

Projeto Giz

Relatório de Projeto Final - Terceiro Ano - 2014

Lucas Aguiar Pavanelli

&

Miguel de Souza Corti

Resumo do Projeto 4

Objetivo 4

Metodologia 4

Publico Alvo 4

Competidores Existentes 4

Detalhamento do Projeto 4

Tecnologias Utilizadas 4

Partes do Projeto 4

Dificuldades Encontradas 5

Futuras Melhorias 5

Conclusão 5

# 

# Resumo do Projeto

O giz é para o professor o meio de conversar e de trocar conhecimento com uma turma e seus alunos, por isso a nova rede social ‘Giz’ aproxima ainda mais os dois, proporcionando uma nova forma de fazer essa conexão possível. Com propostas atuais o projeto Giz não só possibilita uma interação mais rápida entre os principais integrantes da sala de aula como também ajuda na comunicação e na organização dos alunos de cada turma de uma escola.

# Objetivo

A escola é o único local onde o professor e os alunos têm espaço e tempo para se comunicar e discutir sobre assuntos escolares. Esse meio singular restringe a interação do professor com a turma para dentro da sala de aula apenas.

Outro problema existente é a dificuldade na troca de informação e conteúdo dentro de uma turma. Falta para os alunos um ambiente no qual toda a turma possa compartilhar e conversar de forma organizada e simples.

Foram esses dois problemas acima que deram motivo para criação da rede social ‘Giz’, uma página online, com objetivos exclusivamente didáticos, que possibilita a interação de forma simples e rápida do professor com as turmas da escola. Sendo as turmas da escola um grupo onde os alunos de determinado ano escolar podem se reunir para trocar ideias, notificar algo necessário e principalmente organizar com calendários e partições de matérias suas vidas colegiais.

# Metodologia

Foi usada uma abordagem atual e prática para resolução dos problemas. Os alunos registrados tem acesso a um ambiente familiar aos jovens atuais, as turmas usam um sistema semelhante ao de uma rede social, onde cada aluno, dentro de suas designadas turmas, pode conversar através de *posts* com os mesmo integrantes da sala de aula.

Dentro das turmas os usuários possuem duas funcionalidades essenciais para ordenação das situações escolares. Uma delas é a divisão de *posts* e arquivos em partições de matérias, ou seja, uma mensagem é agregada a uma matéria e futuramente essa mensagem poderá ser achada de modo fácil acessando a partição da matéria especificada. Os alunos tem também um calendário da turma que possibilita aos integrantes a visualização e atualização de datas de testes, provas, entregas de trabalhos etc..

A outra função do projeto de ampliar a comunicação entre os professores e as turmas é feita através da conexão da conta do professor com as turmas. O professor, assim como o aluno, pode se registrar na rede para ter então acesso a uma lista das turmas podendo acessar cada uma delas e enviar mensagens para os integrantes da turma.

# Publico Alvo

A rede social tem como objetivo atingir as escolas de ensino médio e fundamental, sempre procurando atender os alunos e os professores.

O projeto surgiu através da observação de um problema organizacional nas turmas das escolas e na dificuldade dos professores de estabelecerem uma comunicação fora das salas de aula com os alunos. Todavia a base do projeto pode ser útil para diversas questões de ordem e comunicação, por exemplo, uma empresa pode ter vários departamentos que não se comunicam bem entre si ou com superiores, portanto uma rede como o ‘Giz’ facilitaria e melhoraria essa interação mal organizada.

# Competidores Existentes

Quais sistemas similares existem atualmente? Como o projeto se compara com eles? Quais os pontos específicos em que o projeto é melhor ou pior?

# Detalhamento do Projeto

O que foi feito, como e por que.

## Tecnologias Utilizadas

Descreva em detalhes as tecnologias (hardware, software, linguagens, frameworks, servidores, plataformas) utilizadas e para que cada uma serve dentro do projeto.

Por exemplo: bootstrap é um framework de HTML, CSS e JavaScript que permite o desenvolvimento de páginas responsivas que podem ser utilizadas em vários tipos de dispositivos diferentes. Utilizamos o bootstrap para permitir o uso do nosso aplicativo em computadores, tablets e até mesmo celulares.

## Partes do Projeto

Descreva cada módulo do seu projeto e como eles se relacionam. Por exemplo: modelos, views, classes, funções/ métodos, etc. Adicione imagens, partes de código, etc.

## Dificuldades Encontradas

O que tentaram fazer e não conseguiram, o que conseguiram mas foi mais difícil, e por que.

## Futuras Melhorias

Descreva como o projeto poderia se tornar ainda melhor.

## Conclusão

Reveja o que foi feito, como foi feito, o que não foi feito, e para onde ainda pode ir. Enfoque bem no potencial de impacto do projeto.