|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | | | |  | |
|  | escola  superior  de media  artes  e design  POLITÉCNICO  DO PORTO | | | | |  | |
|  | | | L |  |  | |
| LICENCIATURA  Tecnologia e Sistemas de Informação para a Web | |  |
|  | | | Brainiacs  Beatriz da Silva Costa  Isabella Bertucci  Sérgio Alexandre Moreira Alves  03/2025 | | |  |
|
|
|  | | | | | | |



Politécnico do Porto

Escola Superior de Media Artes e Design

Beatriz da Silva Costa | 40220458

Isabella Bertucci | 40210081

Sérgio Alexandre Moreira Alves | 40220400

**Brainiacs**

**Licenciatura em Tecnologias e Sistemas de Informação para a Web**

WebPI - Projeto Interdisciplinar

Docente: Prof.Mário Pinto, Prof. Ricardo Queirós, António Machado, Barbara Cleto, Horácio Tomé

Vila do Conde, março de 2025

SUMÁRIO

[Introdução 5](#_Toc193752072)

[1 Enquadramento 6](#_Toc193752073)

[1.1 Objetivos 6](#_Toc193752074)

[1.1.1 Objetivos gerais (Projeto I) 7](#_Toc193752075)

[1.1.2 Objetivos específicos 7](#_Toc193752076)

[2 Requisitos 8](#_Toc193752077)

[2.1 Requisitos Funcionais 8](#_Toc193752078)

[2.2 Requisitos Não Funcionais 8](#_Toc193752079)

[CONCLUSÃO 9](#_Toc193752080)

[REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 10](#_Toc193752081)

[ANEXOS 11](#_Toc193752082)

[Anexo A – [Designação do Anexo] 12](#_Toc193752083)

**Lista de ilustrações**

**Não foi encontrada nenhuma entrada do índice de ilustrações.**

Lista de Siglas

**HTML –** HyperText Markup Language

CSS – wwew

MVC – adasd

Introdução

No âmbito do projeto interdisciplinar do segundo semestre do primeiro ano da Licenciatura em Tecnologias e Sistemas de Informação para a Web, onde estão incluídas as unidades curriculares de Conceção e Produção Multimédia, Programação Orientada a Objetos e Projeto I, foi proposto o desenvolvimento de um trabalho em grupo. Este projeto tem como principal objetivo aprofundar os conhecimentos adquiridos durante as aulas e aplicá-los de forma prática no processo de conceção e desenvolvimento de uma aplicação web, onde irá ser abordados temas de como foi organizado o projeto, a divisão das tarefas, desenvolvimento de vídeo, desenvolvimento de front-end e de back-end.

A temática do projeto foi escolhida entre um dos três temas fornecidos pelos professores, sendo este o tema número dois “Recomendador inteligente de explicadores - uma aplicação web que conecta alunos a explicadores”.

O presente relatório apresenta de forma detalhada os elementos centrais do projeto, incluindo a apresentação do conceito, enquadramento, requisitos, planeamento, cronograma inicial do projeto, conceito de teaser promocional e todo o percurso de desenvolvimento do projeto. Este trabalho visa consolidar os conteúdos teóricos e práticos explorados ao longo das aulas, promovendo o desenvolvimento de competências técnicas essenciais.

# Enquadramento

O presente projeto tem como finalidade o desenvolvimento de uma aplicação web cujo principal objetivo consiste em facilitar uma conexão entre alunos e explicadores. Através desta aplicação, pretende-se disponibilizar um sistema intuitivo, funcional e eficiente que permita a pesquisa, seleção e marcação de sessões de explicação de uma forma simples, acessível e com alguma gamificação durante o processo.

A aplicação será concebida para atuar como intermediária entre dois grupos de utilizadores: por um lado, os alunos necessitam de apoio em disciplinas ou em tópicos específicos, e por outro, os explicadores que oferecem serviços de ensino em diversas áreas de conhecimento. Neste sentido, a aplicação procura responder às necessidades crescentes de personalização e flexibilidade no apoio ao estudo, promovendo a criação de uma comunidade de aprendizagem colaborativa e dinâmica.

## Objetivos

Com o intuito de garantir uma maior organização e clareza na definição do rumo a seguir ao longo do desenvolvimento deste projeto, optou-se por estruturar os objetivos em duas categorias distintas: objetivos gerais e objetivos específicos.

Os objetivos gerais dizem respeito à visão global do projeto, refletindo a sua finalidade central e os principais resultados a alcançar, estando estes representados pela unidade curricular de Projeto I.

Já os objetivos específicos foram delineados com base nos requisitos e orientações das diferentes unidades curriculares mais específicas envolvidas, permitindo uma abordagem mais direcionada e alinhada com as competências e aprendizagens previstas em cada uma delas.

Esta distinção permite não só uma melhor planificação das tarefas e fases do projeto, como também assegura uma articulação eficaz entre os propósitos académicos e as metas práticas a desenvolver.

### Objetivos gerais (Projeto I)

* Planear, organizar, conceber e gerir todas as fases do projeto. Desde a análise inicial até à implementação e validação da solução final, garantindo a sua execução de forma eficiente e articulada.
* Definir e aplicar os requisitos funcionais e não funcionais da aplicação, assegurando que a solução proposta responde de forma eficaz às necessidades dos utilizadores.
* Elaborar um cronograma de desenvolvimento, de modo a distribuir de forma estratégica as tarefas e fases do projeto, promovendo uma execução controlada e progressiva.
* Elaborar o relatório final do projeto. Assim, documentar de forma clara, rigorosa e estruturada todo o processo de desenvolvimento, as decisões técnicas tomadas, os resultados alcançados e as reflexões críticas associadas.

### Objetivos específicos

Conceção e Produção Multimédia:

* Desenvolver um vídeo teaser com duração até 1 minuto, em formato MP4. Este tem como intuito divulgar e valorizar o projeto desenvolvido, destacando os seus principais objetivos, funcionalidades e potencial utilização.

Programação Orientada a Objetos:

* Desenvolver a aplicação web com o tema “Recomendador inteligente de explicadores”, recorrendo às tecnologias: HTML, CSS com a *framework* *Tailwind* e JavaScript.
* Criação de um JSON Server para a simulação de dados e *localStorage* para a persistência.
* Estruturar a aplicação com base num modelo MVC (*Model-View-Controller*), promovendo a organização modular do código e a separação de responsabilidades.
* Integrar elementos de gamificação na aplicação. Sendo uma forma de aumentar o envolvimento dos utilizadores e potenciar a motivação para a utilização contínua da plataforma.
* Garantir a usabilidade, performance e a coerência da aplicação no seu todo, testando e ajustando os diferentes componentes ao longo do desenvolvimento.

## Requisitos

### Requisitos Funcionais

### Requisitos Não Funcionais

# Requisitos

## Requisitos Funcionais

## Requisitos Não Funcionais

CONCLUSÃO

[Iniciar texto]

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

[Iniciar texto]

[Para elaboração das referências bibliográficas consulte os exemplos do “Manual para a Elaboração de Trabalhos Académicos.” A referência bibliográfica abaixo refere-se à citação colocada acima no texto relativa à figura inserida e segue a norma APA 7.ª edição. Os exemplos de citação e referência bibliográfica foram elaborados utilizando um software de gestão de referências bibliográficas, a Biblioteca recomenda a utilização de um software e efetua formações regulares sobre gestão de referências bibliográficas. Para retirar os espaços alargados que possam surgir entre palavras e ligações web, selecionar as referências bibliográficas, selecionar o Menu Base > Editar > Substituir, em Localizar: digitar ^w e em Substituir por: digitar ^s e clicar em Substituir.]

Cera, N. (2011). *O Passageiro #2* [Fotografia]. Artsy. https://www.artsy.net/artwork/nuno-cera-o-passageiro-number-2

ANEXOS

[Eliminar esta página se não aplicável o elemento Anexos]

## Anexo A – [Designação do Anexo]

[Eliminar esta página se não aplicável o elemento Anexos]