

Gamificação no Multiprova

Discente: Alisson Diogo



Ideia

- Discente ganha tokens de acordo com a execução de provas
- Discente pode usar tokens para comprar “bombas”
- Discente pode usar bombas para eliminar uma alternativa incorreta de uma questão
- Discentes podem negociar seus tokens entre si

Motivação

- Estimular o ato de fazer uma prova de forma gamificada(ganhar algo em troca)
- Estimular o bom desempenho em provas nas primeiras unidades
- Estimular a interação entre os discentes para negociação de tokens

Implementação



Front-end

Distribuição de tokens,
compra e uso de bombas



Back-end

Vinculação da carteira
wemix, algoritmos de
distribuição e alternativa
incorreta



Contrato Token

Lógica da manipulação
dos tokens



Contrato Utility

Distribuição de
tokens(somente autorizados)

Fluxo de uso dos tokens

Discente

Responde prova



Docente

Docente consolida prova

Token utility

Contrato distribui tokens
para os discentes



Discente

Compra bombas na tela
de gerenciamento

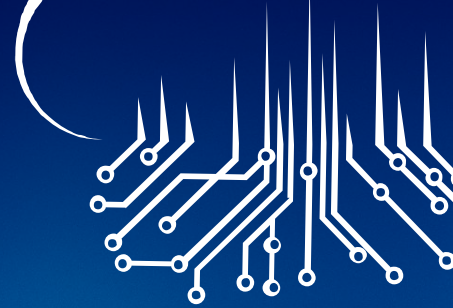
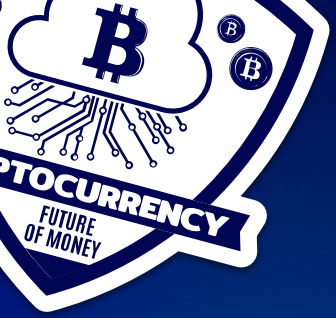
Discente

Respondendo prova
pode usar bombas



Token

Contrato usa a bomba e
salva em um log



Demonstração



Problematicas

01

Fixar wallet

É necessário fixar
carteira do discente para
evitar fraudes

02

Qtd. Tokens

Como evitar a grande
quantidade de tokens

03

Algoritmo de alternativa

Automatico?
Fixo?



Melhorias



Melhorar
código



Implementar
outros tipos
de questão



Usos para a
moeda



Dificuldades

- Implementar em um projeto já existente com versões de dependências específicas
- Pensar em lógicas para evitar fraudes

FIM

