



## **Estudo de Caso: Desafio de Ensinar Gerenciamento de projeto**

O Professor João, de uma universidade da Ilha do Silício de Florianópolis, está buscando outros recursos didáticos para utilizar como apoio na sua disciplina de Engenharia de Software. O objetivo é utilizar um recurso tecnológico que promova maior interação entre os alunos e possua uma interface interativa. Para atingir esse objetivo, ele entrou em contato com a sua empresa de software.

A ideia do prof. João é utilizar um jogo de quiz, cujas perguntas são relacionadas aos conceitos de Gerência de Projetos.

O jogo terá 2 módulos:

- Módulo Professor;
- Módulo Aluno.

O módulo professor deve disponibilizar o relatório com o desempenho dos alunos, o cadastro de perguntas e respostas, com o respectivo nível de dificuldade de cada pergunta. O professor poderá criar os jogos com os níveis de dificuldade: iniciantes, intermediário e avançado, onde as perguntas serão selecionadas aleatoriamente, ou no modo manual, ficando a critério do professor selecionar as perguntas desejadas.

O cadastro dos alunos será por meio do upload de um arquivo, no formato Excel.

Tanto os alunos quanto o professor devem utilizar o sistema por meio do usuário que será o CPF, e a senha deve ser alfanumérica, entre 6 e 8 caracteres.

O Jogo deverá ser desenvolvido para web.

No módulo Aluno, o sistema permitirá ao aluno jogar a trilha do conteúdo abordado, neste caso é Gerência de Projetos, consultar o seu desempenho no jogo e a sua colocação em relação à turma. Também permitirá consultar as perguntas respondidas e salvar em pdf para consultar posteriormente.

Após o jogo iniciar, o sistema apresentará uma trilha de 5 fases. Em cada fase, o jogo apresenta uma série de 5 perguntas, cada uma com 4 alternativas de respostas, e os alunos devem escolher apenas uma resposta. As perguntas terão um *timeout* de 120 segundos e no final da trilha os resultados de performance de todos os alunos são mostrados para o perfil do professor. Quando finalizar as 5 perguntas de uma fase, a próxima fase ficará habilitada para que o usuário possa avançar na trilha. O objetivo é passar pelas 5 fases da trilha.

O jogo deve conter recursos motivacionais para que os alunos percorram toda a trilha, cheguem até o final.



Universidade do Vale do Itajaí - UNIVALI  
Escola do Mar, Ciência e Tecnologia  
Disciplina: Engenharia de Usabilidade  
Profa: Daniela S. Moreira da Silva

Todos os alunos e o professor devem conseguir usar o jogo sem necessidade de treinamento ou suporte.