



# App Diagnóstico de Introdução



## Descrição Geral

Aplicativo destinado à **avaliação diagnóstica de crianças** para introdução em uma instituição educacional, utilizando **métodos iterativos** alinhados ao perfil etário. O objetivo é determinar o **nível de conhecimento da criança**, mantendo um **ambiente lúdico e motivador**.



## Requisitos Funcionais



### Público-Alvo

- Crianças do 1º ao 4º ano escolar
- Faixa etária: 6 a 10 anos



### Funcionalidades por Ano Escolar



#### 1º Ano (6 anos)

- ♦ Necessidade de **acessibilidade com leitor de tela**, pois a leitura não é requerida.





#### 2º ao 4º Ano (7 a 10 anos)

- ♦ As questões incluirão **leitura e interação direta**.



### Dificuldade das Questões

-  **Perguntas organizadas** em níveis crescentes de dificuldade.
-  **Sistema adaptativo** para ajustar automaticamente a dificuldade com base nas respostas anteriores.



### Diagnóstico

-  O resultado identifica o **nível de conhecimento** correspondente (1º ano, 2º ano, etc.).



### Visibilidade dos Resultados

- ♦ **Detalhado**: Apenas mediado pela Ana Cláudia.
- ♦ **Superficial**: Disponível para o tutor.
- ❌ **Diagnóstico não visível diretamente à criança**.

## Interação e Feedback

- 🎉 Mensagens de feedback positivo em todas as interações.
- 🏆 Gamificação inspirada em apps como Duolingo para manter o engajamento.

## Requisitos de Interface

### Layout e Design

- 📱 Primeiro layout inspirado no TikTok, com elementos de deslizar e navegação fluida.
- 🌈 Design lúdico, colorido e atraente para a faixa etária.

### Acessibilidade

- 🗣️ Inclusão de leitor de tela para crianças do 1º ano.
- ✅ Interfaces simples e intuitivas, adaptadas ao público infantil.

## Referências e Inspirações

### Apps de Inspiração

- 🏆 Duolingo (estrutura de gamificação, feedback constante).
- 📱 Tik Tok (navegação fluida e intuitiva).