

Game: Rota dos Campeões: Jornada do Bem-Estar.

Ciência de Dados e
Aprendizado de Máquina



Manual do Aluno: Regras da Gamificação na Disciplina

Bem-vindo à Rota dos Campeões, a metodologia que utiliza a gamificação na disciplina Ciência de Dados e Aprendizado de Máquina.

Este manual foi criado para ajudá-lo a entender as regras e aproveitar ao máximo essa experiência de aprendizado.

A gamificação tem como objetivo tornar o aprendizado mais envolvente e dinâmico, bem como mostrar o uso prático dos conhecimentos que serão adquiridos.

Vamos explorar as regras e como você pode ganhar pontos e recompensas ao longo do semestre.

Detalhamento das notas

ATIVIDADE	PONTUAÇÃO	AVALIAÇÃO	DATA
A1 – Prova escrita	5 pontos	5 pontos	27/11/2024
A2 – Exercícios em sala	2,5 pontos	Serão propostas atividades, mesmo sem aviso prévio, as quais serão pontuadas.	Ao longo do semestre, sem data estabelecida.
A2 – Projeto	2,5 pontos	Projeto	Entregar até 06/11/2024
Avaliação Final	5 pontos	Substitui a menor nota, quando se aplicar o caso.	11/12/2024

A gamificação será aplicada para a avaliação A2, ou seja, serão considerados os pontos destinados aos Exercícios e ao Projeto, os quais totalizam 5,0 pontos da Nota Final.

Pontuação

- Relação de Pontuação
 - **Conversão de Pontos:** A relação de pontuação do jogo com os pontos da disciplina é de 1:1000.
 - **Pontuação Máxima:** Você pode alcançar até 5000 pontos, sendo 4000 pontos de atividades relacionadas ao jogo e 1000 pontos de bônus.
 - **Uso dos Pontos de Bônus:** Os pontos de bônus só podem ser utilizados na composição da nota A2.



As Fases

01

Academia

02

Skate

03

E-esporte

04

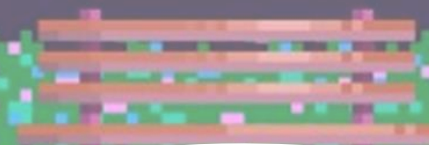
Vôlei

05

Futebol

06

Olimpíadas



Distribuição dos pontos por fase

Os pontos estão divididos entre desafios individuais e em equipe. A tabela a seguir mostra a pontuação máxima para cada fase:

Fase da trilha	Individual	Equipe
	Pontuação máxima a ser alcançada	Pontuação máxima a ser alcançada
Academia	100	100
Skate	150	150
E-esporte	200	200
Vôlei	250	250
Futebol	300	300
Olimpíada	500	1500
Bônus	500	500
Total	2000	3000

Superpoderes e equivalência e pontuação

- **Cartão Silver:**

- Descrição: Permite a entrega de uma tarefa com atraso sem penalidade.
- Equivalência em Pontos: 50 pontos
- Uso: Uma vez por fase.

- **Cartão Golden:**

- Descrição: Concede um bônus de pontos para substituir uma nota.
- Equivalência em Pontos: 200 pontos
- Uso: Uma vez por semestre.

- **Cartão Black (Superpoder):**

- Descrição: "Resgata" um colega, ajudando-o a recuperar pontos perdidos ou anula penalidades.
- Equivalência em Pontos: 250 pontos
- Uso: Uma vez por semestre.



Critérios para adquirir os cartões



- **Cartão Silver:**
 - Atividade: a ser definida.
 - Recompensa: Concedido à equipe com a melhor proposta.
- **Cartão Gold:**
 - Atividade: a ser definida.
 - Recompensa: Concedido aos três melhores, sendo o primeiro lugar Gold.
- **Cartão Black:**
 - Atividade: a ser definida.
 - Recompensa: Concedido ao primeiro lugar

Exemplos de aplicação

- Exemplo de Uso do Cartão Silver:
 - Você perdeu o prazo de entrega de uma tarefa. Com o Cartão Silver, você pode entregá-la sem penalidade.
- Exemplo de Uso do Cartão Gold:
 - Você teve uma nota baixa em uma atividade. Use o Cartão Gold para substituir essa nota por um bônus de 200 pontos.
- Exemplo de Uso do Cartão Black:
 - Um colega perdeu pontos por uma penalidade. Use o Cartão Black para ajudar a recuperar esses pontos ou anular a penalidade.

Critérios de penalidade

Cartão Amarelo

- **Motivo:** Ausência não justificada, atraso na entrega de tarefas, comportamento desrespeitoso.
- **Penalidade:** Redução de 5% dos pontos acumulados até o momento.

Cartão Vermelho

- **Motivo:** Repetidas infrações, comportamento gravemente desrespeitoso, desonestidade acadêmica.
- **Penalidade:** Redução de 10% dos pontos acumulados até o momento.



Vamos começar!!!