

Equipe



- Abner Augusto;
- João Vitor;
- Isabelly Negrini;
- Marina Sorati;
- Ronaldo Junior;
- Vinicius Gabriel.



Introdução

O projeto tem o intuito de auxiliar, em conjunto com os instrutores do SENAI – Ribeirão Preto, a integração da pessoa com deficiência 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 Jogo

- Proporcionar momentos lúdicos e de aprendizado para os alunos ou jogadores;
- Consolidar e aprimorar os conhecimentos adquiridos em sala de aula;
- Auxiliar pedagogicamente os instrutores do SENAI Ribeirão Preto;
- Simular de possíveis cenários do mercado de trabalho.

Site Web

Informar a respeito do jogo e promovê-lo;

Aplicative Android

 Auxiliar ou facilitar a comunicação do autista com amigos, familiares e professores;

Metodologia



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

Metodologia



- 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

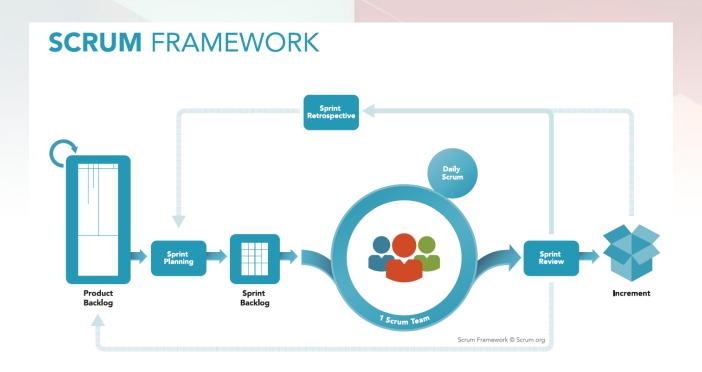


 O SCRUM é uma metodologia (framework) para a ágil de projetos;

- Sua estrutura básica compõe:
 - SPRINT;
 - Product Backlog; e,
 - Sprint Backlog.

Metodologia: SCRUM

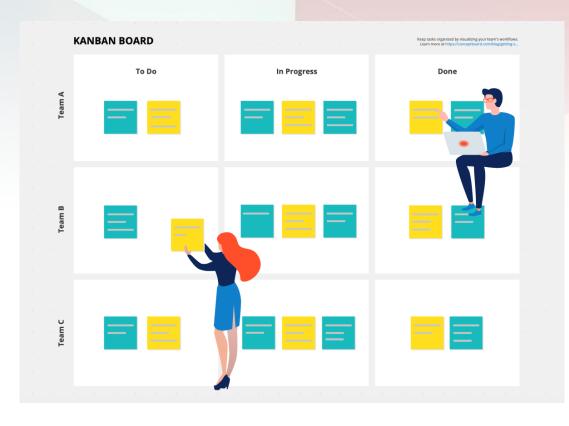






Dashboard





Product Backlog



Desenvolvimento em Construct2

- Definição de estilo;
- Tutorial:
- Pontuação;
- Parabenizar por acertos;
- Incentivar a tentar novamente em caso de erro;
- Botão para retornar para o menu;
- Botão para reiniciar a fase;
- Botão de configuração para efeitos sonoros, legendas e
- Implementar de texto para legendas, narração e tutorial;
- Gravar narração;
- Jogos específicos almoxarife
 - Fase 01: organização de ambientes:
 - Fase 02: jogo da memória;
 - Fase 03: jogo dos erros;
 - Fase 04: coleta de itens (que caem do topo da tela);
 - Fase 05: atendimento de requisição de clientes;
 - Fase 07: coleta de itens (plataforma);
 - Fase 12: delivery de itens;
- Jogos específicos vendas
 - Fase 09: como abordar um cliente e organizar as informações dele:
 - Fase 15: lidando com reclamações;
 - Fase 16: buscar itens para o cliente;
 - Fase 17: cálculo com frutas;
 - Fase 18: coleta de itens (plataforma)
 - Fase 19: análise de entrada e saída de caixa:
- Temas transversais
 - Fase 06: liga cores;
 - Fase 08: reciclagem;
 - Fase 10: jogo da velha (multiplayer);
 - Fase 11: genius (siga o som):
 - Fase 13: desvio de obstáculos;
 - Fase 14: queda livre enquanto desvia de objetos

Desenvolvimento WEB.

- Vídeo de introdução;
- Gravar narração do vídeo de introdução;
- O porquê do projeto;
- Objetivo do projeto;
- Imagens do jogo;
- Fale conosco;
- Redes sociais:
- Endereço:
- Sobre o jogo;
- Download do jogo;

Desenvolvimento Mobile

- Montagem de leiautes de tela
- Reprodução de áudio
- Tela de início com separação por categorias
 - Sentimentos:
 - Necessidades:
- Menu deslizante
 - Início;
 - Configurações;
 - Sobre o projeto;
- Configurações
 - Voz masculina:
 - Voz feminina:

Documentação

- 1. INTRODUCÃO:
- 2. JUSTIFICATIVA;
- 2.1 Objetivo;
- 3 METODOLOGIA;
- 3.1 Boas práticas;
- 3.1.1 SCRUM;
- 3.1.2 PMBoK:
- 3.2 Requisitos;
- 3.2.1 Requisitos funcionais;
- 3.2.2 Requisitos não funcionais;
- 3.3 Cronograma;
- 3.3.1 Estrutura analítica do projeto;
- 3.3.2 Lista de atividades:
- 3.4 Matriz de responsabilidades;
- 3.5 Mapa de competências;
- 3.6 Gráfico de esforço;
- 3.7 Materiais e equipamentos;
- 3.7.1 Softwares
- 3.7.2 Hardwares
- 3.8 Documentação:
- 3.8.1 Termo de abertura;
- 3.8.2 Declaração de escopo;
- 3.8.3 Plano de gerenciamento de escopo;
- 3.8.4 Esboço de telas;
- 3.8.5 Diagrama de caso de uso;
- 3.8.6 Descrição de caso de uso;
- 3.8.7 Especificação de caso de uso;
- 3.8.8 Verificação e validação;
- 3.8.9 Diagrama de entidade-relacionamento;
- 3.8 Implementação;
- 4 RESULTADOS;
- 5 CUSTOS:
 - 5.1 Viabilidade econômica:
- 6 CONCLUSÃO
- REFERÊNCIAS

Sprint Backlog



Desenvolvimento em Construct2

- Fase 05: atendimento de requisição de clientes;
- Fase 07: coleta de itens (plataforma);
- Fase 09: como abordar um cliente e organizar informações dele;
- Fase 10: jogo da velha (multiplayer);
- Fase 11: genius (siga o som);
- Fase 14: queda livre enquanto desvia de objetos;
- Fase 15: lidando com reclamações;
- Fase 16: buscar itens para o cliente;
- Fase 17: cálculo com frutas:
- Fase 18: coleta de itens (plataforma);
- Fase 19: análise de entrada e saída de caixa;

Desenvolvimento WEB

- Vídeo de introdução e narração dele;
- O porquê e o objetivo do projeto;
- Imagens do jogo;
- Informações para contato;
- Sobre o jogo;
- Download do jogo;

Desenvolvimento Mobile

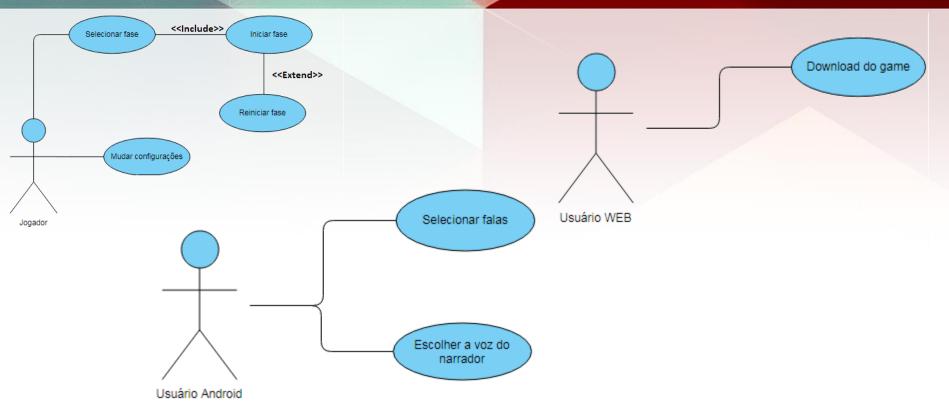
- Montagem de leiautes de tela
- Reprodução de áudio
- Tela de início com separação por categorias
 - » Sentimentos:
 - » Necessidades:
- Menu deslizante
 - » Início;
 - » Configurações;
 - » Sobre o projeto;

Documentação

- 2 JUSTIFICATIVA;
- 2.1 Objetivo;
- 3.1.2 PMBOK;
- 3.3 Cronograma;
- 3.4 Matriz de responsabilidades;
- 3.5 Mapa de competências;
- 3.7 Materiais e equipamentos;
- **3.7.1 Softwares:**
- **3.7.2 Hardwares:**
- 3.8.5 Diagrama de caso de uso;
- 3.8.6 Descrição de caso de uso;



Casos de Uso





Requisitos de Software

Requisito	Requisitos de Software: Construct2 - AtomicXP										
Identificador:	RF-[003]										
Nome:		Selecionar fase									
Módulo:		Jogabilidade									
Data de criação:	19 set. 2019	Abner Augusto									
Última modificação:	N.A	Autor(a):	N.A								
Versão:	1.0	Prioridade:	Essencial								
Descrição:		a possibilidade de sel nada fase para poder									

Requisito	os de Software:	Construct2 - Ato	micXP							
Identificador:	RNF-[002]									
Nome:	Tutorial para cada fase									
Categoria:		Jogabilidade								
Data de criação:	19 set. 2019	Abner Augusto								
Última modificação:	N.A	Autor(a):	N.A							
Versão:	1.0	Importante								
Descrição:	Visando melhor ime	ersão, cada fase do jo video tutorial.	ogo terá seu próprio							



Requisitos de Software

Requisi	Requisitos de Software: Android - AtomicXP										
Identificador:	RF-[001]										
Nome:		Reprodução de áudio									
Módulo:		Funcionalidade									
Data de criação:	25 set. 2019	Abner Augusto									
Última modificação:	N.A	Autor(a):	N.A								
Versão:	1.0	1.0 Prioridade: Essencial									
Descrição:		deve ser capaz de ex a poder ser usada ad									

Requisi	tos de Software	: Android - Atom	icXP							
Identificador:		RNF-[001]								
Nome:		Requisitos mínimos								
Categoria:		Usabilidade								
Data de criação:	25 set. 2019	Abner Augusto								
Última modificação:	N.A	Autor(a):	N.A							
Versão:	1.0	1.0 Prioridade: Esse								
Descrição:		ilizador deve possuir API 15 (Android 4.0.								



Requisitos de Software

Requi	Requisitos de Software: WEB - AtomicXP									
Identificador:	RF-[001]									
Nome:		Enviar e-mail								
Módulo:		Contato								
Data de criação:	25 set. 2019	Abner Augusto								
Última modificação:	N.A	Autor(a):	N.A							
Versão:	1.0	Prioridade:	Essencial							
Descrição:	_	ir que o usuário envie do jogo, melhorando	-							

Requisitos de Software: WEB - AtomicXP										
Identificador:	RNF-[001]									
Nome:		Responsividade								
Categoria:		Design								
Data de criação:	25 set. 2019	Abner Augusto								
Última modificação:	N.A	N.A								
Versão:	1.0	1.0 Prioridade: Importante								
Descrição:	_	ividade é capaz de se s e situações nas quai	•							

Materiais e Equipamentos



O Materiais:

















Equipamentos:

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

Lições Aprendidas



Lições Aprendidas:	AtomicXP -	SPRINT	[01]
--------------------	------------	--------	------

Pontos Positivos

Devido ao comprometimento dos Recursos Humanos da equipe, as atividades propostas foram desenvolvidas dentro do prazo estipulado;

A atenção do líder do equipe (*Team Leader*) também se faz notável, devido a atenção dele às necessidades do projeto e daqueles que o desenvolvem;

Durante o desenvolvimento do projeto a equipe acabou por aprimorar, de maneira significante, determinadas competências e habilidades técnicas, principalmente através de atividades de pesquisa; e,

A interação entre os componentes do grupo também se mostrou favorável, o que auxiliou cada integrante a ter ciência das atividades que seus outros colegas desenvolviam.

Pontos Negativos

Em decorrência do contexto sobre o qual o trabalho é desenvolvido, é de importância desenvolver o vocabulário de definições quando se trata de abordar pessoas com deficiência;

Apesar de as atividades terem sido entregues no prazo estipulado, o modo como se deu não é o mais adequado em um ambiente profissional, portanto, vale-se atenção aos mecanismos para o gerenciamento das atividades de cada desenvolvedor, um dos quais se encaixa o Dashboard:

A apresentação eletrônica preparada e sua exposição não se adequou ao contexto do projeto; e,

O modo como o jogo desenvolvido se comunica com o jogador (primordialmente uma pessoa com deficiência) deve ser ajustada.

Matriz de Responsabilidades



Matriz	de Responsabili	idades: AtomicX	P - SPRINT [02]	
Recurso Humano	Documentação	Desenvolvimento Construct2	Desenvolvimento WEB	Desenvolvimento Mobile
Abner Augusto O. Q. Neto	CO-EX			
Isabelly Negrini A. Oliveira	PP	EX	PP	
João Vitor B. Meni	AP	CO-EX	AP	AP
Marina Sorati	PP	EX	CO-EX	
Ronaldo Junior de O. Benzi	PP	PP		CO-EX
Vinicius Gabriel M. de Melo	PP	EX		PP

Mapa de Competências



	Maj	pa de Competên	cias: AtomicXP -	SPRINT [02]		
Recurso Humano	Proficiência com editor de textos	Proficiência com planilhas	Desenvolvimento com Construc2	Desenvolvimento WEB	Desenvolvimeto Mobile	Atua na liderança da equipe
Abner Augusto O. Q. Neto	7	7				•
Isabelly Negrini A. Oliveira			7			
João Vitor B. Meni			9			9
Marina Sorati			7	9		
Ronaldo Junior de O. Benzi			5		9	
Vinicius Gabriel M. de Melo			9		7	

Cronograma



	C	ronos	gram	a: Ato	micX	P - S.	PRIN									
ATIVIDADE	RESPONSÁVEL	3	4	5	6	10	11	12	13	RO 17	18	19	20	24	25	26
[Construct2] Fase 05	Isabelly Negrini							-								
[Construct2] Fase 07	João Meni															
[Construct2] Fase 09	João Meni															
[Construct2] Fase 10	Vinicius Gabriel															
[Construct2] Fase 11	Vinícius Gabriel															
[Construct2] Fase 14	Isabelly Negrini															
[Construct2] Fase 15	João Meni															
[Construct2] Fase 16	Marina Sorati															
[Construct2] Fase 17	Vinícius Gabriel															
[Construct2] Fase 18	Marina Sorati															
[Construct2] Fase 19	Vinícius Gabriel															

		_	_					_	_	_	
[Mobile] Montagem de	Ronaldo Benzi										
Leiautes											
[Mobile] Reprodução de	Ronaldo Benzi										
áudios	TOTALIO DETE										
[Mobile] Testes	Ronaldo Benzi										
	Tonaido Denzi										
[WEB] Introdução para o	Marina Sorati										
site em formato Draw My	Iviainia sorati										
[WEB] Gravar narração do	Marina Sorati										
Draw my Life do site	Maina soran										
[WEB] Corpo HTML5 e	Marina Sorati										
Bootstrap4	Marina sorati										
[Documentação]	Abner Augusto										
SPRINT Backlog	Abner Augusto										
[Documentação]	A1 At										
Product Backlog	Abner Augusto										
[Documentação]	A1A1										
3 Metodologia	Abner Augusto										
[Documentação]	A1 A .										
Cronograma	Abner Augusto										
[Documentação]	Abner Augusto e										
Apresentação de slides	Marina Sorati										
[Atividades Extra] Site	34 1 4 11										
para publicação de	Marina Sorati										



DEMONSTRAÇÃO