



UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DE CIÊNCIAS EXATAS E ENGENHARIAS
DISCIPLINA DE DESIGN INTRUCIONAL
TDG4006A - HORÁRIO 38-39
PROF^a. ELISA BOFF

PROJETO FINAL

Em grupos vocês irão desenvolver um *Projeto de E-Learning Gamificado* para uma empresa ou instituição de ensino. O curso ou treinamento planejado deve apresentar atividades gamificadas. O tema é livre.

O projeto deverá contemplar os seguintes itens:

1. Definição do escopo, resultados e objetivos
2. Definição do público-alvo
3. Definição da equipe multidisciplinar
4. Modelo de EaD
5. Infraestrutura de apoio (recursos tecnológicos, equipe e suporte)
6. Recursos Educacionais
7. Forma de Avaliação (se houver)
8. Projeto da estrutura do curso (áreas de conteúdo e recursos que comporão o AVA)
9. Desenvolver o plano de ensino do curso
10. Desenvolver um roteiro organizado por tópicos
11. Criação dos Objetos de Aprendizagem
12. Implementação de um protótipo de curso no Moodle

Para organizar o trabalho, as atividades serão desenvolvidas em 4 etapas:

Cronograma de atividades

Atividade	Etapas do Projeto	Orientações
Etapa 1	Definição do escopo, resultados e objetivos do curso; Definição do público-alvo; Definição da equipe multidisciplinar; Modelo de EaD; Infraestrutura de apoio (recursos tecnológicos, equipe e suporte).	Pesquisar Projetos de E-Learning no mercado (corporativo ou educacional) para guiar o projeto
Etapa 2	Recursos Educacionais (indicar os tipos de materiais que serão utilizados para apresentar o conteúdo do curso e propor atividades gamificadas para engajamento dos participantes); Forma de Avaliação (se houver); Projeto da estrutura do curso (áreas de	Pesquisar Projetos de E-Learning no mercado (corporativo ou educacional) para guiar o projeto. Material de apoio: Matriz de Design Instrucional; Capítulo 10 do livro "Design

	conteúdo e recursos que comporão o AVA); Desenvolver o plano de ensino do curso; Desenvolver um roteiro organizado por tópicos (estes roteiros darão as orientações de como os estudantes deverão participar das aulas, como utilizarão os conteúdos, ... Utilizem a Matriz de Design Instrucional para organizar os roteiros).	Instrucional na Prática”.
Etapa 3	Criação dos Objetos de Aprendizagem Implementação do curso no Moodle	Utilizar os três OAs desenvolvidos na disciplina: <i>Infográfico, Animação e Jogo educativo no Scratch</i> .
Etapa 4	Implementação do curso no Moodle (no Moodle Cloud criar a estrutura do curso)	Implementação no Moodle da estrutura do curso, dos roteiros, dos materiais, dos recursos de comunicação, cooperação e coordenação. Pode ser no Moodle Cloud ou em uma instalação própria do servidor Moodle.
Apresentação dos Projetos	Apresentação	Apresentação em aula

Data de entrega

Dia **05/05/2020** pelo AVA.

Material a ser entregue

Documento com o projeto escrito e com as capturas de tela do AVA.

CrITÉRIOS de Avaliação

- Inclusão de todos os itens no projeto
- Implementação do AVA
- Criatividade