

# Escopo Projeto: Aplicativo Mobile “HistoLinguo”

Histórico de Alterações			
Data	Versão	Ação	Autor
19/12/2024	1.0	Levantamento de requisitos	Natalia Arantes

Aprovadores Contratada			
Nome	Cargo	E-mail	Telefone
Edson Angoti	Professor Mobile		34 99162 1334

Aprovadores Contratante			
Nome	Cargo	E-mail	Telefone
Leonardo Rodrigues	Idealizador		34 99679 9064

Dados do Projeto	
Nome do Cliente	Leonardo Rodrigues
Nome do Projeto	Aplicativo Mobile História

## Objetivo do Projeto

O projeto tem como objetivo desenvolver um **aplicativo mobile para estudo de História**, proporcionando aos alunos uma plataforma interativa para aprendizado através de materiais didáticos e quizzes. Para facilitar o gerenciamento dos conteúdos e acompanhamento do desempenho dos alunos, será construída uma **interface web para professores**, onde poderão cadastrar questões, materiais de apoio (textos e vídeos) e monitorar o progresso dos alunos.

Inicialmente, o aplicativo será focado em **História do Brasil**, permitindo a expansão para outras categorias conforme a evolução do projeto. O sistema contará com um **mecanismo de progressão**, onde os alunos poderão avançar entre níveis de dificuldade conforme acertam as questões.

O login será realizado via **Google**, e o aluno poderá visualizar seu desempenho geral, além de competir em um **ranking com outros estudantes**.

## Requisitos Funcionais - Mobile

### 1. Autenticação via conta Google

- O usuário poderá acessar o aplicativo apenas com sua conta Google.
- Caso seja a primeira vez acessando, será necessário permitir o uso dos dados básicos da conta (nome e e-mail).
- O aplicativo armazenará o ID do usuário para associá-lo ao seu progresso e ranking

### 2. Tela inicial com resumo do progresso, pontuação geral e ranking

- Exibição do nome do aluno e sua pontuação total acumulada.
- Exibição de um **ranking geral**, mostrando o posicionamento do aluno em relação a outros.
- Resumo das categorias já estudadas, com progresso em cada uma.
- Botões para acessar materiais de estudo ou iniciar um quiz.

### 3. Seleção de categorias de estudo disponíveis

- O aluno verá uma lista de categorias disponíveis para estudo.
- Cada categoria terá um **nível de dificuldade associado**.
- O aluno poderá escolher qualquer categoria disponível para iniciar um quiz ou acessar materiais de estudo.

### 4. Convidar Usuários

- O aluno poderá acessar os materiais de apoio cadastrados pelos professores.
- Os materiais serão organizados por categoria.
- Haverá suporte para arquivos de texto e vídeos.
- Os materiais poderão ser acessados quantas vezes o aluno desejar.

### 5. Modo Quiz

#### 5.1 Sorteio de 10 questões dentro da categoria selecionada

- O aluno seleciona uma categoria e inicia um quiz.
- O sistema sorteia **10 questões aleatórias** dentro da categoria escolhida.
- As perguntas podem ter 4 alternativas (múltipla escolha).

#### 5.2 Tempo limite de 1 minuto por questão

- Cada questão terá um **cronômetro de 60 segundos**.
- Se o tempo acabar, a questão será considerada errada.

#### 5.3 Exibição do resultado final após o quiz

- Ao finalizar as 10 questões, o aluno verá sua **pontuação final**.
- Exibição de quais questões ele acertou e errou.

#### 5.4 Atualização da pontuação e do ranking do aluno

- A pontuação do aluno será atualizada de acordo com seu desempenho.
- O ranking geral será atualizado automaticamente.

## Requisitos Funcionais - Web

### 6. Autenticação para acesso ao painel

- O professor poderá acessar a plataforma web via login.
- Apenas usuários cadastrados poderão gerenciar conteúdos.

### 7. Cadastro e gerenciamento de alunos

- Listagem dos alunos cadastrados na plataforma.
- Acompanhamento individual do desempenho de cada aluno.

### 8. Cadastro e categorização de questões

O professor poderá criar perguntas para os quizzes.

Cada questão terá:

- **Pergunta** (enunciado)
- **4 alternativas**, sendo apenas uma correta
- **Categoria associada**
- **Nível de dificuldade** (Fácil, Médio, Difícil)

### 9. Upload de materiais de apoio (textual e audiovisual)

- O professor poderá subir arquivos de texto ou vídeos como materiais complementares.
- Os materiais poderão ser organizados por categoria.

### 10. Definição de níveis de dificuldade para as questões

- Cada questão cadastrada poderá ser classificada como **fácil, média ou difícil**.
- O sistema poderá exibir a progressão do aluno de acordo com a dificuldade das questões respondidas.

### 11. Visualização de relatórios de desempenho dos alunos

O professor terá acesso a um painel com:

- **Pontuação geral** dos alunos
- **Ranking dos melhores desempenhos**
- **Relatórios individuais**, mostrando quais categorias o aluno estudou e seu acerto em quizzes

## Perfis

Perfis de Acesso do Projeto	
Professor	Acesso ao Web: Cadastro e Relatórios
Aluno	Acesso ao Mobile: Acompanhamento de pontuação, acesso a materiais e acesso ao quizz

## Fora de Escopo

### 1. Jogos adicionais além do quiz

- O aplicativo contará apenas com o **modo quiz** para a prática de questões.
- Não haverá minigames, desafios extras ou outras formas de gamificação interativa além do ranking e do sistema de pontuação.

### 2. Linha do tempo histórica

- Não será implementada uma funcionalidade específica para **visualização cronológica dos acontecimentos históricos**.
- O aprendizado sobre eventos históricos ocorrerá por meio dos **materiais de apoio e quizzes**.

### 3. Inteligência Artificial (IA)

- Não haverá recursos baseados em IA para:
  - **Geração automática de perguntas**
  - **Correção inteligente de respostas**

- **Recomendações personalizadas de conteúdo**
- Todo o conteúdo será gerenciado manualmente pelos professores.

#### 4. Modo offline

- O aplicativo exigirá **conexão com a internet** para acessar materiais e responder quizzes.
- Não haverá suporte para estudar ou realizar quizzes sem internet na primeira versão.

#### 5. Fórum ou interação entre alunos

- Não haverá chats, comentários ou fóruns para discussão entre os alunos.
- A interação será limitada ao **ranking** e à **competição por pontuação**.

#### 6. Personalização de avatar ou perfil do aluno

- O aluno não poderá **alterar avatar, personalizar perfil ou adicionar informações extras** além das fornecidas pelo Google no login.
- O foco será exclusivamente no progresso acadêmico e ranking.

Uberlândia, 19 de dezembro de 2024

---

Nome:

Líder do Projeto

---

Nome:

Professor IFTM

---

---

