

Projeto desenvolvido para o programa RECONECTAR

Nome do Projeto: Instituto Reconnectar

Autores:

Supervisão:

São Paulo  
2022  
Sumário

Introdução .....	3
Problema .....	3
Objetivo .....	4
Justificativa .....	4
Público-alvo .....	4
Especificação do Projeto.....	5
Personas .....	5
Histórias de Usuários .....	8
Requisitos do Projeto .....	9
Requisitos Funcionais.....	9
Requisitos não funcionais .....	10
Restrições .....	10
Metodologia.....	11
Relação de Ambientes de Trabalho .....	11
Gestão de código fonte .....	11
Gerenciamento do Projeto.....	11

## 1. INTRODUÇÃO

A tecnologia move o mundo, de acordo com Steve Jobs. Tecnologia é o conjunto de técnicas, habilidades, métodos e processos usados na produção de bens ou serviços, ou na realização de objetivos, como em investigações científicas. Nos dias de hoje, a tecnologia está muito presente no nosso cotidiano. Com as mudanças e evoluções constantes do mundo, muitos tiveram que se adaptar com inovações em seus trabalhos, escolas e faculdades. Anos atrás nunca seria possível acreditar que poderíamos fazer determinadas tarefas sem sair de casa, como pagar suas contas, compras e até mesmo falar com pessoas a distância em tempo real. A tecnologia, nas suas diferentes formas, auxilia e muitas vezes facilita as nossas vidas, tornando alguns processos mais rápidos e fáceis. Por exemplo, ao invés de ir a pé em um lugar distante, é possível utilizar o celular para ligar para um táxi ou ainda utilizar o seu próprio carro para chegar ao destino. Melhora na qualidade de vida, acesso rápido e fácil ao conhecimento, simplificação da troca de informações e a quebra de várias barreiras da comunicação, também são alguns dos benefícios que a tecnologia nos trouxe.

Mesmo com todas essas mudanças, com base nos dados colhidos pelo IBGE no ano de 2019, o Brasil tem 40 milhões de pessoas que não usam internet ou tem computadores em casa. No período do ápice dos surtos de COVID-19, milhares de pessoas tiveram que se resguardar de seus trabalhos e trabalharem de casa, com isso, muitos tiveram que se adequar ao novo cenário tecnológico e industrial.

Com o aumento na sofisticação de produtos e serviços tecnológicos, cresce também a dificuldade de o consumidor em compreender e lidar com estas inovações, tornando mais complexa a decisão sobre a inserção delas em sua vida cotidiana, por isso, a necessidade da criação de uma instituição e portal que ajudem no aprendizado presencial e remoto.

## Problema

Buscamos resolver a dificuldade de pessoas em não saber por onde, começar, a falta de investimento, e em ter acesso à tecnologia em geral, desde ensinamentos primários, até mesmo a área de programação, além de capacitar aqueles que já são ambientados no assunto.

Dentre os domicílios localizados em área de vulnerabilidade social, um dos principais motivos da não utilização da tecnologia continua sendo a indisponibilidade do serviço enquanto consumidores se esforçam para entender a utilidade de novas tecnologias ou tentam se identificar emocionalmente com elas.

## Objetivo

Criação de um portal educacional, onde alunos, professores e o público em geral poderá ter acesso aos seus dados e informações da instituição, facilitando o aprendizado tanto presencial quanto a longa distância.

## Justificativa

Com base nos dados colhidos pelo IBGE no ano de 2019, o Brasil tem 40 milhões de pessoas que não usam internet ou tem computadores em casa. Isso se dá por vários fatores: falta de interesse, pois já se acostumaram com sua vida sem o uso de aparelhos, alguns pensam que não têm capacidade de lidar com uma máquina, e a maioria não tem condições financeiras.

O portal, além de ajudar com administrações de notas para alunos e professores, também servirá de ajuda na divulgação de projetos, de novas turmas formadas, novos processos de matrícula, além da divulgação da instituição, dessa forma, pessoas com os problemas já citados, poderão dar seus primeiros passos na tecnologia.

## Público Alvo

O público em geral, como apresentado, pessoas sem acesso à internet ou aparelhos tecnológicos, e também pessoas que gostariam de se capacitar na área de tecnologia, sendo alunos, professores, investidores, e pessoas de todas as idades.

## 2. Especificações do Projeto

### Personas

Foto2	Nome: Victor Silva Santos	
	Idade: 15 anos  Ocupação: Estudante de escola pública, a procura de uma especialização para entrar no mercado de trabalho.	Aplicativos: <ul style="list-style-type: none"><li>• Instagram;</li><li>• Facebook;</li><li>• Youtube</li><li>• Tik Tok;</li><li>• Twitter;</li><li>• Whatsapp;</li><li>• Jogos em geral;</li><li>• Spotify.</li></ul>
Motivações: <ul style="list-style-type: none"><li>• Entrar no mercado de trabalho tecnológico;</li><li>• Trabalhar na Google ou na Microsoft.</li></ul>	Frustrações: <ul style="list-style-type: none"><li>• Investimento de tempo e dinheiro;</li><li>• Abrir mão de seus desejos do presente pensando nos do futuro.</li></ul>	Historia e Hobbies. Estudante de escola pública, nascido em uma família com condições financeiras precárias, procurando uma oportunidade nova de aprendizado.

Foto	Nome:	
	Idade:  Ocupação:	Aplicativos:
Motivações:	Frustrações:	Historia e Hobbies.

Foto	Nome:	
	Idade:	Aplicativos:
	Ocupação:	
Motivações:	Frustrações:	Historia e Hobbies.

## Histórias de Usuários

Eu como ...	... quero/Desejo...	... para ...

## 3. Requisitos do Projeto

### Requisitos Funcionais

ID	Descrição	Prioridade
----	-----------	------------

### Requisitos não Funcionais

ID

Descrição

Prioridade

Restrições

ID	Descrição

#### 4. Metodologia

Relação de Ambiente de trabalho:

Gestão de código fonte:

Gerenciamento do PROJETO:

#### 5. Projeto de Interface

Fluxo do Usuário:

Fluxo de telas do Usuário:

#### 6. Arquitetura da Solução

Diagrama de Componentes:

Hospedagem:

#### 7. Bibliografia

