

# Descrição do Projeto: "Livro que Aprende"

De acordo com os princípios do PMBOK (Project Management Body of Knowledge)

---

## 1. Introdução ao Projeto

### 1.1. Objetivo

O projeto "Livro que Aprende" visa criar uma plataforma web interativa que combina aprendizado personalizado e adaptativo com tecnologias de inteligência artificial. O objetivo é oferecer um sistema que facilite o aprendizado contínuo, organizado em uma estrutura que integra livros temáticos, trilhas de conhecimento, e tópicos especializados, proporcionando uma experiência educacional única.

### 1.2. Justificativa

A necessidade de ferramentas de aprendizado personalizadas e acessíveis tem crescido com a expansão da educação a distância e o aumento do volume de informações disponíveis. Este projeto busca resolver esse problema ao oferecer um espaço estruturado para construção de conhecimento, com integração de modelos interativos, como visualização de grafos e aprendizagem supervisionada.

---

## 2. Declaração de Escopo

### 2.1. Produto Final

Uma plataforma educacional chamada "**Livro que Aprende**" contendo:

- Uma **landing page** geral com informações sobre o projeto.
- Um sistema de livros com:
  - "**Livro que Aprende**": Focado em aprendizado interativo.
  - "**Livro Autônomo**": Explorando automação no aprendizado supervisionado.
- Trilhas de conhecimento que conectam tópicos fundamentais a aplicações práticas.
- Recursos como:
  - **Calculadora de Iluminação LED.**
  - **Visualização de Grafos.**
  - Painel de controle para aprendizes.

### 2.2. Exclusões

O projeto não incluirá:

- Desenvolvimento de aplicativos móveis.
- Tradução do conteúdo para múltiplos idiomas (foco inicial em português).

## 2.3. Premissas

- A tecnologia usada será predominantemente web-based (HTML, CSS, JavaScript e frameworks complementares).
- O público-alvo terá acesso à internet e conhecimento básico de navegação.

## 2.4. Restrições

- O orçamento inicial é limitado.
  - O tempo de desenvolvimento é de 6 meses.
- 

# 3. Estrutura Analítica do Projeto (EAP)

plaintext

Copy code

### 1. Início do Projeto

- 1.1 Reuniões iniciais e levantamento de requisitos
- 1.2 Definição de escopo e cronograma

### 2. Planejamento

- 2.1 Estruturação do site
- 2.2 Organização das trilhas de conhecimento
- 2.3 Definição das ferramentas e tecnologias

### 3. Desenvolvimento

- 3.1 Criação da landing page
- 3.2 Desenvolvimento dos livros temáticos
- 3.3 Implementação dos sistemas interativos (calculadora, grafos)
- 3.4 Testes e validações

### 4. Implantação

- 4.1 Publicação do site
- 4.2 Monitoramento inicial
- 4.3 Coleta de feedback

### 5. Encerramento

- 5.1 Entrega do projeto
  - 5.2 Avaliação de desempenho
  - 5.3 Documentação final
- 

# 4. Gestão de Riscos

ID	Risco	Probabilidade	Impacto	Ação de Mitigação
1	Atraso no cronograma	Alta	Alto	Reforçar reuniões semanais de status
2	Ferramentas incompatíveis	Média	Alto	Realizar testes preliminares
3	Falta de adesão inicial	Média	Médio	Investir em comunicação e marketing
4	Dificuldade na integração de IA	Alta	Alto	Consultoria técnica especializada
5	Feedback negativo sobre usabilidade	Média	Alto	Testes de UX com usuários antes da entrega

---

## 5. Cronograma

Fase	Início	Término	Duração
Planejamento	01/12/2024	15/12/2024	15 dias
Desenvolvimento	16/12/2024	31/03/2025	3 meses
Testes e Validações	01/04/2025	15/04/2025	15 dias
Implantação	16/04/2025	30/04/2025	15 dias

---

## 6. Comunicação

- Relatórios Semanais:** Enviados por e-mail para stakeholders.
  - Reuniões Quinzenais:** Para avaliação do progresso.
  - Painel de Controle:** Para acompanhamento do cronograma e entrega de tarefas.
- 

## 7. Apêndice: Briefing

### Objetivo Geral

Criar um site chamado "Livro que Aprende", que funcione como uma plataforma educacional interativa, com foco em aprendizado personalizado e uso de tecnologia avançada, incluindo inteligência artificial.

### Elementos do Site

- Landing Page:** Página inicial com explicações sobre o projeto.
- Livros Temáticos:**
  - "Livro que Aprende".
  - "Livro Autônomo".
- Trilhas de Aprendizado:** Conexão entre conceitos fundamentais e aplicações práticas.
- Ferramentas Interativas:**
  - Calculadora de Iluminação LED.
  - Visualização de Grafos.
- Painel para Aprendizes:** Controle e acompanhamento do aprendizado.

### Público-Alvo

- Estudantes.
- Professores.
- Profissionais que buscam capacitação contínua.

### Recursos Necessários

- Design responsivo.
- Sistemas interativos para cálculos e visualizações.
- Integração com IA para personalização.

## **Tonalidade e Estilo**

- **Tonalidade:** Educacional, moderna e amigável.
  - **Estilo:** Minimalista, com destaque para interatividade.
- 

Com este documento, você tem uma visão estruturada do projeto, seguindo os princípios do **PMBOK** e detalhando aspectos como escopo, gestão de riscos, cronograma e comunicação.