo:

Os alunos terão um feed personalizado que exibirá os conteúdos dos canais que seguem.

Tecnologias Utilizadas:

Front-end: HTML, CSS, JavaScript.

Back-end: PHP (ou outra linguagem server-side), MySQL (ou outro banco de dados).
Frameworks e bibliotecas relevantes.

Escopo Técnico:

Desenvolvimento de uma interface de usuário responsiva para navegadores web e dispositivos móveis. Implementação de sistemas de autenticação e gerenciamento de perfis de usuário. Desenvolvimento de mecanismos de pesquisa e categorização de conteúdo. Criação de páginas personalizáveis para canais de educadores. Integração de funcionalidades de interação, como comentários e avaliações.

2.4.1 Lista de Requisitos do Usuário

RU001 - O aluno precisa ter login e senha para poder acessar a plataforma.

RU002 - O aluno precisa realizar a matrícula de maneira rápida e fácil pela Web usando dispositivo móvel ou computador.

RU003 - O professor precisa lançar a chamada a cada atividade realizada pelo aluno e de uma maneira fácil e intuitiva, recebendo rapidamente o retorno sobre o sucesso da operação, para que ao término do curso, possa emitir o certificado de conclusão.

RU004 - As atualizações devem ser feitas rapidamente para não gerar constrangimentos.

RU005 - O professor precisa lançar o conteúdo associado adequadamente a um tópico previsto no projeto pedagógico do curso.

2.4.2 Descrição dos Atores

2.4.2.1 Ator 1

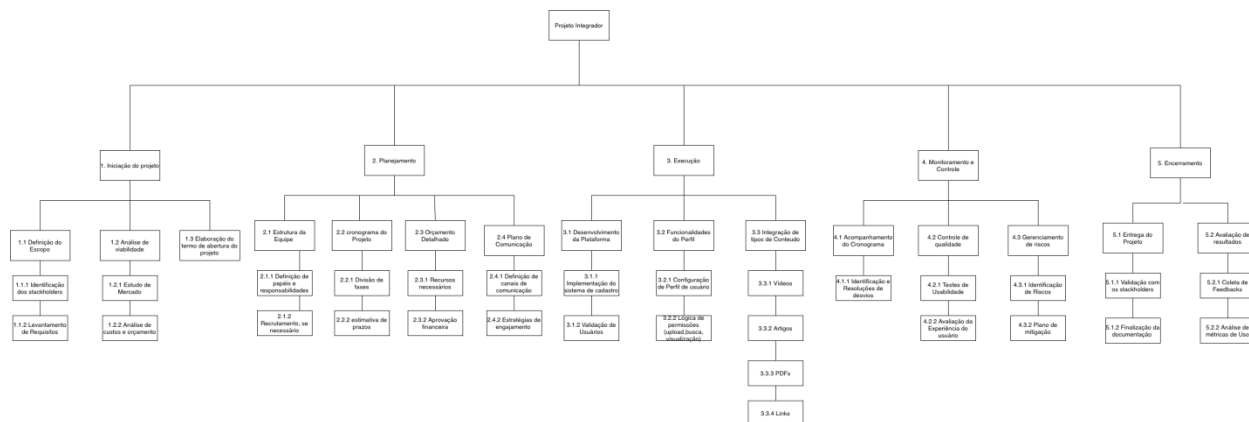
Administradores: Responsáveis pela manutenção da plataforma, pela organização e edição dos conteúdos postados, cria filtros de pesquisa (títulos, autor, vídeos e pdfs), insere, atualiza ou exclui informações como: nome do livro, autor, editora, edição, localização, status, etc.

2.4.2.2 Ator 2

Professores: Responsáveis pelos posts da plataforma, postando e atualizando conteúdos.

2.5 Estrutura Analítica do Projeto

Figura1 Estrutura analítica do projeto



Fonte: a autora

2.6 Estimativa de Custo do Projeto

Quadro 2 Estimativa de custo com recursos humanos

Nome do Colaborador	Tarefa	Esforço em Horas	Custo por Hora (R\$)	Custo no Projeto (R\$)
Ícaro	Programador	1.000	100	100.000
Bruno	Gestor	10.000	150	1.500.000
Ana	Documentação	1.000	180	180.000
Henrique	Desenvolvedor	10.000	100	1.000.000
Edivaldo	Analista	1.000	180	180.000
Marcio	Administrador	10.000	180	1.800.000
Custo Total (R\$)				4.760.000

Fonte: a autora

Quadro 3 Estimativa de depreciação de equipamentos

Equipamento	Tempo de Vida Útil na Empresa	Preço (R\$)	Depreciação(R\$)
Servidor	10 anos	250.000	1.000
Freezer para sorvetes	10 anos	10.000	1.000
CADEIRA GAMER	1 ano	30.000	10
Mouse GAMER	1 ano	30.000	10
TECLADO GAMER	1 ano	30.000	10
ROTEADOR GAMER	1 ano	30.000	10
Valor Total de Depreciação(R\$)			2.040

Fonte: a autora

Quadro 4 Estimativa de despesas

Despesa	Custo (R\$)
Energia elétrica	10.000
Compra/aluguel	20.000
Manutenção de área	12.000
Materiais de escritório	7.000
Custo Total (R\$)	49.000

Fonte: a autora

2.7 Estudo de Viabilidade

Quadro 5 Análise de viabilidade

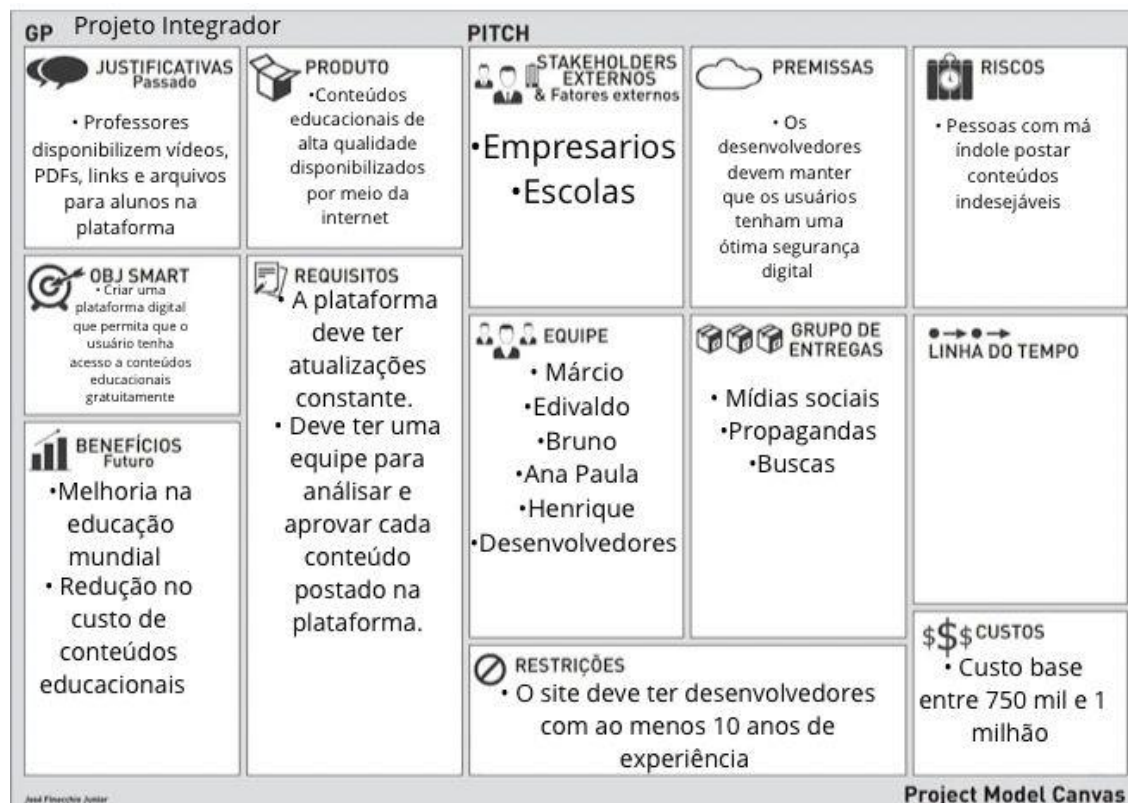
Questão	Resposta	
	Sim	Não
O novo sistema contribui para os objetivos da organização?	X	
O novo sistema pode ser implementado com a tecnologia atual?	X	
O novo sistema pode ser implementado dentro do orçamento?	X	
O novo sistema pode ser implementado conforme o cronograma do projeto?	X	
O novo sistema pode ser integrado com outros sistemas em operação?	X	

Fonte: a autora

Parecer do Coordenador do Projeto: Diante do exposto, o coordenador do projeto conclui que é viável e vale à pena desenvolver o sistema proposto.

2.8 Modelo de Projeto Canvas

Figura2 Modelo de Projeto Canvas



Fonte: Junior (2020)

3. Especificação dos Requisitos do Sistema

Neste capítulo será desenvolvida a especificação dos Requisitos Funcionais, Requisitos Não Funcionais do Sistema e Regras de Negócio.

3.1 Requisitos Funcionais do Sistema

Quadro 6 Requisitos funcionais

Número	Descrição	Prioridade	Revisado	
			Sim	Não
RF001	O usuário tem que fazer o cadastro e login para ter acesso ao conteúdo do sistema.	<i>Alta</i>	X	
RF002	O sistema deve fornecer acesso ao material de ensino do estudante em formato adequados para impressões.	<i>Alta</i>	X	
RF003	O sistema deve manter arquivos em vídeos e textos de ensino em suas bibliotecas.	<i>Média</i>	X	
RF004	O sistema tem que ter um sistema prático para adição do material postado pelo Docente.	<i>Alta</i>	X	
RF005	<i>O professor pode ter acesso aos materiais de ensino.</i>	<i>Média</i>	X	

Fonte: a autora

3.2 Requisitos Não Funcionais do Sistema

Quadro 7 Requisitos não funcionais

Número	Descrição	Prioridade	Revisado	
			Sim	Não
RNF001	A plataforma deve ser responsiva e garantir tempos de carregamento rápidos.	Média	X	
RNF002	A plataforma deve ter mecanismos de autenticação seguros e proteção contra ameaças como ataques de injeção SQL e XSS.	Alta	X	
RNF003	A plataforma deve ter capacidade de lidar com um aumento no número de usuários e conteúdo.	Alta	X	
RNF004	A plataforma deve ter compatibilidade com diferentes navegadores e dispositivos.	Alta	X	
RNF005	A plataforma de ter interface intuitiva e de fácil navegação para usuários de diferentes níveis de habilidade.	Alta	X	
RNF006	A plataforma deve ter facilidade de atualização e manutenção.	Alta	X	
RNF007	A plataforma deve ter implementação de backups regulares e um plano de recuperação em caso de falhas.	Alta	X	

Fonte: a autora

3.3 Regras de Negócio

Uma Regra de Negócio é um princípio ou diretriz que define como uma organização ou empresa deve operar para atingir seus objetivos e tomar decisões adequadas. Elas são utilizadas para regular processos e garantir que todas as atividades sejam executadas de acordo com as melhores práticas e políticas estabelecidas. As Regras de Negócio podem abranger diversos aspectos, como operações financeiras, gestão de recursos humanos, vendas, marketing, entre outros. Elas são essenciais para garantir a consistência, a eficiência e o sucesso de uma empresa.

Quadro 8 Regras de negócio

Número	Descrição
RN001	<i>O usuário deve fornecer informações precisas durante o cadastro, e o sistema deve validar essas informações antes de conceder o login e a senha.</i>
RN002	<i>O professor só pode lecionar disciplinas para as quais esteja habilitado.</i>
RN003	<i>A plataforma deve garantir que o conteúdo disponível esteja alinhado com as categorias designadas (saúde, bem-estar, alimentação, finanças, educação). Mecanismo de filtragem e moderação podem ser implementados para manter a relevância do conteúdo.</i>
RN004	<i>Todas as informações pessoais ou uploads de conteúdo dos usuários devem ser tratadas com segurança. Medidas como criptografia e práticas de segurança cibernética devem ser implementadas para proteger dados sensíveis.</i>
RN005	<i>Os usuários devem aderir a normas de conduta e respeito ao interagir na plataforma. Mecanismos de denúncia e moderação de conteúdo podem ser implementados para manter um ambiente saudável e respeitoso.</i>

Fonte: a autora

4. Modelos do Sistema

No modelo abaixo, podemos explicar as características e o comportamento do Sistema a ser desenvolvido.

O usuário acessa o sistema - O sistema solicita login ou cadastro do usuário.

O usuário não cadastrado - É encaminhado para pagina de cadastro.

O usuário insere seus dados solicitados pelo sistema - O sistema guarda as informações em seu banco de dados.

O usuário cadastrado - É logado ao sistema.

O usuário solicita acesso ao material desejado - O sistema libera o conteúdo solicitado específico ao grau de cadastro do usuário cadastrado.

O usuário solicita impressão - O sistema solicita qual modelo de impressão do sistema.

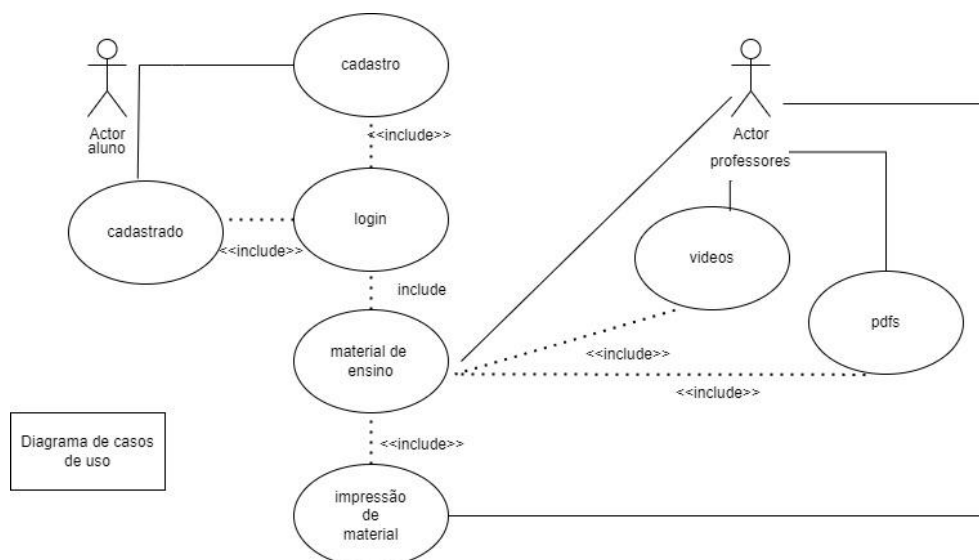
O usuário informa o modelo - O sistema executa a operação de impressão.

Ou usuário solicita vídeos - O sistema executa a operação.

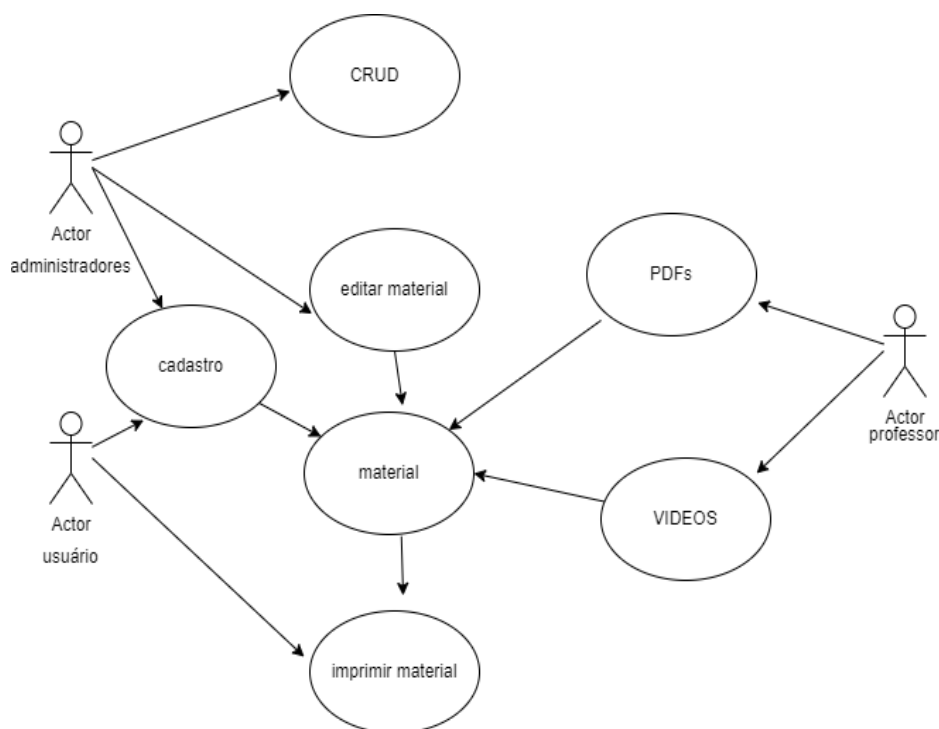
O usuário solicita pesquisa materiais de texto - O sistema solicita qual tema deseja.

O usuário informa - O sistema fornece o material a respeito.

4.1 Diagrama de Casos de Uso



4.2 Especificação dos Casos de Uso



Nome do Caso de Uso: Efetuar Login

Este caso de uso tem como objetivo validar o usuário e senha dos atores.

Fluxo Básico:

Este caso é iniciado quando o ator efetua o login e senha na plataforma.

1. O sistema é acessado pelo login e a senha dos atores.
2. O Ator faz o login solicitado pelo sistema.
3. Os dados são validados no sistema de cadastro.
4. O sistema exibe a informação caso a senha seja válida.
5. Se for válido terá acesso ao sistema liberado.

Fluxo Alternativo:

Login e/ou senha inválidos

Este fluxo alternativo ocorre quando o login e/ou senhas são consultados no sistema externo.

1. O sistema exibe que login e/ou senha são inválidos.
2. Fluxo volta ao passo um do fluxo básico.

Pré-condições:

Os dados login e senha deverão estar cadastrados na plataforma.

Pós-condições:
Não será aplicada.

Nome do Caso de Uso: Manter material

Neste caso de uso se inicia o ator administrador fazendo as opções de organização dos conteúdos postados na plataforma.

1. Editando o conteúdo postado
2. Fazendo filtros de pesquisa (títulos, autor, vídeos e pdfs).
3. Fazendo retorno da pesquisas com pesquisar.
4. O ator professor postando e atualizando conteúdos
5. O ator professor postando livros de sua autoria a caso deseje.

Fluxo alternativo:

Este ocorreria se caso o ator professor quiser postar livros de sua autoria.

1. O ator professor seleciona o upload, para subir o título a plataforma.
2. O ator administrador insere as seguintes informações: nome do livro, autor, editora, edição, localização, status e seleciona a opção salvar.
3. Sistema salva as informações.
4. O ator administrador seleciona opção excluir livro.
5. O sistema exclui o livro.

4.2.1 Especificação do Caso de Uso-1

Especificação do Caso de Uso: Acessar Conteúdo de Estudos

Nome do Caso de Uso: Acessar Conteúdo de Estudos

Número do Caso de Uso: UC001

Descrição: Este caso de uso descreve como um usuário pode acessar o conteúdo de estudos disponibilizado na plataforma de educação online.

Pré-Requisitos: O usuário deve estar autenticado no sistema como professor credenciado ou como aluno regular.

Fluxo Principal:

O usuário acessa a página principal da plataforma de educação.

O sistema exibe opções de conteúdo de estudos disponíveis, categorizados por disciplina ou tópico.

O usuário seleciona a disciplina desejada ou pesquisa por tópicos específicos.

O sistema carrega uma lista de recursos disponíveis (vídeos, textos, exercícios, etc.)

relacionados à disciplina ou tópico selecionado.

O usuário pode visualizar detalhes de cada recurso clicando em seus respectivos links ou botões.

Ao selecionar um recurso, o sistema exibe o conteúdo educacional para o usuário.

Fluxo Alternativo:

Fluxo alternativo 1: disciplina ou tópico selecionado, o sistema exibe uma mensagem informando a falta de material naquele momento.

Fluxo alternativo 2: Se o usuário tiver problemas de conexão ou o sistema encontrar um erro ao carregar o conteúdo, uma mensagem de erro é exibida, sugerindo que o usuário tente novamente mais tarde.

Fluxo de Exceção:

Fluxo de exceção 1: Se o usuário não estiver autenticado, o sistema redireciona para a página de login para que o usuário possa realizar o login ou se registrar.

Pós-Condição: O usuário acessa e visualiza o conteúdo educacional selecionado, pronto para estudar ou revisar.

Essa especificação de caso de uso descreve como um usuário autenticado pode acessar o conteúdo de estudos disponibilizado na plataforma de educação online, abordando diferentes fluxos e possíveis situações alternativas ou excepcionais que podem ocorrer durante essa interação.

4.2.2 Especificação do Caso de Uso-2

Especificação do Caso de Uso: Editar Perfil do Usuário

Nome do Caso de Uso: Editar Perfil do Usuário

Número do Caso de Uso: UC002

Descrição: Este caso de uso descreve como um usuário pode editar as informações do seu perfil na plataforma de educação online.

Pré-Requisitos: O usuário deve estar autenticado no sistema como professor credenciado ou aluno regular.

Fluxo Principal:

O usuário acessa sua página de perfil na plataforma.

O sistema exibe as informações atuais do perfil do usuário, como nome, sobrenome, e-mail, foto, entre outros.

O usuário seleciona a opção de "Editar Perfil".

O sistema abre um formulário com os campos editáveis do perfil.

O usuário pode modificar os campos desejados, como atualizar informações pessoais, foto do perfil ou senha.

Após realizar as edições desejadas, o usuário confirma as alterações.

O sistema valida os dados inseridos e atualiza as informações do perfil do usuário.

Fluxo Alternativo:

Fluxo alternativo 1: Se o usuário tentar salvar alterações com informações inválidas, o sistema exibe mensagens de erro indicando os campos que precisam ser corrigidos.

Fluxo alternativo 2: Se o usuário desejar cancelar as alterações, ele pode selecionar a opção de "Cancelar" e voltar à página do perfil sem salvar as modificações.

Fluxo de Exceção:

Fluxo de exceção 1: Se o usuário não estiver autenticado, o sistema redireciona para a página de login para que o usuário possa realizar o login ou se registrar.

Pós-Condição: O perfil do usuário é atualizado com as informações editadas e válidas conforme especificado pelo próprio usuário.

Essa especificação de caso de uso descreve como um usuário autenticado pode editar as informações do seu perfil na plataforma de educação online, permitindo modificações nos dados pessoais de acordo com as necessidades do usuário.

5. Implementação das Páginas Web

No vasto universo da construção digital, o desenvolvimento de páginas web representa a sinergia entre criatividade, funcionalidade e usabilidade. Este capítulo mergulhará nas intrincadas camadas desse processo, desvendando os elementos essenciais que compõem uma experiência de usuário envolvente e eficaz. Desde a concepção da ideia até a implementação prática, exploraremos os meandros do desenvolvimento de páginas web, revelando os segredos por trás de uma presença online memorável.

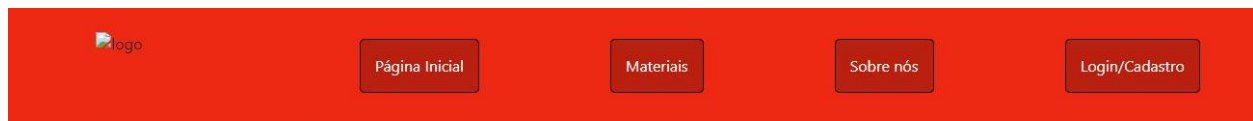
Em primeiro lugar, abordaremos a importância crucial do Diagrama de Navegação, uma ferramenta indispensável que orienta o usuário através do labirinto virtual. Entenderemos como a estrutura da informação, a hierarquia de conteúdo e a disposição dos elementos interativos se entrelaçam para proporcionar uma jornada intuitiva e fluida. O diagrama de navegação não apenas delinea os percursos, mas também molda a experiência do usuário, transformando a navegação em uma dança harmoniosa entre o visitante e a página.

Além disso, este capítulo desvendará as complexas "Decisões do Design Digital", destacando a interseção entre estética e funcionalidade. Exploraremos as escolhas por trás de layouts, cores, tipografias e elementos visuais, entendendo como cada decisão contribui para a identidade visual da página e impacta a experiência do usuário. O design digital transcende a mera estética, tornando-se um condutor poderoso na transmissão de mensagens, valores e emoções.

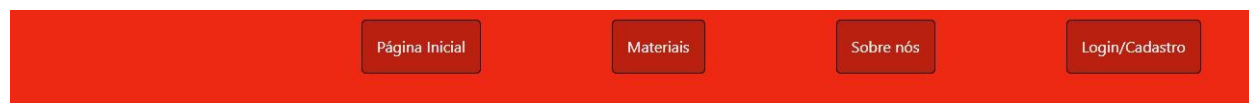
Ao longo deste capítulo, os leitores serão guiados por um trajeto que desvende os mistérios do desenvolvimento de páginas web. Desde a estruturação lógica até as decisões estéticas, cada seção oferecerá insights valiosos para aqueles que buscam não apenas criar, mas também aprimorar a presença online. Este é um convite para explorar o equilíbrio delicado entre a arte e a engenharia, onde cada linha de código e cada pixel desempenham um papel crucial na construção de experiências digitais significativas.

5.1 Páginas Web

Página Inicial



Sobre a Plataforma



SOBRE NÓS

Somos uma plataforma online de Educação de Qualidade que permite interação entre educadores e alunos, oferecendo acesso a conteúdos educacionais de alta qualidade e de maneira gratuita, com o objetivo de capacitar todos aqueles que buscam conhecimento.



Cadastro





Cadastre-se

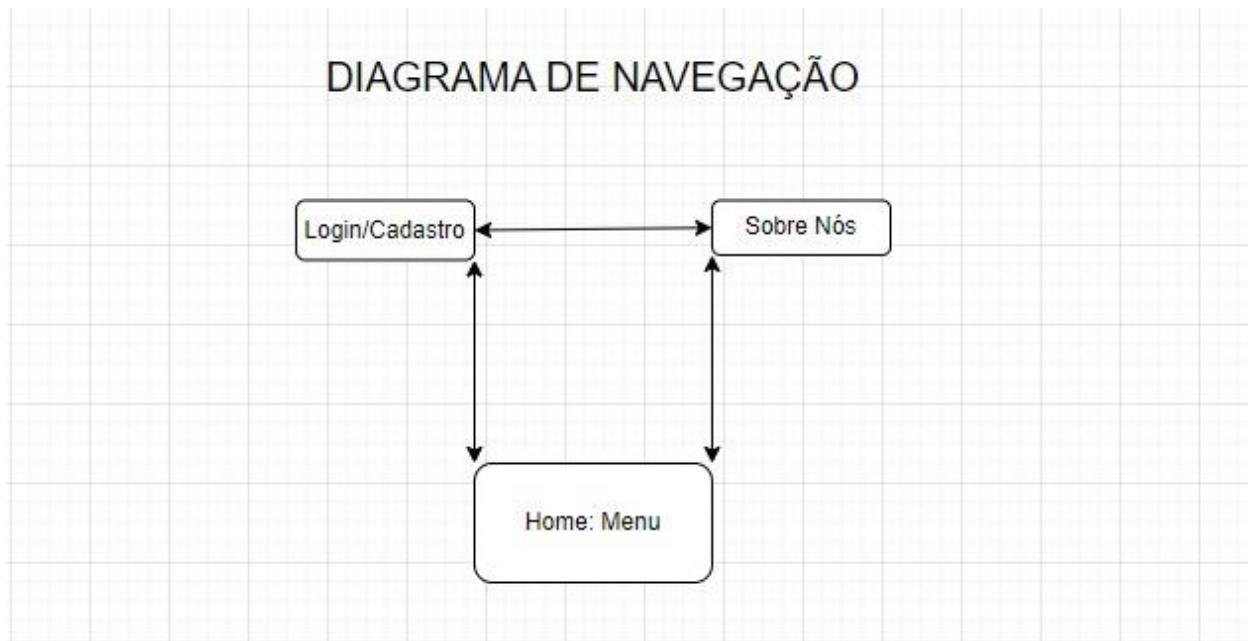
Entrar

Primeiro nome [Digite seu Primeiro nome]	Sobrenome [Digite seu Sobrenome]
E-mail [Digite seu email]	Celular [xx]xxxx-xxxx
Senha [Digite sua Senha]	Confirme sua Senha [Digite sua Senha]

Gênero
☐ masculino ☐ feminino ☐ outros ☐ não dizer

Continuar

5.2 Diagrama de Navegação



5.3 Decisões do Design Digital

No contexto dinâmico das páginas web, o Design Digital e Visual assume um papel central na criação de experiências impactantes e esteticamente cativantes. Conceitos essenciais, como a hierarquia visual, são empregados para orientar o usuário de forma intuitiva através do conteúdo, enquanto a seleção criteriosa de cores, tipografia e elementos gráficos contribui para a construção de uma identidade visual coesa. Técnicas de design responsivo garantem uma adaptação suave a diferentes dispositivos, assegurando uma experiência consistente em smartphones, tablets e computadores. A acessibilidade é incorporada através de contrastes legíveis, tamanhos de fonte apropriados e navegação intuitiva, assegurando que todos os usuários possam interagir de maneira eficiente. Ao explorar os conceitos e técnicas aplicados ao Design Digital e Visual, evidenciamos a capacidade de ir além da estética superficial, transformando a interface em um veículo eficaz para a comunicação de informações, valores e emoções. Esse entendimento aprofundado do design representa um alicerce essencial para o desenvolvimento de páginas web envolventes e funcionalmente eficazes.

Apêndice

Digimais**Identificação e Organização do Projeto****Membros da Equipe e seu RA***Quadro 9 Lista de membros*

RA	Nome Completo
2171392321002	Ana Paula Neves de Sousa
2171392321023	Bruno Henrique Gusmão Gonçalves
2171392321035	Edivaldo Marcolino da Silva
2171392321043	Henrique Moroni de Souza Andrade
2171392321005	Márcio Felisberto Lucas Junior

Fonte: a autora

Turma 1 DSM- 2023/2**Disciplinas**

- Engenharia de Software I – Prof(a).Andrea Zotovici
- Desenvolvimento Web I – Prof. Bruno Zalotareff dos Santos
- Design Digital – Prof(a). PatriciaGallo de França

Endereço dos Entregáveis*Quadro 10 Lista de repositórios com os documentos e artefatos do projeto*

Descrição	Endereço
Repositório da Documentação e do Código-Fonte	http://github.com/brunowwww/PROJETO-INTEGRADOR-FATEC
Pitch	https://drive.google.com/file/d/1PW52snlWqf66LcyKMyWgOz0H20d36cUs/view?usp=drive_link
Portfólio	https://github.com/ana-sousa42/projetofatec http://github.com/brunowwww https://github.com/edivaldo215994 https://github.com/mrn1kk/projeto_integrador https://github.com/marciolucasjunior/Projeto_Fatec

Fonte: a autora

A documentação e o código-fonte deverão ser compartilhados com o professor por meio de repositórios. A documentação pode ser concentrada em uma pasta no OneDrive. O código-fonte pode ser disponibilizado no GitHub, Colab ou outro repositório amplamente utilizado por empresas para armazenamento e controle de versões.

O pitch é um vídeo gravado por cada aluno, com duração de até 5 minutos, expondo de maneira coesa, clara e objetiva o projeto com o objetivo de despertar o interesse do ouvinte.

O portfólio deve ser individual e será elaborado com apoio de uma ferramenta, como as apresentadas no **Error! Reference source not found..** Esta é uma maneira de evidenciar as competências desenvolvidas durante o curso e poderá ser apresentado em processos seletivos para estágio ou emprego.

Quadro 11 Ferramentas para elaboração de portfólio

Ferramenta	Endereço
Behance	https://www.behance.net/
Book Creator	https://bookcreator.com/
Krop	https://www.krop.com/
Mahara	https://mahara.org/
Medium	https://medium.com/@portugue
Spark Adobe	https://spark.adobe.com/pt-BR/features
Weebly	https://www.weebly.com/br
Wix	https://pt.wix.com/

Fonte: CESU (2021)

Ferramentas Adotadas

Quadro 12 Lista com as ferramentas utilizadas para a elaboração dos artefatos

Artefato	Ferramenta
IDEF0	https://app.diagrams.net/
BPMN	https://app.diagrams.net/
Diagrama de Casos de Uso	https://app.diagrams.net/
Protótipo do Site	https://www.figma.com/

Fonte: a autora

Cronograma

O cronograma utiliza como referência o dia de aula da disciplina Engenharia de Software I.

Quadro 13 Cronograma do projeto para o semestre atual

Tarefa	Agosto				Setembro				Outubro					Novembro		
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16
Apresentação do Modelo do Projeto Interdisciplinar																
Definição dos Grupos																
Definição do Problema a Resolver																
Definição da Proposta de Software a Desenvolver																
Elaboração da Introdução																
Elaboração da Definição dos Requisitos do Usuário																
Elaboração do Especificação dos Requisitos do Sistema																
Elaboração dos Modelos do Sistema																
Elaboração da Implementação das Páginas Web																
Apresentação do Projeto (Parcial e Final)																
Entrega da Documentação Final em PDF no repositório																

Fonte: a autora

Datas de Entrega:

Apresentação Parcial do Projeto: 25 a 27/09/2023

Apresentação Final do Projeto: 06 a 10/11/2023

5.4 Funções dos Membros do Projeto

[Os membros da equipe devem se revezar nas funções:

- *Coordenador: responsável pela liderança, dinâmica e controle da execução das atividades do projeto para garantir a entrega no prazo e com qualidade;*
- *Secretário: responsável por organizar as reuniões e sua pauta, deve evitar a repetição de temas já finalizados e garantir a inclusão dos temas necessários para as reuniões;*
- *Analistas de Projeto e Desenvolvimento: responsável por um conjunto de requisitos;*
- *Analistas de Testes: responsável por testar um conjunto de requisitos;*
- *Programador: todos os membros da equipe deverão participar nessa função, cada um será responsável por implementar um conjunto de requisitos.]*

Quadro 14 Atribuição das responsabilidades para os membros da equipe

Nome do Responsável	Período	Função (preencher na mesma linha uma ou mais funções) com o artefato de sua responsabilidade
Ana Paula Neves de Sousa	08/2023 a 11/2023	Coordenador
Edivaldo Marcolino da Silva	08/2023 a 11/2023	Secretário
Bruno Henrique Gusmão Gonçalves	08/2023 a 11/2023	Analistas de Projeto e Desenvolvimento
Márcio Felisberto Lucas Junior	08/2023 a 11/2023	Analistas de Testes
Ana Paula Neves de Sousa Bruno Henrique Gusmão Gonçalves Edivaldo Marcolino da Silva Henrique Moroni de Souza Andrade Márcio Felisberto Lucas Junior	08/2023 a 11/2023	Programador

Fonte: a autora

Parte III - Rubrica de Avaliação

Entregas Parciais

Para cada item (linha) da tabela, será atribuído ao estudante os conceitos e pontuação (entre parênteses) definidos na linha de título.

Quadro 15 Rubrica para avaliação individual da entrega parcial

Entrega Parcial para Cada Estudante			
Item Avaliado	Excelente (2,0)	Regular (1,0)	Ruim (0)
Pontualidade e Completude da Tarefa	A equipe entregou a tarefa no prazo e completa.	A equipe entregou a tarefa incompleta	A equipe não entregou a tarefa no prazo
Propor um projeto que atenda a problemas reais.	A solução proposta atende plenamente este item.	A solução proposta atende parcialmente este item.	Não houve solução proposta.

Fonte: a autora

Avaliação em Grupo				
Competência Avaliada	Excelente (6,0)	Bom (4,0)	Regular (2,0)	Ruim (0)
Documentar o processo de levantamento e especificação de requisitos de software aplicando conhecimento apropriado de teorias, modelos e técnicas, observando as necessidades dos projetos.	A equipe aplicou adequadamente as teorias, os modelos e as técnicas, para o problema proposto. E A equipe entregou a documentação solicitada completamente preenchida e correta.	A equipe entregou a documentação porém houveram algumas falhas nas teorias, nos modelos ou nas técnicas, aplicados ao problema proposto. OU A equipe deixou de preencher poucos itens da documentação proposta	A equipe entregou a documentação porém houveram várias falhas nas teorias, modelos ou técnicas, aplicados ao problema proposto. OU A equipe deixou de preencher vários itens da documentação proposta	A equipe não realizou a entrega final da documentação.

Entrega Final

Avaliação em Grupo

Para cada item (linha) da tabela, será atribuído ao grupo os conceitos e pontuação definidos na linha de título.

Quadro 16 Rubrica da avaliação em grupo da solução proposta

Avaliação em Grupo				
Competência Avaliada	Excelente (1,0)	Bom (0,6)	Regular (0,3)	Ruim (0)
Propor um projeto para um problema real	A solução proposta atende plenamente este item.	A solução proposta atende parcialmente este item.	A solução proposta atende muito pouco este item.	Não houve solução proposta.
Resolver o problema e propor solução e inovadora.	A equipe resolveu o problema e propôs uma ótima solução.	A equipe resolveu parcialmente o problema. E A solução foi parcialmente adequada.	A equipe resolveu parcialmente o problema e a solução foi ruim.	A equipe não resolveu o problema.

Fonte: a autora

Quadro 17 Rubrica de avaliação em grupo da documentação entregue

Avaliação em Grupo				
Competência Avaliada	Excelente (4,0)	Bom (2,5)	Regular (1,0)	Ruim (0)
Documentar o processo de levantamento e especificação de requisitos de software aplicando conhecimento apropriado de teorias, modelos e técnicas, observando as necessidades dos projetos.	A equipe aplicou adequadamente as teorias, os modelos e as técnicas, para o problema proposto. E A equipe entregou a documentação solicitada completamente preenchida e correta.	A equipe entregou a documentação porém houveram algumas falhas nas teorias, nos modelos ou nas técnicas, aplicados ao problema proposto. OU A equipe deixou de preencher poucos itens da documentação proposta	A equipe entregou a documentação porém houveram várias falhas nas teorias, modelos ou técnicas, aplicados ao problema proposto. OU A equipe deixou de preencher vários itens da documentação proposta	A equipe não realizou a entrega final da documentação .

Fonte: a autora

Quadro 18 Rubrica da avaliação em grupo para a apresentação do projeto

Avaliação em Grupo			
Competência Avaliada	Excelente (0,5)	Bom (0,25)	Ruim (0)
Apresentação do Projeto	O projeto foi apresentado por mais de 8 minutos e não ultrapassou 10 minutos.	O projeto foi apresentado por mais de 5 minutos e não ultrapassou 8 minutos.	Não houve apresentação OU sua duração não ultrapassou 5 minutos.
	O conteúdo apresentado abrange todo o processo previsto na documentação solicitada.	O conteúdo apresentado abordou mais da metade do processo previsto na documentação solicitada.	O conteúdo apresentado abordou metade ou menos da metade do processo previsto na documentação solicitada OU Não houve apresentação.

Fonte: a autora

Avaliação Individual

Quadro 19 Rubrica da avaliação individual para portfólio, pitch e apresentação do projeto

Avaliação Individual			
Item Avaliado	Excelente (0,5)	Regular (0,25)	Ruim (0)
Portfólio	O estudante entregou o portfólio no prazo, completo e os documentos não possuem erros.	O estudante entregou o portfólio no prazo, completo e os documentos possuem erros.	O estudante não entregou o portfólio no prazo ou está incompleto ou está totalmente incorreto.
Pitch	O estudante atendeu a todos os requisitos desta tarefa.	O estudante atendeu parcialmente os requisitos desta tarefa.	O estudante não atendeu os requisitos desta tarefa.

Avaliação Individual			
Item Avaliado	Excelente (0,5)	Regular (0,25)	Ruim (0)
Apresentação do Projeto	Demonstrou segurança, apresentou de forma clara e sintética, não leu anotações ou slides, e utilizou adequadamente a Língua Portuguesa sem gírias.	Na maior parte do tempo de sua apresentação demonstrou segurança, apresentou de forma clara e sintética, não leu anotações ou slides, e utilizou adequadamente a Língua Portuguesa sem gírias.	Na maior parte do tempo de sua apresentação não demonstrou segurança, não apresentou de forma clara e sintética, leu anotações ou slides e não utilizou adequadamente a

Fonte: a autora

Avaliação 360°

Pinte o quadrado com a opção em que você melhor descreve as competências do seu colega de grupo. Preencha uma tabela para cada colega de equipe. Será mantido o sigilo sobre quem atribuiu cada nota a determinado membro do grupo. A este item não cabe solicitação de revisão de nota. **O aluno que entregar esta avaliação sobre todos os colegas de equipe recebe nota 0,75, caso não entregue ou falte a avaliação de algum colega de equipe, a nota será 0,0 (zero).**

Quadro 20 Rubrica da avaliação 360o.

Avaliação 360° – Estudante Avaliado: _____			
Competência Avaliada	Excelente (0,25)	Regular (0,1)	Ruim (0)
Propor soluções criativas e inovadoras.	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.
Demonstrar capacidade de resolver problemas .	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.

Avaliação 360° – Estudante Avaliado:			
Competência Avaliada	Excelente (0,25)	Regular (0,1)	Ruim (0)
Administrar conflitos quando necessário, estabelecer relações e propor um ambiente colaborativo, incentivando o trabalho em equipe.	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.
Atuar de forma autônoma na execução da tarefa que lhe foi destinada no projeto.	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.
Organizar a realização das suas tarefas evitando que cause atraso nas entregas parciais ou final.	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.
Demonstrar comprometimento na realização do projeto.	O estudante demonstrou plenamente esta competência.	O estudante demonstrou parcialmente esta competência.	O estudante não demonstrou esta competência.

Fonte: a autora

Avaliação Autoavaliação

Pinte o quadrado com a opção (Preciso melhorar, Estou em desenvolvimento, Dentro das expectativas ou Exemplar) em que você melhor se encaixa. Esta avaliação é opcional, preencha pelo menos para refletir sobre os aspectos abordados.

Quadro 21 Rubrica de autoavaliação

Autoavaliação/Organização (entrega opcional)			
Preciso melhorar	Estou em desenvolvimento	Dentro das expectativas	Exemplar
Ainda não consigo me organizar para os estudos.	Tenho conseguido melhorar minha organização.	Tenho conseguido organizar bem meus estudos.	Sou muito organizado(a). Recebo elogios por isso e sou exemplo para os(as) meus(minhas) colegas.
Exemplos de comportamentos: 1.1 - Poucas vezes estou preparado(a) para as	Exemplos de comportamentos: 2.1 - Consigo me preparar para algumas	Exemplos de comportamentos: 3.1 - Estou preparado(a) para as	Exemplos de comportamentos: 4.1 - Eu me preparo para praticamente

Autoavaliação/Organização (entrega opcional)			
<p>minhas aulas.</p> <p>1.2 - Meu espaço de estudo está frequentemente desorganizado e os materiais de estudo necessários não estão devidamente separados.</p> <p>1.3 - Não consigo ou tenho muita dificuldade para organizar meu tempo, para cumprir o horário das aulas online, separar tempo para estudo individual e fazer intervalos.</p> <p>1.4 - Poucas vezes sei como priorizar as atividades passadas pelos(as) professores(as) e muitas vezes atraso os prazos de entrega ou deixo de fazê-las.</p>	<p>aulas.</p> <p>2.2 - Meu espaço de estudo está mais organizado e poucas vezes preciso pegar meus materiais de aula após seu início.</p> <p>2.3 - Com certa frequência, tenho conseguido organizar meu tempo para cumprir o horário das aulas online, separar tempo para estudo individual e fazer intervalos.</p> <p>2.4 - Tenho melhorado a priorização das atividades passadas pelos(as) professores(as) mas, algumas vezes, ainda atraso os prazos de entrega ou deixo de fazê-las.</p>	<p>minhas aulas na maioria das vezes.</p> <p>3.2 - Meu espaço de estudo está quase sempre organizado e os materiais necessários devidamente separados.</p> <p>3.3 - Organizo sozinho(a) meu tempo, de modo que consigo cumprir o horário das aulas online, ter tempo para estudo individual e fazer intervalos.</p> <p>3.4 - Consigo priorizar as atividades passadas pelos(as) professores(as) e raramente atraso ou deixo de fazer uma entrega.</p>	<p>todas as minhas aulas do dia.</p> <p>4.2 - Meu espaço de estudo é organizado diariamente e os materiais necessários são separados antecipadamente.</p> <p>4.3 - Organizo com autonomia meu tempo para cumprir o horário das aulas online, ter tempo para estudo individual e fazer intervalos, mantendo uma rotina saudável.</p> <p>4.5 - Sei priorizar as atividades passadas pelos(as) professores(as) e nunca atraso ou deixo de fazer uma entrega.</p> <p>4.6 - Apoio e dou dicas para os(as) meus(minhas) colegas em relação à organização. Muitas vezes, lembro e os(as) ajudo nas entregas.</p>

Fonte: CONTIN (2020) apud CESU(2021)

Quadro 22 Rubrica de autoavaliação - Comprometimento

Autoavaliação/Comprometimento (entrega opcional)			
<p>Preciso melhorar</p> <p>Tenho me esforçado ou me dedicado pouco aos estudos.</p>	<p>Estou em desenvolvimento</p> <p>Tenho me esforçado e me dedicado com mais frequência aos estudos.</p>	<p>Dentro das expectativas</p> <p>Eu me esforço e me dedico aos estudos.</p>	<p>Exemplar</p> <p>Sou exemplo de esforço e dedicação aos estudos.</p>
<p>Exemplos de comportamentos:</p> <p>1.1 - Raramente me esforço para encarar minhas dificuldades no aprendizado.</p> <p>1.2 - Tenho dificuldades de dizer que não compreendi um conteúdo e raramente tento buscar ajuda.</p>	<p>Exemplos de comportamentos:</p> <p>2.1 - Tenho me esforçado mais nos estudos, tentando encarar minhas dificuldades no aprendizado.</p> <p>2.2 - Tenho tentado comunicar e buscar ajuda quando não compreendo um</p>	<p>Exemplos de comportamentos:</p> <p>3.1 - Geralmente me esforço para encarar minhas dificuldades no aprendizado.</p> <p>3.2 - Quando não compreendo algo, uso estratégias como a troca com outras pessoas e pesquisas individuais.</p>	<p>Exemplos de comportamentos:</p> <p>4.1 - Eu me esforço bastante para encarar minhas dificuldades no aprendizado.</p> <p>4.2 - Converso com colegas, professores(as) ou outras pessoas para me ajudar sempre que necessário, e também</p>

Autoavaliação/Comprometimento (entrega opcional)			
<p>1.3 - Diversas vezes não presto atenção durante as aulas online.</p> <p>1.4 - Em casa, dou preferência a outras atividades em relação aos meus estudos.</p> <p>1.5 - Muitas vezes desisto de resolver um problema ou busco uma resposta pronta quando encontro dificuldade.</p>	<p>conteúdo.</p> <p>2.3 - Tenho buscado prestar mais atenção durante as aulas online.</p> <p>2.4 - Em casa, às vezes dou preferência a outras atividades, mas muitas vezes consigo retomar meus estudos e completar a maioria das minhas tarefas da escola.</p> <p>2.5 - Diante de uma tarefa difícil, tento resolver por um tempo, mas frequentemente ainda desisto e passo para a próxima atividade.</p>	<p>3.3 - Permaneço frequentemente focado(a) durante as aulas online e busco participar da aula.</p> <p>3.4 - Em casa, geralmente completo primeiro minhas tarefas antes de realizar outras atividades, conseguindo quase sempre entregar tudo.</p> <p>3.5 - Quando tenho uma tarefa que considero difícil, procuro diferentes maneiras de resolvê-la.</p>	<p>procuro pesquisar sozinho(a) para superar desafios semanalmente.</p> <p>-4.3 - Estou sempre muito focado(a) e participo ativamente das aulas online.</p> <p>4.4 - Em casa, finalizo primeiro minhas tarefas antes de realizar outras atividades, conseguindo sempre entregar tudo e manter uma rotina de estudos saudável.</p> <p>4.5 - Diante de tarefas difíceis, me sinto motivado a buscar soluções, independente do tempo dedicado. Gosto de sentir que fui desafiado.</p>

Fonte: CONTIN (2020) apud CESU(2021)

Referência Bibliográfica

Júnior, José F. *PM Canvas 2ED*. Disponível em: Minha Biblioteca, (2nd edição). Editora Saraiva, 2020.

Unidade do Ensino Superior de Graduação (CESU). **Manual de Projetos Interdisciplinares para o CST em Desenvolvimento de Software Multiplataforma**. São Paulo: Centro Paula Souza, 2021.

BEZERRA, Eduardo. **Princípios de Análise e Projeto de Sistemas com UML**. 3 ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2015.

UNESCO Institute for Information Technologies in Education (UNESCO IITE). Personal data security technical guide for online education platforms. UNESCO IITE: Paris, 2020. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373892?posInSet=1&queryId=5ffa9486-34de-4c2d-a7bb-20ed316b218b>. Acesso em 20 nov. 2023.