
<Platonic Apps>

<Sombras do conhecimento>
Plano de Desenvolvimento de Software – Projeto
"Sombras do Conhecimento"
Versão <1.0>

Histórico da Revisão

Data	Versão	Descrição	Autor
<11/04/25>	<1.0>	<Descrição do projeto, ferramentas utilizadas, separação de papéis e início do projeto >	<Ronilson Rocha Santos >

Índice Analítico

1. Introdução 4

- 1.1 Finalidade 4
- 1.2 Escopo 4
- 1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações 4
- 1.4 Referências 4
- 1.5 Visão Geral 5

2. Visão Geral do Projeto 5

- 2.1 Finalidade, Escopo e Objetivos do Projeto 5
- 2.2 Suposições e Restrições 5
- 2.3 Produtos Liberados do Projeto 5
- 2.4 Evolução do Plano de Desenvolvimento de Software 5

3. Organização do Projeto 5

- 3.1 Estrutura Organizacional 5
- 3.2 Interfaces Externas 6
- 3.3 Papéis e Responsabilidades 6

4. Processo de Gerenciamento 7

- 4.1 Estimativas do Projeto 7
- 4.2 Plano de Projeto 7
 - 4.2.1 Plano de Fase 7
 - 4.2.2 Objetivos das Iterações 7
 - 4.2.3 Releases 7
 - 4.2.4 Programação do Projeto 7
 - 4.2.5 Recursos do Projeto 7
- 4.3 Monitoramento e Controle do Projeto 7

5. Anexos 9

Plano de Desenvolvimento de Software – Projeto "Sombras do Conhecimento"

1. Introdução

1.1 Finalidade

A finalidade deste Plano de Desenvolvimento de Software é reunir todas as informações necessárias para planejar, organizar, acompanhar e controlar o desenvolvimento do projeto **Sombras do Conhecimento**, um jogo educativo baseado no mito da Caverna de Platão.

Este documento descreve a abordagem adotada, define os papéis da equipe, os marcos principais e os recursos utilizados ao longo do processo. Ele é o principal instrumento de apoio à gerência e à equipe técnica para assegurar o alinhamento e o cumprimento dos objetivos definidos.

O plano será utilizado pelas seguintes pessoas:

Gerente de Projeto: para planejar o cronograma e acompanhar os marcos de desenvolvimento.

Equipe Técnica: para saber suas responsabilidades, prazos e interdependências de tarefas.

Docentes Orientadores (se aplicável): para acompanhar o andamento e validar entregas.

1.2 Escopo

Este Plano de Desenvolvimento de Software descreve o planejamento geral do projeto **Sombras do Conhecimento**, contemplando seu desenvolvimento, testes, entrega e documentação. O projeto consiste na criação de um jogo educativo interativo que simula os elementos filosóficos do Mito da Caverna, utilizando perguntas de verdadeiro ou falso, animações leves e feedback visual para representar a transição da ignorância ao conhecimento.

Os detalhes específicos de cada fase de desenvolvimento, como iterações, entregas intermediárias e testes, serão descritos nos Planos de Iteração.

1.3 Definições, Acrônimos e Abreviações

PDS: Plano de Desenvolvimento de Software

UI: Interface do Usuário

UX: Experiência do Usuário

Jira: Ferramenta de gerenciamento de tarefas e sprints ágeis

JavaScript: Linguagem de programação para o front end.

Python: Linguagem de programação usada no back end

GitHub: Plataforma de hospedagem e versionamento do código

PostgreSQL: Sistema gerenciador de banco de dados relacional, utilizado para persistência de dados.

(Outros termos específicos podem ser adicionados no Glossário do Projeto.)

1.4 Referências

- Repositório do Github: https://github.com/ronilsonrocha/Sombras_do_Conhecimento.git
- jira (Em elaboração)
- Figma: (Site Geral) <https://www.figma.com/pt-br/>
- Sites oficiais de frameworks:
 - Django Python: <https://www.djangoproject.com/>
 - React: <https://react.dev/>
 - PostgreSQL: <https://www.postgresql.org/>
- Google Doc:
 - Plano de Desenvolvimento:
https://docs.google.com/document/d/1kKgJrqAsxUiaTMUzRFIRJzEJiuKjN_GF/edit?usp=sharing&oid=110029998757867459926&rtpof=true&sd=true
 - Sprint_report_sprint_zero:
<https://docs.google.com/document/d/1J8DDg4UlTMwq3h9w9M5p0yoJroKpq1l/edit?usp=sharing&oid=110029998757867459926&rtpof=true&sd=true>

1.5 Visão Geral

Este Plano de Desenvolvimento de Software contém as seguintes seções:

- **Visão Geral do Projeto** — define o propósito e os objetivos gerais do jogo educativo.
- **Organização do Projeto** — detalha a estrutura da equipe, papéis e responsabilidades.
- **Processo de Gerenciamento** — apresenta o cronograma, fases, recursos e métodos de acompanhamento.
- **Planos e Diretrizes Aplicáveis** — lista as ferramentas, técnicas e processos usados durante o desenvolvimento.

1.6 Finalidade, Escopo e Objetivos do Projeto

O projeto “**Sombras do Conhecimento**” tem como finalidade desenvolver um jogo educativo interativo baseado no mito da Caverna de Platão. Seu escopo envolve a criação de uma aplicação web que utiliza perguntas filosóficas para representar simbolicamente a transição do ser humano da ignorância à sabedoria.

Os objetivos principais são:

- Promover o pensamento crítico por meio de uma abordagem lúdica;
- Apoiar o ensino de filosofia com uma ferramenta interativa;
- Representar visualmente conceitos filosóficos do mito da caverna;

- Estimular a curiosidade e a autonomia dos estudantes.

1.7 Suposições e Restrições

Suposições:

- Todos os membros da equipe têm familiaridade básica com as ferramentas utilizadas (Python, GitHub, Jira).
- A infraestrutura básica (computadores, internet) estará disponível para todos durante o projeto.
- A equipe se reunirá virtualmente pelo menos 1 vez por semana para alinhamentos.

Restrições:

- *O projeto será realizado no tempo livre da equipe, sem dedicação exclusiva.*
- *O prazo máximo para finalização é de 2 meses.*
- *A aplicação será web, sem versões mobile nativas.*
- *Nenhum custo financeiro será envolvido no desenvolvimento (uso apenas de ferramentas gratuitas).*

1.8 Produtos Liberados do Projeto

Produto	Descrição	Data estimada
Protótipo Inicial	Tela de introdução + lógica do quiz	Semana 2
Versão Beta	Aplicação funcional com perguntas e feedback visual	Semana 4
Versão Final	Jogo completo com testes, ajustes e documentação	Semana 8
Documentação	PDS, Visão, Relatórios de Sprint e Guia do Usuário	Semana 8

1.9 Evolução do Plano de Desenvolvimento de Software

O Plano de Desenvolvimento de Software será revisto no início de cada nova Sprint para incorporar atualizações no escopo, cronograma, equipe ou tecnologias. Caso haja mudanças relevantes, será criada uma nova versão com data e justificativa.

Data da Revisão	Versão	Descrição das Alterações	Autor
17/04/2025	1.0	Versão inicial do PDS	João Filipe V. Neves

(próxima Sprint)	1.1	Atualização após Sprint 0	(nome)
------------------	-----	---------------------------	--------

O Plano de Desenvolvimento de Software será revisado antes do início de cada fase de interação.

2. Organização do Projeto

2.1 Estrutura Organizacional

A equipe do projeto “Sombras do Conhecimento” está organizada em modelo ágil com base no framework Scrum. Possui um Product Owner, um Scrum Master e uma equipe multidisciplinar composta por desenvolvedores, designer, roteirista e responsável por qualidade e documentação.

As decisões são tomadas em conjunto, com reuniões semanais para alinhamento e planejamento das sprints.

2.2 Papéis e Responsabilidades

Nome	Função no Projeto	Papel
João Filipe, Vinicius Neves e Deivison Luiz	Desenvolvedor Front End	Desenvolver as interfaces e designers do projeto.
Márcio Vinicius, Thiago Moitinho e Francisco Lima	Desenvolvedor Back End	Desenvolver lógica de negócio e interações com o banco de dados.
Ronilson Rocha	Desenvolvedor banco de dados	Desenvolver e testar SGBD

Qualquer pessoa da equipe do projeto pode executar atividades de [Any Role](#).

3. Processo de Gerenciamento

3.1 Estimativas do Projeto

O projeto terá duração estimada de **8 semanas**, divididas em **5 sprints**, com reuniões semanais para alinhamento e acompanhamento. As estimativas foram baseadas na disponibilidade dos membros da equipe, na complexidade técnica do sistema e na experiência prévia com as ferramentas escolhidas.

A cada início de sprint, as estimativas serão avaliadas conforme o andamento do projeto e possíveis impedimentos.

3.2 Plano de Projeto

3.2.1 Plano de Fases

<i>Fase</i>	<i>Período</i>	<i>Entregas</i>
<i>Sprint 0 (Planejamento)</i>	<i>Semana 1</i>	<i>Documento de Visão, criação do backlog, definição da arquitetura e papéis</i>
<i>Sprint 1 (Protótipo)</i>	<i>Semana 2</i>	<i>Interface inicial e lógica básica de perguntas</i>
<i>Sprint 2 (Desenvolvimento)</i>	<i>Semana 3-4</i>	<i>Integração front/back, sistema de pontuação</i>
<i>Sprint 3 (Beta)</i>	<i>Semana 5-6</i>	<i>Versão jogável com feedback e trilha de progresso</i>
<i>Sprint 4 (Finalização)</i>	<i>Semana 7</i>	<i>Ajustes, testes, melhorias visuais e revisão geral</i>
<i>Sprint 5 (Entrega de documentação)</i>	<i>Semana 8</i>	<i>Entrega da versão final e documentação completa</i>

3.2.2 Objetivos das Iterações

Sprint 0: Organização do time e planejamento

Sprint 1: Criar interface básica do jogo e implementar primeiro questionário

Sprint 2: Adicionar fases e navega entre elas

Sprint 3: Concluir estrutura lógica e ajustar elementos visuais

Sprint 4: Revisar funcionalidades e testar usabilidade

Sprint 5: Finalizar código e documentação para entrega

3.2.3 Releases

Release 1 – Protótipo: Interface com perguntas básicas (Sprint 1)

Release 2 – Beta: Jogo com pontuação e avanço visual (Sprint 3)

Release 3 – Final: Jogo completo e documentado (Sprint 5)

3.3 Monitoramento e Controle do Projeto

Gerenciamento de Requisitos: Os requisitos são levantados e organizados no backlog do Jira. Mudanças são aprovadas em reunião e registradas em forma de tarefas.

Controle de Cronograma e Orçamento: O cronograma é controlado semanalmente nas reuniões. Como não há orçamento envolvido, os recursos são internos da equipe.

Controle de Qualidade: Todos os entregáveis passarão por validação de funcionamento, testes manuais e revisão pelos colegas. Cada sprint incluirá um momento de revisão do que foi feito.

Relatórios e Métricas: A equipe utilizará o Jira para registrar o progresso das tarefas, tempo estimado é concluído, e status geral das histórias. Métricas como tarefas concluídas por sprint serão observadas.

Gerenciamento de Riscos: Principais riscos mapeados:

- Falta de tempo dos membros
- Dificuldade técnica (ex: integração front/back)
- Desalinhamento da equipe

Estratégias de mitigação:

- Comunicação constante
- Divisão de tarefas claras
- Encontros semanais obrigatórios

Finalização do Projeto: Na última semana, a equipe realizará:

- Backup e versionamento final no GitHub
- Entrega da documentação completa
- Preparação para apresentação ou demo
- Encerramento oficial da equipe com divisão das tarefas futuras (se houver manutenção)

Gerenciamento de Configuração: O projeto será versionado no GitHub. Cada integrante usará branches próprias, seguindo convenções simples. Releases principais serão marcados com tags. Backups serão feitos semanalmente.

Resolução de Problemas: Problemas internos ou de escopo serão discutidos nas reuniões. Em caso de impasses, o Product Owner tomará a decisão final.

Gerenciamento de Subfornecedores: Não há fornecedores externos neste projeto.

Plano de Melhoria do Processo: A cada sprint será feita uma breve retrospectiva para identificar pontos de melhoria, ajustar ferramentas ou melhorar a comunicação da equipe.

4. Anexos

Documento de Visão (em elaboração)

Backlog no Jira (quadro da Sprint 0)

Link do repositório no GitHub: https://github.com/ronilsonrocha/sombras_do_conhecimento.git

Plano de Sprints e cronograma