

DOCUMENTAÇÃO PROJETO UPX

TECNOLOGIA EM GESTÃO DE T.I.

COMPONENTE CURRICULAR: USINA DE PROJETOS EXPERIMENTAIS 2		CÓD.:	
PROFESSOR (a): ABIMAEEL			
CÓDIGO DA TURMA: AS007GN1		PERÍODO: NOITE	
NOME DA SOLUÇÃO A SER DESENVOLVIDA: KNOW HOW			
STAKEHOLDER (PARTE INTERESSADA): PROFESSOR			

MODELAGEM DE PERSONA

ALUNO(A)	FUNÇÃO (PAPÉIS DO FRAMEWORK SCRUM)	RA
Murilo Ramos Terra Rodrigues	PRODUCT OWNER (P.O)	249257
Taynara Raquel dos Santos	UX/UI – DESIGNER/PROTOTIPAGEM	249295
Carlos Henrique Pirico	DESENVOLVEDOR (DEPLOY)	248701
Lucas Gabriel de Campos Queiroz	ANALISTA DE TESTES (Q.A)	247468

PROPOSTA

INTRODUÇÃO

A **Know-How** é uma **plataforma educacional online interativa**, projetada para alunos da **Facens**, com foco inicial em disciplinas como Programação Orientada a Objetos (POO) e SQL. Inspirada no formato do **SQL Bolt**, a Know-How se diferencia ao oferecer conteúdos totalmente em português, além de integrar desafios e recompensas ligadas à sustentabilidade, incentivando práticas ecológicas entre os estudantes.

Combinando tecnologia e responsabilidade socioambiental, a plataforma busca promover um aprendizado interativo e prático, além de formar profissionais conscientes do impacto de suas ações no meio ambiente.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Criar uma plataforma acessível para os alunos da **Facens**, com materiais em português, facilitando o aprendizado de **POO** e **SQL**.

Oferecer uma interface interativa, com exercícios práticos que permitam ao aluno aplicar seus conhecimentos diretamente na plataforma.

Implementar um sistema de **certificação digital**, que reconheça o progresso e o nível dos alunos e possa ser utilizado para comprovação de habilidades em processos seletivos.

Incentivar o engajamento dos alunos com **gamificação** e **recompensas** ligadas a desafios de sustentabilidade, como o descarte correto de eletrônicos.

Integrar uma seção de **ranking** para incentivar a competitividade entre os alunos e o desenvolvimento de cada um no jogo.

JUSTIFICATIVAS

3.1 Inclusão e Acessibilidade

Atualmente, há uma carência de materiais educacionais em português nas áreas de programação e tecnologia, com a maioria dos conteúdos disponíveis em inglês. A Know-How preenche essa lacuna ao fornecer conteúdos em português, tornando o aprendizado mais acessível para os alunos da Facens.

3.2 Interatividade no Ensino

Plataformas que utilizam a prática e a interatividade como método de ensino, como o SQL Bolt, têm se mostrado eficazes no aprendizado de programação. A Know-How replica esse formato, oferecendo uma interface onde os alunos podem realizar exercícios e aprender de maneira prática.

3.3 Sustentabilidade

A integração de desafios relacionados à sustentabilidade é um diferencial da Know-How. Além de ensinar programação, a plataforma também promove a conscientização ambiental, incentivando os alunos a adotarem práticas sustentáveis, como o descarte correto de eletrônicos e outros materiais.

3.4 Motivação e Progresso

O sistema de certificação digital e gamificação ajuda a manter os alunos motivados e focados em seus estudos. Recompensas e pontuação por desafios completados incentivam o aprendizado contínuo, criando um ambiente de estudo dinâmico e engajador.

FUNCIONALIDADES DA PLATAFORMA

Interface de Exercícios: A Know-How oferecerá uma interface intuitiva onde os alunos poderão resolver exercícios de **POO** e **SQL** diretamente no navegador, com feedback em tempo real.

Sistema de Certificação: À medida que os alunos progridem, eles poderão obter certificados digitais, que comprovam suas habilidades e podem ser usados em processos seletivos e portfólios.

Sistema de Recompensas: Conforme os alunos avançam no aprendizado, eles desbloqueiam desafios de sustentabilidade. O cumprimento desses desafios é validado por **QR codes** em pontos de coleta, que os alunos devem escanear ao completar a tarefa.

Gamificação: A plataforma implementará um sistema de pontos, onde os alunos serão recompensados por completar exercícios e desafios sustentáveis, acumulando pontos que podem ser trocados por reconhecimento ou participação em eventos.

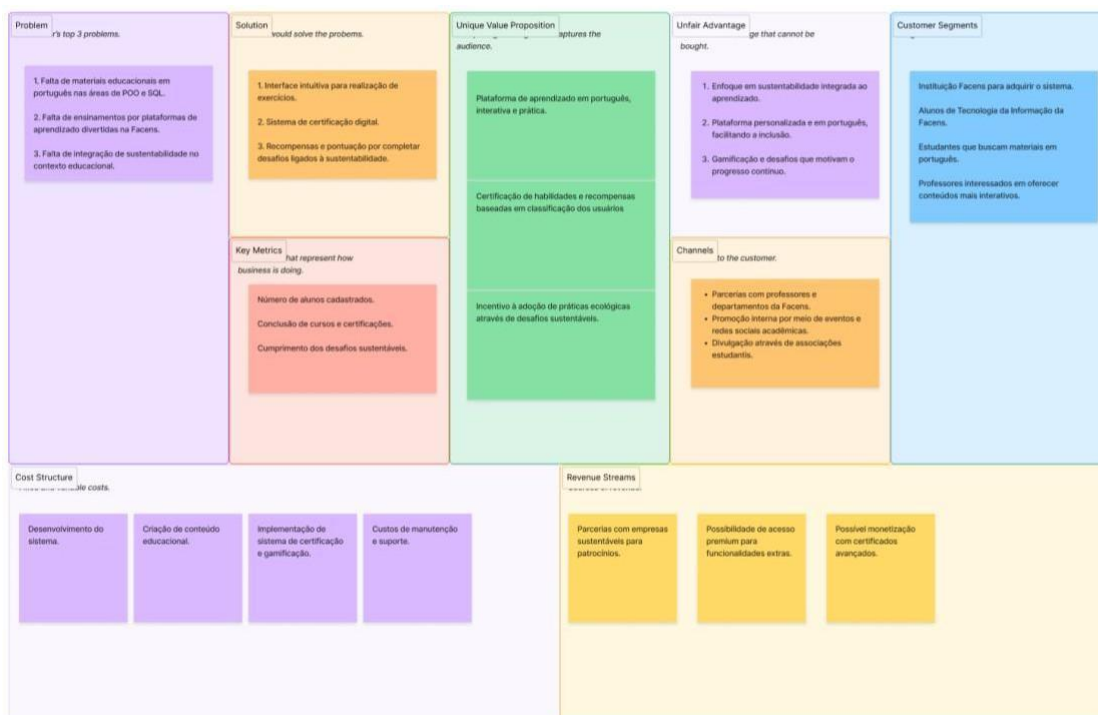
TECNOLOGIAS UTILIZADAS

Linguagem de Programação: O backend será desenvolvido em **Java**.

Banco de Dados: Ainda está em questão o banco que será utilizado para armazenar dados dos alunos, progressos, desafios e feedbacks.

Ferramentas de Design: O design da plataforma será planejado utilizando **Figma**, proporcionando uma experiência de usuário clara e intuitiva.

LEAN CANVAS



CRONOGRAMA DO PROJETO

FASE	ATIVIDADE	DURAÇÃO ESTIMADA
------	-----------	------------------

1	PESQUISA E PLANEJAMENTO	1 MÊS
2	DESENVOLVIMENTO DE PROTÓTIPO	2 MÊSES
3	TESTE BETA	2 SEMANAS
4	AJUSTES FINAIS E LANÇAMENTO OFICIAL	2 SEMANAS

ORÇAMENTO ESTIMADO

O orçamento será definido de acordo com as necessidades específicas do desenvolvimento e implementação da plataforma Know-How.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Know-How é mais do que uma **plataforma de aprendizado técnico**. Ao integrar a **gamificação** e a **sustentabilidade**, ela oferece uma experiência educativa completa, que ensina não só habilidades de programação, mas também **conscientiza os alunos sobre a importância de práticas ecológicas**.

A validação dos desafios sustentáveis através de QR codes nos pontos de coleta torna o processo simples e direto, aumentando o **engajamento** e facilitando a **adoção de práticas sustentáveis** entre os alunos.

Além disso, a **plataforma é escalável**, permitindo a adição de novas disciplinas no futuro, ampliando seu impacto no ambiente acadêmico e contribuindo para a formação de profissionais mais conscientes e preparados para os desafios do mercado.