BIO GAME

Documento de Visão

Versão 1.0

Histórico da Revisão

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| 04/03/2016 | 1.0 | Elaboração Inicial | Maria Luiza Pereira da Silva |
| 05/03/2016 | 1.0 | Revisão Final | Maurício de Abreu Cordeiro |

**Índice Analítico**

1. Introdução 2

1.1 Referências 2

2. Posicionamento 2

2.1 Descrição do Problema 2

2.2 Sentença de Posição do Produto 2

2.3 Descrições dos Envolvidos e Usuários 2

2.4 Resumo dos Envolvidos 2

2.5 Resumo dos Usuários 2

2.6 Ambiente do Usuário 2

2.7 Resumo das Principais Necessidades dos Envolvidos ou Usuários 2

3. Visão Geral do Produto 2

3.1 Perspectiva do Produto 2

3.2 Suposições e Dependências 2

4. Recursos do Produto 2

5. Outros Requisitos do Produto 2

6. Restrições 2

7. Requisitos da Documentação 2

7.1 Manual do Usuário 2

7.2 Ajuda On-line 2

Visão

1. Introdução

Este documento tem por finalidade coletar, analisar e definir as necessidades e características do projeto de desenvolvimento do jogo quis Bio Game. O texto deste documento define todos os recursos necessários para satisfazer as necessidades de todos os envolvidos e principalmente dos usuários-alvo.

1.1 Referências

As informações aqui descritas foram coletadas durante entrevistas com a professora Tânia Maria Pereira de Souza.

1. Posicionamento

2.1 Descrição do Problema

|  |  |
| --- | --- |
| O problema | Percebeu-se que os alunos da matéria de Biologia sentiam um dificuldade maior do que o normal, durante o ensino da matéria de Citologia. |
| Afeta | O ensino da matéria de Biologia |
| cujo impacto é | Uma maior fixação do assunto pelos alunos |
| uma boa solução seria | Desenvolver um jogo educacional para que os alunos consigam entender o assunto de uma forma mais divertida e lúdica |

2.2 Sentença de Posição do Produto

|  |  |
| --- | --- |
| Para | Colégios que possuam a modalidade do Ensino Médio |
| Quem | Professores e alunos de Biologia |
| O (nome do produto) | BIO Game |
| Que | Realiza um quiz com os assuntos relacionados à área de Biologia |
| Diferente de | Sistema atual de ensino |
| Nosso produto | Possui uma tecnologia lúdica combinada com a metodologia baseada no sócio-construtivismo, visando uma melhora no ensino e na fixação dos assuntos de Biologia do Ensino Médio. |

2.3 Descrições dos Envolvidos e Usuários

Serão envolvidos neste projeto:

- Equipe de Desenvolvimento:

* Maria Luiza Pereira da Silva;
* Maurício de Abreu Cordeiro.

- Usuário e cliente:

* Tânia Maria Pereira de Souza.

2.4 Resumo dos Envolvidos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nome** | **Descrição** | **Responsabilidades** |
| Maria Luiza Pereira da Silva | Analista de TI | Modelagem e desenvolvimento |
| Mauricio de Abreu Cordeiro | Chefe de Seção | Supervisionará o atendimento aos requisitos do negócio |
| Mauricio de Abreu Cordeiro | Analista de TI | Modelagem e desenvolvimento |

2.5 Resumo dos Usuários

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nome** | **Descrição** | **Responsabilidades** |
| Usuário Professor | Responsável por criar os assuntos e as perguntas que constituirão o quis. | Definirá quais as perguntas, assuntos, níveis e imagens que deverão ser incorporadas ao jogo educativo, além de criar contas de usuários para a utilização do jogo. |
| Usuário Aluno | Responsável por jogar o BIO Game | Responder as questões do quiz e construir uma imagem ao final de cada bloco de questões do jogo. |

2.6 Ambiente do Usuário

Atualmente, a forma de ensino é a tradicional em que o professor utiliza apenas da oratória e da lousa para expor os assuntos para os alunos.

O sistema proposto fornecerá aos professores uma forma extra de expor os assuntos, além de fornecer uma maior fixação do conteúdo por parte dos alunos. O jogo educativo foi construído utilizando-se as seguintes tecnologias:

Eclipse (IDE);

Java (Linguagem de Programação);

PostgreSQL (Banco de Dados).

2.7 Resumo das Principais Necessidades dos Envolvidos ou Usuários

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Necessidade** | **Prioridade** | **Preocupações** | **Solução Atual** | **Soluções Propostas** | |
| Ampliar a taxa de aprendizagem dos alunos da disciplina de Biologia. | Alta | Fazer com que os alunos aprendam de uma forma diferente da atual. | Exposição do conteúdo de modo tradicional, porém alguns alunos ainda não conseguem fixar a matéria como esperado pelo professor. | | Desenvolvimento de um jogo educacional em formato de quiz. Este jogo possui um objetivo final, que é a construção de uma imagem, para incentivar e motivar o aluno a concluir cada bloco de questões. |

1. Visão Geral do Produto

3.1 Perspectiva do Produto

A proposta de solução visa auxiliar o professor no processo de exposição do conteúdo, concentrando em uma ferramenta e em um banco de dados, questões relacionadas à Biologia.

3.2 Suposições e Dependências

|  |  |
| --- | --- |
| **Benefícios para o Cliente** | **Capacidades do Produto** |
| Auxilia no processo de exposição do conteúdo | O sistema possui blocos de questões que possuem o objetivo final da construção de uma imagem relacionada com o assunto referente às perguntas |

1. Recursos do Produto

Não se aplica.

1. Outros Requisitos do Produto

O jogo educacional BIO Game deverá ser executado, preferencialmente, em computadores com as seguintes configurações mínimas:

1. Intel Core i3;
2. Memória RAM de 4GB;
3. Disco rígido de 250GB;
4. Sistema baseado em 32bits (x86).
5. Restrições

A aplicação descrita neste documento não executará ou executará com má qualidade em máquinas que possuam uma configuração inferior à descrita no tópico 5.

1. Requisitos da Documentação

7.1 Manual do Usuário

O manual do usuário busca facilitar e deixar claro todas as funções pertinentes ao sistema. Este documento conterá informações direcionadas ao professor, pois este será o responsável por gerir o banco de questões, o banco de imagens e todos os usuários cadastrados.

7.2 Ajuda On-line

Não se aplica.