



Diversão Inclusiva

por AtomicXP



Time de Desenvolvimento

Time de Desenvolvimento

- ☐ Abner Augusto O. Q. Neto;
- ☐ Isabelly Negrini A. Oliveira;
- ☐ João Vitor B. Meni;
- ☐ Marina Sorati;
- ☐ Ronaldo Junior de O. Benzi; e,
- ☐ Vinícius Gabriel M. de Melo



Introdução

- ✓ Por que este projeto?

Introdução

- O projeto tem o intuito de auxiliar, em conjunto com os instrutores do SENAI – Ribeirão Preto, a integração da pessoa com deficiência (PcD) no mercado de trabalho.
- Para o projeto, as ações inclusivas do SENAI e o empenho e dedicação de seus instrutores, foram inspirações fundamentais.

Introdução

- As fases são desenvolvidas para trabalhar conceitos estudados nos Cursos de Aprendizagem Industrial (CAI): Almoxarife e Assistente Técnico em Vendas.
- Além dessas, foram desenvolvidas outras que buscam desenvolver habilidades e competências relacionadas ao raciocínio lógico, percepção, senso de organização e comportamento.



Objetivos

- ✓ O que esperamos atingir com esse projeto?

Objetivos

- ☐ Proporcionar momentos lúdicos e de aprendizado;
- ☐ Fixação e aprimoramento dos conhecimentos adquiridos em sala de aula;
- ☐ Auxílio pedagógico aos instrutores do SENAI Ribeirão Preto; e,
- ☐ Simulação de possíveis cenários do mercado de trabalho.



Metodologia

- ✓ Escolha do cliente
- ✓ Proposta apresentada
 - ✓ Scrum

Metodologia: Escolha do Cliente

- ☐ Foi desenvolvida uma aplicação com diversas atividades lúdicas que buscam trabalhar conceitos trabalhados nos Cursos de Aprendizagem Industrial: Almoxarife e Assistente Técnico em Vendas.
- ☐ Paralelamente, temas como reciclagem, higiene e organização são abordados.
- ☐ Após uma análise, decidiu-se por oferecer a aplicação aos instrutores da Escola SENAI “Eng.º Octávio Marcondes Ferraz”.

Metodologia: Proposta apresentada

- A proposta apresentada à Escola foi:
 - auxiliar os docentes no processo de ensino e aprendizagem;
 - oferecer momentos lúdicos e educativos; e,
 - simular o mercado de trabalho das áreas (Almoxarife e Assistente Técnico em Vendas).

Metodologia: SCRUM

- O *SCRUM* é uma metodologia (framework) para a ágil de projetos;

- Sua estrutura básica compõe:
 - Time de Desenvolvimento: AtomicXP;
 - Scrum Master: Josiane Matioli; e,
 - Product Owner: Instrutores do SENAI Ribeirão.



Dashboard

✓ Tarefas realizadas

Dashboard

Dashboard: AtomicXP - SPRINT [01]		
Atividade para ser realizada	Atividade em Andamento	Atividade Concluída
<div>Atividades planejadas já foram realizadas!</div>	<div>Documentação: 3.1.2 PMBoK</div> <div>Fase 05: atendimento de clientes Fase 07: plataforma</div> <div>Design e conceituação das fases do CAI - Auxiliar Técnico em Vendas</div>	<div>Documentação: 3.1.1 SCRUM</div> <div>Fase 01: organização Fase 02: jogo da memória Fase 03: jogo dos erros Fase 04: coletando itens Fase 06: liga pontos Fase 08: reciclagem de itens</div> <div>Documentação: mapa de competências e matriz de responsabilidades</div>



Sprint Backlog

✓ Atividades planejadas

Fase 01 – Organização de Ambiente

1. Conceituação e estabelecimento dos níveis de dificuldade da fase;
 1. Busca de *sprites* e cenários;
 2. Organização de itens de acordo com uma padronização;
 3. Dificuldade constante;
 4. Músicas e efeitos sonoros apropriados à fase;
 5. Narração apropriada à fase;
 6. Legendas apropriadas à fase;
2. Definir como aplicar os conceitos de forma interativa e lúdica;
 1. O usuário deve arrastar os itens para seu devido lugar dentro de uma caixa;
 2. O usuário ganha pontos por cada acerto;
3. Adicionar componentes com os quais o usuário não interage;
 1. Prateleiras onde as caixas estão dispostas;
 2. Caixas nas quais o usuário coloca os itens;
 3. Informações textuais apresentadas na tela;
 4. Cenários;
4. Adicionar componentes com os quais o usuário interage;
 1. Itens que o usuário deve colocar dentro das caixas;
5. Alinhar os componentes para que interajam apropriadamente;
 1. Programar a interação item-caixa;
 2. Programar o placar de pontuação;
6. Tela de créditos para conclusão da fase;
 1. Dispor congratulações;
 2. Dispor pontuação alcançada;
7. Botão de acesso;
 1. Configurações de narração;
 2. Configurações de legendas;
 3. Configurações de música e efeitos sonoros;
 4. Acesso a ajuda.

Fase 02 – Jogo da Memória

1. Conceituação e estabelecimento dos nível de dificuldade da fase;
 1. Busca de par imagens que se relacionam com o ambiente de almoxarifado;
 2. Busca de *sprites* e cenários;
 3. Dificuldade constante;
 4. Músicas e efeitos sonoros apropriados à fase;
 5. Narração apropriada à fase;
 6. Legendas apropriadas à fase;
2. Definir como aplicar os conceitos de forma interativa e lúdica;
 1. O usuário deve selecionar duas cartas que sejam correspondentes;
 2. O usuário ganha pontos caso acerte um par;
 3. De acordo com a dificuldade, o usuário pode ser punido por errar um par;
 4. Caso o usuário erre, todas as cartas são reveladas por um breve momento;
3. Adicionar componentes com os quais o usuário não interage;
 1. Após uma carta ser virada, o usuário não pode mais interagir com ela enquanto não estiver oculta novamente;
 2. Informações textuais apresentadas na tela;
 3. Cenários;
4. Adicionar componentes com os quais o usuário interage;
 1. Cartas com imagens ocultas;
5. Alinhar os componentes para que interajam apropriadamente;
 1. Programar a interação mouse-carta oculta;
 2. Programar o placar de pontuação;
6. Tela de créditos para conclusão da fase;
 1. Dispor congratulações;
 2. Dispor pontuação alcançada;
7. Botão de acesso;
 1. Configurações de narração;
 2. Configurações de legendas;
 3. Configurações de música e efeitos sonoros;
 4. Acesso a ajuda.

Fase 03 – Jogo dos Erros

1. Conceituação e estabelecimento dos níveis de dificuldade da fase;
 1. Busca de *sprites* e cenários;
 2. Dificuldade constante;
 3. Músicas e efeitos sonoros apropriados à fase;
 4. Narração apropriada à fase;
 5. Legendas apropriadas à fase;
2. Definir como aplicar os conceitos de forma interativa e lúdica;
 1. O usuário deve analisar as duas imagens e descobrir as incoerências entre elas;
 2. O usuário ganha pontos caso encontre a discrepância;
3. Adicionar componentes com os quais o usuário não interage;
 1. Itens que não são erros;
 2. Divisória entre as imagens;
 3. Informações textuais apresentadas na tela;
 4. Cenários;
4. Adicionar componentes com os quais o usuário interage;
 1. Itens que são diferentes nas duas imagens (erros);
5. Alinhar os componentes para que interajam apropriadamente;
 1. Programar a interação mouse-itens discrepantes;
 2. Programar o placar de pontuação;
6. Tela de créditos para conclusão da fase;
 1. Dispor congratulações;
 2. Dispor pontuação alcançada;
7. Botão de acesso;
 1. Configurações de narração;
 2. Configurações de legendas;
 3. Configurações de música e efeitos sonoros;
 4. Acesso a ajuda.

Fase 04 – Coletando Itens

1. Conceituação e estabelecimento dos níveis de dificuldade da fase;
 1. Busca de *sprites* e cenários;
 2. Dificuldade constante;
 3. Músicas e efeitos sonoros apropriados à fase;
 4. Narração apropriada à fase;
 5. Legendas apropriadas à fase;
2. Definir como aplicar os conceitos de forma interativa e lúdica;
 1. O usuário tem três vidas.
 2. O usuário controla uma caixa que utiliza para coletar itens;
 3. O usuário perde vidas caso não colete uma ferramenta ou colete um lixo;
 4. O usuário deve coletar os itens (ferramentas) com a caixa;
 5. O usuário não deve coletar os lixos (pedras e afins) com a caixa;
 6. O usuário pode coletar as vidas adicionais que caem ocasionalmente;
 7. O usuário ganha pontos por cada item correto coletado;
3. Adicionar componentes com os quais o usuário não interage;
 1. Informações textuais apresentadas na tela;
 2. Cenários;
4. Adicionar componentes com os quais o usuário interage;
 1. Caixa para coleta de itens;
5. Alinhar os componentes para que interajam apropriadamente;
 1. Programação da interação entre caixa-item (ferramenta);
 2. Programação da interação entre caixa-item (lixo);
 3. Programação da interação entre caixa-vida;
 4. Programar o placar de pontuação;
6. Tela de créditos para conclusão da fase;
 1. Dispor congratulações;
 2. Dispor pontuação alcançada (itens coletados);
 3. Botão que permite que a fase seja reiniciada;
 4. Botão para seguir para a próxima fase;
7. Botão de acesso;
 1. Configurações de narração;
 2. Configurações de legendas;
 3. Configurações de música e efeitos sonoros;
 4. Acesso a ajuda.

Fase 05 – Atendimento de Clientes

1. Conceituação e estabelecimento dos níveis de dificuldade da fase;
 1. Busca de *sprites* e cenários;
 2. Dificuldade constante;
 3. Músicas e efeitos sonoros apropriados à fase;
 4. Os clientes realizam solicitações de itens em uma área e os itens são coletados em outra área;
 5. Narração apropriada à fase;
 6. Legendas apropriadas à fase;
2. Definir como aplicar os conceitos de forma interativa e lúdica;
 1. O usuário deve fazer o máximo de entregas possíveis em um espaço de tempo de aproximadamente 02 minutos;
 2. O usuário terá um registro da sua pontuação mais alta (recorde);
 3. O usuário deve entregar os itens solicitados pelos clientes;
 4. O usuário ganha pontos por cada acerto;
3. Adicionar componentes com os quais o usuário não interage;
 1. Prateleiras onde os itens estarão posicionados;
 2. Clientes que solicitam produtos;
 3. Informações textuais apresentadas na tela;
 4. Cenários;
4. Adicionar componentes com os quais o usuário interage;
 1. Itens que ele deve entregar ao cliente;
 2. O seta que permite o usuário intercalar entre a visão dos clientes e a visão dos itens que podem ser solicitados;
5. Alinhar os componentes para que interajam apropriadamente;
 1. Programar a interação item-cliente;
 2. Programar a interação item-mouse;
 3. Programar a aleatoriedade dos itens que podem ser solicitados;
 4. Programar a aleatoriedade dos clientes que podem aparecer;
 5. Programar o tempo limite da fase;
 6. Programar o placar de pontuação
6. Tela de créditos para conclusão da fase;
 1. Dispor congratulações e pontuação alcançada;
 2. Dispor o tempo utilizado na fase;
 3. Dispor recorde anterior (melhor tempo, melhor pontuação, e maior quantidade de itens entregues anteriormente);

Fase 06 – Ligar Cores

1. Conceituação e estabelecimento dos níveis de dificuldade da fase;
 1. Busca de *sprites* e cenários;
 2. Dificuldade constante;
 3. Músicas e efeitos sonoros apropriados à fase;
 4. Narração apropriada à fase;
 5. Legendas apropriadas à fase;
2. Definir como aplicar os conceitos de forma interativa e lúdica;
 1. O usuário deve ligar as cores correspondentes;
 2. O usuário deve preencher todo espaço em branco;
 3. O usuário ganha pontos por cada fase devidamente preenchida;
 4. Ao estabelecer as linhas de conexão, cores diferentes irão bloquear o caminho uma da outra;
3. Adicionar componentes com os quais o usuário não interage;
 1. Informações textuais apresentadas na tela;
 2. Cenários;
4. Adicionar componentes com os quais o usuário interage;
 1. O usuário pode interagir com os blocos fonte para alterar a cor com a qual seu cursor irá pintar;
 2. O usuário, com o cursor com uma cor definida, pode colorir os blocos sem cor;
5. Alinhar os componentes para que interajam apropriadamente;
 1. Programar a interação mouse-bloco fonte;
 2. Programar a interação mouse-bloco não colorido;
 3. Programar a interação mouse-bloco completo (componente formado quando dois blocos fonte de mesma cor são interligados);
6. Tela de créditos para conclusão da fase;
 1. Dispor congratulações;
 2. Dispor recorde anterior (melhor pontuação anterior);
 3. Dispor pontuação alcançada;
7. Botão de acesso;
 1. Configurações de narração;
 2. Configurações de legendas;
 3. Configurações de música e efeitos sonoros;
 4. Acesso a ajuda.

Fase 07 – Plataforma

1. Conceituação e estabelecimento dos níveis de dificuldade da fase;
 1. Busca de *sprites* e cenários;
 2. Dificuldade constante;
 3. Músicas e efeitos sonoros apropriados à fase;
 4. Narração apropriada à fase;
 5. Legendas apropriadas à fase;
2. Definir como aplicar os conceitos de forma interativa e lúdica;
 1. O usuário deve controlar um personagem em um jogo de plataforma (em direção horizontal) coletando itens;
 2. O usuário deve desviar o personagem de obstáculos e inimigos;
 3. O usuário ganha pontos por cada item coletado;
3. Adicionar componentes com os quais o usuário não interage;
 1. Informações textuais apresentadas na tela;
 2. Cenários;
4. Adicionar componentes com os quais o usuário interage;
 1. Itens para coleta;
 2. Inimigos;
 3. Obstáculos;
5. Alinhar os componentes para que interajam apropriadamente;
 1. Programar a interação personagem-item (a ser coletado);
 2. Programar a interação personagem-inimigo;
 3. Programar a interação personagem-obstáculo;
 4. Programar a interação teclado-personagem;
 5. Programar placar de pontuação;
6. Tela de créditos para conclusão da fase;
 1. Dispor congratulações;
 2. Dispor pontuação alcançada;
7. Botão de acesso;
 1. Configurações de narração;
 2. Configurações de legendas;
 3. Configurações de música e efeitos sonoros;
 4. Acesso a ajuda.

Fase 08 - Reciclagem

1. Conceituação e estabelecimento dos níveis de dificuldade da fase;
 1. Busca de *sprites* e cenários;
 2. Dificuldade constante;
 3. Músicas e efeitos sonoros apropriados à fase;
 4. Narração apropriada à fase;
 5. Legendas apropriadas à fase;
2. Definir como aplicar os conceitos de forma interativa e lúdica;
 1. O usuário deve coletar os materiais fornecidos;
 2. O usuário deve diferenciar um material reciclável de um não reciclável;
 3. O usuário deve diferenciar: plástico, papel, vidro e metal e depositá-los nas lixeiras adequadas;
 4. O usuário pode depositar o material de modo incorreto um número limitado de vezes;
 5. O usuário ganha pontos por cada material depositado corretamente;
3. Adicionar componentes com os quais o usuário não interage;
 1. Esteiras que liberam os materiais;
 2. Informações textuais apresentadas na tela;
 3. Cenários;
4. Adicionar componentes com os quais o usuário interage;
 1. Materiais recicláveis ou não;
 2. Lixeiras para depósito de materiais;
5. Alinhar os componentes para que interajam apropriadamente;
 1. Programar interação material-lixeira;
 2. Programar interação usuário-material;
 3. Programar placar de pontuação;
6. Tela de créditos para conclusão da fase;
 1. Dispor congratulações;
 2. Dispor pontuação alcançada;
7. Botão de acesso;
 1. Configurações de narração;
 2. Configurações de legendas;
 3. Configurações de música e efeitos sonoros;
 4. Acesso a ajuda.

Documentação

- 1. Introdução;
- 2. Justificativa;
 - 1. Objetivos;
- 3. Metodologia;
 - 1. *SCRUM*;
 - 2. PMBoK;
- 4. Cronograma;
 - 1. *Dashboard*
- 5. Matriz de Responsabilidade;
- 6. Mapa de Competências;
- 7. Materiais e Equipamentos;



Materiais e Equipamentos

- ✓ O que foi utilizado no desenvolvimento

Materiais e Equipamentos

☐ Materiais:



☐ Equipamentos:

- 6 PCs Positivo com processador Intel Core i7 – 2600 @ 3.40GHz, 16GB de memória RAM, Windows 7 x64;
- 1 PC Lenovo com processador Intel Core i3, Windows 10 x64; e,
- 1 Notebook Sony Vaio com processador Intel Core i5 – 3370, 4GB de memória RAM, Windows x64.



Cronograma

- ✓ Divisão e estimativa das atividades

Cronograma

Cronograma: AtomicXP - Sprint [01]																				
ATIVIDADE	RESPONSÁVEL	SETEMBRO																		
		1	2	6	7	8	9	13	14	15	16	20	21	22	23	27	28	29	30	
[Conceituação] Planejamento de Fases	Marina e Isabelly																			
[Conceituação] Estudo de Planos de Curso	Ronaldo																			
[Conceituação] Narração, Legenda, Trilhas e Efeitos Sonoros	Marina																			
[Desenvolvimento] Programação: Fase 01	Isabelly Negrini																			
[Desenvolvimento] Programação: Fase 02	Vinicius Gabriel e Ronaldo																			
[Desenvolvimento] Programação: Fase 03	Isabelly Negrini																			
[Desenvolvimento] Programação: Fase 04	João Meni																			
[Desenvolvimento] Programação: Fase 05	Isabelly Negrini																			
[Desenvolvimento] Programação: Fase 06	Vinicius Gabriel e Ronaldo																			
[Desenvolvimento] Programação: Fase 07	João Meni																			
[Desenvolvimento] Programação: Fase 08	Ronaldo e João Meni																			
[Desenvolvimento] Programação: Menu e Configurações de Som	Isabelly Negrini																			
[Desenvolvimento] Montagem do Design (Almoxarife)	Marina																			
[WEB] [Adiantamento] Corpo HTML5 e Bootstrap4	Marina																			
[Documentação] SPRINT Backlog	Abner																			
[Documentação] Histórias de Usuário	Abner																			
[Documentação] 3 Metodologia	Abner																			
[Documentação] Cronograma	Abner																			

Legenda	
Atividade Programada	
Atividade Realizada	
Entrega da Sprint	
Revisão da Sprint	
Impedimentos	



Matriz de Responsabilidades

- ✓ A responsabilidade de cada um da equipe

Matriz de Responsabilidades

- Tem como finalidade mapear determinada tarefa e o seu responsável

Matriz de Responsabilidades: AtomicXP - SPRINT [01]			
Recurso Humano	Documentação	Desenvolvimento Construct2	Desenvolvimento WEB
Abner Augusto O. Q. Neto	CO-EX		
Isabelly Negrini A. Oliveira	PP	EX	
João Vitor B. Meni	AP	CO-EX	AP
Marina Sorati	PP	EX	EX
Ronaldo Junior de O. Benzi		PP	
Vinicius Gabriel M. de Melo	PP	EX	

Legenda	
Coordenação - Execução	CO-EX
Coordenação	CO
Execução	EX
Participa	PP
Aprova	AP



Mapa de Competências

- ✓ As capacidades técnicas de cada um da equipe

Mapa de Competências

- Representa as qualificações técnicas da equipe em uma relação entre quem (recurso humano) realiza pelo o quê (capacidade técnica) realiza.

Mapa de Competências: AtomicXP - SPRINT [01]					
Recurso Humano	Proficiência com editor de textos	Proeficiência com planilhas eletrônicas	Desenvolvimento utilizando Construc2	Desenvolvimento WEB (Front-End)	Atua na liderança da equipe
Abner Augusto O. Q. Neto	7	7			
Isabelly Negrini A. Oliveira			7		
João Vitor B. Meni			7		9
Marina Sorati			7	9	
Ronaldo Junior de O. Benzi			2		
Vinicius Gabriel M. de Melo			7		

Legenda	
Nenhum Conhecimento	0
Participou de Treinamento	2
Domínio Básico	5
Experiência Prática	7
Especialista	9



Demonstração