

David Henrique Souza Santana

Luan Raabe Pereira Ferreira

Marcos Douglas da Silva Martins

Plinio Figueiredo dos Santos

Stênio Vinícios de Medeiros

Especificação do projeto: Gamificação Escolar

Problema

A escola tradicional tem sérias dificuldades em manter o engajamento nas aulas. Essa dificuldade foi agravada ainda mais durante o ensino remoto, por causa aumento de distrações devido ao ambiente não escolar e muitas vezes, falta de preparação dos professores para atuar nesta modalidade. Ao mesmo tempo, crianças e adolescentes tem alta atração por games e competições, que muitas vezes é visto como uma concorrência aos estudos. Dessa forma, inserir elementos de games na rotina de estudos pode aumentar o engajamento dos mesmos e motivar ao protagonismo estudantil.

Objetivo

Oferecer uma plataforma que seja de fácil usabilidade pela comunidade escolar para utilizar elementos inspirados por games na rotina escolar de modo a aumentar o interesse dos estudantes.

Escolhas de projeto

Definimos inicialmente incluir as funcionalidades dos professores, que serão os principais operadores da plataforma. Incluímos também algumas partes dos estudantes, apenas para consulta, sem grandes interações. As partes para coordenação escolar e responsáveis legais dos estudantes poderão ser incrementadas futuramente.

A primeira e principal funcionalidade da plataforma é gerenciar as tarefas dadas aos estudantes pelos professores, como definir prazos e registrar entregas, tudo associado a sistema de conquistas e ranqueamento na qual o estudante progride ao atingir metas.

Optamos por utilizar plataformas mobile por algumas razões, como ser mais acessível ao publico, uma vez que muitos estudantes não possuem ou não usam com frequência desktops. Além disso, a plataforma também deve ser utilizável

no ensino presencial, ou seja, dentro da sala de aula, ambiente que geralmente não possui desktop.

Até o momento fizemos a interface e telas necessárias apenas para as funções mais básicas, criamos a maioria das relações entre os elementos, de forma a tornar inteligível o fluxo de execução do programa. Ainda não fizemos o código de *back-end* e os ícones e paletas de cores incluídas são provisórios.

TELAS DOS PROFESSORES

PERFIL

TAREFA: Organizar as informações do professor, definindo as matérias gerenciadas pelo professor, o que também define para que matérias o professor pode criar conquistas.

TURMA

TAREFA: Permite que o professor organize suas turmas de alunos, verificando a lista de tarefas disponível para cada uma de suas turmas e o progresso das mesmas nas aulas.

ATIVIDADES

TAREFA: Permite que o professor crie novas atividades, visualize atividades em aberto, confira as atividades finalizadas e os alunos que entregaram as atividades ou não a finalizaram.

CONQUISTAS

TAREFA: Permitir que os professores criem conquistas que sejam relacionadas com as matérias que o mesmo leciona e verificar as especificações e estatísticas das conquistas já criadas (porcentagem de alunos que alcançaram a conquista, o que é necessária para alcançá-las.).

NOTIFICAÇÕES

TAREFA: Permite que os professores criem notificações que serão enviadas para os alunos.

TELAS DOS ALUNOS

PERFIL

TAREFA: Permitir que o aluno verifique as informações de seu perfil modifique sua senha e veja um resumo das conquistas que ele alcançou.

TURMA

TAREFA: Permitir que o aluno veja informações sobre suas turmas ou grupos.

ATIVIDADES

TAREFA: Permitir que o aluno verifique as atividades que estão abertas, entregue as atividades e verifique as atividades que foram ou não entregues.

CONQUISTAS

TAREFA: Permitir que o aluno verifique as conquistas que ele alcançou ver as estatísticas da quantidade de alunos que alcançaram as conquistas e ver os requisitos para alcançar outras conquistas.

NOTIFICAÇÕES

TAREFA: Permitir que o aluno veja as notificações enviadas por seus professores.

Inspirações e rascunhos

Baseamos nosso protótipo em um projeto educacional previamente construído. Além disso, as decisões de projeto foram tomadas em tempo real durante a produção, o que diminuiu a necessidade de rascunhos manuais.

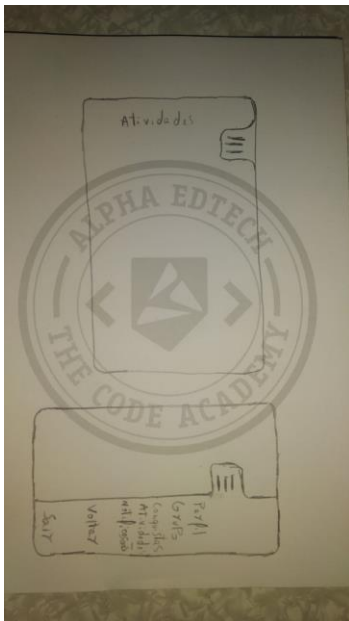
O projeto de referência pode ser visto em:

<https://drive.google.com/file/d/1sdQqxLqim0hHetUXvEUExjLooeVcd9Vh/view?usp=sharing>

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1hdHXR1xJ1FDEBkYAK7Zza_uc8uyp2BXBgsJCV01hxlQ/edit?usp=sharing

<https://drive.google.com/file/d/1bjqY4oVLwKsZPKAQdRwDxksEEA0IY59Y/view?usp=sharing>

A seguir telas das primeiras versões, o que teve um papel de rascunho na nossa produção:



Logo



Login

Senha

Entrar

 Entrar com o Google

[Cadastre-se](#) [Esqueceu a senha?](#)

 Professor 

Turmas

Turma 1	
Alunos #n	Tarefas #n

Alunos

Aluno	
Aluno 1	

Aluno 1

Lista de alunos que entregaram ou não a atividade.

Informações da tarefa(nome, especificação, prazo,etc. editáveis e não editáveis.

Conquistas

Detalhamento das conquistas não editáveis pelo professor