

FRANCA, 01/10/2023

Curso Tecnológico Superior em Desenvolvimento de Software Multiplataforma

DR. THOMAZ NOVELINO

PROJETO INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR - 3º SEMESTRE

Equipe: Discentes

Denys Ferreira Malta R.A.109.139.222.3038

Henrique de Fraia Paschoal R.A. 109.139.222.3004

Samuel Luiz Martins dos Santos R.A. 109.139.222.3033

Victor Hugo Moro R.A. 109.139.222.3018

Problema identificado

Durante o processo de aprendizagem dos estudantes no desenvolvimento de software, é frequente o encontro com desafios significativos.

Alunos relatam dificuldades em compreender a complexidade dos conteúdos ensinados, bem como em encontrar informações divergentes sobre as melhores técnicas e métodos para desenvolver aplicações. Além disso, muitos enfrentam distrações e falta de motivação ao assistir às aulas ou estudar de forma independente.

Isso muitas vezes está ligado à sensação de monotonia e ou a sensação de incapacidade, onde alguns alunos dizem duvidar de sua própria inteligência (conforme depoimentos de estudantes da área).

Objetivo

A Code Reviewer tem como objetivo principal oferecer uma solução que aborda os desafios mencionados, criando uma abordagem de aprendizagem mais envolvente por meio da gamificação.

Com essa abordagem, buscamos tornar o processo de estudo dos alunos mais divertido e recompensador. Além disso, proporcionamos um ambiente onde os usuários podem compartilhar suas dificuldades comuns em um grupo, ajudando a construir uma comunidade de aprendizado sólida que demonstra que ninguém está sozinho em suas jornadas e que todos têm a capacidade de superar desafios.

HU 01 - Como um **estudante** eu quero poder **avaliar o código dos meus colegas** para que eu possa **aprender e ajudar junto à eles**

HU 02 - Como **estudante** eu quero poder **saber a opinião de meus colegas sobre meu código** para que eu possa **melhorar minhas habilidades e minha noção na programação**

HU 03 - Como **professor** eu quero poder **saber o quanto cada aluno tem se ajudado** para que eu possa **analisar a interação entre os estudantes**

HU 04 - Como **professor** eu quero poder **saber a frequência com que os alunos estão se ajudando** para que eu possa **analisar o ânimo da turma**

Plano de Ação 5W1H

O Quê?

Falta de engajamento na aprendizagem dos alunos e desafios para os professores adaptarem as aulas às necessidades dos alunos.

Por que?

A maneira como o estudo é abordado atualmente possui um apelo muito pequeno ao aluno que possui várias aplicações, jogos e redes sociais que competem pela atenção do aluno, tornando o ensino algo difícil especialmente na área de tecnologia que possui ligação direta com esses concorrentes.

Quem?

- Alunos que lutam com a falta de motivação e engajamento.
 - Professores que enfrentam dificuldades em adaptar o ensino às necessidades dos alunos.
-

Quando?

Esse problema ocorre principalmente quando o aluno busca por informações, seja sobre aulas, livros, ajudas.

Onde?

Apesar desse problema ter tido como berço as salas de aulas, onde professores lutam pela atenção de seus alunos contra os celulares, ele pode acontecer em todos lugares, em casa, na escola, na biblioteca, etc.

Como?

Esse problema ocorre com o aluno que, ao iniciar o uso de um aparelho eletrônico para estudo ou qualquer outra tarefa, se vê em um impasse ao olhar para as notificações e se perguntar se deveria estudar/continuar sua tarefa ou responder aquele chamado de uma rede social, da notificação de um jogo, etc.

Resultados**Suposições:**

- Os alunos estão dispostos a participar de atividades gamificadas
- O uso de uma plataforma de revisão de código promoverá a colaboração entre os alunos.
- A plataforma será acessível em diferentes dispositivos e navegadores
- Os professores adotarão a aplicação para melhorar o ensino

Hipóteses

- A gamificação aumentará o engajamento dos alunos
- A revisão de código entre os alunos melhorará a qualidade do código
- A plataforma facilitará a avaliação e o acompanhamento do progresso dos alunos

Validações

- Realizar pesquisas de satisfação com os alunos após o lançamento
- Monitorar a taxa de engajamento e participação em atividades gamificadas
- Avaliar a qualidade do código produzido pelos alunos ao longo do tempo

Benchmark

Para benchmarking, serão analisadas outras plataformas de ensino de programação e ambientes de revisão de código, como GitHub Classroom, Codecademy, HackerRank e Codewars. Será realizada uma análise comparativa dos seguintes aspectos:

- Experiência do usuários
- Recursos gamificados
- Facilidade de colaboração
- Integração de revisão de código
- Feedback aos usuários
- Acessibilidade e multiplataforma

Essa análise ajudará na identificação das melhores práticas a serem incorporadas ao projeto e na criação de um produto mais competitivo e eficaz.

Comentários da equipe

Briefing: O briefing é um método de apresentação resumida da proposta do projeto que pode ser apresentada para o cliente. Para sua produção os desenvolvedores reuniram informações entre eles e professores, assim alcançando uma apresentação das ideias do projeto mais clara e sucinta.

Plano de ação 5W1H: O método 5W1H é uma ferramenta versátil e amplamente usada em gerenciamento de projetos, planejamento estratégico. Para sua execução foram reunidos os professores e os integrantes do grupo para discussão dos principais tópicos para seu desenvolvimento.

Personas: As personas facilitam a visualização da futura utilização da aplicação pelos usuários. Isto traz uma visão mais clara de o que o usuário espera e de como ele interage com a aplicação.

Suposições/Hipoteses/Validações: Estes tópicos podem trazer de maneira sucinta o que se espera que a aplicação execute, além de como pode ser medida seu sucesso. Verificando seu desempenho ou validação com os parâmetros definidos.

Benchmark: O objetivo do método é testarmos o desempenho da aplicação comparando-a com outras mesmas, trazendo parâmetros para otimizar os processos do negócio com base nas melhores práticas no mercado sobre os pontos apresentados.