



CENTRO EDUCACIONAL FUCAPI

Curso de informática

Coordenação de curso técnico

DuckLibras

Documento Levantamento de requisito

Versão 1.0

**CENTRO EDUCACIONAL FUCAPI**

Curso de informática

Coordenação de curso técnico

Histórico de Revisões

Versão	Data	Descrição	Autor



Sumário

1. Introdução:	4
2. Visão geral desse documento:	4
3. Convenções, termos e abreviações:	5
4. Identificação dos requisitos:	6
5. Prioridade dos requisitos:	6
6. Referências:	6
7. Descrição geral do sistema:	7
8. Descrição dos usuários:	7
9. Requisitos funcionais:	7
[RF01] Login	7
[RF02] Alteração de login	7
[RF03] Recuperação de dados	8
[RF04] Voltar a home	8
[RF05] Entrar no Board square(casa de tabuleiro)	9
[RF06] Finalização do board square	9
[RF07] emissão de pontuação	9
[RF08] “enviar” aula e atividade	10
[RF09] Ganho de nível	10
[RF10] Flash Cards	10
[RF11] Timeline	11
10. Requisitos não funcionais:	11
[NF01] Acesso web e mobile	11
[NF02] Interface amigável	12
[NF03] Design	12
[NF04] Interatividade	12
[NF05] Domínio	12
[NF06] Backup	12
[NF07] Criptografia	13
[NF08] Organização	13
[NF09] Poucas funcionalidades	13
[NF10] Login e senha	13
[NF11] acesso restrito para clientes	13
[NF12] criptografia do banco de dados	13
[NF13] Fonte	13
[NF14] linguagem de programação	14
11. Aprovação:	14




1. Introdução:

Este é um documento para especificação dos requisitos do APP Duckibras, fornecendo para os desenvolvedores e curiosos os requisitos e necessidades para implementação e desenvolvimento do projeto, desde o seu planejamento até a sua análise de requisitos. Fornecendo dados e especificações de requerimentos de usos para a produção e finalização do APP e o grau de importância e significância de cada requerimento para o projeto final, e suas possíveis alterações e implementações ao decorrer da produção e aplicação do APP DuckLibras.

2. Visão geral desse documento:

- Seção 2 – Descrição geral do projeto: apresenta uma visão geral do projeto, descrevendo seu objetivo, escopo, público alvo entre outros parâmetros.
- Seção 3 – Casos de uso: diagrama de caso de uso trará uma representação visual do processo de interação do user com o APP e as inspirações do APP.
- Seção 4 – Requisitos: descreva os requisitos visíveis e não visíveis do APP e sua prioridade no resultado final.
- Seção 5 – Referência de dados, tabelas e pesquisas citadas ao decorrer do documento.

	CENTRO EDUCACIONAL FUCAPI Curso de informática Coordenação de curso técnico
---	--

3. Convenções, termos e abreviações:

Termos e abreviações	Definições
Arial	Fonte utilizada no texto.
Backup	É um recurso que visa assegurar a integridade dos dados armazenados em um computador, disco ou mídia, copiando estes dados para recursos externos de armazenamento como HDs externos e outros servidores
Criptografia	Criptografia é o estudo dos princípios e técnicas pelas quais a informação pode ser transformada da sua forma original para outra ilegível, de forma que possa ser conhecida apenas por seu destinatário (detentor da "chave secreta"), o que a torna difícil de ser lida por alguém não autorizado. Assim sendo, só o receptor da mensagem pode ler a informação com facilidade
Design	O Design Gráfico é um processo técnico e criativo que utiliza imagens e textos para comunicar mensagens, idéias e conceitos.
Login	Nome de acesso para identificação de um usuário

4. Identificação dos requisitos:

Identificação dos Requisitos

Por convenção, a referência aos requisitos é feita por meio do nome da subseção onde eles estão descritos, seguido do identificador do requisito, de acordo com o esquema abaixo:

- O requisito [Login RF001] está descrito em uma subseção chamada “Requisitos Funcionais”, em um bloco identificado pelo número [RF001].
- O requisito não funcional Segurança [Em requisito não funcional] está descrito na seção de requisitos “Não Funcionais de Confiabilidade”, em um bloco identificado por [NF10] Até [NF12].


5. Prioridade dos requisitos:

Para estabelecer a prioridade dos requisitos, nas seções 5, foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

1. **Essencial** são os requisitos ao qual o site não roda ou ficará contrário a proposta geral do site e sua importância no site são indispensáveis.
2. **Importante** é o requisito ao qual o site roda com tudo ao qual é necessário, mas não é agradável a falta deste requisito para o usuário.
3. **Desejável** é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema e nem se é percebido de forma negativa, este requisito é um capricho dos desenvolvedores.

6. Referências:

Referências			
Documento	Data	Versão	Local
Documento de Visão	12/02/2025	1.0	Fucapi

	CENTRO EDUCACIONAL FUCAPI Curso de informática Coordenação de curso técnico
---	--

7. Descrição geral do sistema:

O projeto Duck Libras consiste em em um aplicativo móvel para aprendizagem de libras de forma interativa e convidativa, tendo uma quantidade significativa de pessoas que querem e tem que aprender libras ou por meios profissionais, sociais ou pessoas e ao mesmo a dificuldade de achar esse conteúdo de forma gratuita e/ou organizada o aplicativo se propõe a entregar um curso de libras do básico ao avançado de forma descontraída.

8. Descrição dos usuários:

Os alunos do app DuckLibras terão acesso ao login, registro de histórico de atividade, ao espaço interativo das atividades e aulas, aos seus pontos e níveis.

(no futuro) Administradores: terão acesso ao banco de dados e aos códigos do App DuckLibras para poder ajustar possíveis falhas e defeitos.

a) Aluno:

9. Requisitos funcionais:

[RF01] Login

O sistema permitirá que o aluno se registre e ficará registrado em um banco de dados de forma segura e organizada .

Autores: Aluno

Prioridades: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Entradas e Pré-Condições: o aluno deverá inserir os seguintes campos obrigatórios: nome de usuário, email, senha e fotos de usuário.

Saídas e Pós-Condições: Após o inserimentos dos dados o aluno será redirecionado a tela de de home onde terá acesso ao resto do app.


[RF02] Alteração de login

O sistema permitirá que o aluno edite informações dos cadastros: nome de usuário e foto de usuário que será salvo novamente do banco de dados de forma segura e organizada.

Autores: Aluno

Prioridades: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Entradas e Pré-Condições: o aluno deverá informar os campos obrigatórios: e-mail e senha que serão verificados no banco de dados.

	CENTRO EDUCACIONAL FUCAPI Curso de informática Coordenação de curso técnico
---	--

Saídas e Pós-Condições: Após a alteração dos dados desejados será necessário confirmar a alteração.

Descrição: Diagrama de Caso de Uso - Alteração de login

[RF03] Recuperação de dados

O sistema permitirá que usuários que já fizeram login possam recuperar a senha do login.

Autores: aluno

Prioridades: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e Pré-Condições: o aluno deverá informar que já possui cadastro e informar seu e-mail e senha que será verificado do banco de dados.

Saídas e Pós-Condições: Após a confirmação o aluno será direcionado para seu antigo registro.

[RF04] Voltar a home

Um ícone de casa que ao ser clicado o aluno será redirecionado a tela inicial do APP DuckLibras.

Autores: aluno

Prioridades: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Entradas e Pré-Condições: clicar no botão com a imagem de uma casa ao qual quando for reconhecido o toque o aluno será redirecionado.

Saídas e Pós-Condições: Após ser redirecionado o botão não terá mais utilidade.


[RF05] Entrar no Board square(casa de tabuleiro)

Ficará disponível na tela principal vários botões em estilo board square ao qual ao clicar no seu board square atual será redirecionada a uma sequência de aulas e atividades.

Autores: aluno

Prioridades: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e Pré-Condições: O aluno ao clicar, o sistema verificará no banco de dados se o aluno já tem acesso a este board square.

	CENTRO EDUCACIONAL FUCAPI Curso de informática Coordenação de curso técnico
---	--

Saídas e Pós-Condições: se a confirmação for positiva ele será redirecionado as aulas e atividades.

[RF06] Finalização do board square

Ao realizar todas as atividades e aulas do board square ao qual o aluno se encontra ele será redirecionado ao sistema de pontuação.

Autores: aluno

Prioridades: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e Pré-Condições: verificação no banco de dados que ele realizou todas as aulas e atividades.

Saídas e Pós-Condições: caso positivo ele será redirecionado ao sistema de pontuação.

[RF07] emissão de pontuação

Ao finalizar um board square o aluno será redirecionado ao sistema de pontuação, ao qual receberá pontos de acordo com a realização da atividade.

Autores: aluno

Prioridades: ☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável

Entradas e Pré-Condições: verificará a quantidade de acertos e erros das atividades realizadas durante o board square específico e somará os acertos.

Saídas e Pós-Condições: será exibido no final do board square os pontos sinalizados da atividade e será adicionado ao total de pontos do aluno.

[RF08] “enviar” aula e atividade


Os alunos ao entrarem no board square terão várias abas de aulas e atividades que ao serem respondidas ou finalizadas serão passados para a aba seguinte pelo botão de enviar.

Autores: aluno

Prioridades: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Entradas e Pré-Condições: Ter realizado o processo de entrar no board square.

Saídas e Pós-Condições: Ter finalizado a atividade da aba em específico.

	CENTRO EDUCACIONAL FUCAPI Curso de informática Coordenação de curso técnico
---	--

[RF09] Ganho de nível

Ao decorrer da quantidade de boards square que o aluno realizou e sua quantidade de pontos será possível o aumento de nível que ficará disponível no topo da tela para consulta.

Autores:aluno

Prioridades:☐Essencial ☐Importante ☒Desejável

Entradas e Pré-Condições:verificação no banco de dados da realização dos boards squares e pontos do aluno.

Saídas e Pós-Condições:se passar dos parâmetros determinados ele aumentará de nível.

[RF10] Flash Cards

Caso o aluno queira aumentar seus pontos, ficará disponível no topo da tela atividades extras para aumento de pontos.

Autores:aluno

Prioridades:☐Essencial ☐Importante ☒Desejável

Entradas e Pré-Condições:clicar no botão de de atividades ao qual será feito uma verificação do seu nível e irá passar exercícios condizentes.

Saídas e Pós-Condições:após a finalização das atividades ele será redirecionado ao sistema de ganho de pontos.

Descrição: Diagrama de Caso de Uso - Flash Cards


[RF11] Timeline

O usuário poderá clicar em um botão específico que aparecerá no canto superior direito após será direcionado para uma tela que conterà como revisor tudo aprendido.

Autores:aluno

Prioridades:☐Essencial ☐Importante ☒Desejável

Entradas e Pré-Condições: verificação do banco de dados do progresso do aluno.

	CENTRO EDUCACIONAL FUCAPI Curso de informática Coordenação de curso técnico
---	--

Saídas e Pós-Condições: aparecimento dos itens na tela.

10. Requisitos não funcionais:

Requisitos não funcionais são fatores de qualidade do software que mede como o sistema irá se comportar e garantindo a segurança, desempenho e escalabilidade, assim, atendendo as necessidades do usuário.

Usabilidade

Essa seção descreve os requisitos não funcionais associados a uma facilidade na interação do usuário com o sistema, assim, proporcionando eficiência e satisfação do usuário, trazendo uma experiência intuitiva.

[NF01] Acesso web e mobile

O aplicativo será acessado pelo navegador ou instalado pelo celular, via internet. Os usuários poderão acessar o app por qualquer dispositivo.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável


[NF02] Interface amigável

O app será de cores leves e chamativas que atraem crianças e demonstra o aspecto de educação. A fonte será Arial tamanho 12 e 15. O fundo será cinza, a cor dos ícones azul e laranja combinando com o mascote do app, o pato. O pato seria cores naturais de pato, bico laranja, patas amarelas, corpo branco. O mascote vai ser a atração para o público infantil, vai ser o guia no tutorial no início do app e o pato será o que vai incentivar o usuário a fazer as tarefas diárias.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[NF03] Design

O aspecto do design vai ser a tela principal quando o usuário abrir o app vai ter a abertura do aplicativo. Logo em seguida, se for novo vai ter que colocar a idade, logo em seguida fazer o cadastro. E se for já aluno, vai direto pra tela inicial do app onde tem os níveis de atividades de acordo com seu grau de conhecimento ex: grau: básico, 20 níveis, nível 1: introdução, nível 2: alfabeto em libras, nível 3: apresentação, etc e outros.

	CENTRO EDUCACIONAL FUCAPI Curso de informática Coordenação de curso técnico
---	--

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[NF04] Interatividade

O mascote vai ser interativo onde pode ter a comunicação com o usuário .

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável

Confiabilidade

[NF05] Domínio

No site do app o domínio vai ser seguro e de alta confiança.

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☒ Desejável

[NF06] Backup

O usuário vai poder ter acesso ao seu último backup assim podendo ter uma jornada no app com confiança e sem medo de perder seu desempenho.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[NF07] Criptografia

Os dados do usuário serão protegidos de criptografia de ponta a ponta onde ninguém poderá ter acesso ao dados.Somente o usuário.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[NF08] Organização

Os blocos de código vão ser separados por função para uma melhor organização e otimização

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

[NF09] Poucas funcionalidades

Promover um equilíbrio entre funcionalidades e um desempenho agradável.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Segurança

[NF10] Login e senha

O usuário poderá fazer o login com os dados cadastrados e poderá recuperar senha.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[NF11] acesso restrito para clientes

Somente os clientes poderão ter acesso dos dados cadastrados.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[NF12] criptografia do banco de dados

O banco de dados do web e mobile será criptografado para que ninguém consiga acessar os dados e alterar.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Padrões

[NF13] Fonte

A fonte será a mesma arial 12 e 13.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[NF14] linguagem de programação

A linguagem de programação do frontend será html e css, e do backend será php.

Prioridade: ☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

11. Aprovação:

Aprovações		
Integrante	Assinatura	Data

**CENTRO EDUCACIONAL FUCAPI**

Curso de informática

Coordenação de curso técnico